



**Le guide intelligent  
de CABINET VISION  
DESIGN**



# Contenu

Copyright .....	8
Assistance technique .....	9
Système d'aide CABINET VISION.....	9
Fichier d'aide .....	9
Assistance en ligne .....	9
Par téléphone .....	10
Séminaires de formation CABINET VISION .....	10
Bienvenue.....	11
Télécharger Cabinet Vision .....	12
Installation du logiciel.....	14
Configuration préliminaire .....	16
Avant de commencer .....	17
Niveau du système : .....	18
Niveau du projet:.....	18
Niveau de la Salle:.....	18
Niveau d'assemblage :.....	18
Niveau de la pièce : .....	18
Configuration des Préférences Système.....	19
Onglet Utilisateur .....	19
Onglet Unités de mesure .....	20
Onglet Géométrie.....	21
Onglet Mise en page.....	22
Comment basculer entre les pouces (impériaux) et les unités métriques.....	24



Gestionnaire de matériaux .....	25
Comment ajouter un nouveau matériau.....	27
Exemple .....	27
Onglet Propriétés du matériau .....	28
Comment modifier un matériau existant .....	30
Comment faire pour supprimer un matériau.....	30
Textures des matériaux .....	32
Comment ajouter une nouvelle texture .....	33
Attributions des matériaux.....	34
Comment ajouter une nouvelle attribution des matériaux pour les assemblages .....	34
Comment ajouter un nouveau calendrier de matériaux pour les portes .....	37
Gestionnaire de porte.....	39
Démarrage du gestionnaire de portes .....	39
Comment créer une porte?.....	41
Construction de portes .....	41
Construction d'assemblage .....	45
Comment configurer vos méthodes de construction .....	46
Utilisation d'Exception.....	54
Exemple d'utilisation d'un Exception : .....	54
Tiroirs - Tiroirs Intérieur .....	57
Démarrage d'un nouveau projet.....	61
L'écran « Propriétés du Projet » .....	63
Les onglets « Disposition » .....	64
L'onglet Construction .....	66
L'onglet Matériaux.....	68



Onglet Portes.....	70
Onglet Quincailleries.....	71
L'écran d'ouverture de dessin.....	72
Dessiner des murs.....	72
Notes sur le dessin des murs.....	73
Dimensionnement d'un mur.....	75
Pour dessiner un mur en angle.....	75
Pour dessiner un mur courbé.....	76
Murs péninsule.....	78
Astuce de placement du mur péninsule.....	79
Placement d'objets.....	84
Catalogues.....	84
Catalogue d'Electroménagers.....	84
Catalogue d'Armoires Planit.....	84
Catalogue de Penderies Personnalisé.....	84
Catalogue d'Ameublement.....	84
Placement d'un objet.....	85
Dimensionnement et poignées de position.....	89
Placement manuel.....	90
Combinaison d'objets.....	92
Armoires d'angle mort.....	95
(Extended & Return Ends).....	95
Clic droit.....	97
Afficher les onglets.....	97
Ordre des opérations lors du dessin.....	97



Ajout d'une nouvelle salle .....	99
Changer de Salle .....	99
Propriétés de la Salle .....	100
L'éditeur de section .....	101
Sélecteur latéral .....	101
Barre latérale de l'éditeur de section .....	104
Vue d'ensemble de l'édition de section .....	106
Utilisation de l'option Section .....	107
Exemple de modification de section .....	108
Édition d'intérieurs .....	113
Transfert logique de section Face/Section Caisson .....	116
Alignement du Grain .....	119
Editer la forme de Cabinets.....	126
Comptoirs .....	135
Moulure.....	138
Dosseret .....	141
Planchers.....	143
Importer des modèles 3D.....	145
Comment importer un modèle Sketchup.....	148
Rendu 3D.....	158
Mode de rendu .....	160
Lumières .....	163
Finitions.....	165
Textures .....	165
XRender .....	166



Rendu en temps réel.....	167
Rendu architectural.....	168
Comment enregistrer un rendu 3D dans un fichier ? .....	169
Comment créer un cartouche.....	170
Impression de dessins .....	176
Impression de l'écran .....	176
Impression à partir de dessins.....	176
Envoi de vues (scènes) au dessin .....	177
Ligne cachée versus couleur.....	177
Définition du format et de l'échelle du papier par défaut .....	178
Placement d'une scène sur la feuille .....	178
Déplacement d'une scène placée.....	178
Redimensionnement d'une scène placée .....	178
Suppression d'une scène placée .....	179
Ajout d'une nouvelle feuille .....	179
Modification d'une feuille .....	180
Suppression d'une feuille.....	180
Centre de Devis .....	181
Mise en place des coûts des matériaux.....	181
Mise en place des coûts de porte et façade de tiroir .....	184
Tables de coût.....	187
Ajout d'éléments supplémentaires à un devis (Ajouts).....	190
Mise en place des coûts des matériaux.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Mise en place des coûts des portes et des tiroirs .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Configuration d'un coût par tiroir et tiroir intérieur .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



Mise en place d'un coût par pied linéaire d'armoire ..... **Error! Bookmark not defined.**

Mise en place d'un coût par pied linéaire ou pied carré de comptoir..... **Error! Bookmark not defined.**

Mise en place d'un coût par pied linéaire Moulure ..... **Error! Bookmark not defined.**

Configuration de l'en-tête du formulaire de devis ..... **Error! Bookmark not defined.**

Configuration du pied de page du formulaire de devis ..... **Error! Bookmark not defined.**

Ajout d'éléments supplémentaires à un devis ( finition, installation, livraison, etc.) ..... **Error! Bookmark not defined.**

Exportation d'un devis vers Microsoft Word ..... **Error! Bookmark not defined.**

Sauvegarde et restauration ..... 191

    Création d'une sauvegarde..... 191

    Restauration d'une sauvegarde sur le même poste de travail..... 194

    Transfert de paramètres vers un autre ordinateur..... 195



# Copyright

*Copyright 2022 par Planit Canada Inc. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite préalable de Planit Canada Inc.*

## *Clause de non-responsabilité*

*Planit Canada Inc. ne fait aucune déclaration et ne donne aucune garantie à l'égard du contenu des présentes et décline expressément toute garantie implicite de qualité marchande ou d'adéquation à quelque fin que ce soit. De plus, Planit Canada Inc. se réserve le droit de réviser cette publication et d'apporter des modifications de temps à autre au contenu des présentes, sans que Planit Canada Inc. n'ait l'obligation d'aviser quiconque de ces révisions ou modifications.*

*Planit Canada Inc.*

*468 Main,*

*Hudson (Québec), J0P1H0*

*Sans frais : 1-888-824-1474*

*Numéro de télécopieur : 866-875-9075*

*Adresse internet:*

*<https://planitcanada.ca>*

*Planit Canada Inc. Révisé en Juin 2022*



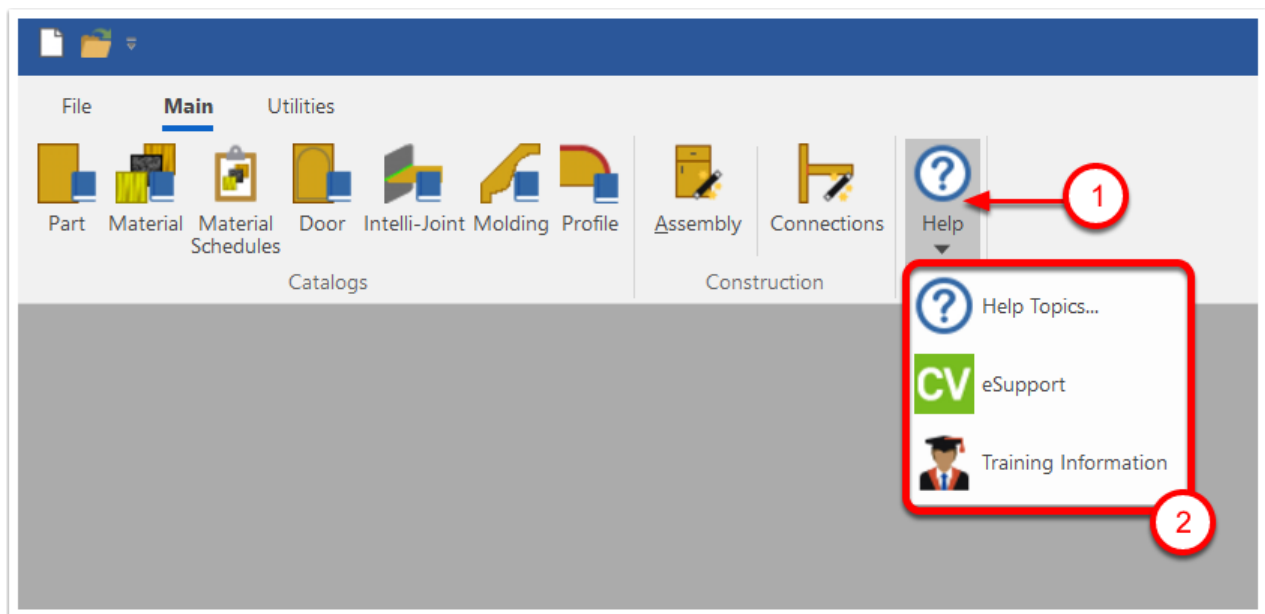
# Assistance technique

Il existe plusieurs façons d'obtenir de l'aide pour CABINET VISION :

## Système d'aide CABINET VISION

### Fichier d'aide

Pour ouvrir le fichier d'aide dans CABINET VISION, cliquez sur le bouton « Aide », puis cliquez sur « Rubriques d'aide... »



En outre, vous pouvez appuyer sur la touche F1 de votre clavier lorsque vous utilisez CABINET VISION pour afficher de l'aide sur la zone que vous utilisez.

### Assistance en ligne

CABINET VISION dispose d'un site Web à service complet avec une section « Wiki », des vidéos de formation et des « Forums » modérés par Technicien. « Vous pouvez également poser vos questions directement sur le site eSupport.

Pour accéder à eSupport, accédez à <http://esupport.verosoftware.com>



## Par téléphone

Les lignes de soutien technique de Planit Canada sont ouvertes du lundi au vendredi, entre 8 h et 19 h, heure de l'Est.

Pour soumettre une demande d'assistance, accédez à :

<https://planitcanada.ca/training-support>

## Séminaires de formation CABINET VISION

CABINET VISION propose une gamme complète de formations pour tous les niveaux d'utilisateurs. Ces cours d'un à trois jours sont organisés en petits groupes et vous fournissent une attention individuelle dans un environnement pratique et sans distraction.

Nous vous recommandons fortement de profiter de cette opportunité et de prévoir d'assister à un séminaire de formation près de chez vous dès que possible, afin que vous puissiez commencer à profiter pleinement de CABINET VISION.

Pour voir les événements à venir, rendez-vous sur : <https://planitcanada.ca/events/>



# Bienvenue

Félicitations pour l'achat de CABINET VISION. Vous avez acheté le premier programme d'ingénierie, pour l'industrie des armoires, sur le marché aujourd'hui.

La philosophie de conception de CABINET VISION est de « garder les choses simples et rendre les choses complexes possibles ».

CABINET VISION est basé sur des principes de modélisation solides. Cela signifie que vous pouvez travailler avec de vraies pièces tridimensionnelles à l'écran comme vous le faites dans votre boutique. Vous travaillez avec un modèle solide 3D réaliste des pièces, assemblages, objets et salles que vous construisez. Ce que vous voyez est ce que vous obtenez.

CABINET VISION a été conçu comme un système « basé sur des règles » avec une capacité entièrement paramétrique basée sur des formules.

Cela signifie que vous enseignez à CABINET VISION comment vous construisez des éléments à travers une série de « Managers » et « Editors ». Et CABINET VISION suivra les règles que vous spécifiez pour les articles que vous fabriquez. Bien que la fonctionnalité entièrement paramétrique basée sur des formules vous permette d'écrire des formules pour les éléments qui ne suivent pas toujours les règles.

Les normes créées par l'utilisateur sont également disponibles pour ajouter, modifier ou supprimer des articles dans des circonstances particulières. Les normes créées par l'utilisateur utilisent un langage de programmation intégré qui vous permet d'améliorer ou de remplacer les normes normales de CABINET VISION. Ces UCS sont entièrement intégrés à CABINET VISION au moment de l'exécution et deviennent une partie intégrante de CABINET VISION.

Vous pouvez commencer à utiliser CABINET VISION pour concevoir des travaux dès que vous l'avez installé sur votre ordinateur, car CABINET VISION est pré-réglé avec des exemples de méthodes de construction d'assemblage, des exemples de portes et de façades de tiroirs, des exemples de boîtes de tiroirs et de méthodes de construction de déploiement et des exemples de matériaux et de attributions de matériaux. Cependant, il est également vrai que ces emplois ne seraient probablement pas construits selon votre propre construction, méthodes ou matériaux. Par conséquent, vous aurez un travail de configuration préliminaire à faire pour personnaliser CABINET VISION à votre façon de faire les choses. Ne laissez pas cette configuration vous intimider; il n'est pas nécessaire de tout configurer à l'avance avant de commencer à utiliser CABINET VISION. L'installation peut être faite un peu à la fois au fur et à mesure.

Ce guide de démarrage rapide est conçu pour vous aider à aller dans la bonne direction.



# Télécharger Cabinet Vision

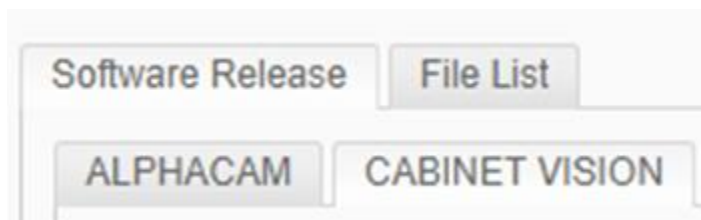
Pour télécharger la dernière version du logiciel pour l'installation, connectez-vous au portail client (accédez à <https://customers.ps.hexagonmi.com/>)

**Conseil :** Vos renseignements de connexion se trouvent dans le courriel de bienvenue que vous avez reçu de Planit Canada.

Trouvez l'en-tête « Télécharger » et en dessous, vous verrez un bouton appelé « Logiciel ». Lorsque vous cliquez sur « Logiciel », il vous dirigera vers un autre emplacement.



La page suivante affichée vous montrera tous les produits dont vous disposez par ordre alphabétique. Pour trouver le téléchargement de CABINET VISION, cliquez sur CABINET VISION dans la barre de ruban.



Lorsque vous cliquez sur le menu, le menu change en révélant toutes les versions actives de CABINET VISION. Les anciennes versions (Sunset Version) peuvent être trouvées en cliquant sur l'option « Liste des fichiers ». Dans ce cas, cependant, nous voulons télécharger la dernière version du logiciel.



Après avoir cliqué sur CABINET VISION, vous verrez la dernière version de CABINET VISION en haut de la liste avec la version actuelle de cette version. Il est important de revoir cela toutes les quelques semaines pour vérifier la version actuelle par rapport à la version que vous avez installée sur votre ordinateur pour vous assurer que vous êtes à jour.

Déplacez votre curseur sur le nom de fichier et tout le texte sera mis en surbrillance. Cliquez sur le bouton et le téléchargement commencera. Veuillez noter que certains navigateurs Internet peuvent s'arrêter vers la fin du téléchargement et analyser le logiciel pour l'empêcher de télécharger complètement. Cela signifie que vous devez être vigilant que le navigateur Internet ou certains logiciels antivirus n'arrêtent pas le téléchargement en cliquant sur Continuer lorsque vous y êtes invité.



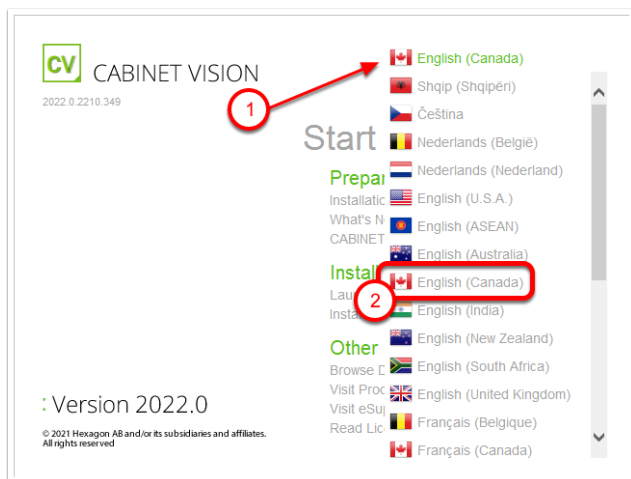
# Installation du logiciel

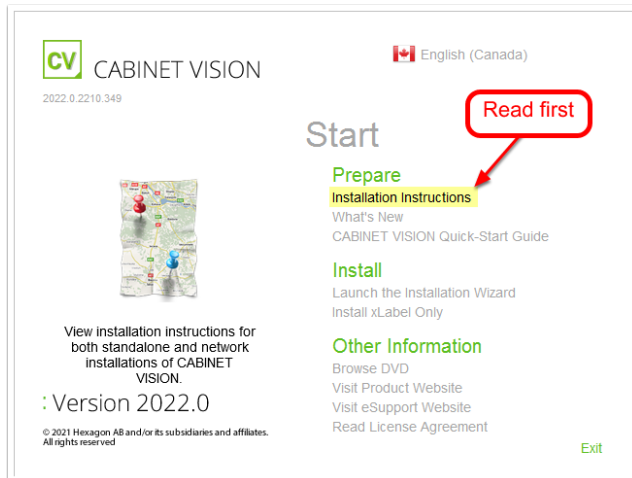
Avant de commencer le processus d'installation, vous devrez « Quitter » (Fermer) toutes les applications en cours d'exécution. La fermeture de toutes les applications en cours d'exécution avant d'installer un nouveau programme vous assurera d'obtenir une installation « propre ». Le fait que d'autres applications s'exécutent en arrière-plan pourrait potentiellement interférer avec le processus d'installation.

*Les problèmes les plus courants liés à l'installation de logiciels sont causés par des logiciels antivirus exécutés en arrière-plan. Il est recommandé de désactiver votre protection antivirus avant d'installer CABINET VISION.*

Exécutez simplement l'exécutif d'installation que vous avez téléchargé à partir du portail client.

Le premier écran qui apparaîtra devrait ressembler à quelque chose comme ça. Changez la langue en français (Canada) puis cliquez sur « Instructions d'installation » et lisez attentivement le document qui s'ouvre.





Suivez ces instructions pour une installation correcte.



# Configuration préliminaire

Maintenant que vous avez installé avec succès CABINET VISION 2022, qu'il s'agisse de la version réseau ou d'un ordinateur autonome, vous serez probablement prêt à commencer à dessiner des travaux.

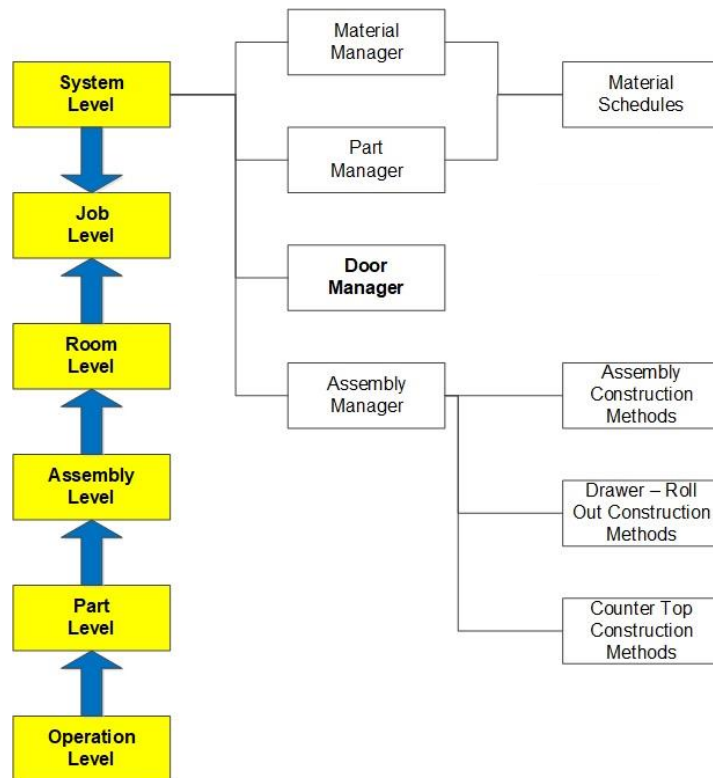
Voici la configuration minimale que vous devrez faire pour créer un vrai travail avec CABINET VISION. Bien sûr, les projets d'entraînement peuvent être créés à l'aide des modèles de construction, de matériaux et de catalogues prédéfinis.

- Entrez suffisamment de matériaux dans le Gestionnaire de matériaux pour créer des assemblages, des façades de portes et de tiroirs, des boîtes de tiroirs et des tiroirs intérieurs.
- Créez des « attributions de matériaux » pour utiliser les matériaux que vous avez saisis.
- Créez au moins une porte.
- Créez au moins une façade de tiroir.
- Créez au moins une « méthode de construction de boîte à tiroirs ». Et peut-être une « méthode de construction de tiroirs intérieurs ».
- Créez au moins une « méthode de construction d'assemblage ».



## Avant de commencer

La chose la plus importante à apprendre sur CABINET VISION est sa structure hiérarchique. En d'autres termes, vous devez apprendre comment les différents niveaux de CABINET VISION fonctionnent et interagissent les uns avec les autres.



Lors du démarrage d'un projet, CABINET VISION copie les fichiers système dans le niveau du projet et ils font partie du fichier de projet. Les modifications apportées à n'importe quel niveau d'un projet n'affecteront que ce niveau et n'auront aucun effet sur les paramètres de niveau système, sauf si vous le souhaitez. Les modifications apportées à un projet n'affecteront aucune autre projet. Les modifications apportées dans une Salle n'auront aucun effet sur une autre Salle. Les modifications apportées à un Assemblage n'auront aucun effet sur une autre Assemblage. Les modifications apportées à une pièce n'auront aucun effet sur un autre pièce. Enfin, les modifications apportées à une Opération n'auront aucun effet sur une autre Opération. Lorsque CABINET VISION recherche des instructions sur la construction de votre assemblage, il commence au niveau le plus bas et monte. Lorsque CABINET VISION trouve la ou les instructions qu'il recherche, il s'arrête et ne regarde pas plus haut. Si des modifications sont apportées à un assemblage, puis que des modifications sont apportées au niveau de la Salle, tous les assemblages de



la salle utiliseront les modifications au niveau de la Salle, à l'exception de l'assemblage qui a été modifié au niveau de l'assemblage.

### **Exemple:**

Si les portes d'un assemblage étaient modifiées, au niveau de l'assemblage, puis que les portes de la Salle étaient remplacées, au niveau de la Salle, par un style de porte différent, tous les assemblages de la Salle utiliseraient les modifications de porte au niveau de la Salle, à l'exception de l'assemblage dont le style de porte avait été modifié au niveau de l'assemblage.

### **Niveau du système :**

Le niveau Système comprend tous les menus accessibles depuis l'écran d'ouverture de CABINET VISION. Par exemple, le gestionnaire d'assemblage, le gestionnaire de matériaux et le catalogue de portes sont tous accessibles à partir du niveau système de CABINET VISION. Les modifications apportées au niveau du système ont des effets de grande portée. Les modifications au niveau du système modifieront les futurs travaux créés une fois la modification effectuée. Certains changements (Gestionnaire de portes, gras dans la figure 1) Au niveau du système affecteront même les projets qui existent avant que la modification ne soit effectuée.

### **Niveau du projet:**

Ce niveau de CABINET VISION est beaucoup plus étroit que le niveau Système. Les modifications apportées au niveau du projet ne dépasseront pas le projet actuel.

### **Niveau de la Salle:**

Les modifications apportées au niveau de la salle sont encore plus étroites que les modifications au niveau du projet. Les changements de niveau de la salle n'affectent pas les autres salles d'un même projet.

### **Niveau d'assemblage :**

Les modifications apportées à un assemblage sont des modifications très étroites. Aucun autre assemblage dans la salle ou le projet ne sera affecté. En fait, une fois qu'une modification du niveau d'assemblage a été effectuée, les modifications de Salle qui s'appliquent aux mêmes paramètres n'auront aucun effet sur cet assemblage.

### **Niveau de la pièce :**

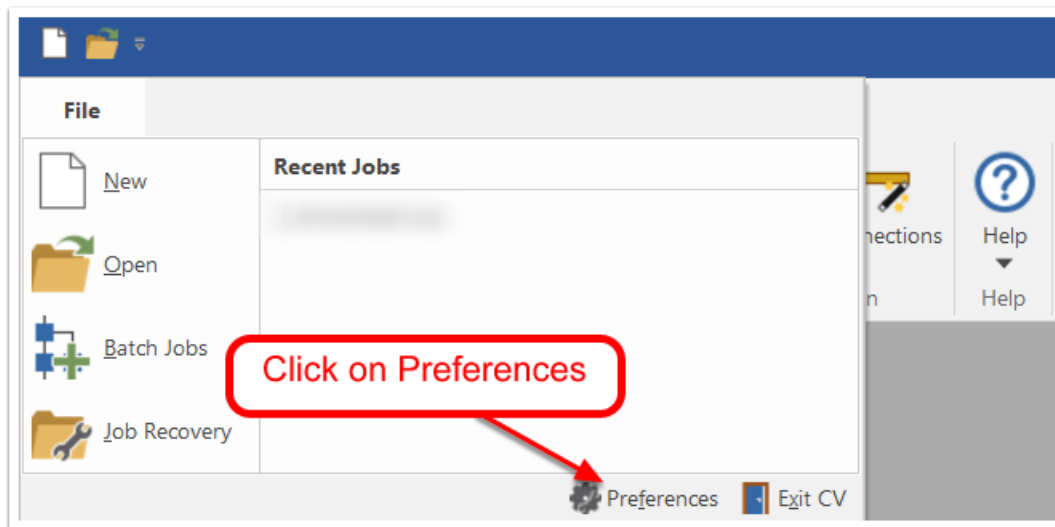
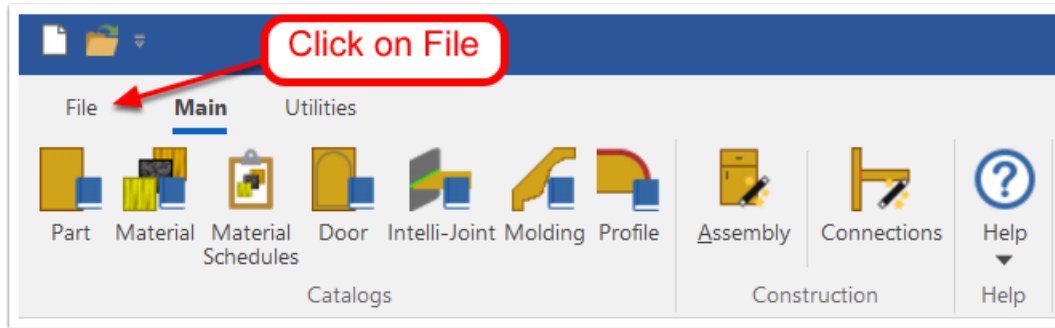
Les modifications au niveau de la pièce auront la portée la plus limitée de tous les types de modifications dans CABINET VISION (à l'exception des modifications d'opération). La seule partie qui sera affectée est celle sur laquelle cette modification est effectuée. Les autres pièces, y compris les autres pièces du même assemblage, ne seront normalement pas modifiées par un changement de niveau de pièce sur une autre pièce.



## Configuration des Préférences Système

Après avoir installé Cabinet Vision sur un nouvel ordinateur, la première fois que vous ouvrez le logiciel, vous devez définir les Préférences Système.

Pour ouvrir la fenêtre Préférences Système, à partir de l'écran de démarrage, cliquez sur le menu Fichier, puis sur le bouton Préférences.



Ci-dessous, nous passerons en revue certaines des propriétés système que vous devez définir pour avoir une expérience optimale de travail avec Cabinet Vision. Ce sont des suggestions et vous pouvez bien sûr avoir une configuration différente pour votre poste de travail.

### Onglet Utilisateur

vous pouvez entrer les informations de votre entreprise dans l'onglet « Utilisateur ». Cabinet Vision utilisera les informations de ce formulaire pour ajouter automatiquement le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de votre entreprise sur les blocs de titre.



Preferences

Fill Objects	Geometry	Layout	Analytics	Lights
User	Measurement Units	General	Message Log Options	Auto-Plan

Company Name  
Your Comany Name Here

Address  
Your Address Here

City State Zip  
Toronto

Contact Phone

Email Mobile

FAX

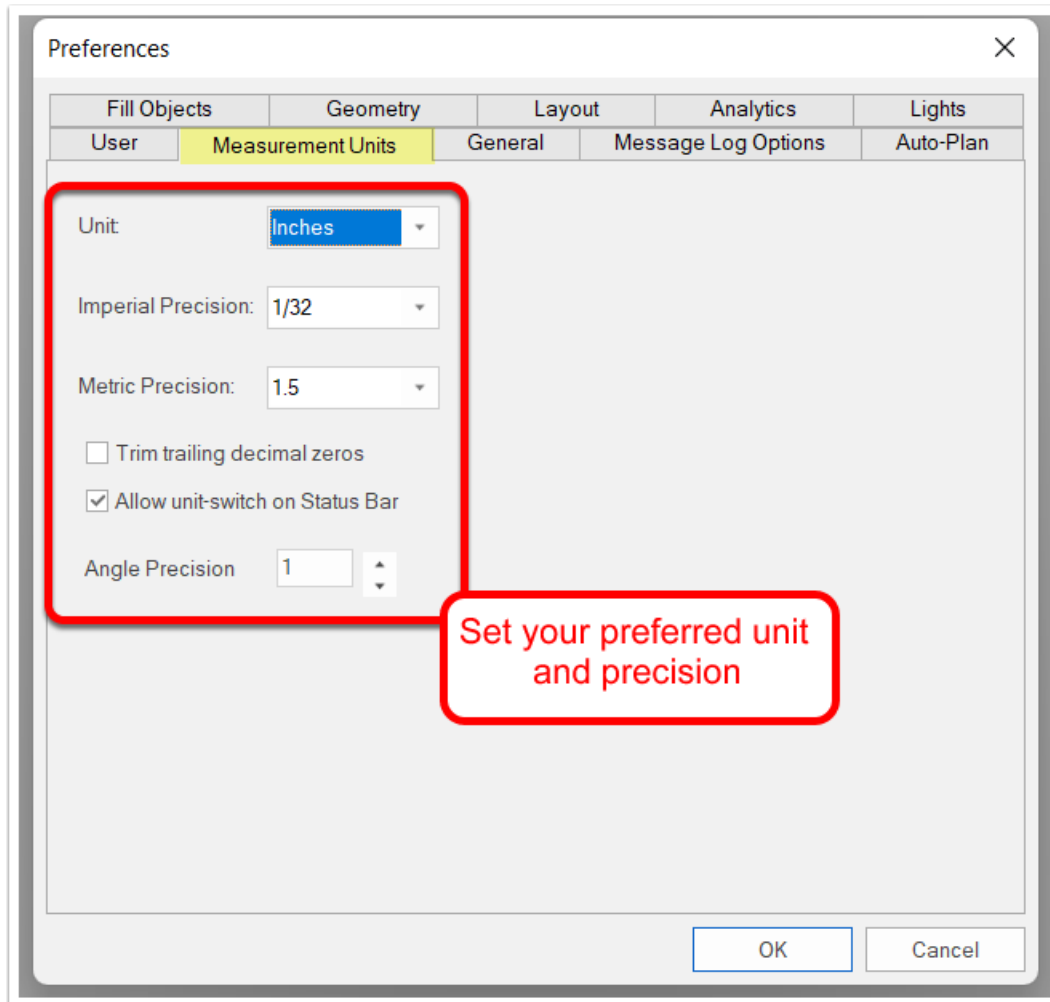
Comment

Enter you company info here

OK Cancel

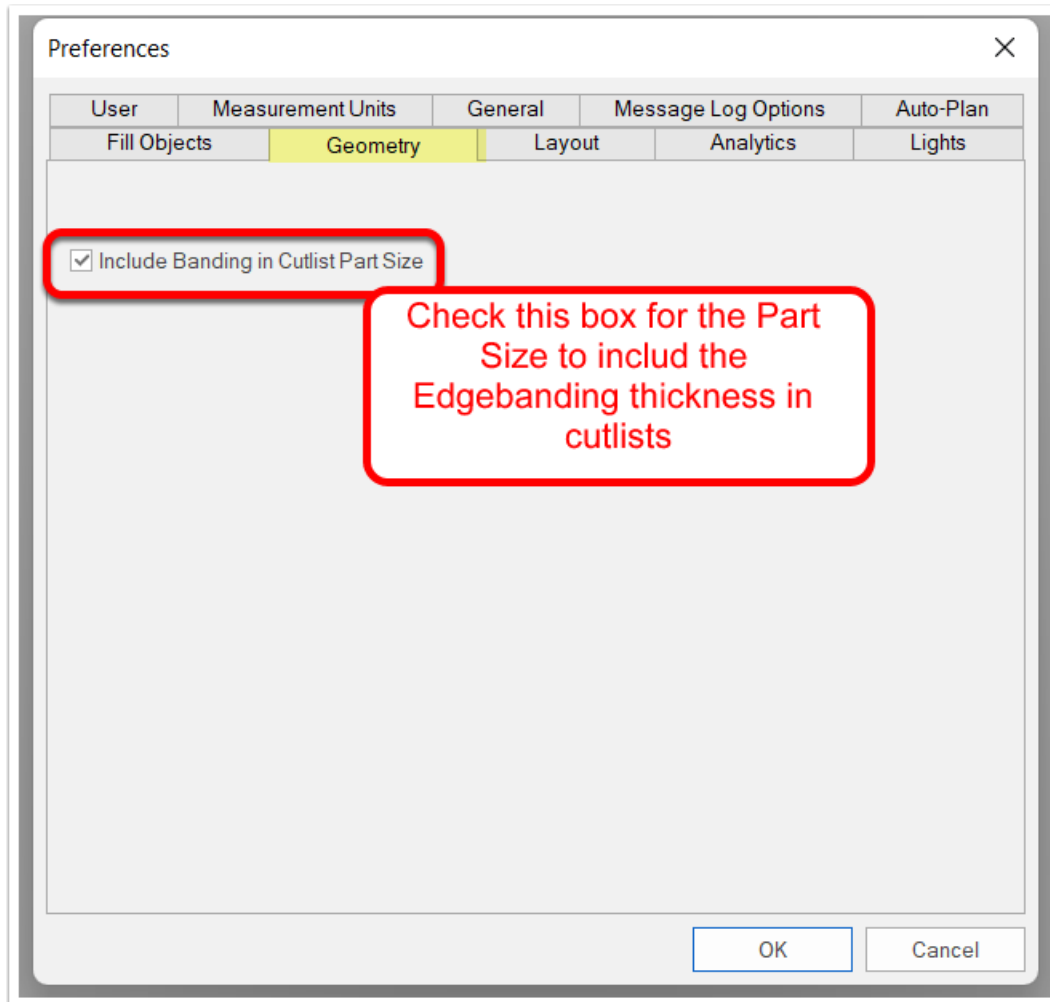
## Onglet Unités de mesure

C'est ici que vous pouvez choisir l'unité et la précision par défaut. Gardez à l'esprit que vous pourrez toujours changer d'unité et de précision à tout moment dans Cabinet Vision. Par exemple, vous pouvez dessiner une cuisine en impérial et décider d'imprimer les dessins de l'atelier en métrique pour la fabrication.



## Onglet Géométrie

Il s'agit d'un paramètre important si vous souhaitez générer des listes de coupe avec Cabinet Vision. Si vous cochez cette case, la taille de la pièce est renvoyée, y compris l'épaisseur de bande de bord dans les listes de coupes.



## Onglet Mise en page

Ici, vous pouvez définir vos préférences pour la façon dont vous souhaitez créer la disposition de votre pièce et de votre armoire lors du dessin d'un projet.

Voici quelques paramètres recommandés :

1. Réglez tous les « dégagements » sur 0 (zéro) pour permettre un contrôle total de l'emplacement de l'appareil et de l'ameublement dans le projet
2. Augmentez la taille maximale de la porte - Définissez cette valeur sur 48 « , Cabinet Vision utilisera cette taille pour décider quand elle doit diviser la face de votre armoire (il n'est pas rare d'avoir des portes supérieures à 30 » pour les armoires à bascule supérieures)
3. Choisissez les paramètres 'Modifier' - Double-cliquez sur l'assemblage en mode élévation murale (les gens préfèrent sectionner au niveau de l'assemblage but vous pouvez essayer dans les deux sens)
4. Décochez la case « Ajuster les assemblages lors du déplacement de l'appareil » (cela empêchera Cabinet Vision de redimensionner vos armoires si vous décidez de déplacer un appareil)



Preferences

User	Measurement Units	General	Message Log Options	Auto-Plan
Fill Objects	Geometry	Layout	Analytics	Lights

Clearances

Refer Side Clearance	0	Floor to Upper above Refer	0
Sink to Sink Opening	0	Floor to Upper above Range	0
Window Clearance	0	End of Wall Clearance	0
Door Clearance	0	End Wall Clearance	0

Combined Tolerances

Assembly depth tolerance: 2

Unfinished End Tolerance

Adjacent to Assembly	3
Adjacent to Wall	3

Edit

Double click on assembly in Wall Elevation mode...

Sections the assembly in the elevation

Edits assembly at the assembly level

Adjust assemblies on appliance move

Ignore Wall Ends in Elevation View

Center appliances under Windows

Doors

Minimum Size: 3

Maximum Size: 48

Use Pair Doors

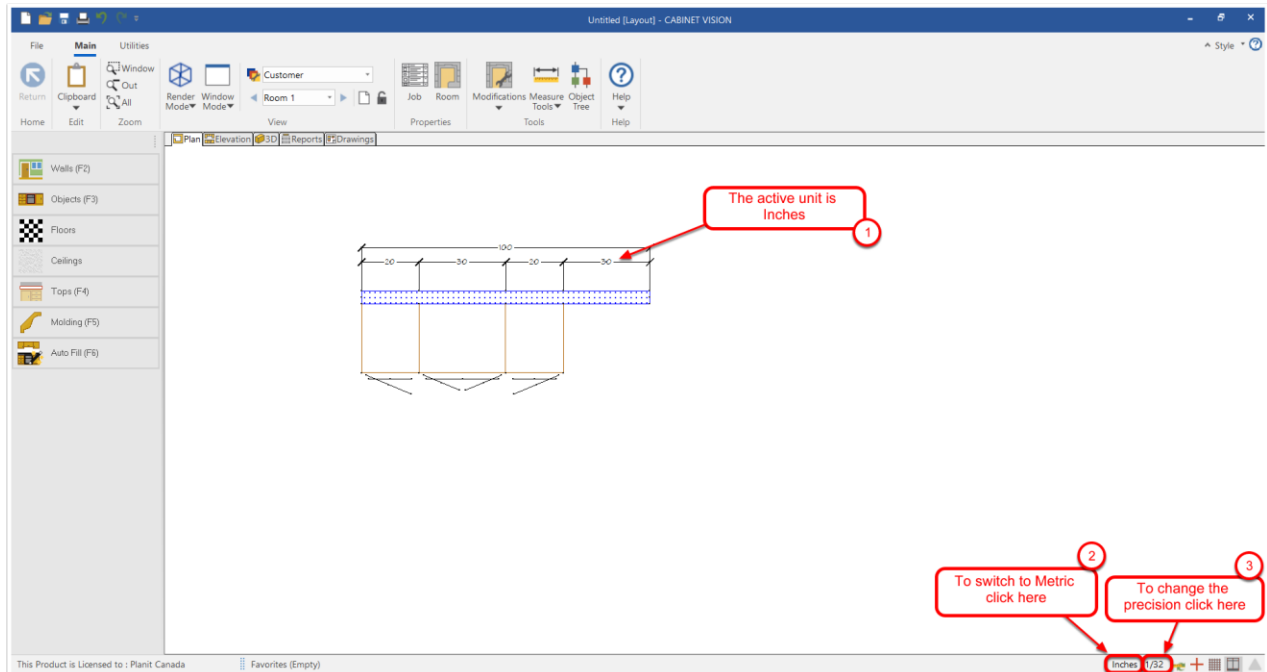
OK Cancel



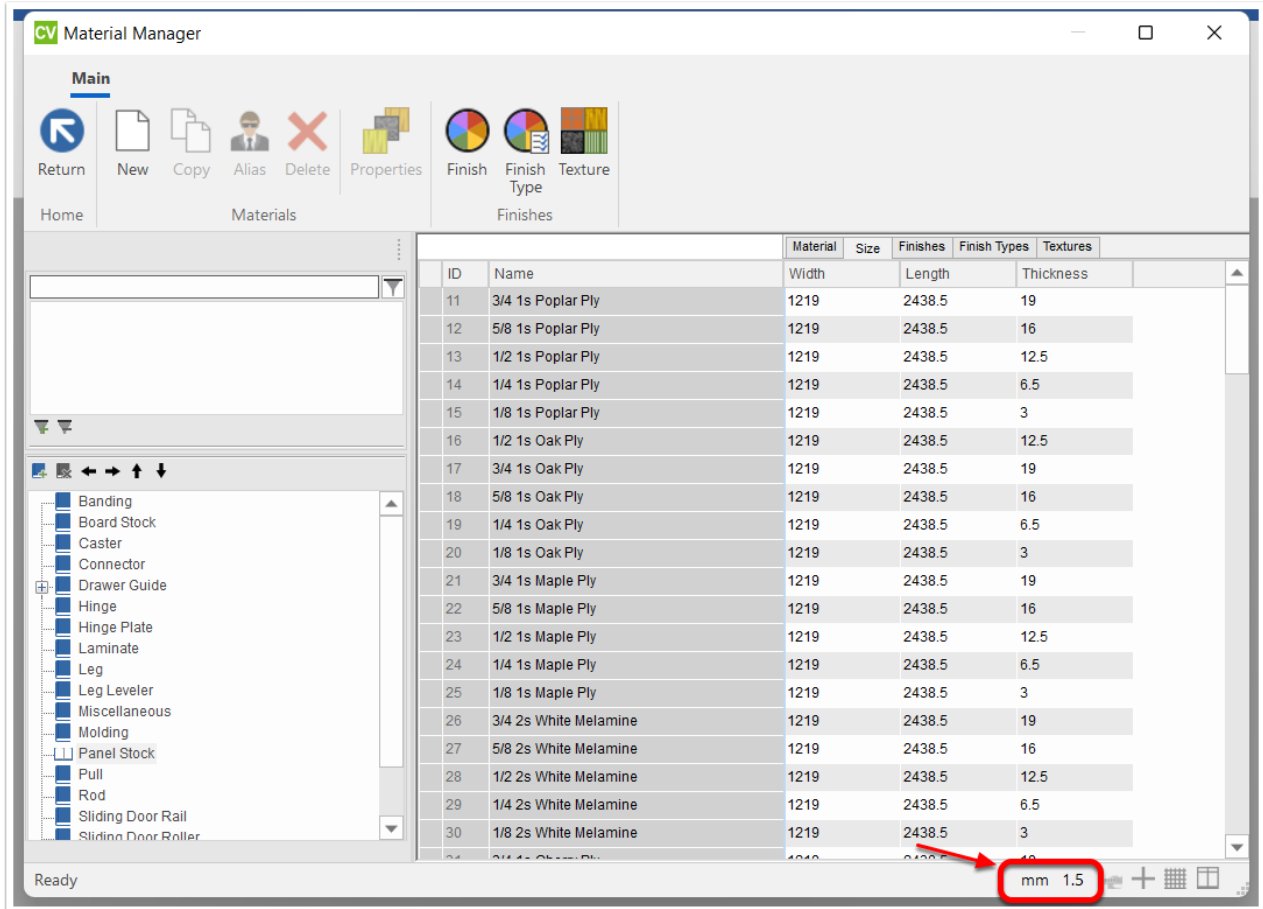
## Comment basculer entre les pouces (impériaux) et les unités métriques

Lorsque vous travaillez dans Cabinet Vision, vous pouvez basculer entre les pouces et les unités métriques à tout moment.

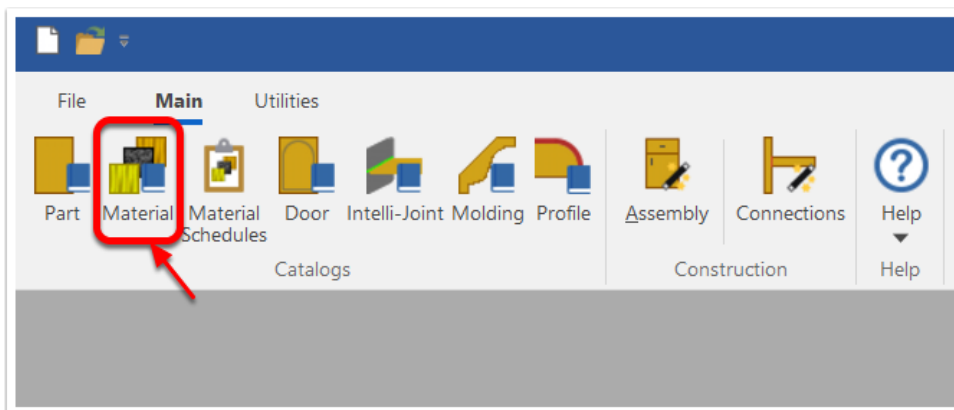
Lorsque vous dessinez un projet pour basculer l'unité, cliquez sur le bouton Pouces / MM dans la barre d'état en bas à droite de votre fenêtre



Vous pouvez également changer d'unité dans les menus du système lors de la configuration des matériaux et des portes et constructions en cliquant sur le bouton Pouces / MM dans la barre d'état en bas à droite de votre fenêtre active.



## Gestionnaire de matériaux



Le Material Manager est « l'entrepôt » où vos Matériaux sont stockés. Tout matériau qui doit être utilisé dans un travail de construction d'armoires, de placards, de portes, de façades de tiroirs, de boîtes à tiroirs, de dépliant, etc. doit d'abord être entré auprès du gestionnaire de matériaux.



Pour démarrer le Material Manager, démarrez CABINET VISION puis cliquez sur « Material ».

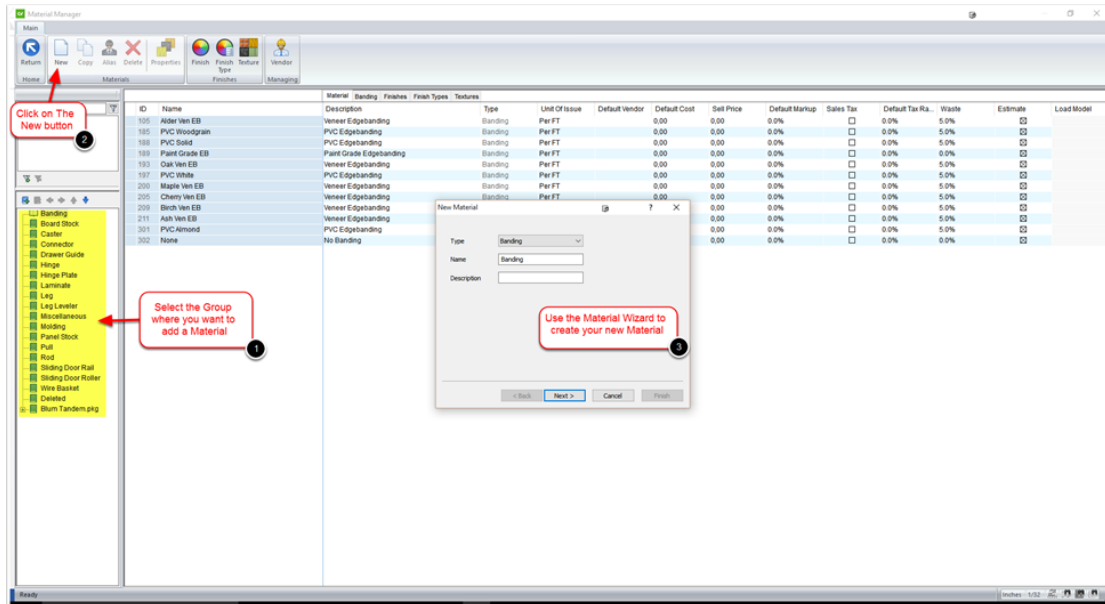
Il n'y a pas de limite au nombre de matériaux que vous pouvez entrer dans le Gestionnaire de matériaux autre que la taille de votre disque dur.

ID	Name	Material	Size	Finishes	Finish Types	Textures	Description	Type	Unit Of Issue	Default Cost	Sell Price	Default Markup	Sales Tax	Default T
11	3/4 1s Poplar Ply	Poplar					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
12	5/8 1s Poplar Ply	Poplar					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
13	1/2 1s Poplar Ply	Poplar					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
14	1/4 1s Poplar Ply	Poplar					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
15	1/8 1s Poplar Ply	Poplar					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
16	1/2 1s Oak Ply	Oak					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
17	3/4 1s Oak Ply	Oak					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
18	5/8 1s Oak Ply	Oak					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
19	1/4 1s Oak Ply	Oak					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
20	1/8 1s Oak Ply	Oak					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
21	3/4 1s Maple Ply	Maple					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
22	5/8 1s Maple Ply	Maple					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
23	1/2 1s Maple Ply	Maple					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
24	1/4 1s Maple Ply	Maple					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
25	1/8 1s Maple Ply	Maple					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
26	3/4 2s White Melamine	White Melamine					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
27	5/8 2s White Melamine	White Melamine					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
28	1/2 2s White Melamine	White Melamine					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
29	1/4 2s White Melamine	White Melamine					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
30	1/8 2s White Melamine	White Melamine					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
31	3/4 1s Cherry Ply	Cherry					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
32	5/8 1s Cherry Ply	Cherry					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
33	1/2 1s Cherry Ply	Cherry					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
34	1/4 1s Cherry Ply	Cherry					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
35	1/8 1s Cherry Ply	Cherry					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
36	1/2 2s Cherry Ply	Cherry					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
37	3/4 1s Birch Ply	Birch					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	
38	5/8 1s Birch Ply	Birch					Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	



## Comment ajouter un nouveau matériau

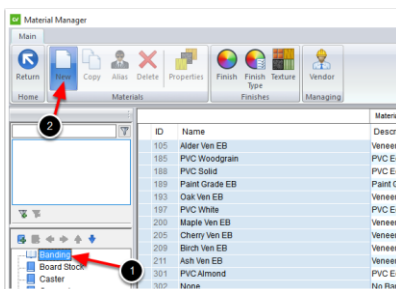
Pour entrer un nouveau matériau dans le Gestionnaire de matériaux, cliquez sur « Catégorie » dans la barre latérale à laquelle vous souhaitez ajouter le matériau, puis cliquez sur l'option « Nouveau » dans la barre du ruban. Maintenant, définissez simplement le matériau en fonction de vos besoins.



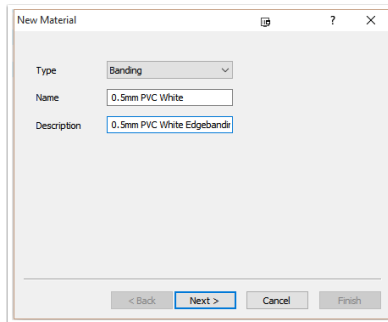
## Exemple

Ajouter une nouvelle bande « 0.5 PVC White Edgebanding »

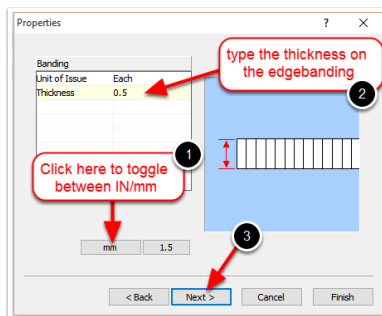
Sélectionnez le groupe Banding et cliquez sur l'option Nouveau .



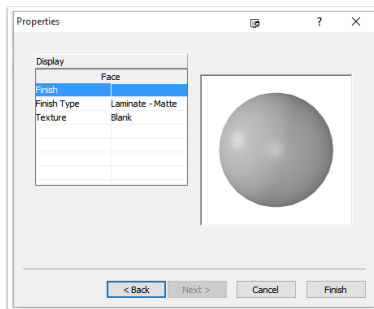
Sélectionnez le Type Banding dans la liste, tapez « 0.5mm PVC White » dans le champ name et « 0.5mm PVC White Edgebanding » dans le champ Description. Cliquez sur Suivant pour accéder à la fenêtre suivante de l'Assistant.



Basculez entre impérial et métrique, spécifiez l'épaisseur de la bande (0,5 mm), puis cliquez sur Suivant.



Sélectionnez « Blanc » pour finition, « Stratifié -Mat » pour Type de finition, « Vide » pour Texture, puis cliquez sur Terminer



## Onglet Propriétés du matériau

Dans l'onglet « Matériau », vous pouvez modifier rapidement certaines propriétés de base telles que le nom, le coût et l'épaisseur du matériau.



**Material Manager**

**Main**

Return New Copy Alias Delete Properties Finish Finish Type Texture

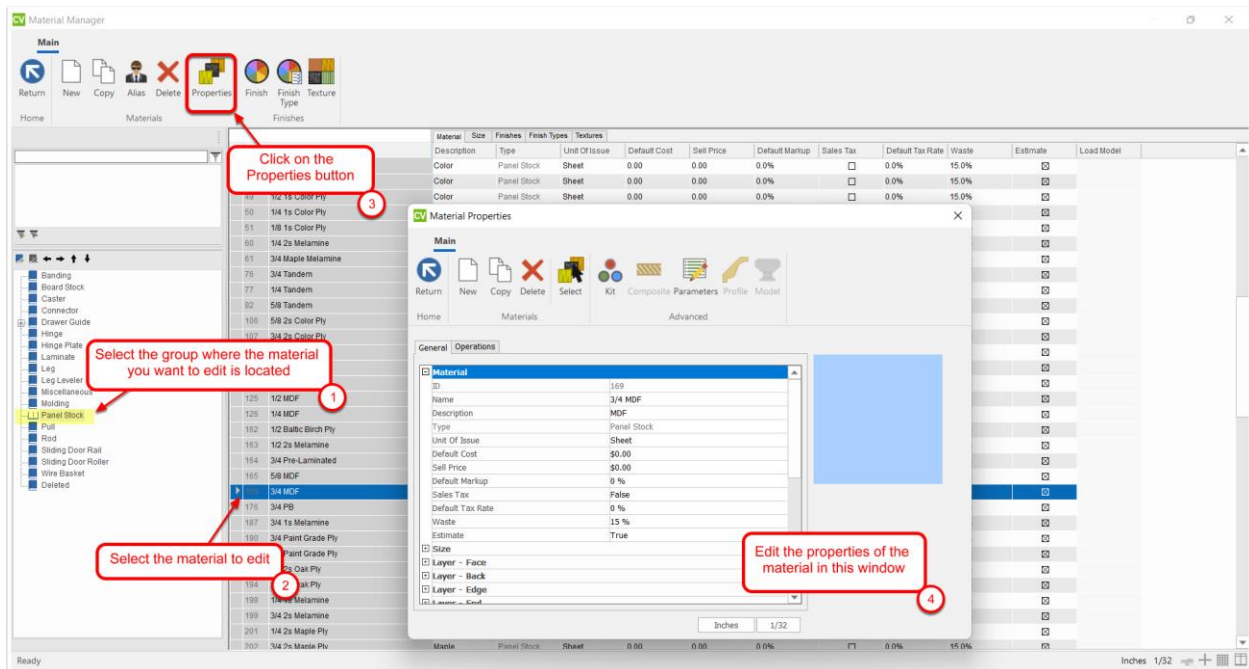
Home Materials Finishes

ID	Name	Description	Type	Unit	Issue	Default Cost	Sell Price	Default Markup	Sales Tax	Default Tax Rate	Waste	Estimate	L
11	3/4 1s Poplar Ply	Poplar	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
12	5/8 1s Poplar Ply	Poplar	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
13	1/2 1s Poplar Ply	Poplar	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
14	1/4 1s Poplar Ply	Poplar	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
15	1/8 1s Poplar Ply	Poplar	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
16	1/2 1s Oak Ply	Oak	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
17	3/4 1s Oak Ply	Oak	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
18	5/8 1s Oak Ply	Oak	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
19	1/4 1s Oak Ply	Oak	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
20	1/8 1s Oak Ply	Oak	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	
21	3/4 1s Maple Ply	Maple	Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%	<input type="checkbox"/>	0.0%	15.0%	<input type="checkbox"/>	

**You can quickly edit some basic material Properties**

## Comment modifier un matériau existant

Cliquez sur le matériau que vous souhaitez modifier, et il deviendra le matériau actif, puis modifiez simplement les champs de ce matériau. Assurez-vous de vérifier chaque onglet pour toute propriété de matériau spéciale. Il vous sera peut-être plus facile de cliquer simplement sur l'option Propriétés dans la barre de ruban (ou de double-cliquer sur l'ID de matériau) pour modifier ses propriétés dans l'éditeur de propriétés.



## Comment faire pour supprimer un matériau

Cliquez sur le matériau que vous souhaitez supprimer, puis cliquez sur l'option « Supprimer » dans la barre du ruban.



**CV Material Manager**

**Main**

Return New Copy Alias Delete Properties Finish Finish Type Texture

Home Materials

Material	Banding	Finishes	Finish Types	Textures		
105	PVC Color 0.5mm	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00
185	PVC Color 1mm	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00
188	PVC White 1mm	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00
189	Paint Grade EB	Paint Grade Edge	Banding	Per FT	0.00	0.00
193	Oak Ven EB	Veneer Edgeband	Banding	Per FT	0.00	0.00
197	PVC White 0.5mm	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00
200	Maple Ven EB	Veneer Edgeband	Banding	Per FT	0.00	0.00
205	Cherry Ven EB	Veneer Edgeband	Banding	Per FT	0.00	0.00
209	Birch Ven EB	Veneer Edgeband	Banding	Per FT	0.00	0.00
211	Ash Ven EB	Veneer Edgeband	Banding	Per FT	0.00	0.00
301	PVC Almond	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00
302	None	No Banding	Banding	Per FT	0.00	0.00
1190	PVC Maple 0.5mm	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00
1718	PVC Thermo Mat	PVC Edgebandin	Banding	Per FT	0.00	0.00

**CV Confirm Delete**

Are you sure you want to delete this material?

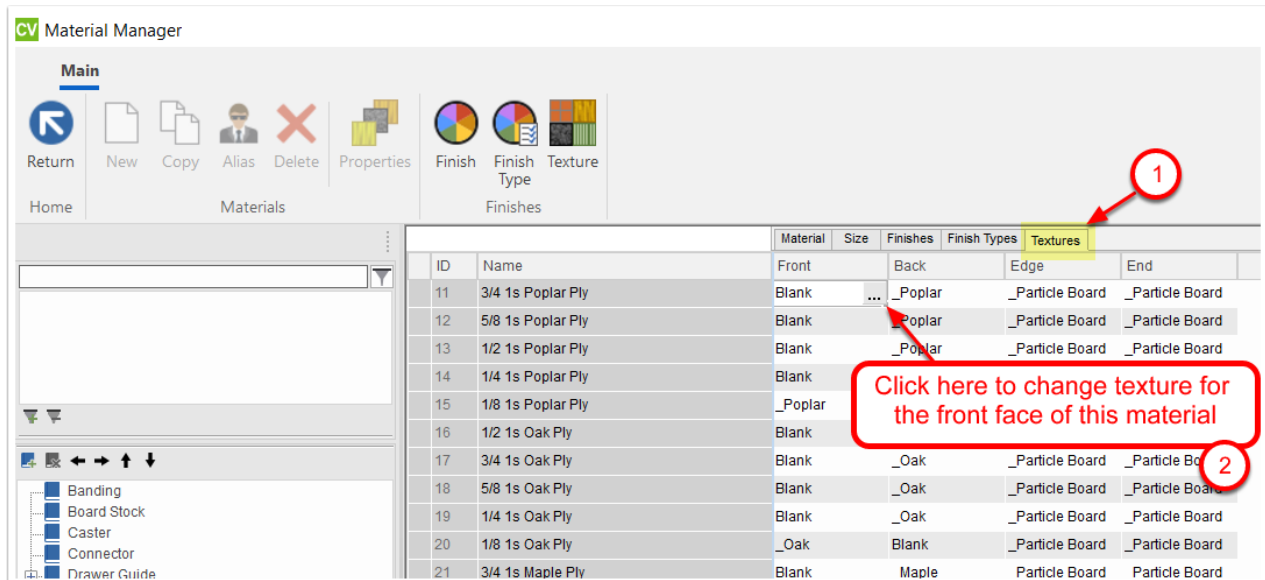
Do not ask me again

OK Cancel

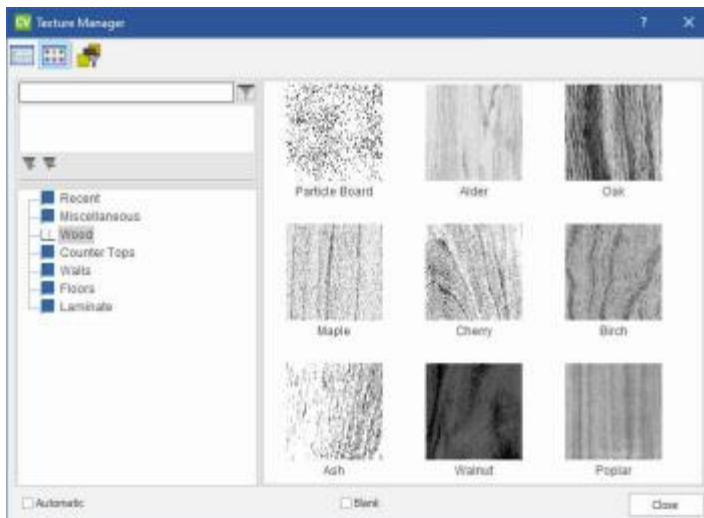
Select the Material to delete

## Textures des matériaux

Sous l'onglet Textures, vous pouvez sélectionner une texture pour le visage, le dos, le bord et la fin du matériau sur lequel vous travaillez. Pour sélectionner une texture, cliquez simplement sur le champ de la partie du matériau que vous souhaitez définir et cliquez sur le bouton d'action.



Le Gestionnaire de textures s'affiche. Cliquez simplement sur la texture que vous souhaitez sélectionner pour le matériau.

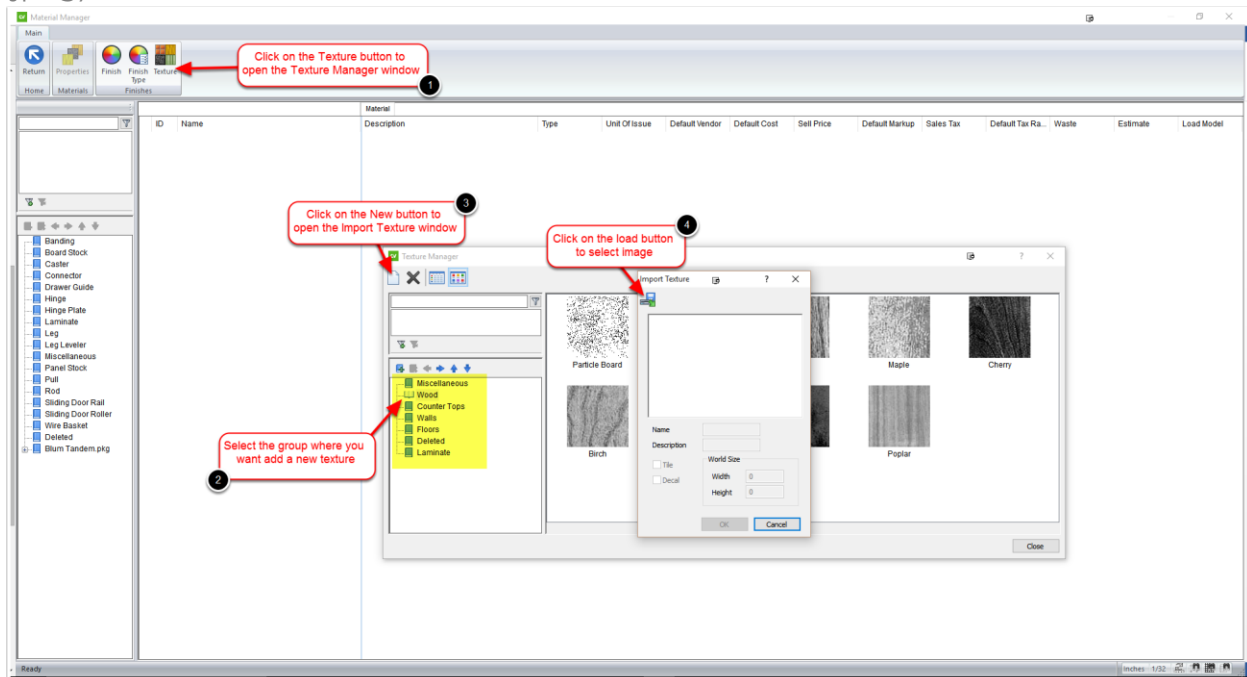


La texture est importante car CABINET VISION utilise une liste de coupes « visuelle ». Ce que vous voyez est ce que vous obtenez. Si un matériau dans un projet est le mauvais matériau, vous pouvez le voir tout de suite car il aura la mauvaise texture.



## Comment ajouter une nouvelle texture

Cabinet Vision peut importer 2 types d'images : Bitmap (.bmp) ou Jpeg (.jpg ou .jpeg)

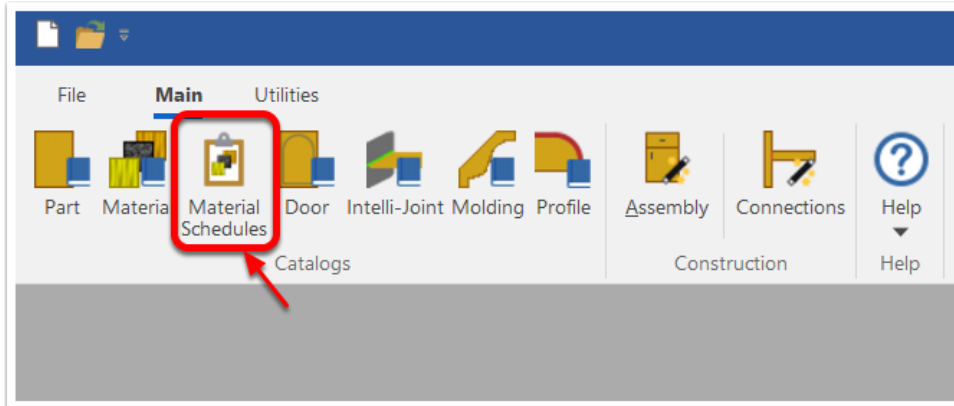


Voici les propriétés de texture à spécifier lorsque vous importez une nouvelle texture :

- Nom - Nom de la texture.
- Description - Description de la texture.
- Tuile - Si cette option est activée, elle indique au système de répéter la texture à la largeur/hauteur spécifiée sur la surface à laquelle elle est appliquée.
- Mélanger au Fini - Si cette option est activée, cela indiquera au système de ne pas mélanger la finition avec la texture.
- Largeur - Largeur que l'image doit représenter dans une dimension réelle.
- Hauteur - La hauteur que l'image doit représenter dans une dimension réelle.



## Attributions des matériaux



Les attributions de matériaux sont des listes prédéfinies de pièces et des matériaux utilisés pour ces pièces. Les attributions de matériaux permettent de changer rapidement et facilement les matériaux pour tout ce sur quoi vous travaillez. Bien que vous puissiez cliquer sur chaque pièce de chaque assemblage et changer de matériau pour la pièce, il est beaucoup plus rapide et plus facile de modifier le calendrier des matériaux utilisé pour la pièce ou l'assemblage.

Vous souhaitez modifier les matériaux utilisés pour une pièce ou un seul assemblage ? Accédez simplement à Propriétés de la salle ou de l'assemblage et modifiez la planification des matériaux d'assemblage. Vous voulez que les portes soient fabriquées à partir d'un matériau différent? Il suffit d'aller dans Propriétés et de modifier le calendrier des matériaux pour les portes. Vous voulez changer les charnières? Allez simplement dans Propriétés et modifiez la planification des charnières que vous utilisez.

### Comment ajouter une nouvelle attribution des matériaux pour les assemblages

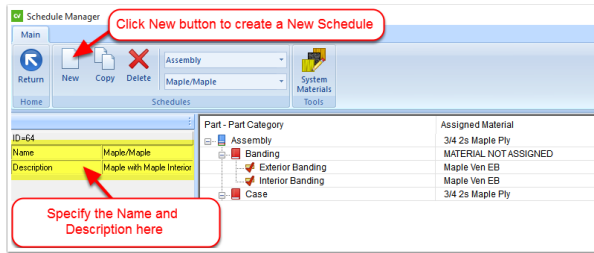
Vous remarquerez que lorsque vous développez une branche (en cliquant sur le symbole + à côté d'une branche, vous développez cette branche pour voir les niveaux sous-jacents), il existe des noms de pièces d'assemblage spécifiques. Pour chaque pièce d'assemblage, vous devez sélectionner un matériau qui sera utilisé dans cette planification.

Tout d'abord, cliquez sur l'option Nouveau dans la barre du ruban.

Dans la barre latérale, tapez un Nom pour la nouvelle planification des matériaux. Le nom doit refléter les documents que vous sélectionnerez pour cette annexe afin que



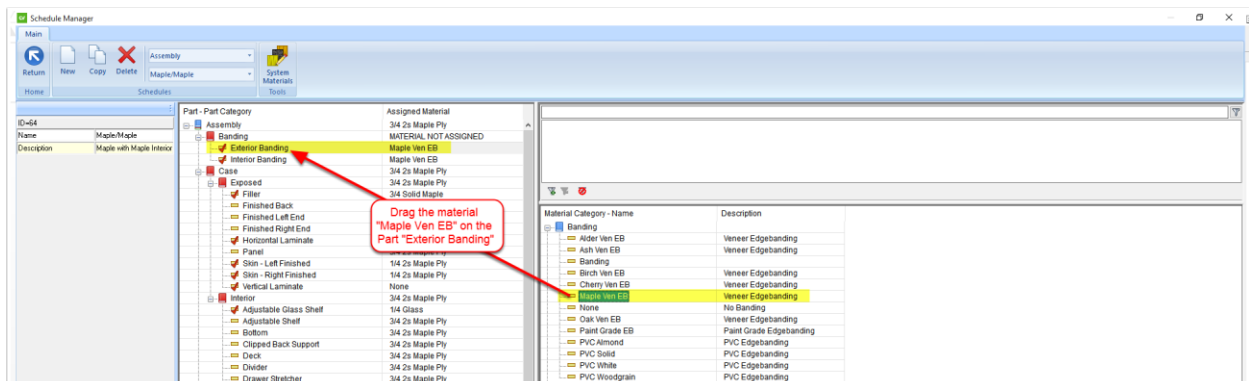
vous puissiez identifier l'annexe par le nom seul. Le champ Description est simplement pour tous les détails supplémentaires que vous souhaitez inclure.



Ensuite, vous devez descendre dans la liste des pièces et vous assurer d'affecter des matériaux à chaque pièce. Dans cet exemple, nous allons d'abord cliquer sur le symbole + pour développer la ligne de bande.

Lorsque la ligne de bande est développée, vous verrez une liste des types de bandes qui sont à votre disposition (bandes extérieures, bandes intérieures).

Pour choisir un matériau pour les bandes extérieures, cliquez sur les mots Bandes extérieures, puis recherchez et sélectionnez un matériau dans la liste des matériaux. À ce stade, vous pouvez faire glisser et déposer le matériau souhaité sur la pièce ou cliquer sur le bouton Affecter <<< pour affecter un matériau à une pièce sélectionnée.



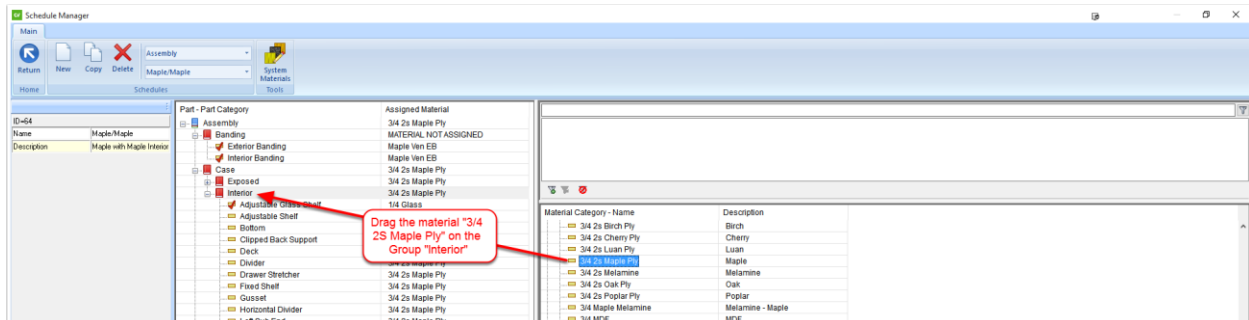
Ensuite, répétez le processus pour Chant Intérieur.

Ensuite, cliquez sur le symbole + en regard de Caisson, puis sur le symbole + en regard de Intérieur afin de pouvoir sélectionner Matériaux pour les pièces internes du caisson de l'assemblage.

Vous devriez remarquer qu'il y a un matériau sélectionné pour l'assemblage, pour le Caisson et pour l'intérieur. Cependant, il n'y a pas une seule pièce du Cabinet appelée « Assemblage », « Caisson » ou « Intérieur ». En fait, il s'agit de lignes parent pour toutes les pièces qui apparaissent en dessous. Tous les articles qui apparaissent dans la liste et qui ont une coche rouge à côté d'eux ont été remplacés par autre chose que le matériau sélectionné pour le parent. L'avantage d'avoir une pièce qui



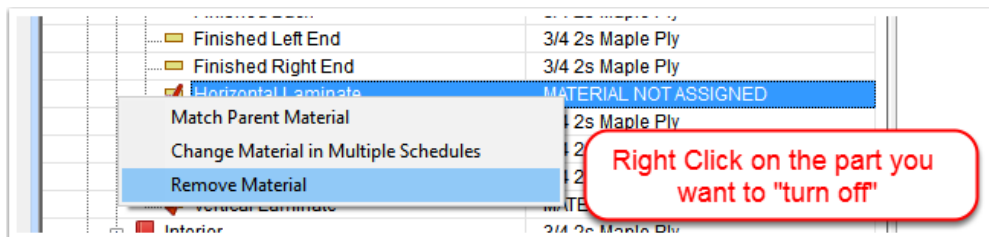
correspond au matériel du parent est que la modification du matériel parent changera également le « enfant ». Par conséquent, vous pouvez apporter une seule modification à la ligne parente et ensuite changer tous les « enfants » sous celle-ci sans passer par le processus fastidieux de modification du matériel de chaque pièce. Les seules modifications que vous devrez ensuite apporter individuellement seront les articles qui ne correspondent pas au parent. Si vous souhaitez qu'un article suive le matériau du parent, cliquez simplement avec le bouton droit sur cet article et cliquez sur Matériaux | Faire correspondre parent.



Enfin, vous devez répéter le processus pour chaque pièce répertoriée dans la planification des matériaux jusqu'à ce qu'un matériau approprié leur soit attribué.

Il y a de nombreuses parties dans la planification que vous ne pouvez jamais utiliser dans un projet. Par exemple, si vous créez des armoires sans cadre, les matériaux seront affectés aux pièces du cadre de face, mais n'apparaîtront pas dans un projet, sauf si votre méthode de construction les appelle. Pour ces types de pièces, vous devez choisir le matériau que vous utiliseriez si jamais vous mettez cette pièce dans un projet.

Il n'y a qu'une seule façon de « désactiver » le stratifié ou le bandage pour un travail particulier, et c'est de faire un clic droit sur la pièce et de sélectionner l'option « Retirer le matériau ».

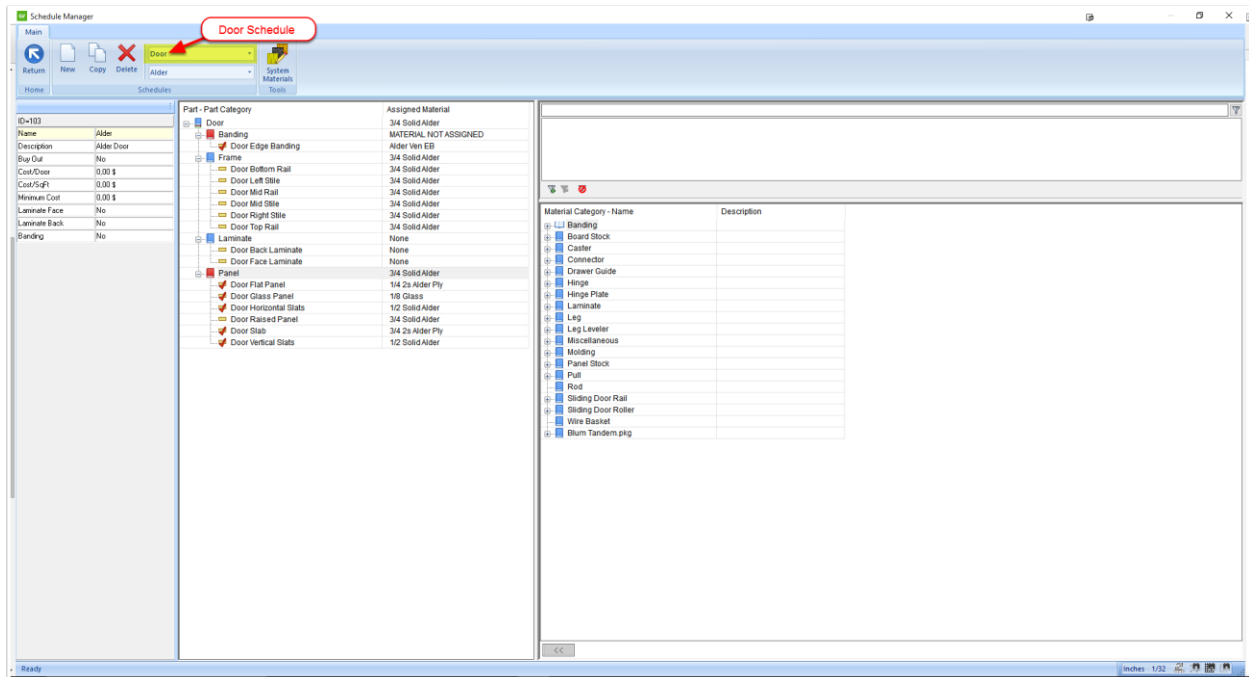


Vos attributions de matériel sont très flexibles. Lorsque vous êtes dans un projet particulier qui est similaire à la planification normale avec quelques modifications mineures, vous pouvez modifier l'attribution à l'intérieur de cet projet et elle n'ira pas au-delà de cet projet.



## Comment ajouter un nouveau calendrier de matériaux pour les portes

Chaque façade de porte ou de tiroir doit avoir au moins un calendrier de matériel qui lui est attribué. La construction de la façade de la porte et du tiroir est configurée dans le catalogue de portes. En outre, vous attribuerez des horaires de matériaux à votre porte à partir du catalogue de portes.



Les fonctions permettant de créer une nouvelle planification et d'affecter un matériau à une pièce sont les mêmes que pour les assemblages.

Les propriétés suivantes sont disponibles pour les portes:

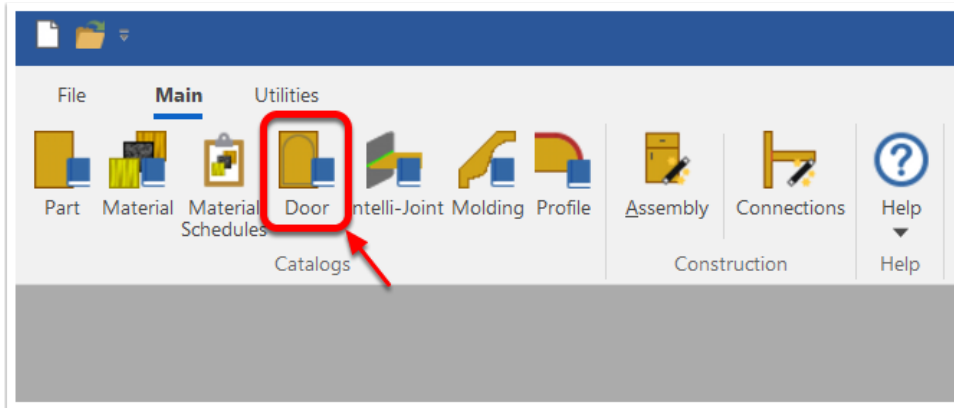
- ID - Numéro d'identification de la liste des matériaux sélectionnée.
- Nom : nom de la planification des matériaux sélectionnée.
- Description - Description de la liste des matériaux sélectionnée.
- Upcharge - La valeur « Upcharge » ne sera ajoutée que dans un tableau de taux qui utilise la méthode d'enchère « Utiliser la tarification du catalogue de pièces ». Cette valeur correspond à un pourcentage de frais que vous facturez au-dessus du prix standard du catalogue de pièces, tel qu'il est entré dans le Gestionnaire de pièces lorsque ce calendrier de matériaux est en cours d'utilisation.
- Buy Out - Activez cette option pour racheter la porte plutôt que de la construire vous-même. Cela sera lié à vos rapports et enchères.
- Coût/ Porte - Cette option ajoutera simplement le montant saisi sous forme de taux forfaitaire par porte. Cette valeur ne sera ajoutée que dans un tableau de taux qui utilise la méthode d'enchère « Utiliser la tarification du catalogue de portes ».



- Coût/Pieds carrés (SqM) - Cette option multipliera le montant saisi par la superficie totale de la porte. Cette valeur ne sera ajoutée que dans un tableau de taux qui utilise la méthode d'enchère « Utiliser la tarification du catalogue de portes ».
- Coût minimum - Cette option vous permettra de définir un coût de porte minimum pour la porte lors de l'utilisation de ce calendrier de matériaux. Notez que le coût total de la porte est Porte + Tapis + Profil (Bord intérieur + Bord extérieur + Panneau surélevé + Itinéraire personnalisé). Cette valeur est uniquement pour le coût du matériau, donc si le matériau « Ajouter par porte » et le matériau « Ajouter par sqft » est inférieur à « coût minimum », il utilisera le coût minimum pour le coût du matériau. En d'autres termes... le coût de la porte et les coûts du profil seront ajoutés à ce coût minimum.
- Face stratifiée - Indique à Cabinet Vision d'appliquer le matériau affecté à la partie stratifiée de la face de la porte sur votre porte.
- Dos stratifié - Indique à Cabinet Vision d'appliquer le matériau affecté à la partie stratifiée arrière de la porte sur votre porte.
- Bandage - Indique à Cabinet Vision d'appliquer le matériau affecté à la partie de bande de bord de porte à votre porte.

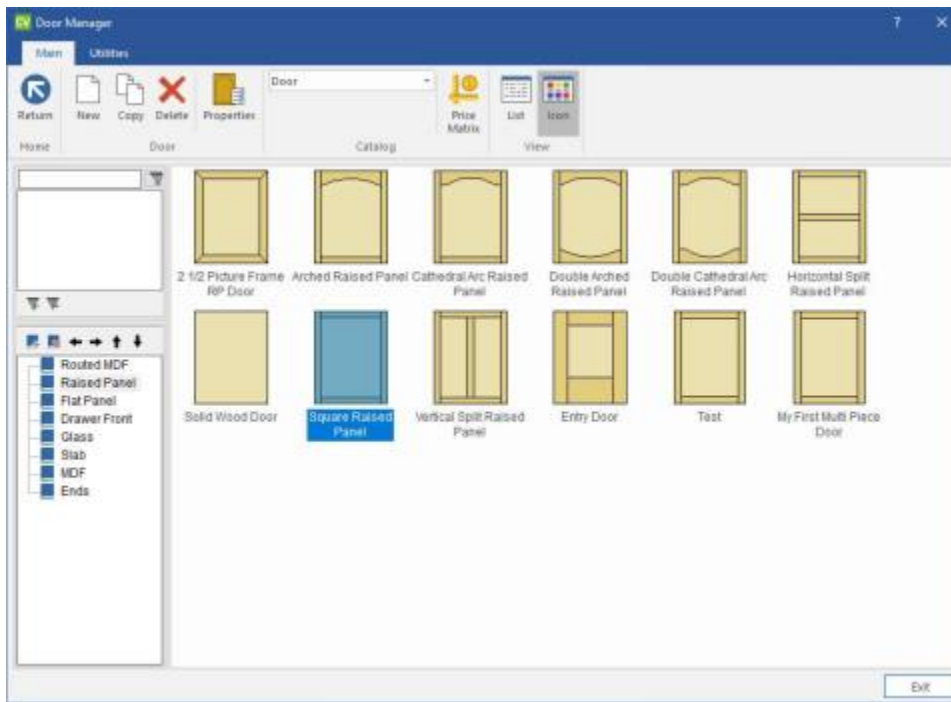


# Gestionnaire de porte



## Démarrage du gestionnaire de portes

Bien que CABINET VISION soit livré avec plusieurs exemples de portes et de façades de tiroirs, vous devrez configurer vos propres façades de portes et de tiroirs avant de commencer votre premier vrai travail. Pour démarrer le gestionnaire de portes, cliquez simplement sur l'option « Porte » à partir du ruban d'ouverture de l'écran CABINET VISION.





À partir de l'écran d'ouverture du gestionnaire de portes, vous pouvez via le ruban créer un nouveau style de porte, copier le style de porte actuel et le renommer en quelque chose d'autre ou vous pouvez supprimer le style de porte actuel. Une fois que vous avez sélectionné l'option que vous voulez, tout ce que vous faites à partir de ce moment correspond au style de porte sélectionné.

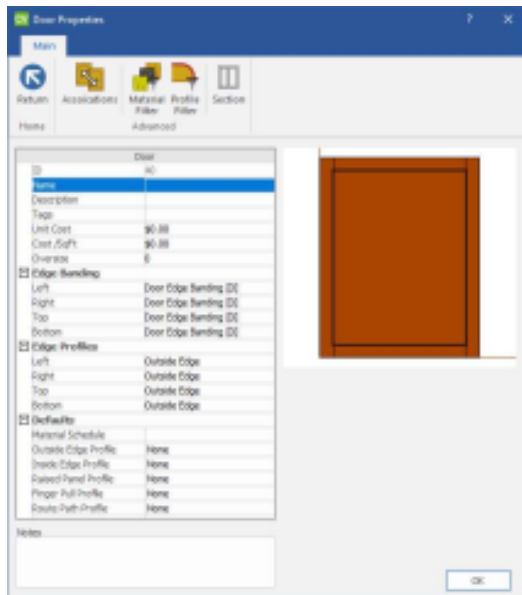


## Comment créer une porte?

Sélectionnez une catégorie pour stocker la porte dans Cliquez sur l'option Nouveau dans la barre de ruban Exécuter via l'assistant Nouvelle porte

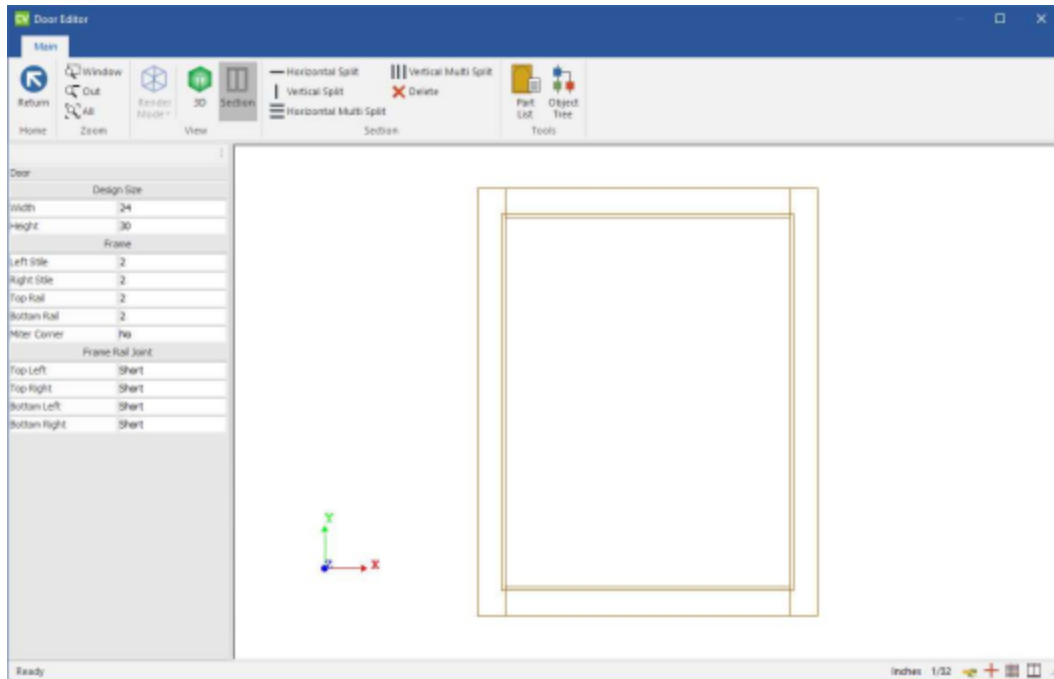
### Construction de portes

Pour configurer la façon dont une porte individuelle est construite, sélectionnez d'abord la porte que vous souhaitez travailler. Cliquez sur l'option Propriétés dans la barre du ruban.



L'écran Propriétés de la porte est l'endroit où vous contrôlez les propriétés générales de votre style de porte.

Cliquez sur l'option Section pour contrôler la construction de notre porte.



L'idée derrière cet écran est que vous ajouteriez des stiles et des rails, si c'était le type de porte sur lequel vous travaillez, puis vous cliqueriez sur chaque pièce une à la fois et vous assureriez qu'ils sont de la taille que vous les couperiez si vous alliez faire cette taille de porte. CABINET VISION utilisera ces tailles de pièces d'échantillon pour vous donner la liste de coupes correcte pour la taille de portes requise par votre travail. Lorsque vous entrez les tailles de pièce de l'échantillon, vous devez entrer les tailles de pièce finies et non les tailles de pièce brutes. L'exception étant que certaines pièces ont une boîte « Extra », de sorte que vous pouvez ajouter un montant supplémentaire à la pièce.

*Si vous achetez vos portes, vous n'avez pas à vous soucier de la bonne taille des pièces. Il suffit de faire en sorte que la porte ressemble à la porte que vous voulez et de lui donner le nom correct.*

La première étape serait de cliquer au milieu de la porte et de sélectionner le « Type » de panneau pour cette porte. En sélectionnant « Élevé » comme type de panneau, vous avez fait deux choses. Tout d'abord, vous avez indiqué à CABINET VISION que vous souhaitez que le panneau soit un panneau « Type » de panneau surélevé, et deuxièmement, vous avez indiqué à CABINET VISION que vous souhaitez créer ce panneau à partir du matériau sélectionné pour « Panneau surélevé » dans les attributions de matériau de porte.

La deuxième étape serait de dimensionner les Stiles et les Rails en cliquant dessus et en changeant la taille dans la barre latérale. Pour ajouter Mid Stiles et Rails, cliquez simplement Size sur l'outil approprié.



L'étape suivante serait de cliquer sur chaque partie de la porte et de vérifier les tailles de pièce pour vous assurer qu'elles sont de la taille que vous les couperiez si vous faisiez une porte de cette taille.

À tout moment, vous pouvez cliquer sur l'option Liste des pièces dans le ruban pour afficher toutes les tailles de pièces de la porte.

#### Profil Edge intérieur

Si vous fabriquez vos propres portes, vous devez comprendre ce qu'est un bord intérieur et ce qu'il fait. La forme de la coupe du bord intérieur n'est pas aussi importante que la profondeur de la coupe. En effet, la forme de la coupe du bord intérieur est simplement décorative tandis que la profondeur de la coupe peut être utilisée par CABINET VISION pour dimensionner vos pièces de porte.

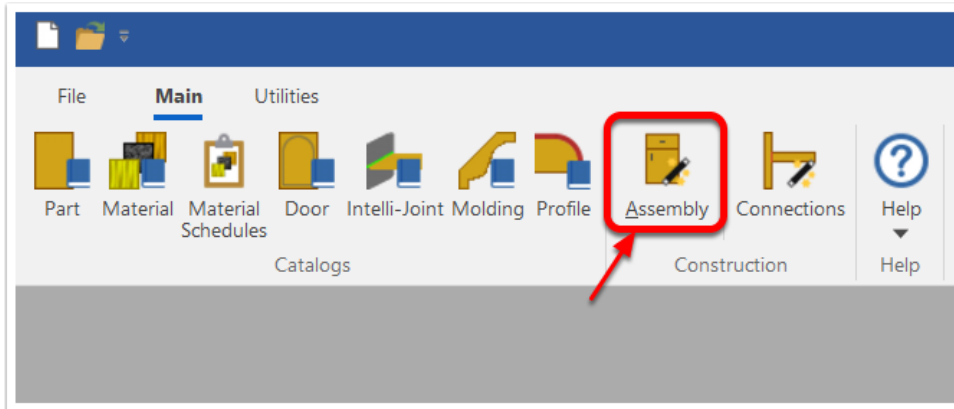
Si vous fabriquez une porte avec un cadre autour d'elle et que vous utilisez la construction de cope and stick pour la porte, vous ne pourrez pas faire dimensionner correctement vos pièces de porte tant que vous n'aurez pas sélectionné un profil de bord intérieur à utiliser avec cette porte qui a une « largeur » égale à la « profondeur » de vos fraises de porte. En effet, CABINET VISION peut ajouter la largeur d'un profil de bord intérieur étendu à chaque extrémité du rail supérieur, du rail intermédiaire, du rail inférieur et de tout stiles intermédiaire, pour le cope et le bâton.



CABINET VISION est livré préréglé avec quelques échantillons à l'intérieur des profils de bord. Cependant, si vous n'en trouvez pas dans la liste, cela correspond à la profondeur de vos coupe-portes. Vous devrez créer le vôtre qui correspond à la profondeur de vos fraises de porte avant de pouvoir dimensionner correctement vos pièces de porte.



## Construction d'assemblage



L'Assistant Assemblage est l'utilitaire que vous utiliserez pour « apprendre » à Cabinet Vision la façon dont vous générez vos assemblages. Les réponses que vous donnerez dans l'Assistant créeront un ensemble de règles que vos assemblages suivront lorsqu'ils seront construits.

Vous n'êtes pas limité à un certain nombre de méthodes de construction; par conséquent, vous pouvez créer autant de méthodes différentes que vous en avez besoin



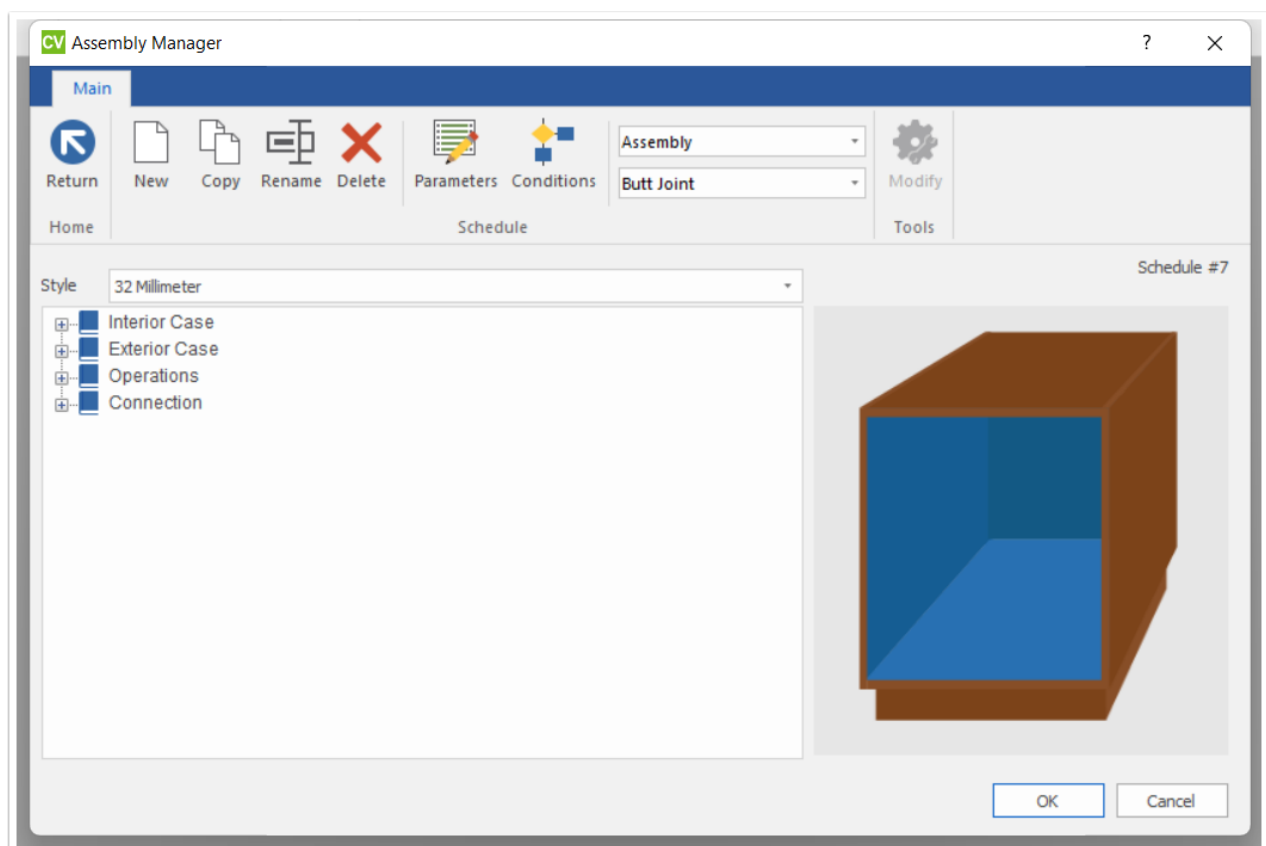
## Comment configurer vos méthodes de construction

La configuration de vos méthodes de construction pour les armoires, les placards, les tiroirs, les dépliantes et les comptoirs se fait dans le Gestionnaire d'assemblage. En répondant à une série de questions simples qui sont utilisées pour enseigner à CABINET VISION les « Règles » de la façon dont vous construisez des assemblages.

Démarrage du Gestionnaire d'assemblage

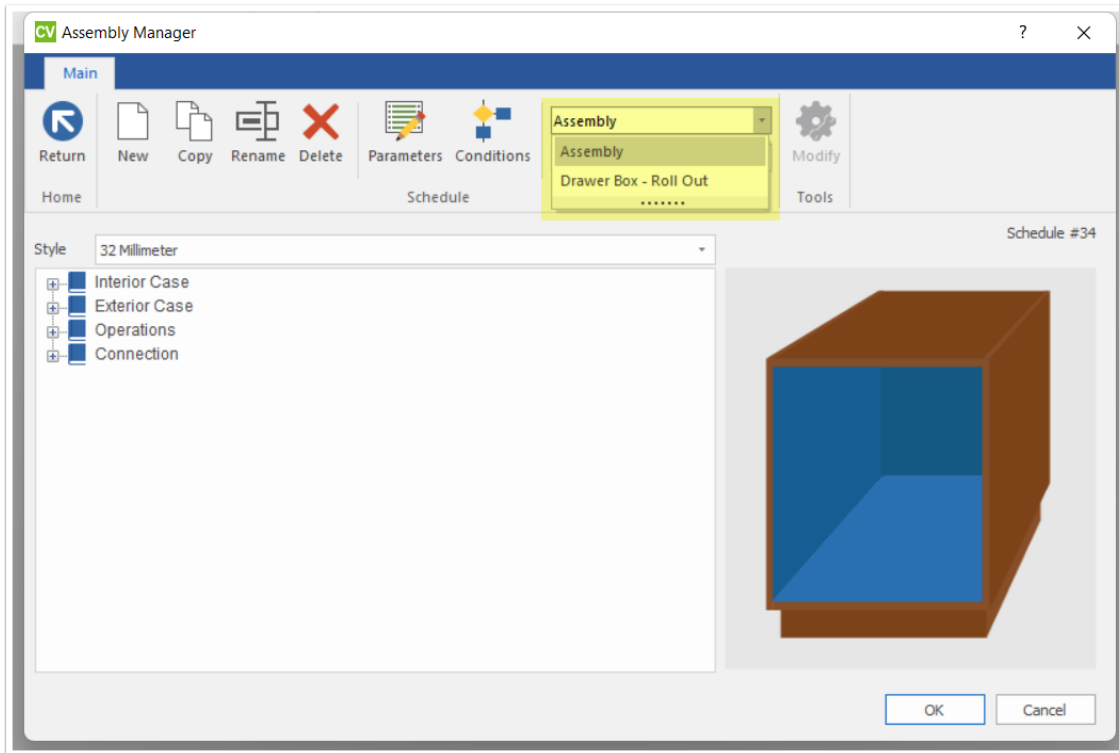
Pour démarrer le gestionnaire d'assemblage, à partir de l'écran d'ouverture de CABINET VISION, cliquez sur « Assemblage ».

Cela démarrera le Gestionnaire d'assemblage et affichera un écran qui ressemble à ceci.





La première chose que vous devez faire ici est de déterminer avec quel type d'assemblage vous souhaitez travailler.





La zone de liste déroulante la plus haute vous permet de choisir parmi les deux types d'assemblage suivants :

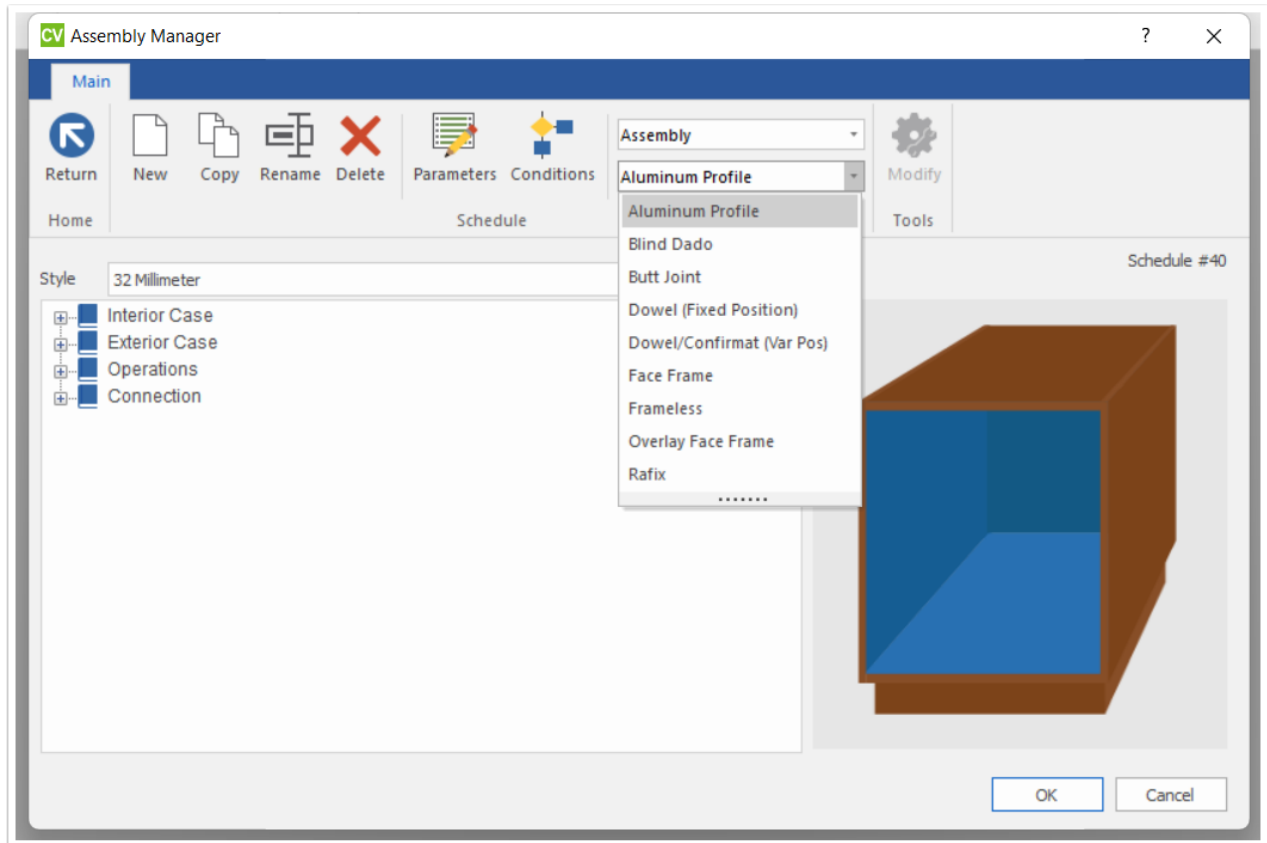
Cabinet – Armoire et/ou placard (couvert immédiatement en dessous)

Tiroirs – Tiroirs Intérieur (plus loin dans ce guide)

Lorsque vous installez CABINET VISION pour la première fois, il est livré avec plusieurs exemples de méthodes de construction, dont un appelé « A Cadre » et un appelé « Sans Cadre ». Ce ne sont que des noms. Les deux méthodes de construction ont les mêmes questions. Tout dépend de la façon dont vous répondez aux questions qui détermine comment une méthode de construction construira des assemblages. Si vous aviez répondu aux questions de la même manière, ils construiraient les assemblées de la même manière, même s'ils ont des noms différents.

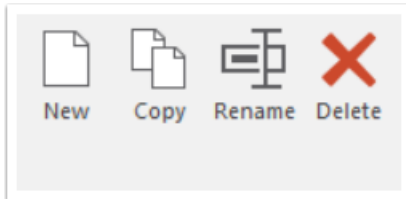
Rien ne vous empêche de construire des assemblages sans cadre à l'aide de la méthode de construction « A Cadre » ou de construire des assemblages « A Cadre » avec la méthode « Sans Cadre » Construction; autre que le fait que les Assemblées pourraient sembler étranges si vous le faisiez.

La zone de liste déroulante la plus basse de la barre du ruban vous permet de modifier la méthode de construction sur laquelle vous travaillez. Si vous cliquez sur la zone de liste déroulante, vous verrez une liste des méthodes de construction que vous avez actuellement. Il n'y a pas de limite au nombre de méthodes de construction que vous pouvez créer.

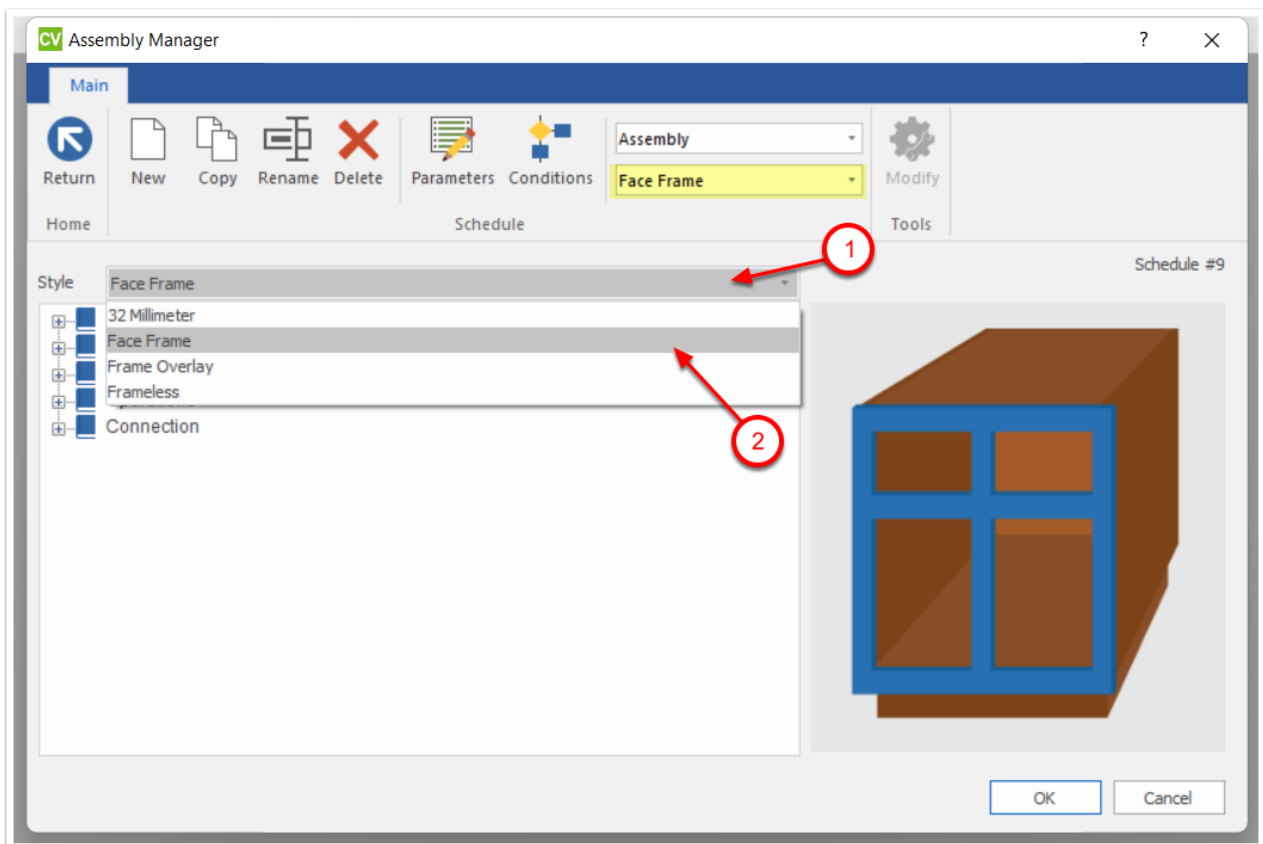




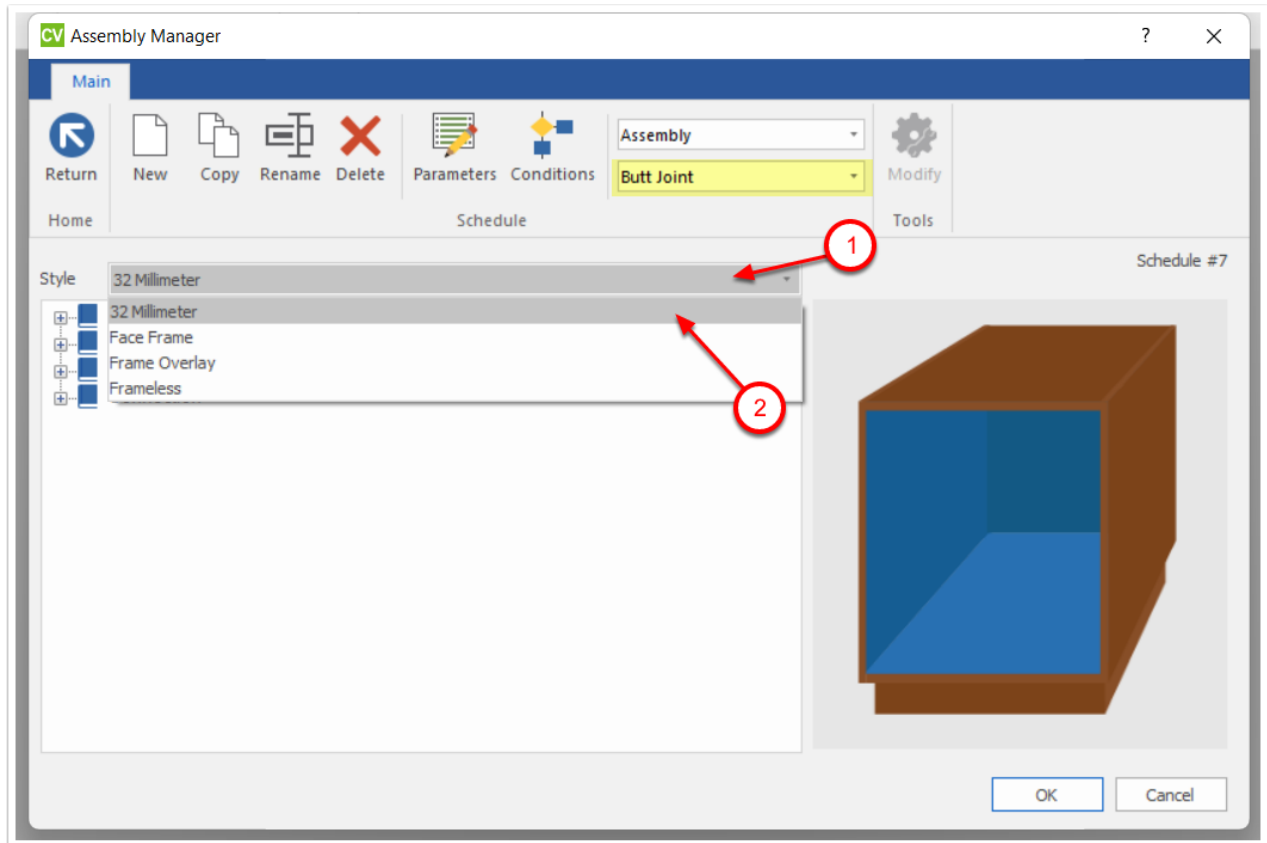
Il existe quatre autres options importantes dans la barre de ruban. Le premier est utilisé pour créer une nouvelle méthode de construction; la seconde est utilisée pour copier la méthode de construction sélectionnée »; le troisième est utilisé pour renommer la méthode de construction actuelle », et le quatrième est utilisé pour supprimer la méthode de construction actuelle.



Si vous configurez une méthode de construction de cadre de visage, vous devez accéder à la zone de liste déroulante Style de construction et sélectionner Cadre de visage. Cela affichera les questions sur le cadre du visage au fur et à mesure que vous parcourez la méthode de construction.

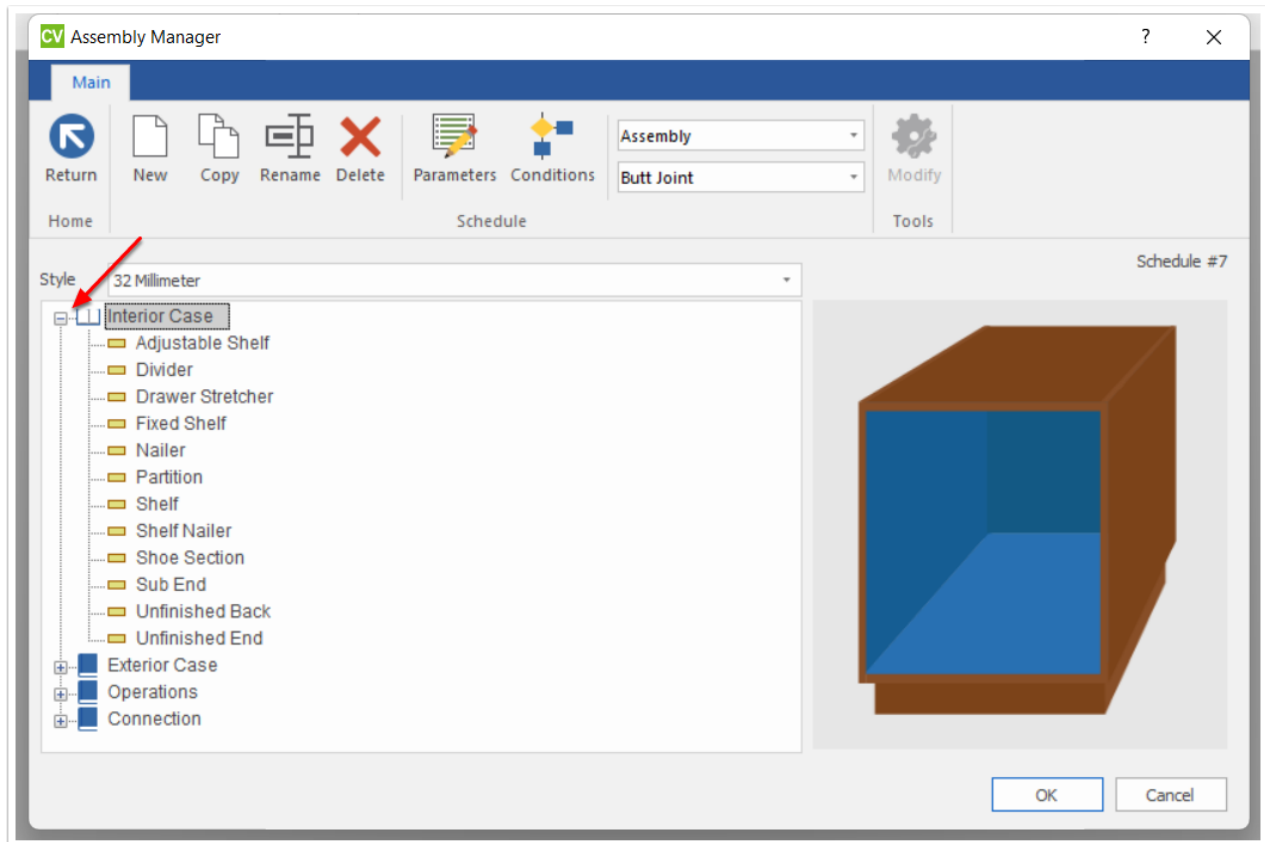


Si vous configurez une méthode de construction sans cadre, vous pouvez accéder à la zone de liste déroulante Style de construction et sélectionner Sans cadre ou 32 mm. Cela empêchera l'affichage des questions Face Frame, même si elles sont toujours là. Rappelez-vous: Toutes les méthodes de construction ont les mêmes questions en eux; certaines questions peuvent simplement être cachées pour éviter toute confusion.

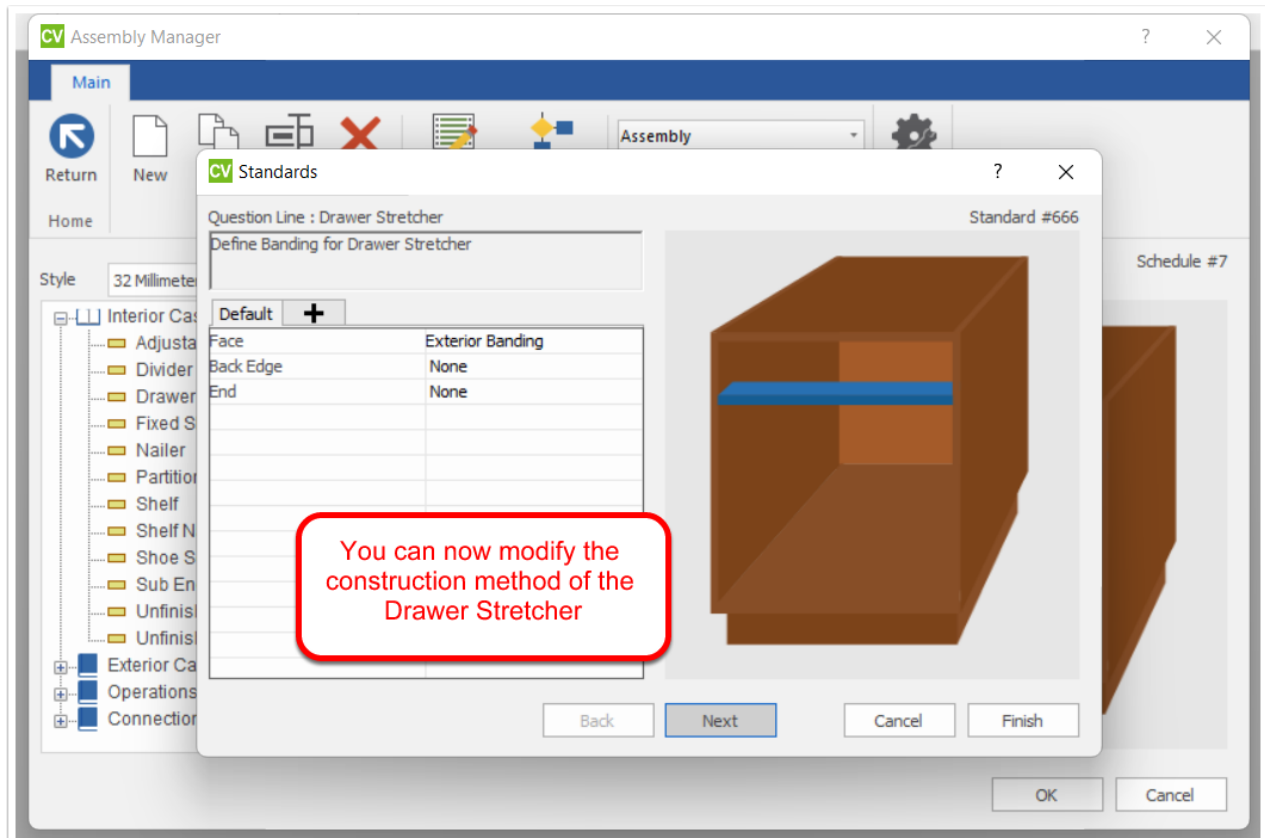
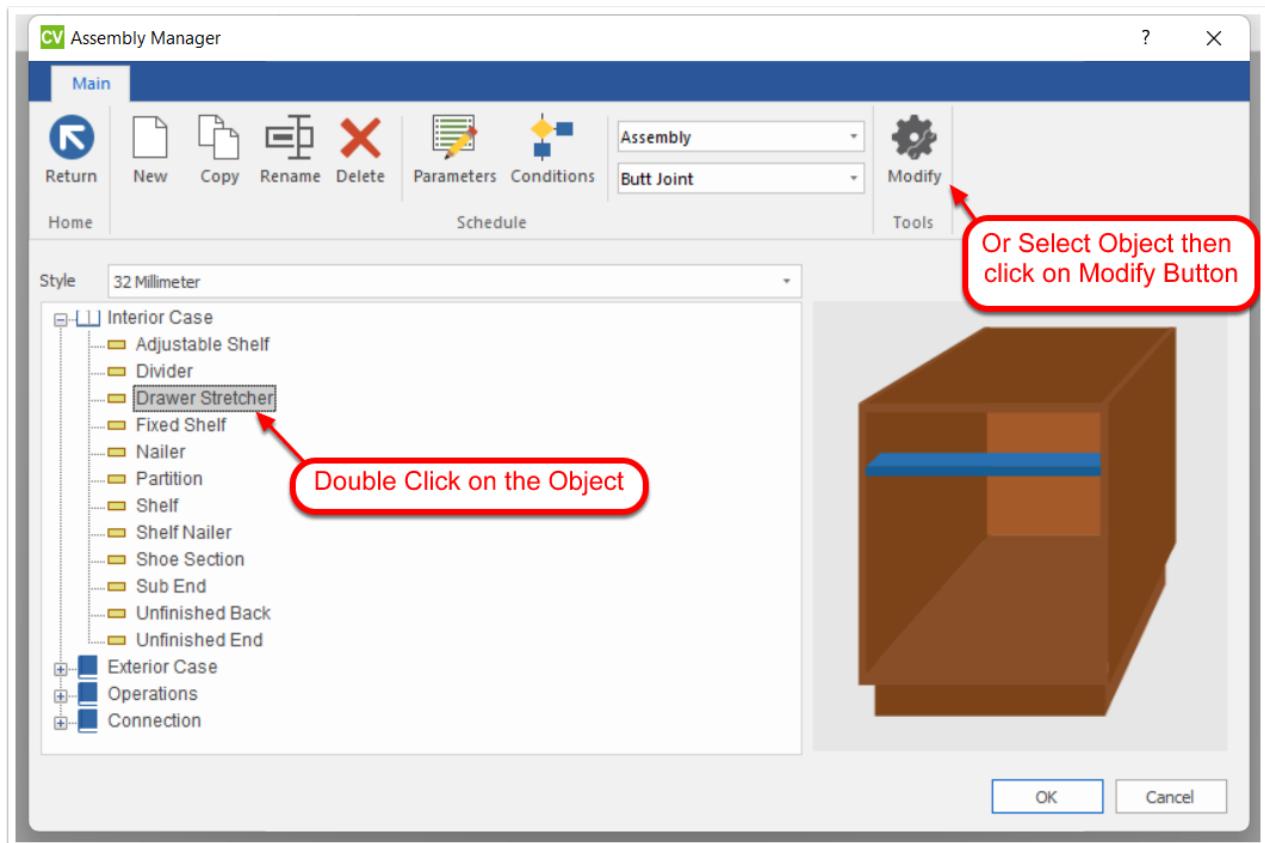




Pour naviguer dans le Gestionnaire d'assemblage, cliquez simplement sur le symbole + à côté de l'objet que vous souhaitez développer. Ci-dessous, le symbole + à côté de Intérieur a été cliqué pour afficher les objets dans la section Intérieur.



Pour exécuter la méthode de construction d'un objet (tel que Traverse Tiroir), double-cliquez simplement sur cet objet ou cliquez sur cet objet, puis cliquez sur l'option Modifier dans la barre du ruban.





## Utilisation d'Exception

Lorsque vous répondez aux questions de l'assistant, cela affectera tous les types d'armoires par défaut. Mais vous pouvez créer des exceptions pour les différents types d'armoires et avoir une méthode qui leur est propre pour chacun d'eux.

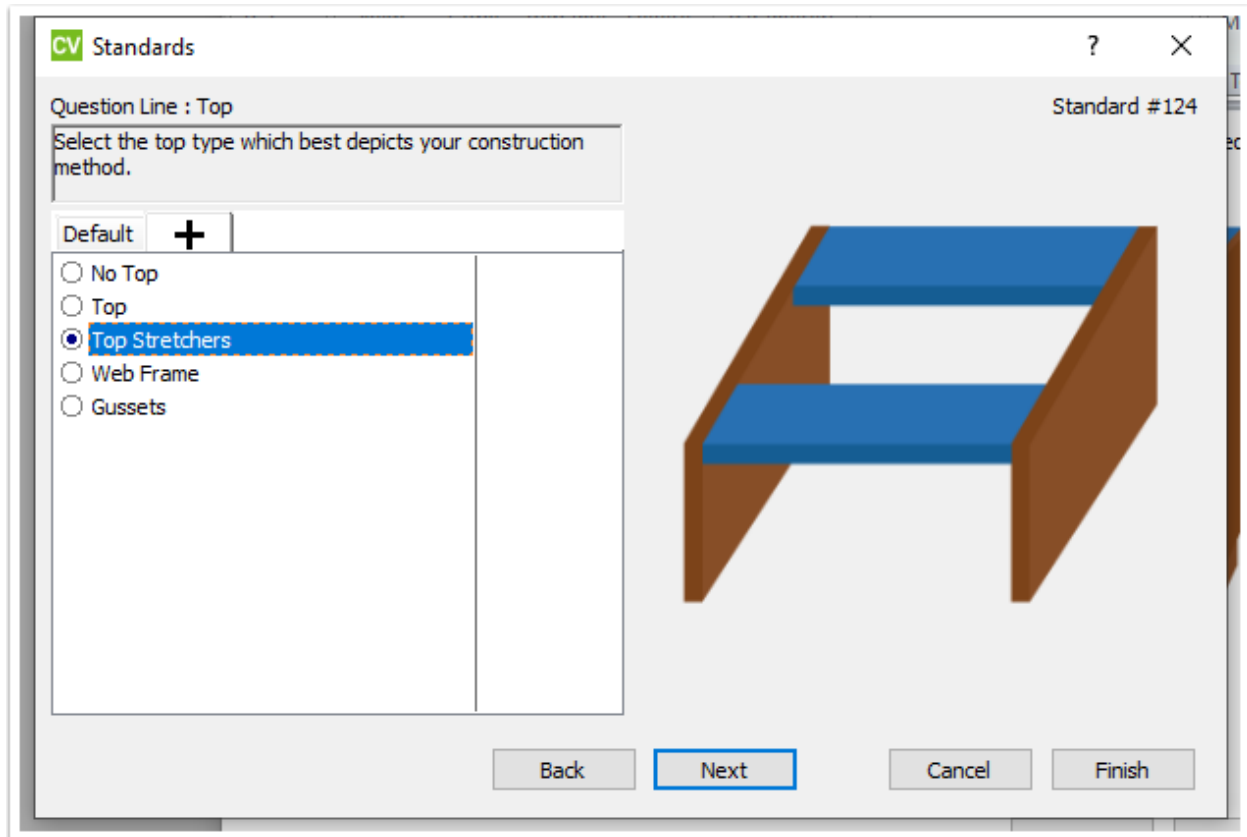
L'assistant vous permet d'ajouter des branches pour traiter les exceptions par type d'armoire (base, mur, hauteur, vanité, coin45, etc.).

### Exemple d'utilisation d'un Exception :

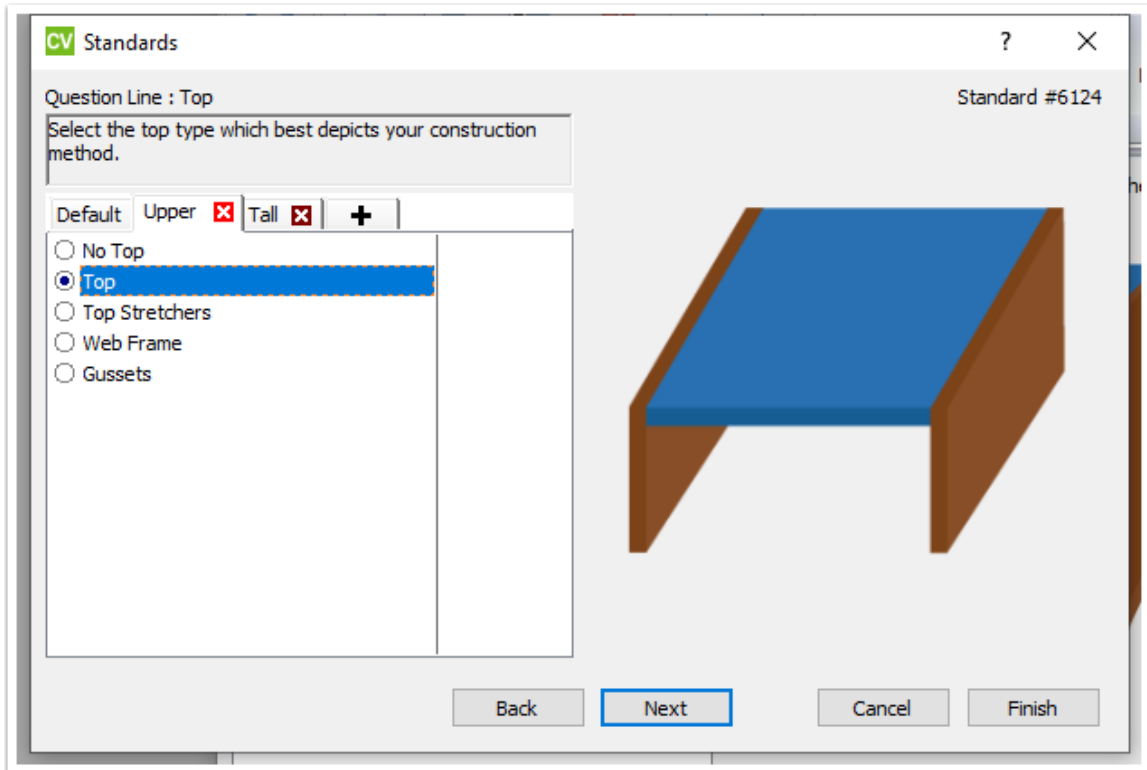
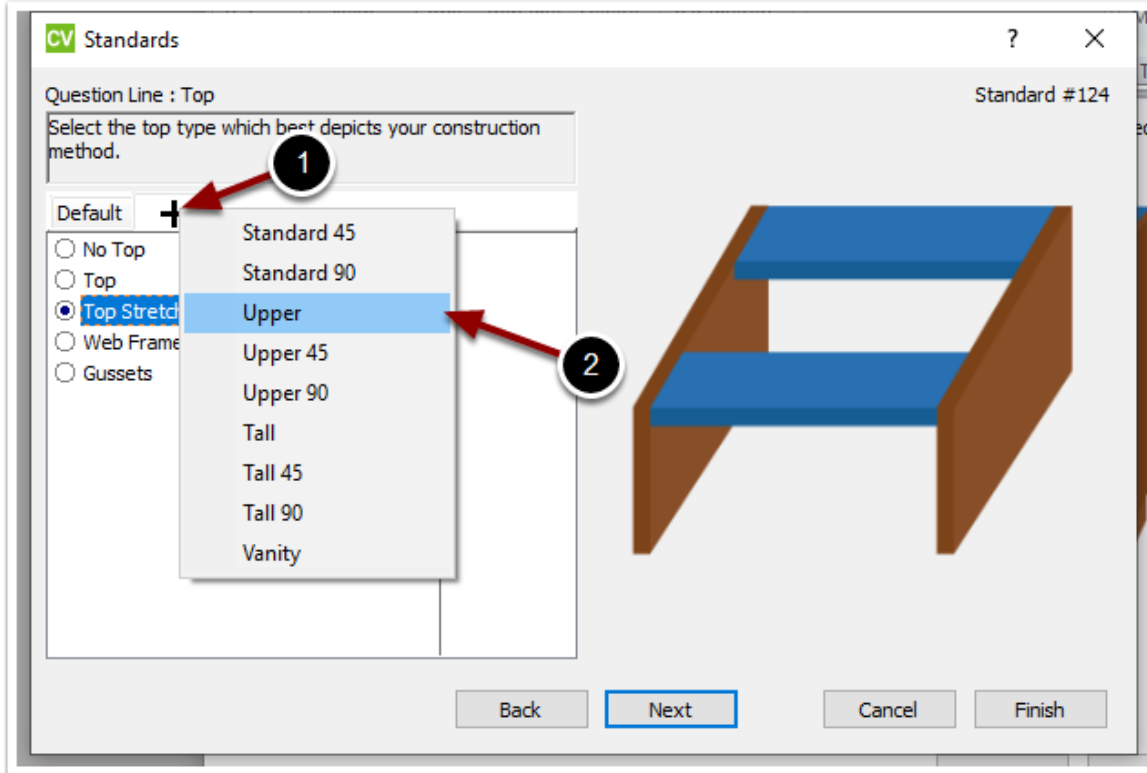
Un exemple classique de la nécessité d'ajouter une rupture est lorsque le type Top est différent entre les armoires de base et les armoires supérieures et hautes. Dans cet exemple, nous utilisons des civières dans les armoires de base et un haut complet dans les armoires supérieures et hautes.

Tout d'abord, développez Caisson extérieur, puis cliquez sur Haut pour sélectionner cette branche. Cliquez sur l'outil Modifier la branche sélectionnée ou double-cliquez sur Haut pour exécuter l'Assistant Haut.

Ensuite, la question sous Dessus demandera quel type de Dessus doit être utilisé dans cette méthode de construction. Comme vous le verrez ci-dessous, Traverses a été sélectionné.



Pour ajouter une exception, nous devons cliquer sur l'onglet +. Ensuite, nous cliquons sur la branche supérieure et nous choisisons Dessus Plein parmi les choix de l'assistant et nous compléterons ensuite toutes les questions suivantes liées à Dessus.



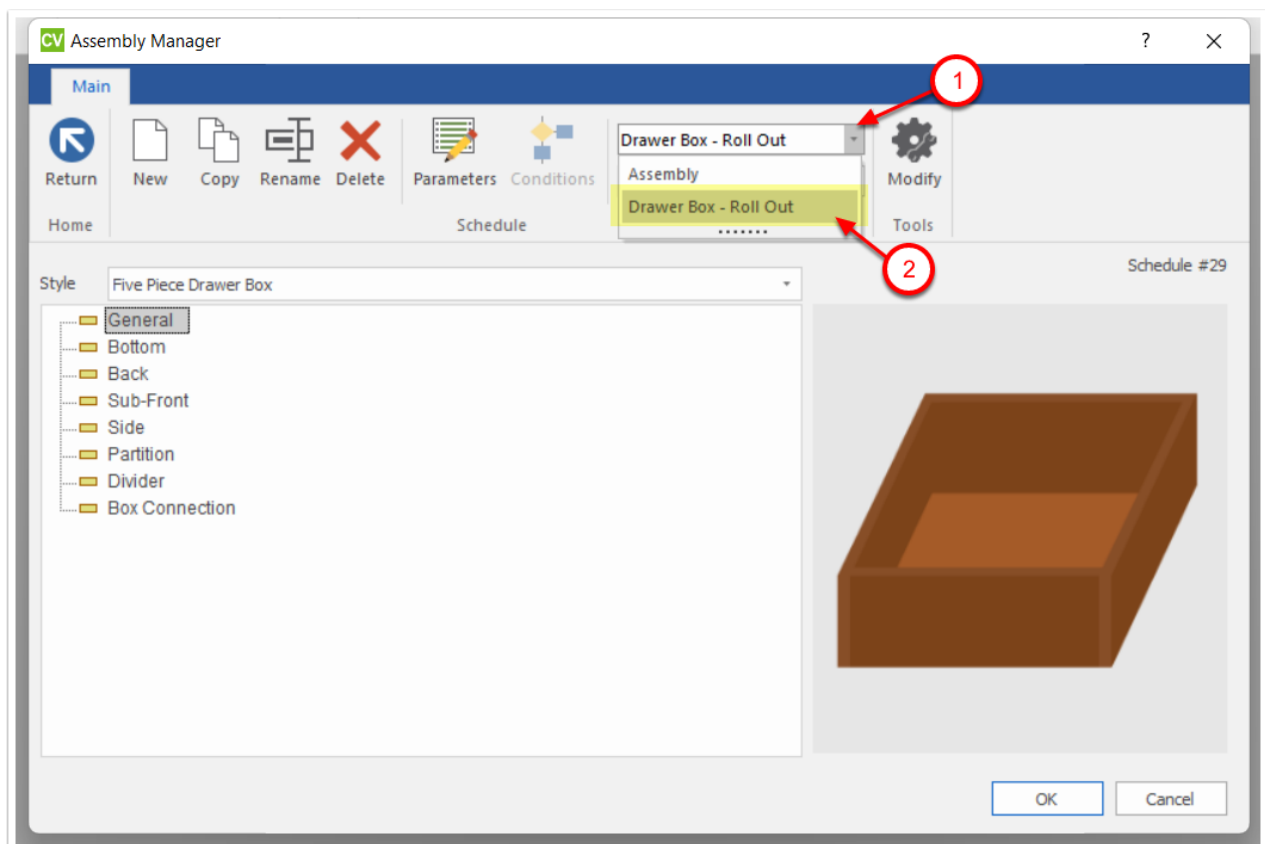
Enfin, nous devrions répéter ce processus d'ajout une exception pour chaque type d'armoire qui utilise un type Dessus autre que Traverse.



**Conseil :** Testez votre méthode de construction dans un projet. Le moyen le plus simple de commencer à tester une méthode de construction est de créer un projet avec une armoire de chaque type (base, haut, placard, coin 45, coin 90, vanité, etc.). Assurez-vous que la taille globale de chaque armoire est celle que vous pouvez facilement établir une liste de coupes à des fins de comparaison. Assurez-vous également que vous utilisez une planification de matériau valide pour ce travail et que chaque partie de chaque armoire est faite à partir du bon matériau.

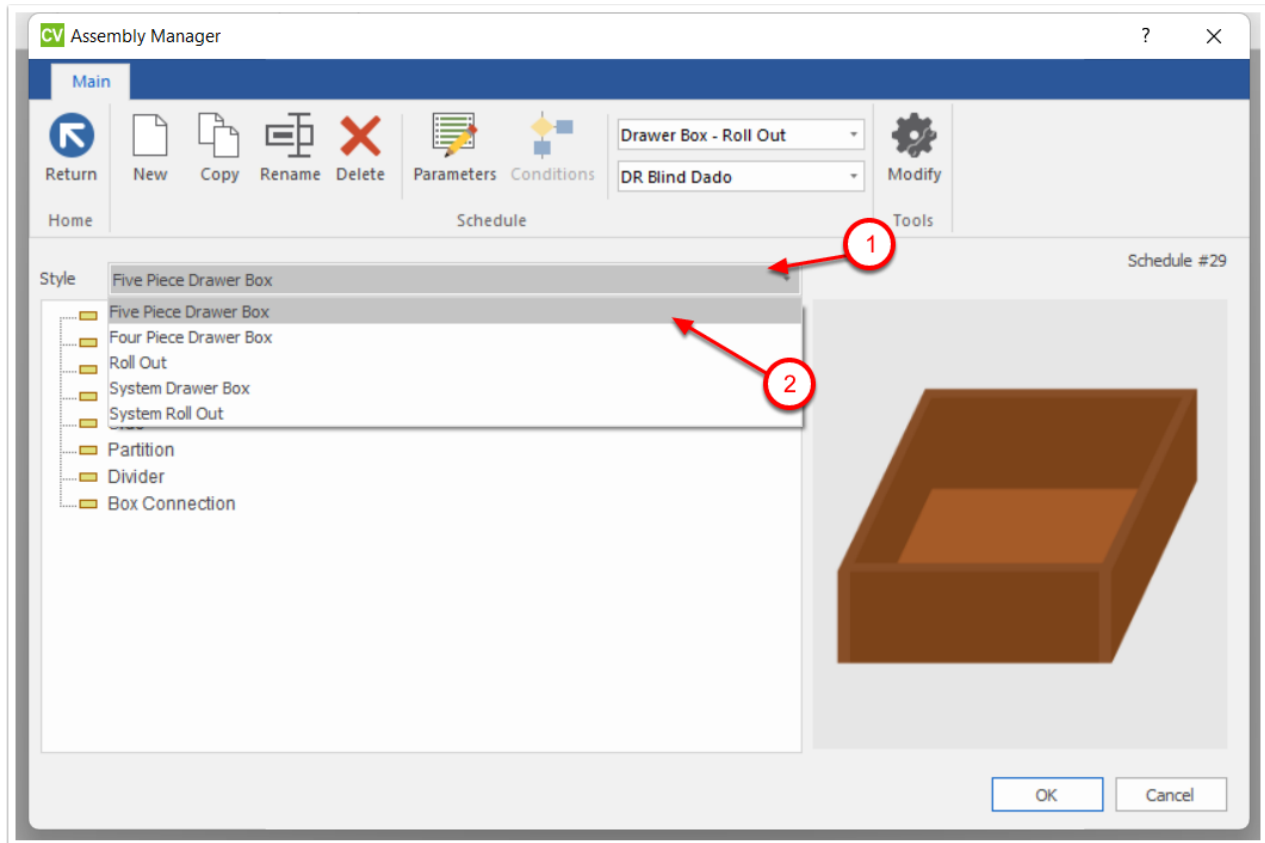
## Tiroirs - Tiroirs Intérieur

Pour définir les méthodes de construction de la boîte de tiroir et de tiroir intérieur, sélectionnez simplement l'option Tiroirs dans la zone de liste déroulante la plus haute de la barre du ruban.

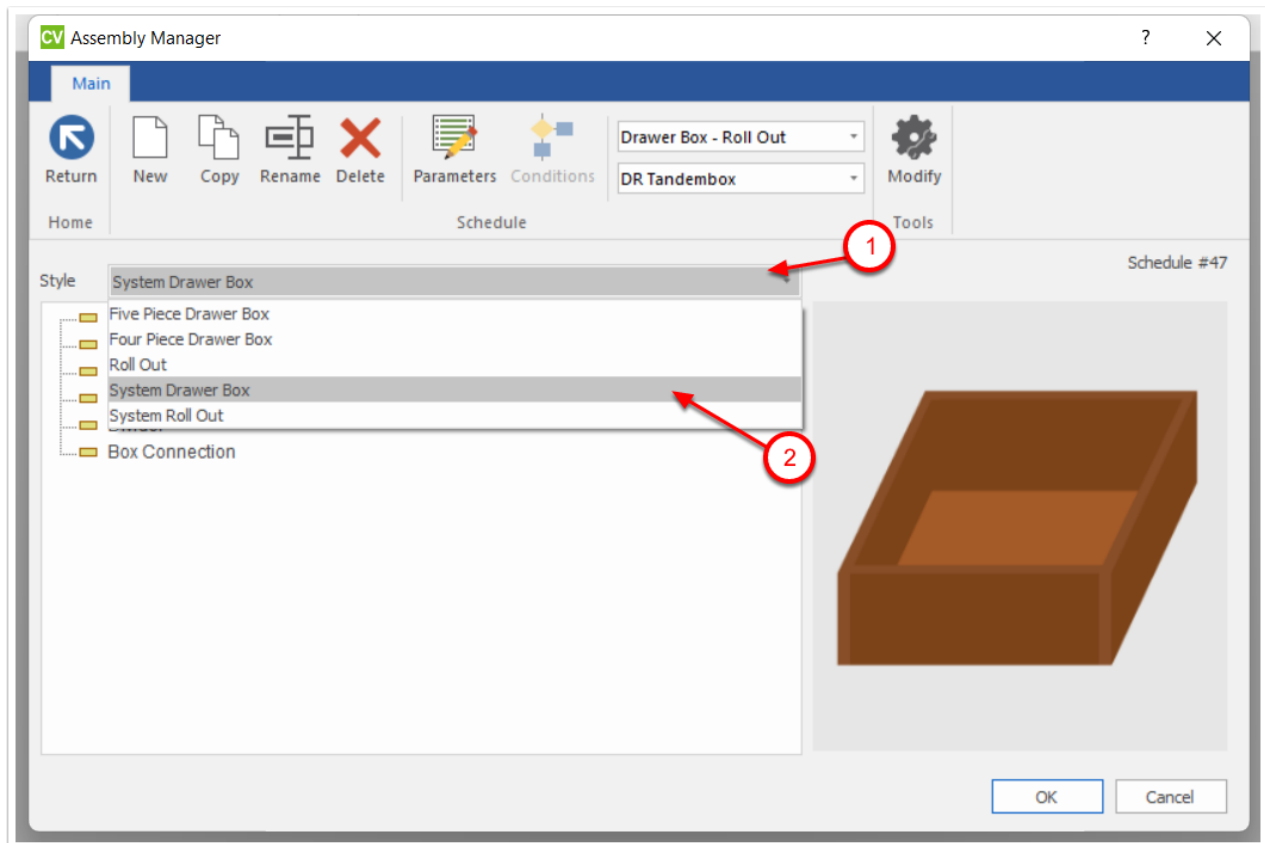




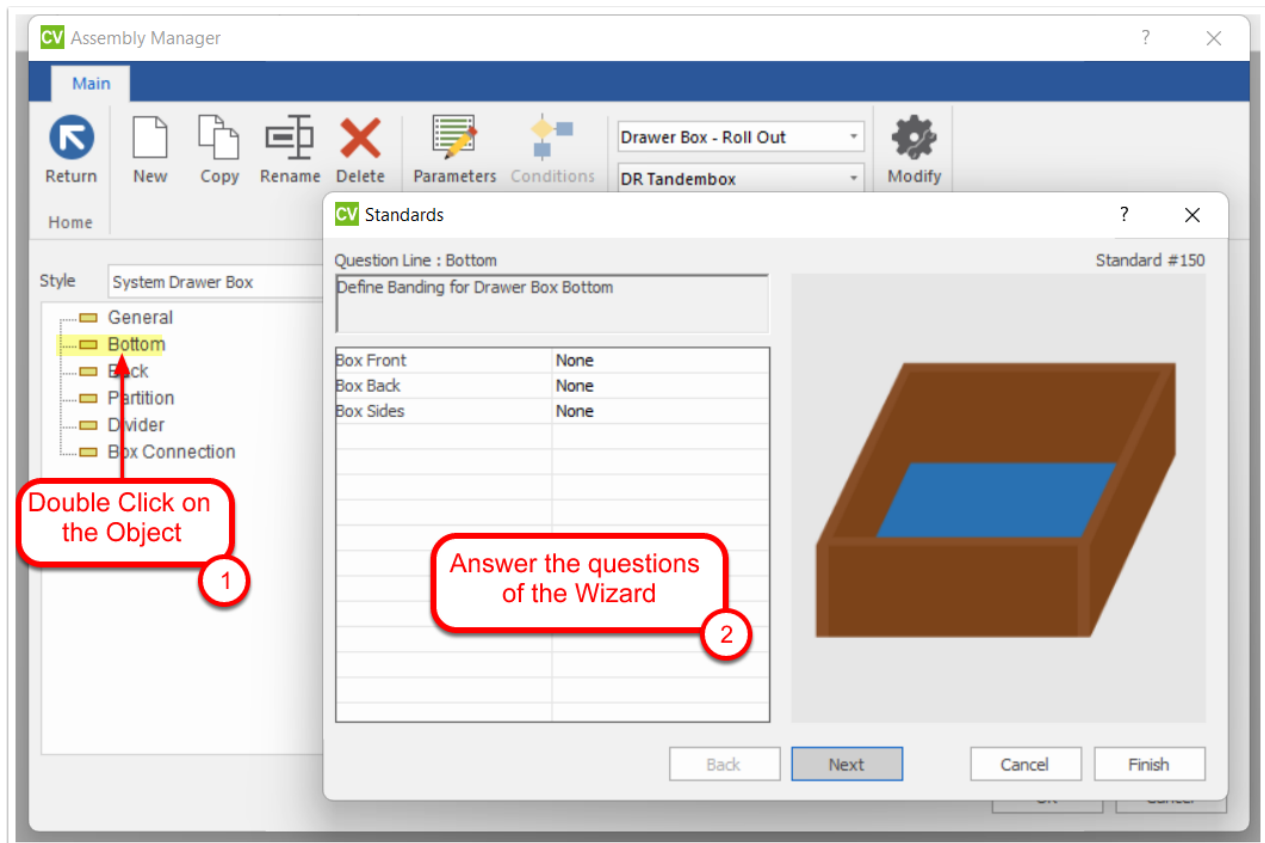
Si vous configurez une méthode de construction de tiroir à 5 pièces, vous devez accéder à la zone de liste déroulante Style de construction et sélectionner Tiroir de 5 pièces. Cela affichera les questions spécifiques à un tiroir de 5 pièces lorsque vous configurez la méthode de construction.



Si vous configurez une méthode de construction de boîte de tiroir système, vous devez accéder à la zone de liste déroulante Style de construction et sélectionner Boîte de tiroir système. Cela affiche les questions spécifiques à une boîte de tiroir système lorsque vous configurez la méthode de construction.



Pour exécuter la méthode de construction d'un objet (par exemple, Général), double-cliquez simplement sur cet objet ou cliquez sur cet objet, puis cliquez sur l'option Modifier dans la barre du ruban.



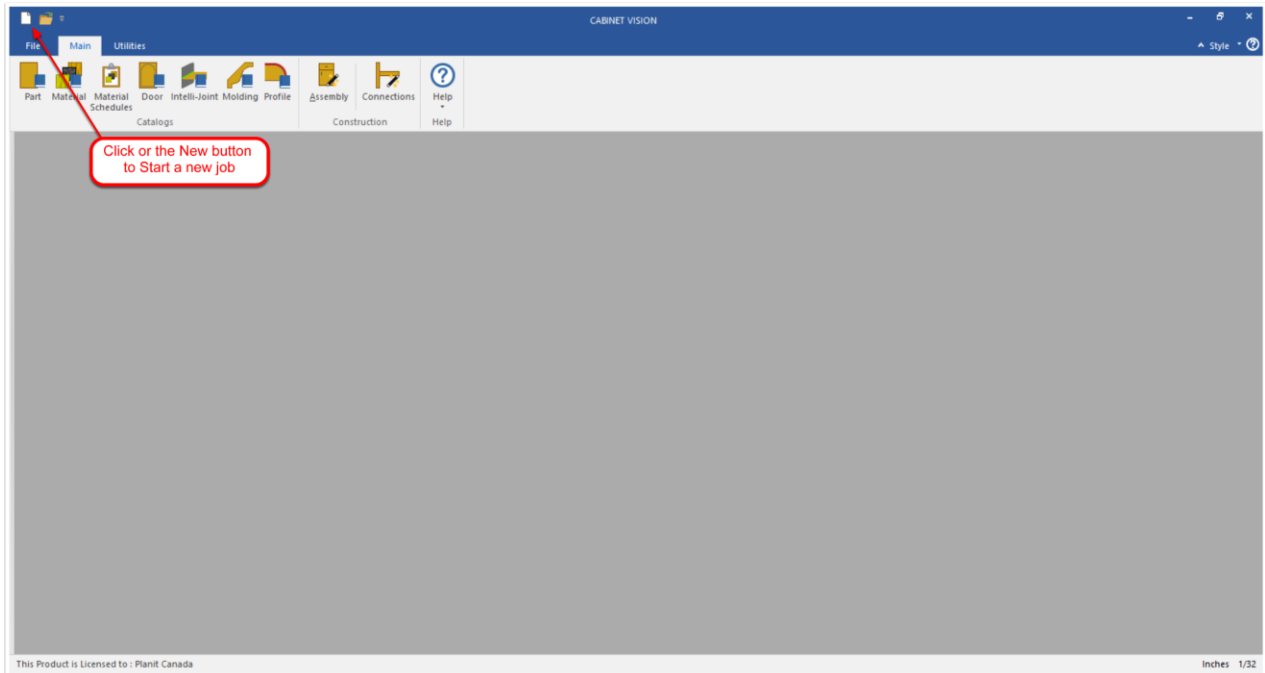
La façon dont vous répondez aux questions au fur et à mesure que vous parcourez la méthode de construction déterminera quelles questions sont posées plus tard dans la méthode de construction.

Lorsque vous configurez une nouvelle méthode de construction, répondez aux questions et sélectionnez les joints, il se peut que vous ne voyiez pas le joint « exact » que vous produisez. Ne laissez pas cela vous décourager, sélectionnez simplement la réponse qui est la plus proche de ce que vous faites. Et lorsque vous aurez terminé, CABINET VISION construira vos assemblages à 99% correctement. Vous aurez peut-être une ou deux choses que vous devrez modifier plus tard, mais vous serez très proche.

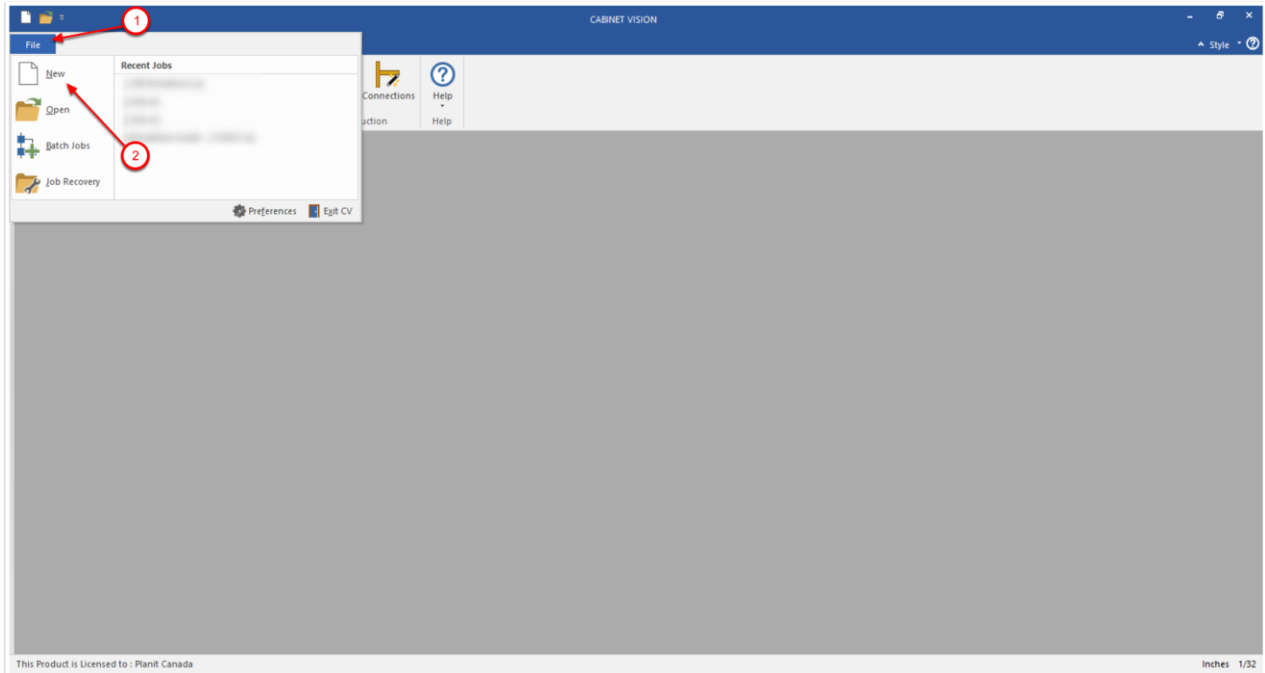


# Démarrage d'un nouveau projet

Lorsque vous démarrez CABINET VISION, votre écran d'ouverture devrait ressembler à ci-dessous. Cliquez sur le bouton Nouveau pour commencer un nouveau projet.



Une autre façon de démarrer un nouveau travail consiste à cliquer sur le menu Fichier, puis à sélectionner Nouveau.



Avant de commencer un vrai projet, il y a certaines choses que vous voudrez considérer. Avez-vous entré les matériaux que vous allez utiliser pour ce projet dans le Gestionnaire de matériaux? Avez-vous configuré des attributions de matériaux pour utiliser ces matériaux? Avez-vous le style de porte que vous allez utiliser dans le catalogue de portes? Qu'en est-il des boîtes à tiroirs et des tiroirs intérieurs? Avez-vous une méthode de construction correctement configurée ? Si la réponse à l'une de ces questions est non, lisez la section précédemment couverte intitulée « Configuration préliminaire ».



## L'écran « Propriétés du Projet »

Cliquez sur l'option Fichier, puis sur Nouveau pour ouvrir l'écran Propriétés du projet. L'écran Propriétés du projet permet d'indiquer à CABINET VISION les options que vous souhaitez utiliser pour ce projet.

The screenshot shows the 'Job Properties' dialog box. The 'Information' tab is selected, showing fields for Job Number, PO #, and Description. The 'Customer' section is expanded to the 'Ship To' sub-tab, which includes fields for Name, Address, City, State, Zip, Contact, Phone, Email, Mobile, and FAX. A 'Comment' field and a checked 'Ship To Customer' checkbox are also visible. The dialog includes a sidebar on the left with icons for Job, Room, Cabinet, Counter Top, and Molding, and a toolbar at the top with a save icon, a dropdown menu, a print icon, and a close icon.

Il y a cinq onglets que vous voudrez vérifier chaque fois que vous démarrez un projet :

L'onglet « Disposition » - Situé dans la catégorie de Salle

L'onglet « Disposition » - Situé dans la catégorie Cabinet et / ou Penderie

L'onglet « Construction » – Situé dans la catégorie Cabinet et/ou Penderie

L'onglet « Matériaux » – Situé dans la catégorie Cabinet et/ou Penderie

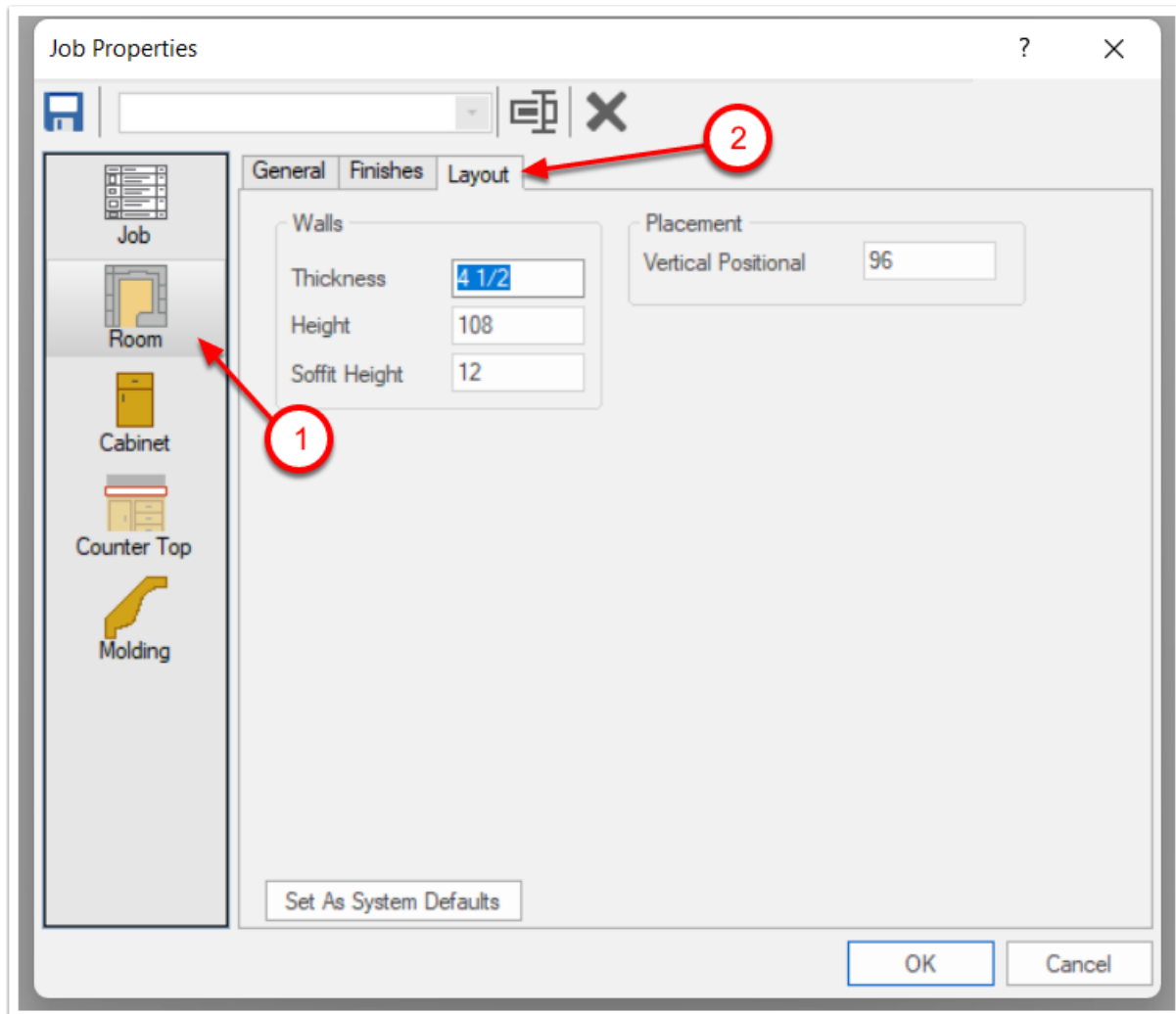
L'onglet « Portes » – Situé dans la catégorie Cabinet et/ou Penderie

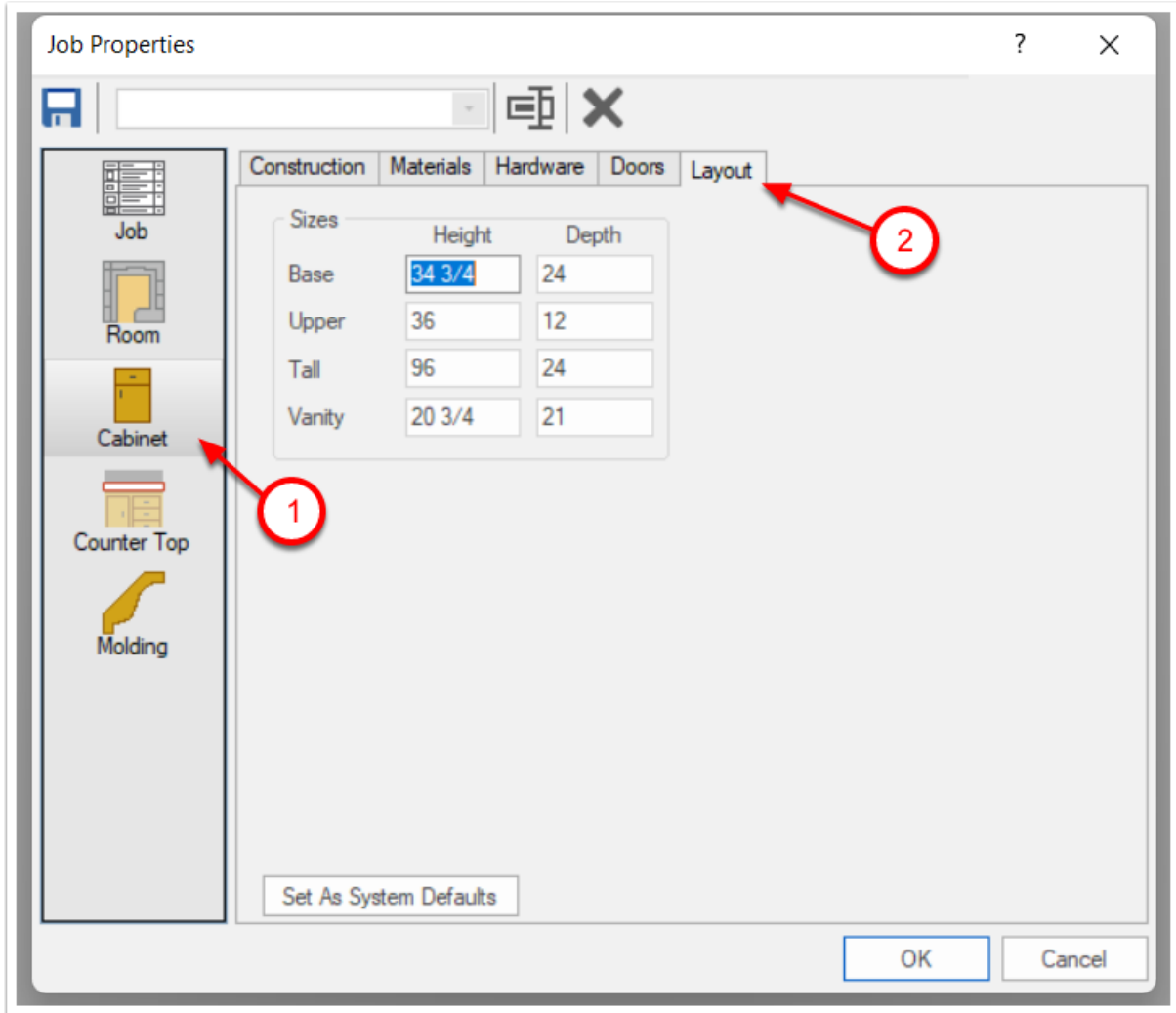
L'onglet « Quincaillerie » - Situé dans la catégorie Cabinet et / ou Penderie



## Les onglets « Disposition »

L'onglet « Disposition » permet de définir les hauteurs de départ « Mur » et « Soffite » pour votre projet. Et pour définir quelles seront les « Hauteurs » et les « Profondeurs » de départ que les cabinets et / ou les penderies placés sur un mur.

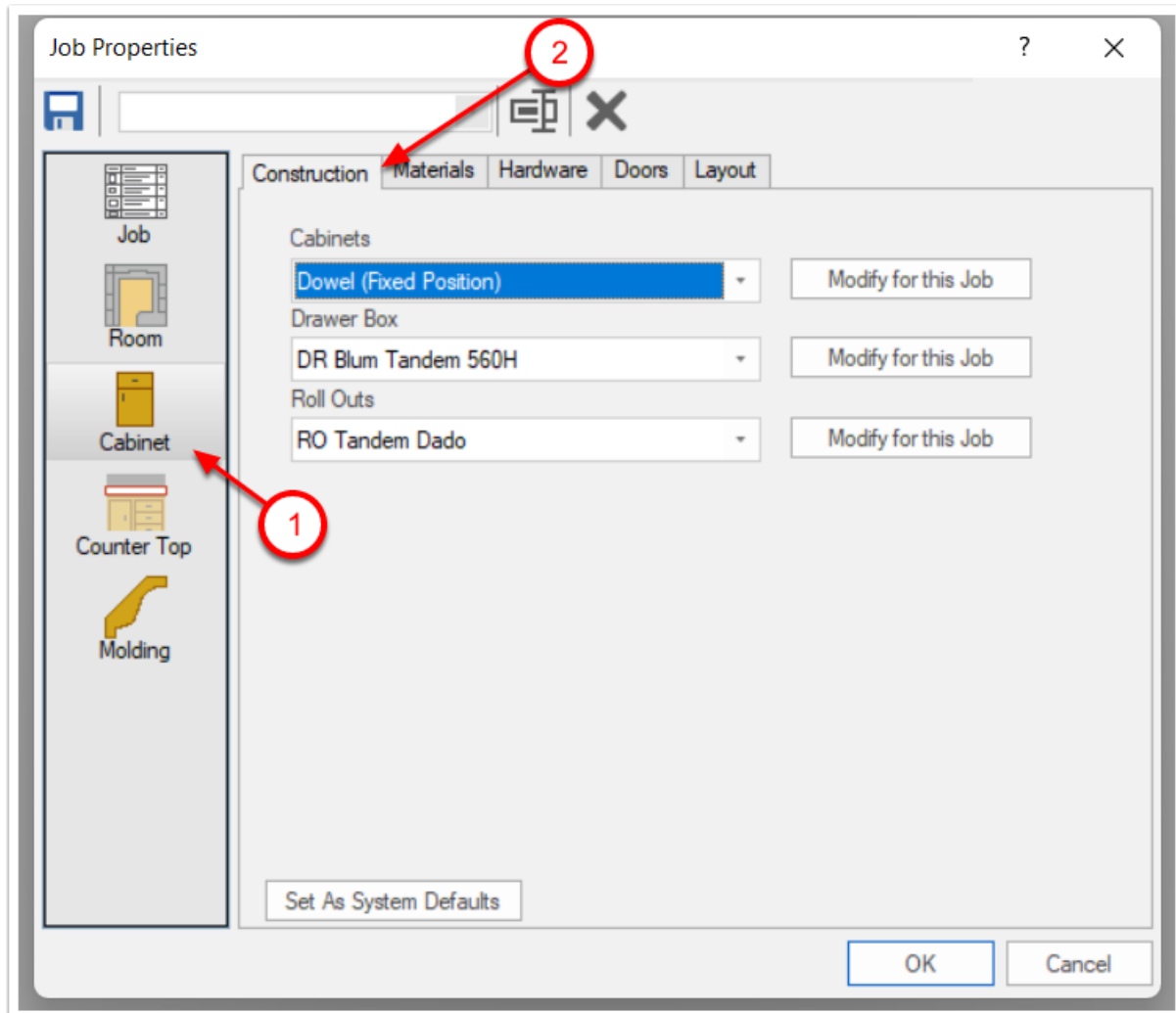






## L'onglet Construction

L'onglet « Construction » permet de sélectionner la méthode de construction de départ à utiliser pour vos cabinets et/ou penderies, tiroirs et tiroirs intérieurs.



Pour modifier la méthode de construction de ce projet, cliquez sur le menu déroulant sous Armoires et/ou placards.

La « Méthode de construction » de l'armoire fonctionne en conjonction avec le « Style de construction » pour déterminer comment vos armoires seront construites. Il existe quatre styles de construction pour les armoires: à cadre, 32 mm, sans cadre et à cadre superposé. Ceux-ci sont liés à votre méthode de construction et configurés dans le Gestionnaire d'assemblage.

Les armoires à cadre sont des armoires avec un cadre. Si vous utilisez le style de construction à cadre, les portes et les façades de vos tiroirs seront dimensionnées à l'aide des « recouvrements » attribuées à la charnière que vous utilisez pour le projet.



32mm et sans cadre n'auront pas de cadre. La seule différence entre 32 mm et sans cadre est que 32 mm alignera votre matériel avec les trous de perçage en ligne, tandis que sans cadre n'affichera pas ou n'utilisera pas de trous de perçage en ligne. Si vous utilisez le style de construction 32 mm ou sans cadre, vos portes et vos façades de tiroir seront dimensionnées à l'aide des « interstices » que vous avez définies dans votre méthode de construction et les « recouvrements » attribuées à vos charnières seront ignorées.

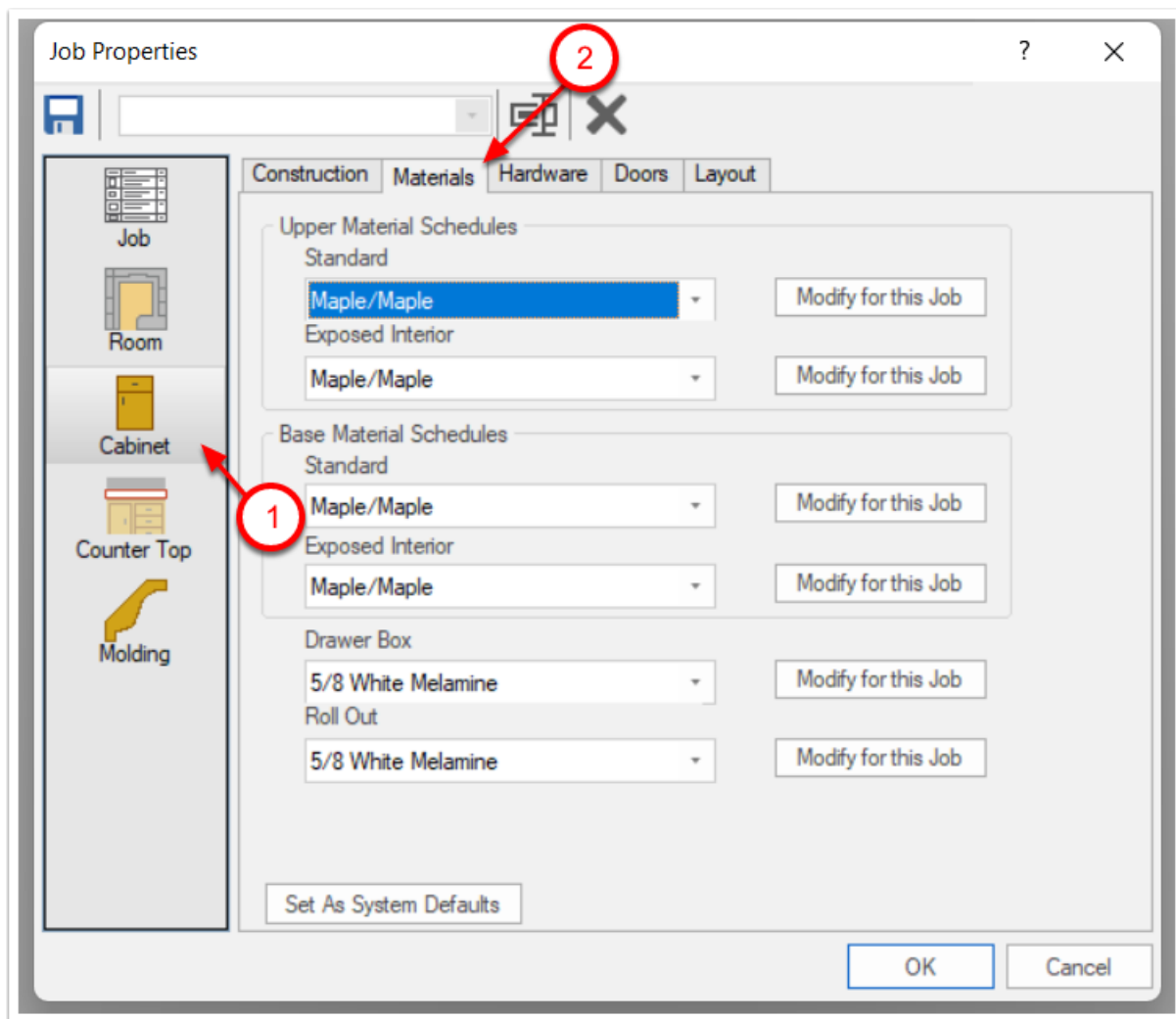


Cadre superposés est une armoire à cadre avec des portes de style sans cadre de sorte que lorsque vous la regardez, elle semble être une armoire de style européen. Cependant, dès que vous ouvrez les portes, vous réalisez qu'il s'agit d'une armoire à cadre. Si vous utilisez le style de construction de superposition de cadre, vos portes et vos façades de tiroir seront dimensionnées à l'aide des « interstices » que vous avez définies dans votre méthode de construction et les « recouvrements » attribuées à vos charnières seront ignorées.

Pour modifier la boîte de tiroir utilisée pour ce projet, cliquez sur la flèche déroulante sous Boîte de tiroir. Bien sûr, le même processus est vrai pour la construction de tiroir intérieur.

## L'onglet Matériaux

L'onglet Matériaux permet de sélectionner les Matériaux utilisés pour construire vos armoires et/ou placards, tiroirs et tiroir intérieur.





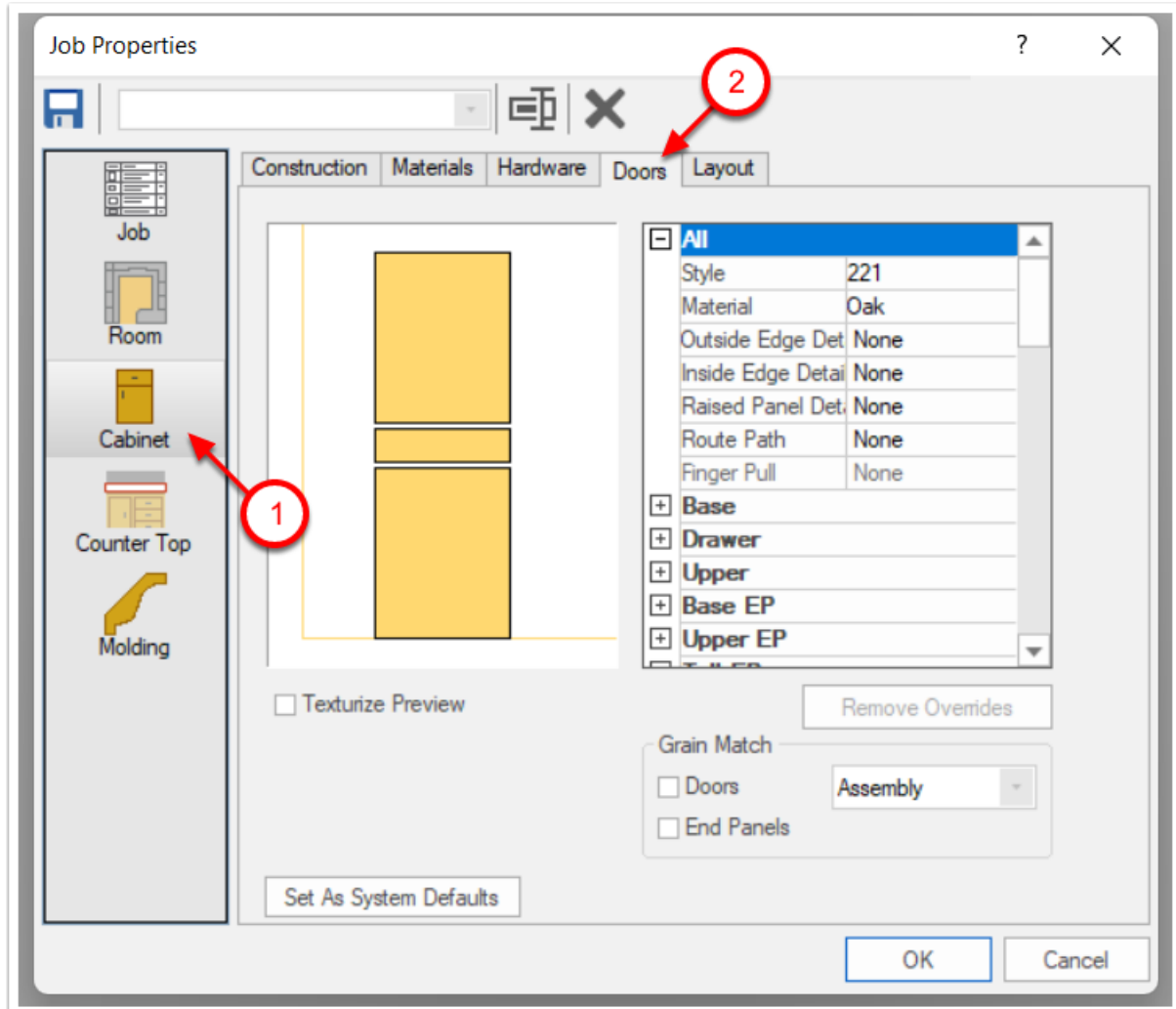
Pour modifier les attributions des matériaux utilisé pour ce travail, cliquez sur le menu déroulant à côté de « Attributions des matériaux », puis sélectionnez l'attribution des matériaux à utiliser.

Notez que les attributions des matériaux « Intérieur exposé » sont des attributions alternatives qui sont appliqués lorsqu'une armoire est modifiée pour avoir un « Intérieur fini » au niveau de l'assemblage. Vous pouvez le trouver dans le menu Propriétés/Caisson d'un assemblage dans l'éditeur de section.



## Onglet Portes

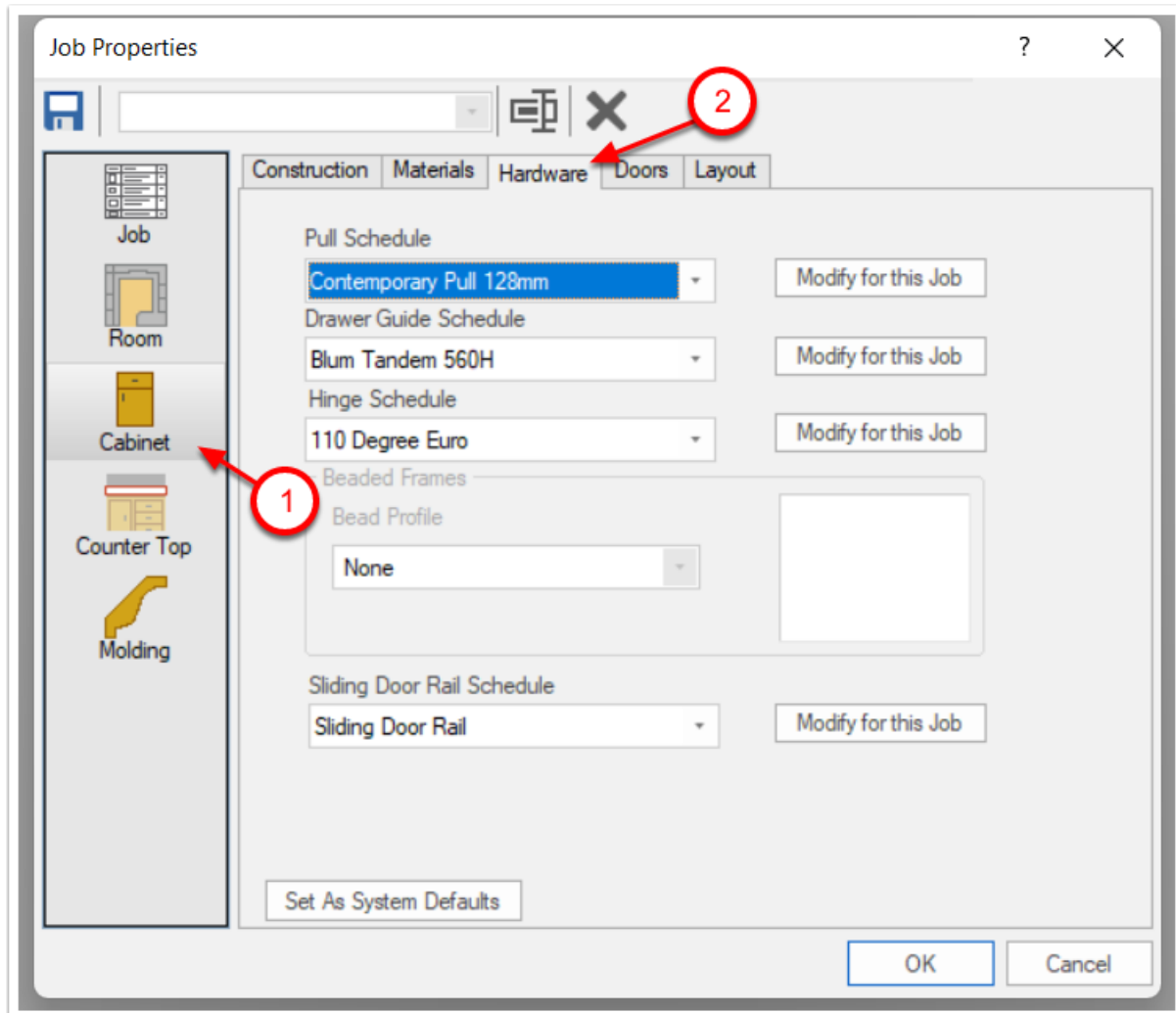
L'onglet Portes permet de sélectionner les styles de porte utilisés sur vos armoires et/ou placards.





## Onglet Quincailleries

L'onglet Quincailleries permet de définir l' « attribution de poignée », l' « attribution de coulisse de tiroir », l' « attribution des charnières pour commencer le projet.

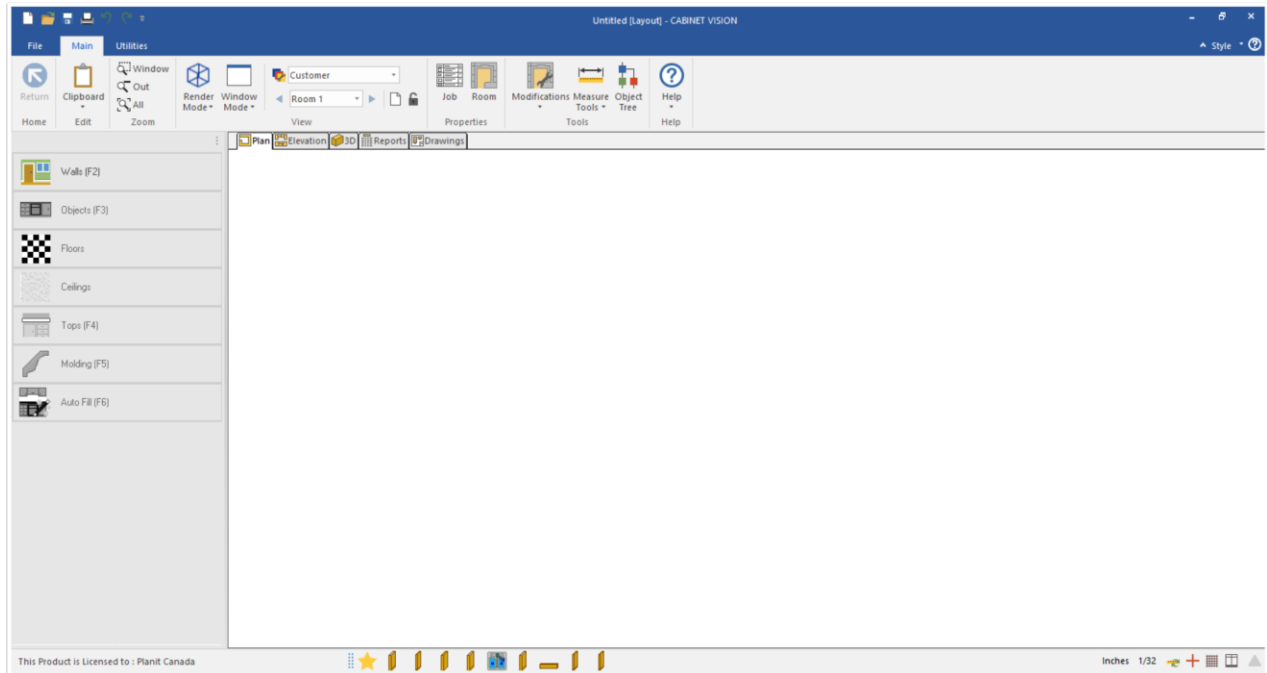


Une fois que vous avez vérifié chaque onglet et que vous êtes convaincu que tout est réglé correctement, cliquez sur « OK » pour démarrer le projet.



## L'écran d'ouverture de dessin

Cela vous amènera à la partie de mise en page (niveau de la salle) de CABINET VISION. Votre écran ressemblera à quelque chose comme ça.



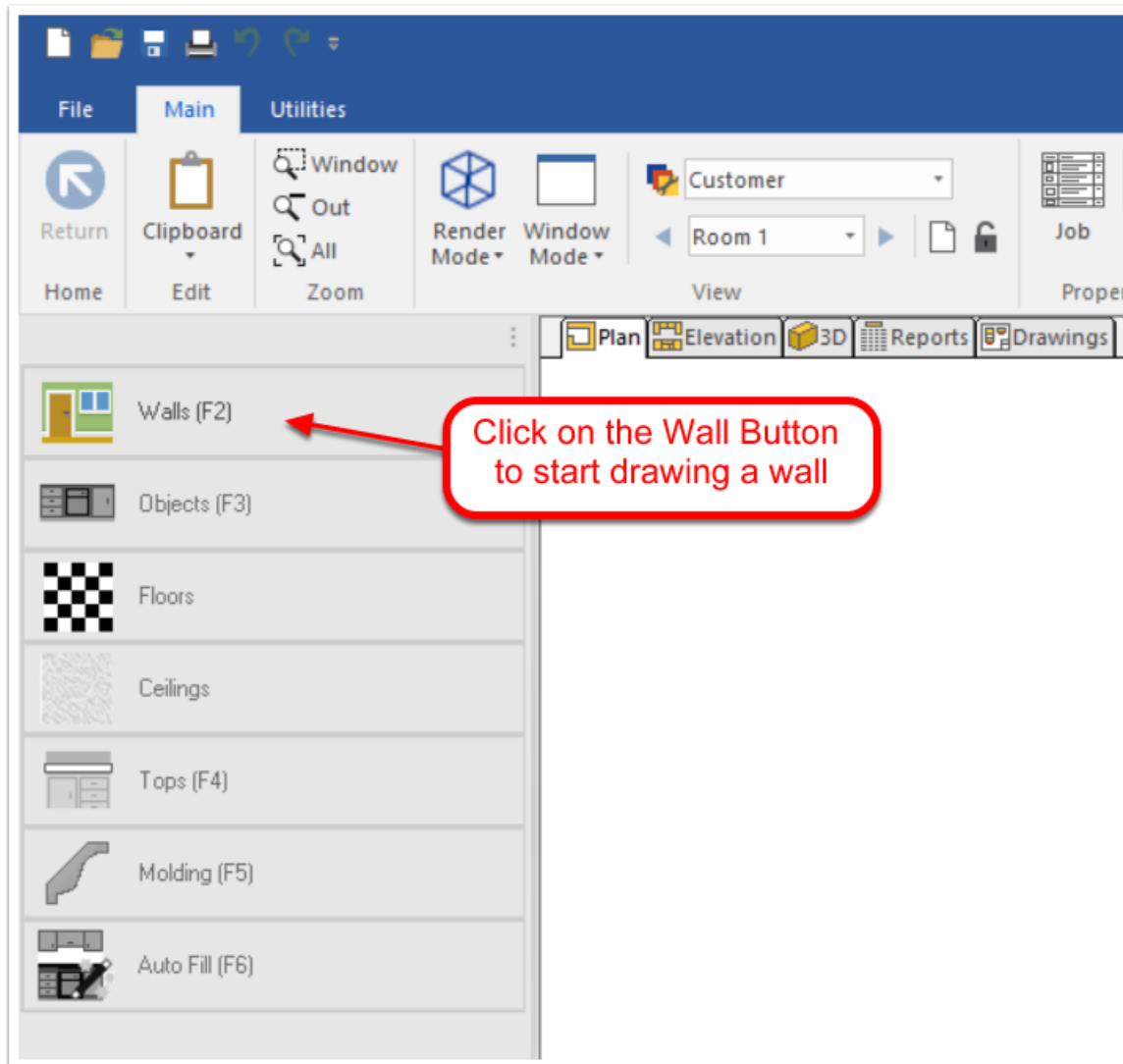
## Dessiner des murs

Avant de pouvoir commencer à placer quoi que ce soit dans votre conception, vous devez dessiner des murs. Tout dans CABINET VISION est fixé à un mur. Si vous souhaitez placer quelque chose et ne pas avoir de mur affiché, il existe un type de mur appelé « mur péninsule » que vous pouvez utiliser.



## Notes sur le dessin des murs

Les murs ne peuvent être dessinés que dans la vue Plan. Pour commencer à dessiner Des murs, vous pouvez appuyer sur F2 ou vous pouvez cliquer sur le bouton « Murs » dans la barre latérale.



Lors du dessin des murs, il est normal de travailler dans le sens des aiguilles d'une montre. Essayez également de travailler autour du centre de la pièce. Le centre de la salle est marqué par l'intersection de deux lignes bleu clair, si la grille est active. La raison de travailler autour du centre de la pièce est que lorsque vous passez à la 3D et que vous faites pivoter votre dessin, il tourne autour du centre de la pièce. Si vous êtes trop loin du centre, il est un peu plus difficile de centrer votre vue 3D. Si vous décentrez la pièce, CABINET VISION dispose d'une option sous le menu déroulant « Modifications » appelée « Centrer la Pièce », cette option n'est disponible qu'à partir de la vue Plan.



Pour dessiner un mur, il vous suffit de cliquer sur le bouton Murs, puis de déplacer votre souris dans la zone de travail. Une fois dans la zone de travail, placez le réticule à l'endroit où vous voulez que l'extrémité gauche du premier mur commence et cliquez. Vous déplacez ensuite votre souris dans la direction que vous voulez le mur et lorsque vous avez approximativement la longueur que vous voulez, cliquez à nouveau et CABINET VISION dessinera le mur.



Pour arrêter de dessiner Des murs, cliquez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur Échap sur votre clavier.



## Dimensionnement d'un mur

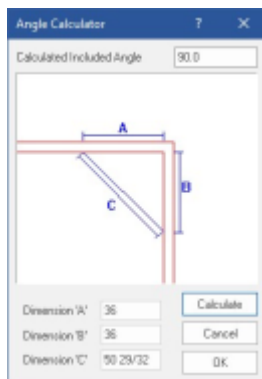
Il existe plusieurs façons de dimensionner la longueur d'un mur. Les deux moyens les plus simples sont:

1. Une fois que vous avez ancré l'extrémité gauche du mur et que vous avez déplacé votre souris dans la direction où vous voulez que le mur aille, lâchez la souris et tapez simplement la longueur du mur sur votre clavier et appuyez sur Entrée. Répétez ensuite le même processus pour le mur suivant.
2. Lorsque vous dessinez des murs, esquissez le design de la pièce comme vous le feriez avec un crayon et un morceau de papier. Ne vous inquiétez pas de la longueur des murs; il suffit d'esquisser la disposition de la salle. Une fois que vous avez dessiné la disposition de la salle. Revenez en arrière et cliquez sur chaque mur un à la fois et tapez la longueur sur votre clavier et appuyez sur Entrée.

## Pour dessiner un mur en angle

Dessiner un mur à n'importe quel angle, comme un angle de 45 degrés, est simple. Une fois que vous avez une extrémité du mur ancrée et que vous déplacez votre souris pour étirer le mur, déplacez simplement votre souris en cercle et CABINET VISION se verrouillera tous les 45 degrés. Ou quel que soit l'angle que vous avez défini sous « Bouton CV » - « Préférences », puis l'onglet « Outils ».

Pour dessiner un mur sur un angle impair une fois que vous avez une extrémité du mur (ne peut pas être le premier mur dessiné) ancrée et que vous déplacez votre souris pour étirer le mur, appuyez sur la touche de fonction « F3 » de votre clavier pour faire apparaître la calculatrice d'angle. Tapez les trois mesures, puis cliquez sur « Calculer », si cela semble correct, cliquez sur « OK » et CABINET VISION « verrouillera » l'angle pour vous.



## Pour dessiner un mur courbé

Il existe plusieurs méthodes pour dessiner un mur courbé. Ce qui suit traite du dessin d'un mur incurvé avec la méthode Arc par Corde. Avant de pouvoir dessiner un mur incurvé avec la méthode Arc par Corde, vous aurez besoin de trois (3) mesures. Ces mesures peuvent être prises à partir du chantier à l'aide d'une ficelle et d'un ruban à mesurer.

### Longueur d'accord

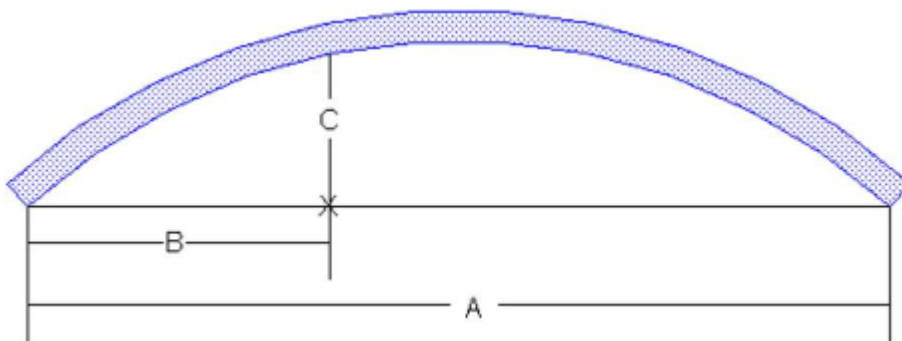
La « Longueur d'accord » est la mesure d'un bout à l'autre du Mur, étiquetée « A » dans la figure ci-dessous.

### Position de l'accord

La « Position de l'accord » est une marque n'importe où sur une ligne allant d'une extrémité du mur à l'autre et mesurée à partir de l'extrémité gauche du mur, étiquetée « B » dans la figure ci-dessous.

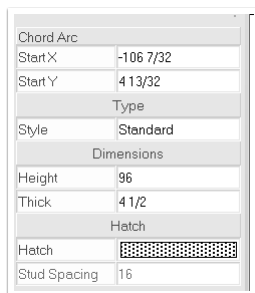
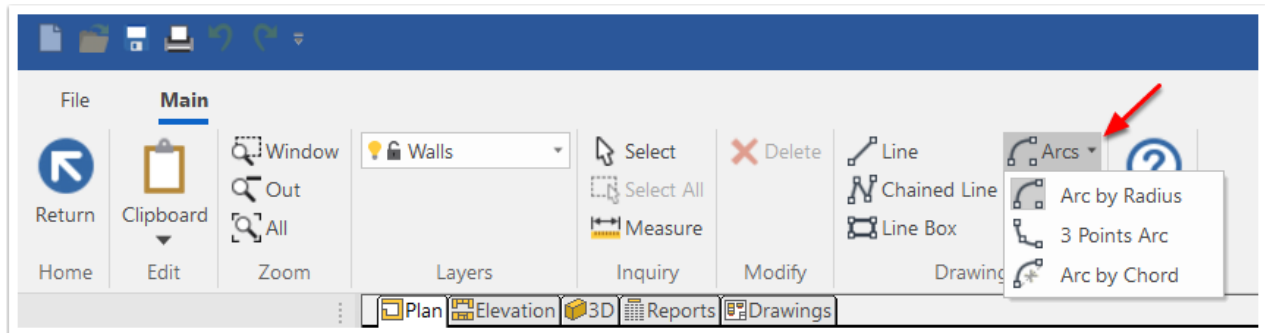
### Accord à mur

Le « Cord au Mur » est la mesure de la « Position de la Corde » au Mur, mesurée à un angle de 90 degrés. Cette mesure est prise au même endroit sur la ligne de bout en bout que la mesure « B », étiquetée « C » dans la figure ci-dessous.





Pour dessiner un mur incurvé avec CABINET VISION, cliquez sur le bouton « Murs », puis cliquez sur l'option Arcs > Arc par Corde dans la barre du ruban.



Après avoir sélectionné Mur incurvé comme type de mur, déplacez votre souris dans la zone de travail. Une fois dans la zone de travail, placez le réticule à l'endroit où vous voulez que l'extrémité gauche du mur incurvé commence et cliquez pour ancrer l'extrémité gauche du mur.

Ensuite, déplacez votre souris dans la direction où vous voulez que le mur aille, et lorsque vous avez la longueur approximative que vous désirez, lâchez la souris et tapez la « Longueur d'accord » sur votre clavier et appuyez sur Entrée.

Cela vous déplacera vers la boîte d'information « Position de l'accord ». Déplacez votre souris pour vous assurer que la zone d'information « Position de l'accord » est active, puis tapez la mesure de la position de l'accord sur votre clavier et appuyez sur Entrée.

Cela vous déplacera vers la boîte d'information « Corde au Mur ». Déplacez votre souris pour vous assurer que la zone d'informations « Cord au Mur » est active, puis tapez la mesure corde au Mur et appuyez sur Entrée.

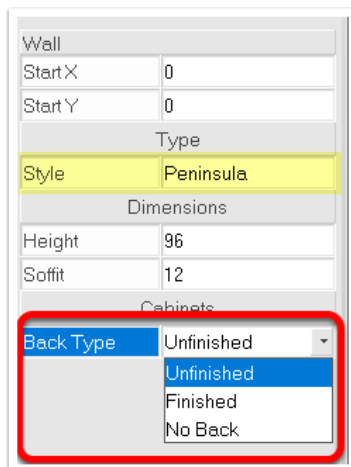
CABINET VISION dessinera le mur incurvé.



## Murs péninsule

Les murs péninsule sont utilisés là où vous ne voulez pas qu'un mur apparaisse. Par exemple: Ils sont utilisés pour les armoires d'îlot, les armoires sortant d'un autre mur sans mur derrière elles. Ils peuvent également être utilisés pour les armoires ou les assemblées insulaires qui se trouvent au milieu de la pièce quelque part. En outre, utilisé lors de l'habillage de votre design, par exemple en plaçant une table et des chaises dans la salle à manger.

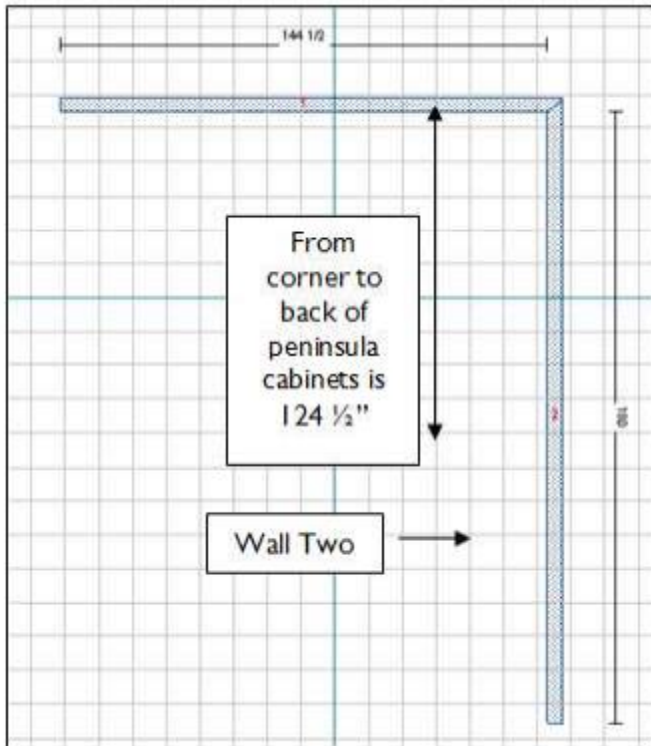
CABINET VISION placera automatiquement un dos fini (fabriqué à partir du matériau que vous avez choisi dans votre calendrier de matériaux) au dos de tout « assemblage » placé sur un mur péninsule. Si vous souhaitez que vos dos d'assemblage soient configurés différemment, vous pouvez modifier la propriété De type arrière du mur à partir de la barre latérale.





## Astuce de placement du mur péninsule

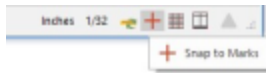
Dans l'image ci-dessous, disons que vous voulez sortir du mur n ° 2  $124\frac{1}{2}$  « du coin à l'arrière des armoires qui courent dans la pièce sans mur derrière elles. Dans ce cas, vous dessineriez un mur « Péninsule ».



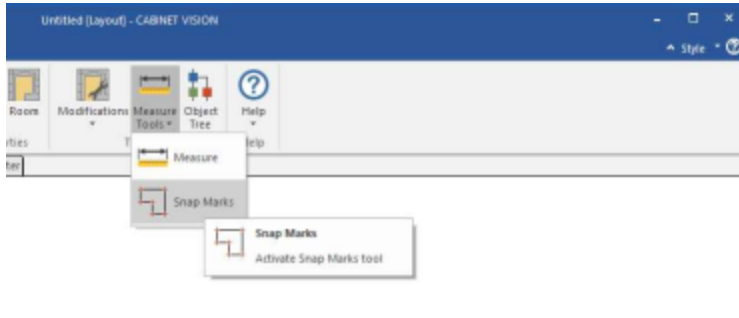
Pour vous assurer que la position de départ du mur de la péninsule est à  $124\frac{1}{2}$  « du coin, vous devez utiliser l'option « Marques d'accrochage » et l'outil « Accrocher aux marques » pour placer une marque d'enclenchement en ligne avec le mur n ° 2 et  $124\frac{1}{2}$  " en bas du mur. Vous utiliseriez ensuite cette marque instantanée pour aligner votre réticule lorsque vous dessinez le mur de la péninsule.



Dans le menu de la barre d'état, cliquez sur l'outil Accrocher aux marques.

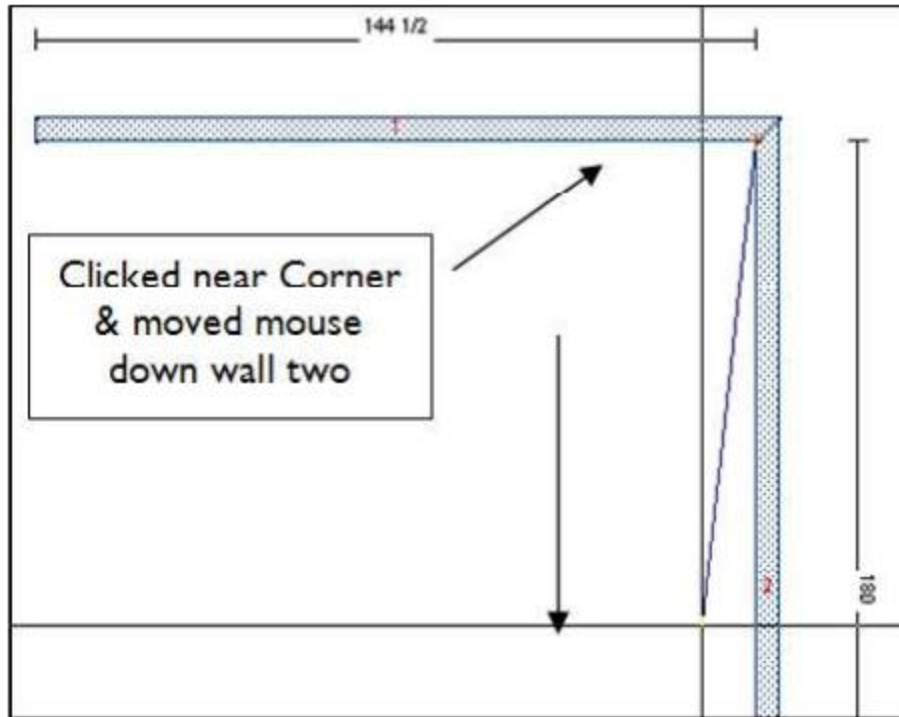


Cliquez ensuite sur l'option « Outils de mesure » dans la barre du ruban et sélectionnez l'option « Marques d'accrochage ».



L'outil Mesure vous permet de mesurer d'un endroit de l'écran à un autre et l'outil « Marques d'accrochage » vous permet de placer des marques « Attaches » ou « Points » à l'écran. Vous pouvez ensuite utiliser ces marques « Attaches » pour aligner les éléments que vous dessinez.

Assurez-vous que « Marques d'accrochage » est sélectionné, puis placez votre souris près du coin, et lorsque vous cliquez sur la souris, elle saute et se verrouille dans le coin, car l'accrochage de l'objet est activé. Vous déplacerez ensuite votre souris vers le mur n° 2.



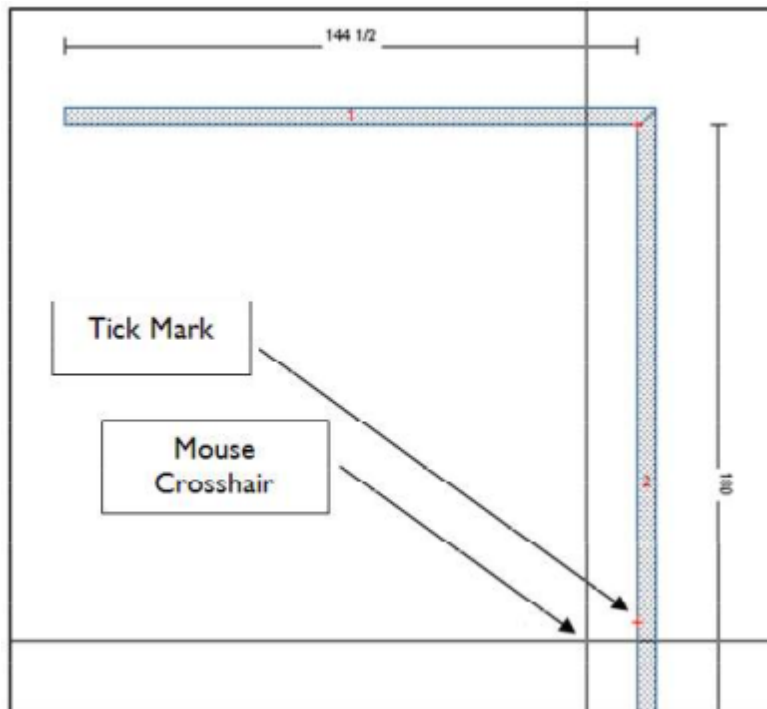
Dans la barre latérale, la zone de position « Horizontal » devient active. Dans ce scénario, vous voudriez placer une marque « Attache » à 0 » horizontalement et 124 1/2 » verticalement. Alors, tapez 0 », puis appuyez sur la touche « Tab », lentement, deux fois. Cela déplacera la fenêtre active vers la zone d'information « Vertical », puis tapez 124 1/2 « et appuyez sur la touche Entrée et CABINET VISION placera une coche. Cliquez ensuite sur le bouton droit de la souris pour libérer le réticule.

Vous pouvez maintenant utiliser cette coche pour aligner votre mur de péninsule. Pour quitter l'outil Attache sur Marque, cliquez sur l'option « Retour ».

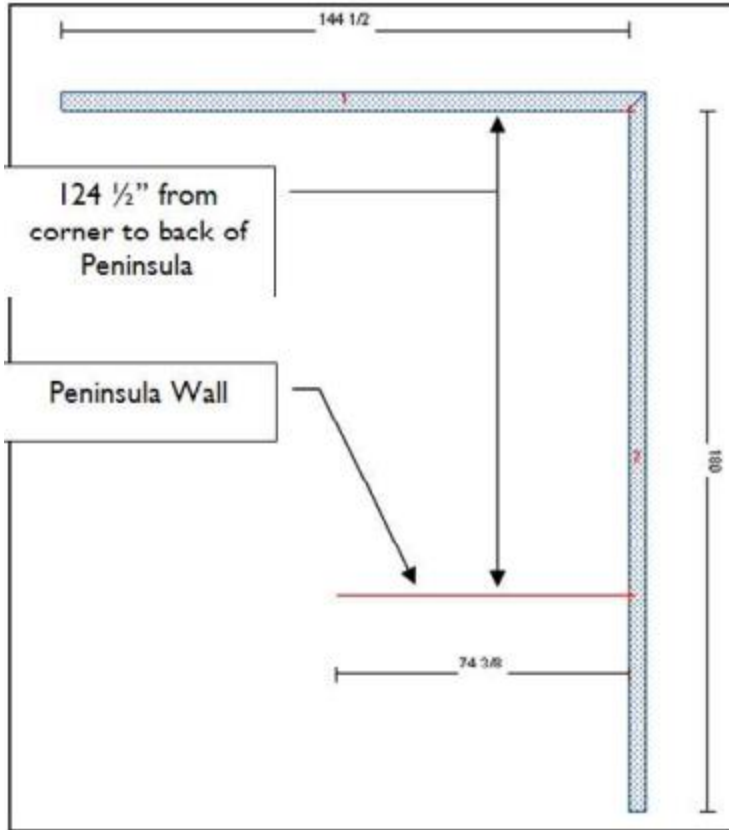




Maintenant, dans la barre latérale, cliquez sur Murs et changez le « Style » de Mur en « Péninsule ». Ensuite, déplacez votre souris près de la marque d'accrochage que vous avez placée et lorsque vous cliquez, la souris s'enclenche sur la marque.



Maintenant, dessinez le mur de la péninsule comme vous le feriez pour n'importe quel autre mur. Lorsque vous avez terminé, le mur de la péninsule apparaîtra dans la vue du plan comme une fine ligne rouge. En 3D, il n'affichera pas de mur, mais tous les assemblages placés sur ce mur auront automatiquement le type arrière des murs spécifiés.





# Placement d'objets

Une fois que vous avez dessiné au moins un mur, vous pouvez commencer à placer des objets dans votre travail. Ces objets peuvent être des armoires, des accessoires de magasin, des meubles, des appareils électroménagers, des composants de placard ou tout ce que vous pouvez imaginer. CABINET VISION stocke ces objets pour vous dans catalogues.

## Catalogues

CABINET VISION est livré préchargé avec au moins trois catalogues d'objets. Vous devez disposer d'un catalogue « Electroménagers », d'un catalogue « Armoire Planit » et/ou « Penderies Custom » et d'un catalogue « Ameublement ». Vous pouvez acheter d'autres catalogues, les télécharger à partir d'eSupport ou créer le vôtre si nécessaire.

### Catalogue d'Electroménagers

Dans le catalogue « Electroménagers », vous trouverez un assortiment d'appareils que vous pouvez placer dans votre conception. Il y a des éviers, des robinets, des réfrigérateurs, des cuisinières, des plaques de cuisson, des lave-vaisselles, des compacteurs de déchets, des fours, des micro-ondes, des hottes d'aération, des laveuses / sécheuses et des petits appareils électroménagers assortis.

### Catalogue d'Armoires Planit

Dans le catalogue « Armoire Planit », vous trouverez des exemples d'armoires de base, de vanité, de mur et de grande hauteur. Ceux-ci constituent la base de ce que vous utiliserez pour créer vos propres objets, et éventuellement vos propres catalogues d'objets.

**Catalogue de Penderies Personnalisé** - Uniquement disponible avec l'achat de placards complémentaires

Dans le catalogue « Penderies Custom », vous trouverez des exemples d'assemblages, de verticales, d'horizontales et d'objets décoratifs. Ceux-ci constituent la base de ce que vous utiliserez pour créer vos propres objets, et éventuellement vos propres catalogues d'objets.

### Catalogue d'Ameublement

Dans le catalogue « Ameublement », vous trouverez des fenêtres, des portes et des ouvertures assorties, des appareils de bain, des composants électriques assortis, des lampes assorties, de la vaisselle, des meubles, etc.



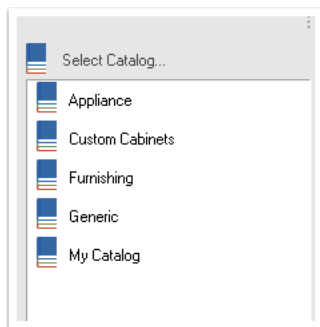
## Placement d'un objet

Placer un objet dans votre conception est simple, il vous suffit de le faire glisser\* de la bibliothèque dans la zone de travail de votre écran. Déplacez-le à côté d'un mur, puis cliquez dessus.

Une fois que vous avez au moins un mur dessiné. Cliquez sur le bouton « Objets » pour accéder à vos bibliothèques. Si vous ne voyez pas le bouton « Objets », cliquez sur l'option « Retour » jusqu'à ce que vous le fassiez.

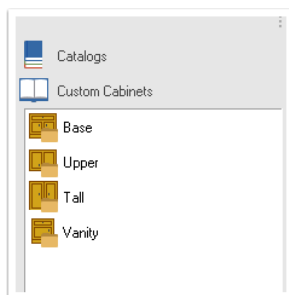


Cliquer sur « Objets » devrait faire apparaître une fenêtre quelque chose comme la figure 12.



\* Cliquez et maintenez le bouton gauche enfoncé tout en déplaçant la souris.

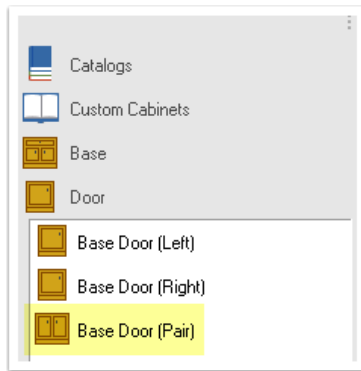
Pour ouvrir un catalogue, il suffit de cliquer dessus. Dans l'image ci-dessous, le catalogue « Armoires personnalisées » a été sélectionné. Votre écran devrait ressembler à l'image ci-dessous.



Vous pouvez avoir des catégories différentes de celles illustrées.



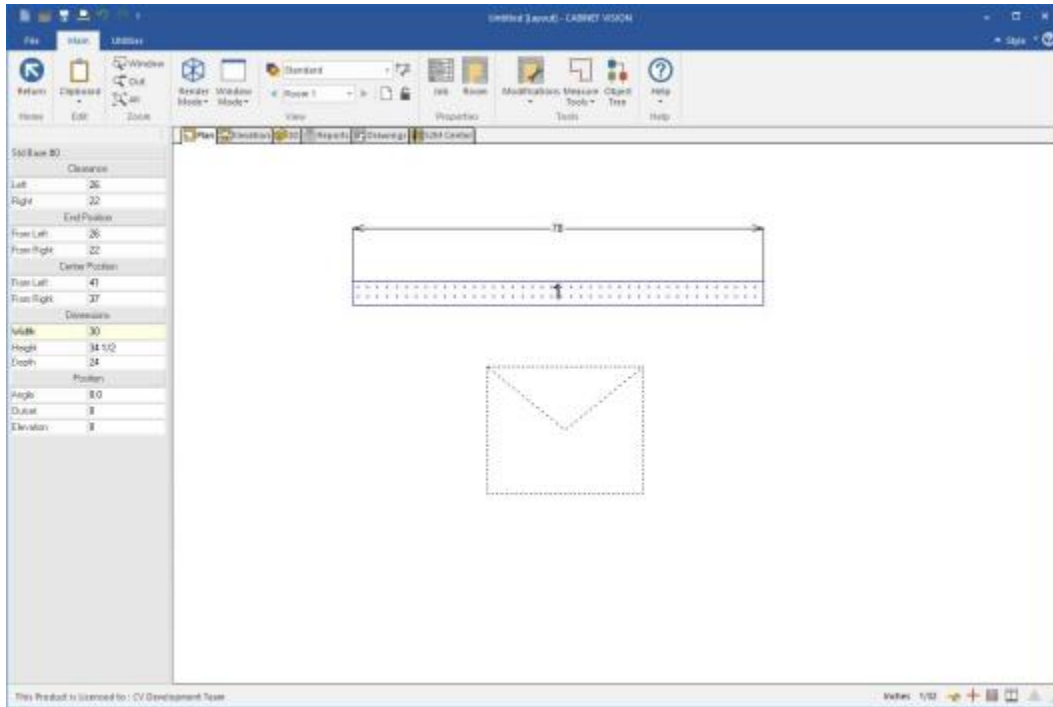
Maintenant, cliquez sur « Armoires de base » pour accéder aux armoires de base.



Plaçons une porte de base (paire) sur le mur. Cliquez sur la porte de base (paire), puis faites-la glisser dans la zone de travail. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, vous obtenez un objet fantôme (contour en pointillés) qui ressemble à une enveloppe.



La partie large du rabat indique l'arrière de l'assemblage et le point, pointe vers l'avant de l'assemblage.



Base Door (Pair) #0	
Clearance	
Left	0
Right	64
End Position	
From Left	0
From Right	64
Center Position	
From Left	15
From Right	79
Dimensions	
Width	30
Height	34 1/2
Depth	24
Position	
Angle	0.0
Outset	0
Elevation	0

Vous remarquerez dans la barre latérale, des boîtes d'information contenant des informations de position et de dimensionnement. Les informations de position seront incluses:



**Le dégagement** est le dégagement de l'extrémité de l'objet à tout autre objet, sur le même mur.

**La dégagement du mur** est la distance entre l'extrémité de l'objet et l'extrémité du mur sur lequel il est placé.

**La position centre** est la distance entre le centre de l'assemblage et l'extrémité du mur sur lequel il est placé.

**Largeur** est la largeur de l'objet.

**La hauteur** est la hauteur de l'objet.

**La profondeur** est la profondeur de l'objet.

L'angle est l'angle de l'objet par rapport au mur sur lequel il est placé.

**Le dégagement du mur** est la distance entre l'arrière de l'objet et le mur sur lequel il est placé; cela peut être un nombre négatif.

**L'élévation** est la distance entre le bas de l'assemblage et le sol.

Vous pouvez accéder à ces informations de position et de dimensionnement avant ou après le placement de l'objet. Exemple : Pour définir la position de l'extrémité gauche à partir de l'extrémité gauche du mur avant que l'objet ne soit placé.

Appuyez sur la touche tabulation, jusqu'à ce que la zone d'informations que vous souhaitez modifier soit activée, vous pouvez ensuite taper la position souhaitée et appuyer sur la touche Entrée pour l'appliquer ou vous pouvez appuyer à nouveau sur tabulation et passer à la zone d'informations suivante.

Lorsque vous avez modifié tout ce que vous voulez, appuyez sur Entrée pour placer et dimensionner l'objet.

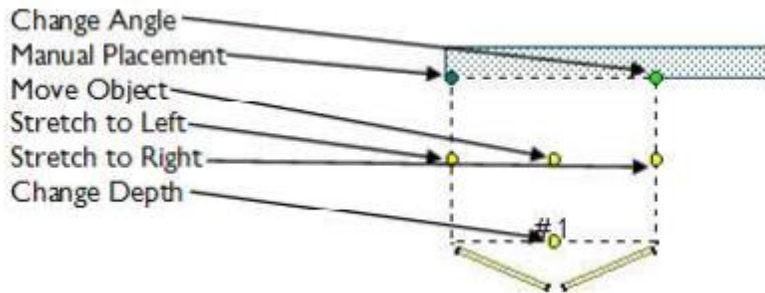
*Assurez-vous de lâcher complètement la souris tout en tapant des valeurs numériques. Si la souris se déplace, les nombres seront réinitialisés et vous perdrez toutes les valeurs tapées...*



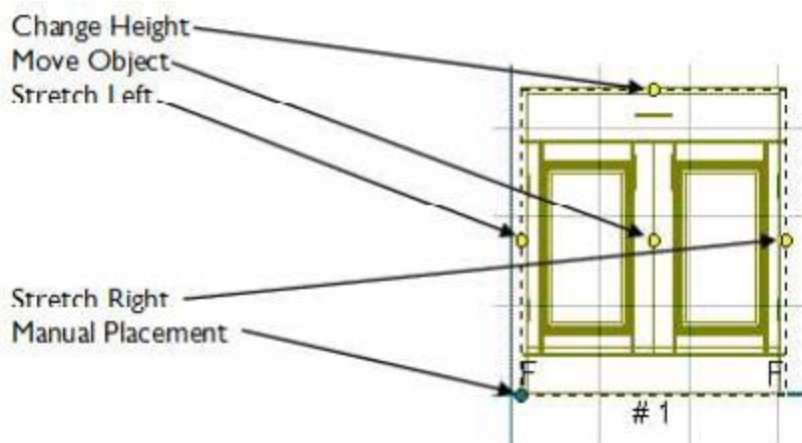
## Dimensionnement et poignées de position

Lorsque vous cliquez sur un objet dans la vue du plan ou la vue d'élévation, vous verrez apparaître des poignées de dimensionnement et de position. Vous pouvez utiliser ces poignées pour dimensionner l'objet ou pour le déplacer.

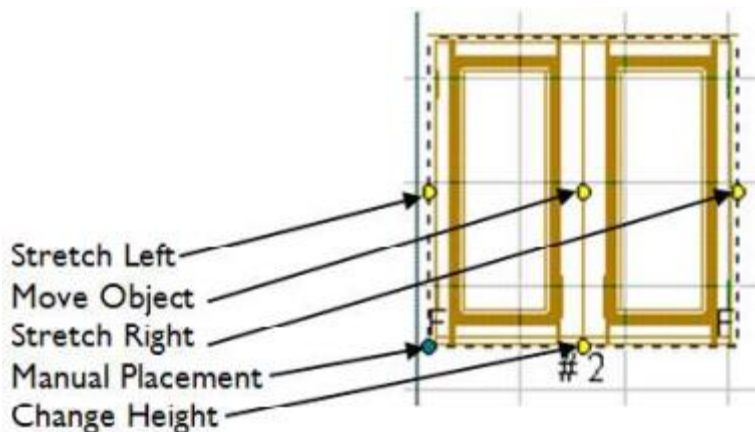
En mode plan, vous aurez:



En mode élévation pour un objet « Base » vous aurez :



En mode élévation pour un objet « Mur » vous aurez :





Les poignées de dimensionnement peuvent vous faire gagner du temps. Exemple : Lorsque vous modifiez la largeur d'un objet si vous tapez la largeur dans la zone d'informations de largeur, lorsque vous appuyez sur Entrée, CABINET VISION ne sait pas dans quelle direction vous souhaitez étirer l'objet. Ainsi, il fait apparaître un écran vous demandant de quelle façon l'étirer. Cela ajoute des étapes supplémentaires au dimensionnement d'un objet. En saisissant les poignées stretch gauche ou stretch droite, il active la boîte d'information sur la largeur et lorsque vous tapez la largeur, CABINET VISION ne vous demandera pas dans quelle direction vous voulez aller comme vous l'avez déjà dit en saisissant la poignée stretch gauche ou stretch droite.

## Placement manuel

Le placement manuel vous permet de placer un objet dans un espace qui contient déjà un objet.

Chaque objet sur un mur occupe un certain espace; un objet Base occupe un espace Base, un Objet Wall occupe un Espace Wall, un objet Tall occupe un Espace Base et un Espace Mur. Si vous avez essayé de placer un objet dans un espace qui contient déjà un objet, CABINET VISION ne vous le permettra pas. Cependant, il y a des moments où vous devrez peut-être le faire pour terminer votre conception, donc CABINET VISION a une option de placement appelée « Placement manuel ».

Exemple où vous souhaitez placer un appareil Hood sous une armoire Hood. Étant donné que l'armoire de capot occupe l'espace mural, CABINET VISION ne veut pas vous permettre de placer l'appareil de capot dans la même zone. Donc, juste avant de cliquer pour placer l'appareil Hood, maintenez la touche « Ctrl » enfoncée et il entrera directement.

Pour placer manuellement un objet, vous pouvez placer l'objet quelque part sur le mur qui ne contient pas déjà un objet. Cliquez ensuite sur cet objet, pour l'activer, saisissez la poignée de placement manuelle et déplacez-la où bon vous semble.

Ou si vous n'avez pas d'espace pour le placer au préalable, faites glisser l'objet hors du catalogue, déplacez l'objet à l'endroit où vous souhaitez le placer et maintenez la touche « Ctrl » de votre clavier enfoncé lorsque vous cliquez pour le placer. CABINET VISION vous permettra de placer un objet où vous le souhaitez si vous maintenez la touche « Ctrl » enfoncée tout en le plaçant.

Le placement manuel doit être utilisé avec précaution. Vous pourriez finir par concevoir quelque chose qui ne rentrera pas dans l'espace dont vous disposez si vous ne faites pas attention. Ou vous pouvez même provoquer le blocage de CABINET VISION lorsque deux objets se chevauchent dans le même espace.

Voici une autre méthode: Pour l'exemple de hotte, vous pouvez amener l'armoire murale au niveau de l'assemblage (cliquez avec le bouton droit sur l'armoire et cliquez sur « Modifier »), puis accédez à la vue orthographique avant (le smiley Face). Cliquez ensuite sur le bouton « Objets » dans la barre latérale. Trouvez votre appareil



Hotte et placez-le où vous le souhaitez. Le chevauchement d'objets ne pose pas de problèmes lorsqu'ils sont placés à l'intérieur de la vue orthographique.

Pour placer des objets au milieu d'une pièce, pour créer une île, une salle à manger ou quoi que ce soit redouté, utilisez un mur de péninsule, ne les placez pas manuellement. Non seulement il est difficile de les aligner lorsque vous les placez manuellement, mais ils sont attachés au dernier mur sur lequel vous avez travaillé. Lorsque vous visualisez une élévation de ce mur, vous verrez des objets empilés au-dessus et se chevauchant les uns les autres. Alors, dessinez un mur « Péninsule » et placez votre objet dessus. Il sera plus facile de les aligner et vous n'aurez pas d'objets qui se chevauchent sur vos dessins d'élévation.

#### Placement d'objets d'angle

Chaque objet dans CABINET VISION est attaché à un mur, les objets d'angle ne sont pas différents. Cependant, comme ils rentrent dans le coin, vous devez choisir l'un des deux murs qui composent le coin, comme le mur auquel les attacher. Le mur de droite qui constitue le coin est le mur auquel les attacher. Lorsque vous placez un objet d'angle, si vous le laissez toucher le mur gauche et non le mur droit, il n'entrera pas. Cependant, si vous le laissez toucher le mur de droite et non le mur de gauche, il entrera directement.

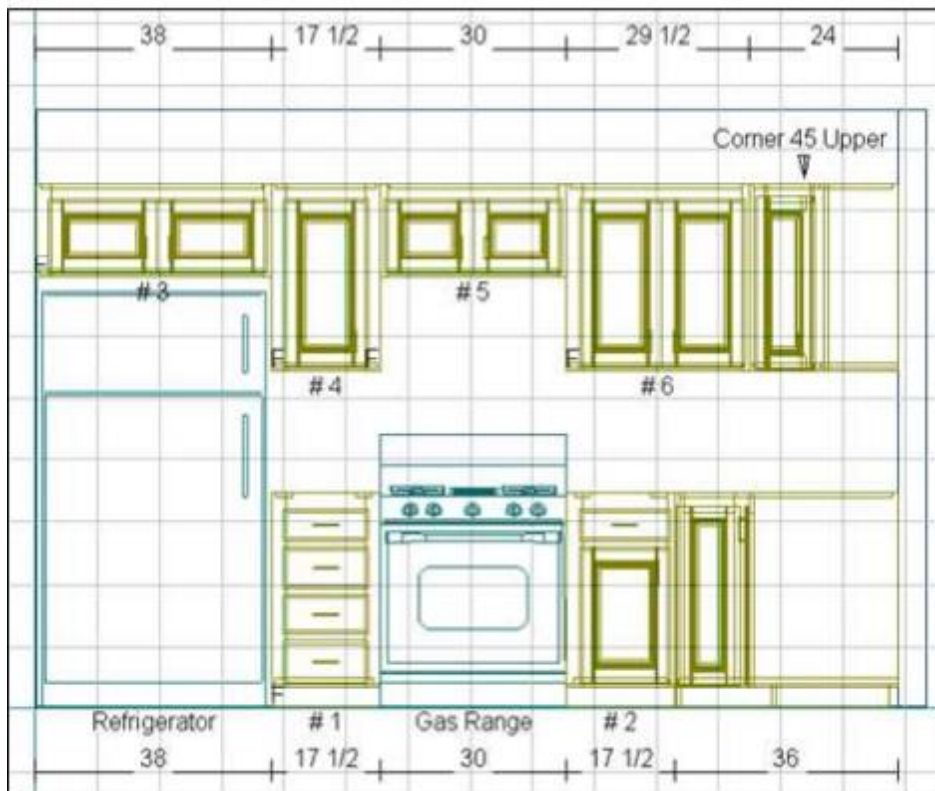


## Combinaison d'objets

Si vous voulez une grande armoire, placez-la, étirez-la, puis divisez-la en ce que vous voulez. Ne placez pas un tas de petites armoires et ne les combinez pas, car vous perdrez votre sectionnement. L'exception à cette règle consiste à combiner différents objets de hauteur.

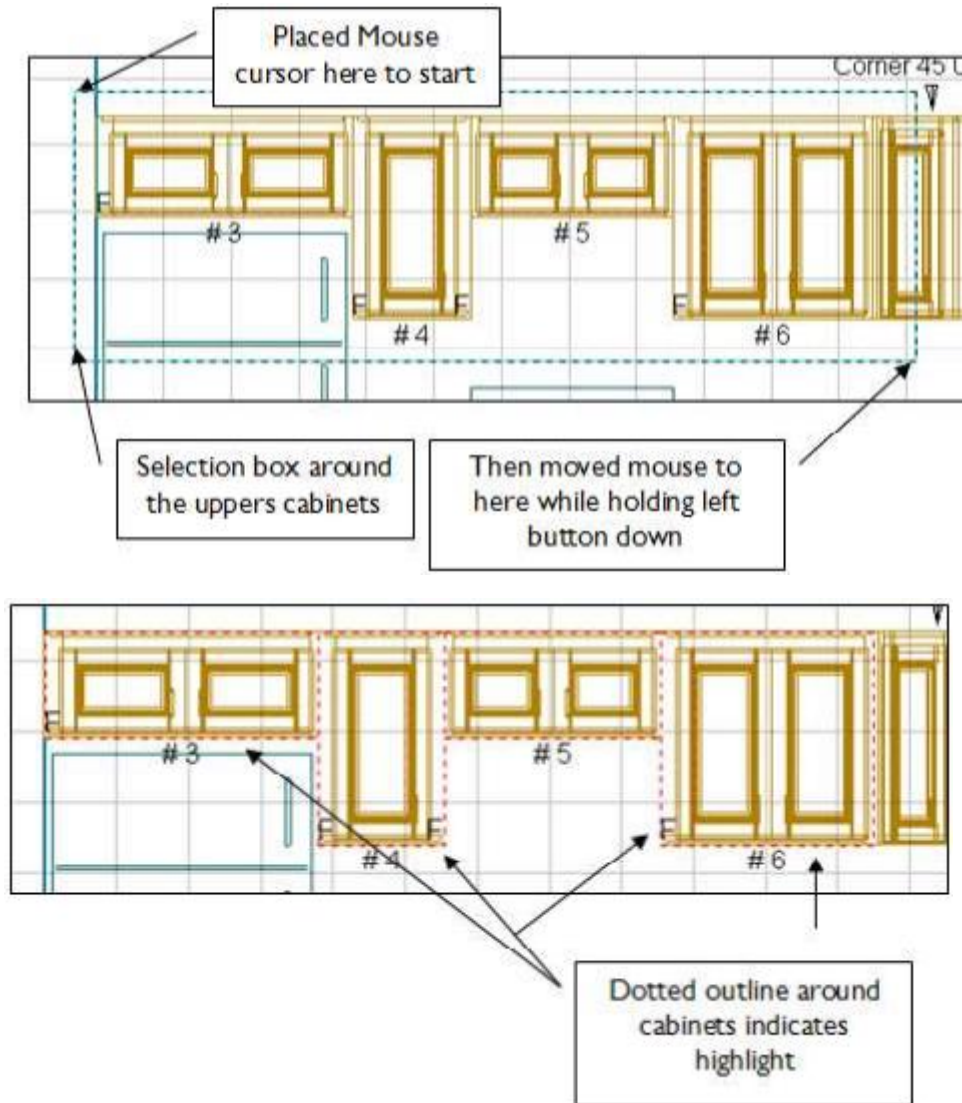
Exemple: Supposons que vous concevez un travail de cadre de visage et que vous souhaitez « construire » les armoires. La meilleure façon de faire les murs sur la gamme serait de placer plusieurs petits objets, puis de les combiner pour faire une armoire murale combinée.

L'image suivante montre plusieurs armoires individuelles au-dessus du réfrigérateur et de la cuisinière.





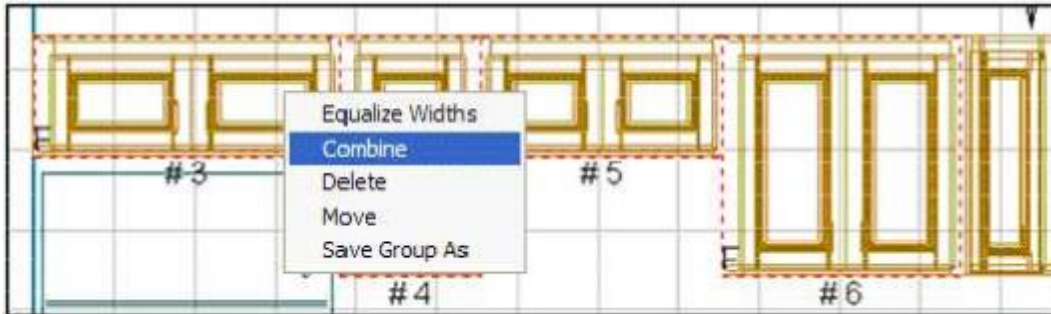
Pour combiner ces armoires en une seule, placez le curseur de votre souris au-dessus et à gauche de l'armoire murale la plus à gauche. Maintenez ensuite le bouton gauche de la souris enfoncé tout en dessinant une boîte de sélection autour des armoires murales que vous souhaitez combiner, comme indiqué dans l'image ci-dessous.



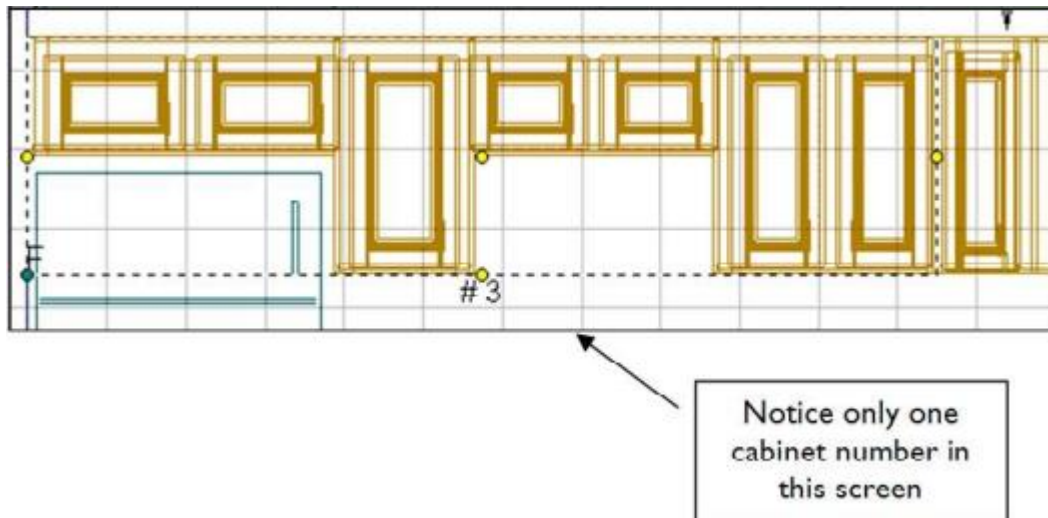
Lorsque vous relâchez le bouton gauche de la souris, CABINET VISION met en surbrillance les armoires murales.



Ensuite, faites un clic droit à l'intérieur de la surbrillance, et un menu déroulant vous sera présenté.



Sélectionnez « Combiner » et CABINET VISION combine les armoires en une seule grande armoire. Le dessin et la liste de découpes n'afficheront qu'une seule armoire.



Vous pouvez ensuite « Sectionner » les ouvertures individuelles de cette armoire en fonction de votre conception.

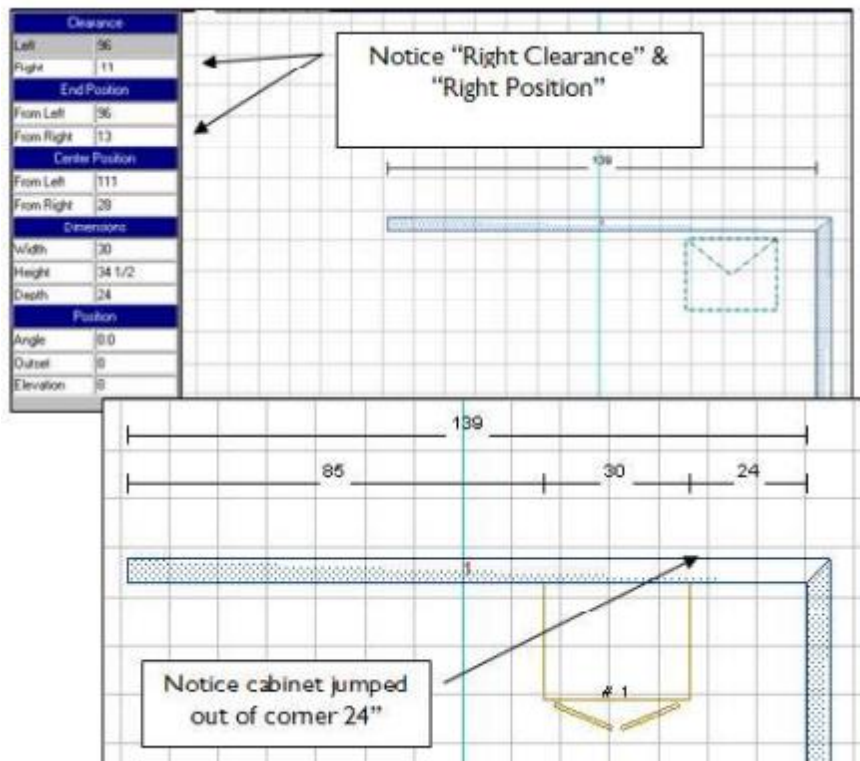


# Armoires d'angle mort (Extended & Return Ends)

Pour ceux d'entre vous qui construisent avec des armoires d'angle mort. Cette section vous montrera la bonne façon de faire ce type d'armoire.

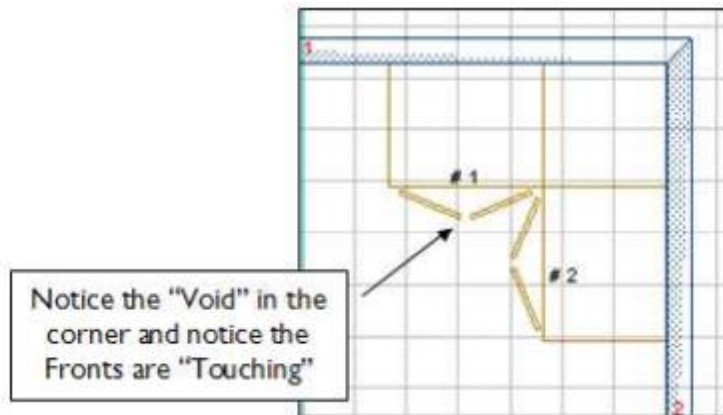
Pour que l'option Étendre fonctionne correctement, vous devez laisser un vide dans le coin égal à la profondeur des armoires.

Pour y parvenir avec précision : Référez-vous à l'image ci-dessous... Faites glisser une armoire de base vers l'extérieur et déplacez-la près du mur #1. Relâchez le bouton de la souris et déplacez le fantôme vers le coin le long du mur n° 1. En faisant cela, le bon dégagement commencera à compter vers 0 ». Lorsqu'il passe 0 », le dégagement passera à un nombre négatif, la bonne position doit rester un nombre positif. Lorsque le dégagement gauche est un nombre négatif, cliquez et l'armoire « sautera » hors du coin, par la « profondeur » de l'armoire que vous placez. Une armoire de base de 24 » de profondeur dans le cas de l'image ci-dessous.





Pour terminer le processus, vous feriez la même chose sur l'autre mur en créant un vide de profondeur d'armoire dans le coin.



Faites un clic droit dans le vide dans le coin et vous obtiendrez un menu déroulant.



Cliquez sur « Étendre l'extrémité gauche » ou « Étendre l'extrémité droite » et CABINET VISION fera en sorte qu'une armoire ait une extrémité étendue et l'autre armoire une extrémité de retour, selon la façon dont vous avez configuré votre méthode de construction. C'est la bonne façon de faire des armoires à angle aveugle.



## Clic droit

Un clic droit de votre souris dans différentes zones et au-dessus de différents objets fera apparaître un menu déroulant avec des options qui dépendent de ce sur quoi vous avez cliqué avec le bouton droit de la souris. Essayez de cliquer avec le bouton droit de la souris sur différents objets, murs, assemblages ou au milieu de la pièce et voyez ce qui se passe.

## Afficher les onglets

Les onglets d'affichage sont utilisés pour modifier la vue que vous regardez et pour aller dans « Rapports » et « Dessins ».



Le premier bouton est la vue « Plan ».

Le deuxième bouton est la vue « Élévation ».

Le troisième bouton est la vue « 3D ».

Le quatrième bouton est la vue « Rapports ».

Le cinquième bouton est la vue « Dessins ».

Le sixième bouton illustré ici est la vue « Centre S2M ».

Cliquez sur chacun d'eux après avoir quelque chose de disposé pour voir vos différentes vues.

## Ordre des opérations lors du dessin

Il y a un ordre pour faire les choses qui rendront le travail avec CABINET VISION plus agréable.

Lorsque vous placez des assemblages, il est judicieux de les placer comme vous le feriez. Travaillez des coins vers l'extérieur.

Dimensionnez toujours un assemblage avant de le sectionner ou de le modifier. Façonnez toujours un assemblage avant de le sectionner ou de le modifier. Toujours (enfin, presque toujours... Consultez la rubrique Combinaison d'objets pour connaître



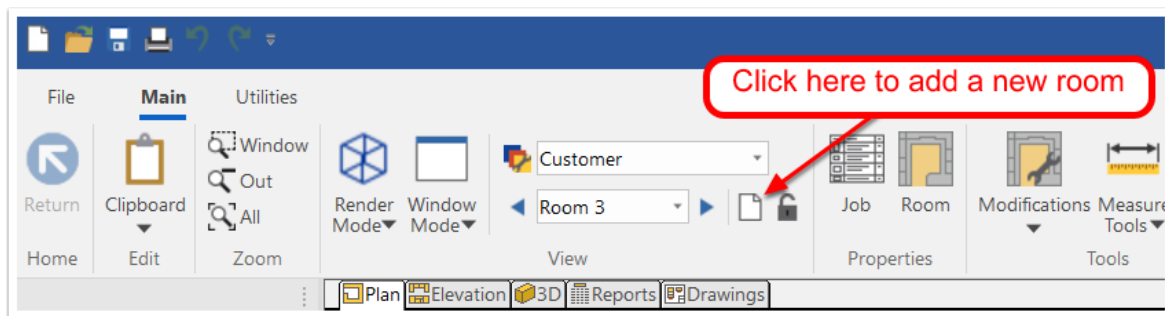
l'exception à cette règle) combinent des assemblages avant de les sectionner ou de les modifier.



## Ajout d'une nouvelle salle

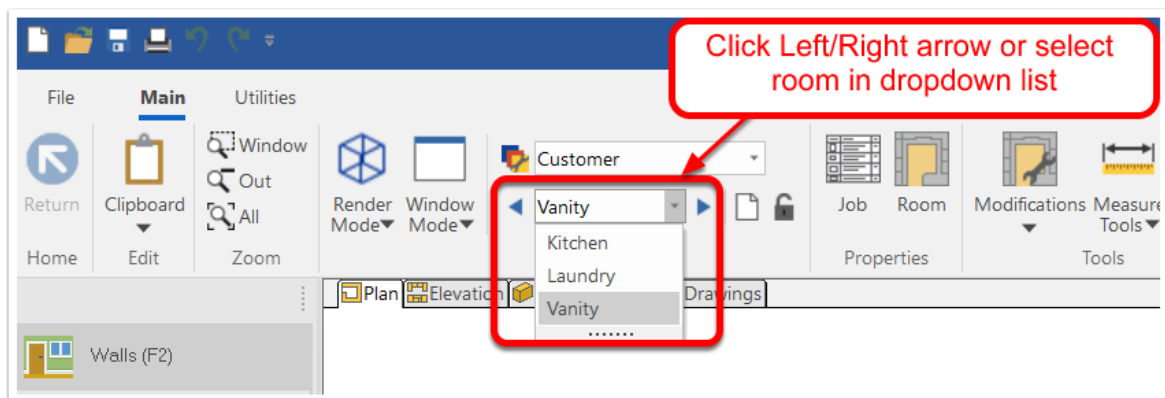
Ce n'est pas une bonne idée de faire plusieurs pièces (cuisine, salle de bain) dans la même salle. C'est une meilleure idée de séparer les pièces pour différentes parties du travail. Cela vous permet d'obtenir des vues 3D distinctes de chaque section et, cela vous permet de filtrer les salles dans le « Centre de rapports » et dans le « Centre de devis ».

L'ajout d'une nouvelle pièce est simple, tandis que dans la vue Plan, cliquez simplement sur l'option « Nouvelle Salle ».



## Changer de Salle

Changer de salle est également très simple; dans la vue Plan, cliquez simplement dans la zone d'information « Salle » en haut de votre écran. Sélectionnez ensuite la « Salle » dans laquelle vous souhaitez travailler dans la liste.

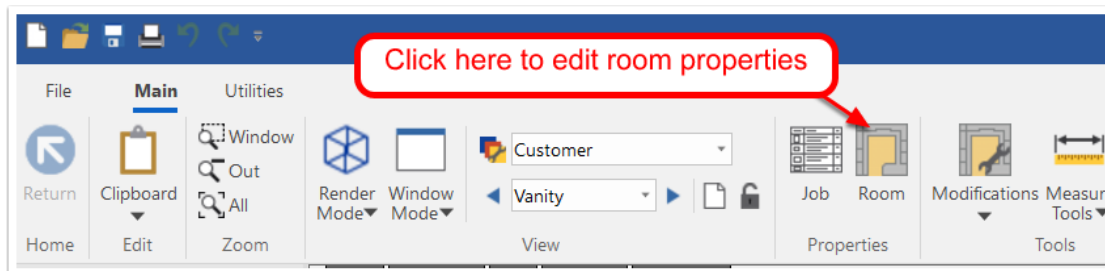




## Propriétés de la Salle

Tout comme un projet a des propriétés de travail, chaque Salle a des propriétés. Vous pouvez modifier les matériaux de cette salle; vous pouvez changer les styles de porte pour cette salle; vous pouvez changer de matériel pour cette salle, etc.

Pour modifier les propriétés d'une salle, vous devez être dans la vue « Plan » ou « Élévation »; ensuite, cliquez simplement sur l'option « Salle ».



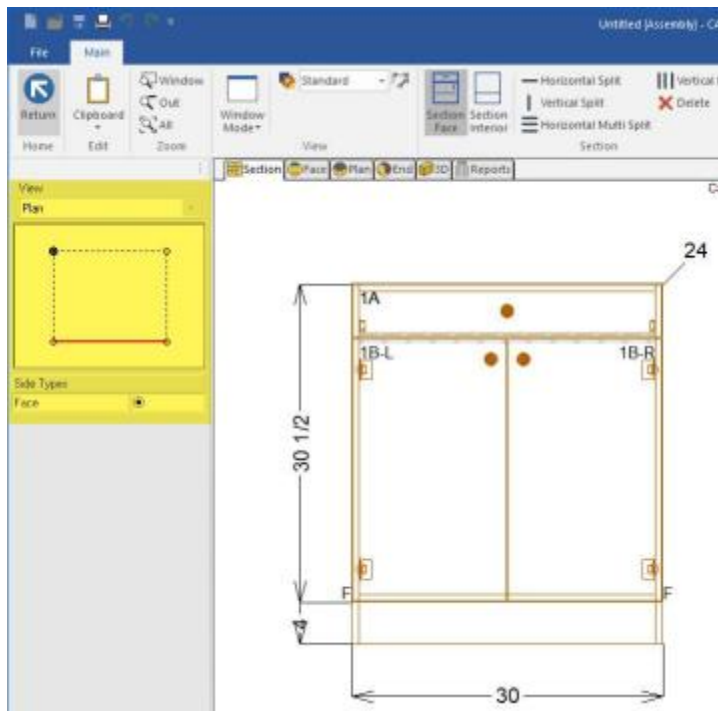
Il y a beaucoup de choses que vous changez avec les propriétés de la salle et les autres options. Explorez vos options en cliquant sur tout ce qui est en vue pour voir ce qu'il fait. C'est la meilleure façon d'apprendre une nouvelle application logicielle.



# L'éditeur de section

## Sélecteur latéral

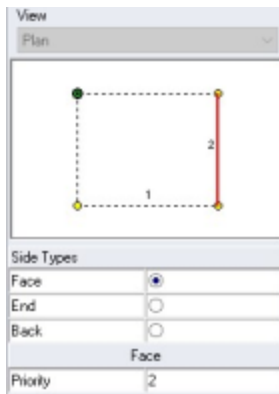
Dans l'éditeur de section d'assemblage, le sélecteur latéral est visible pour tous les assemblages (voir l'image ci-dessous).



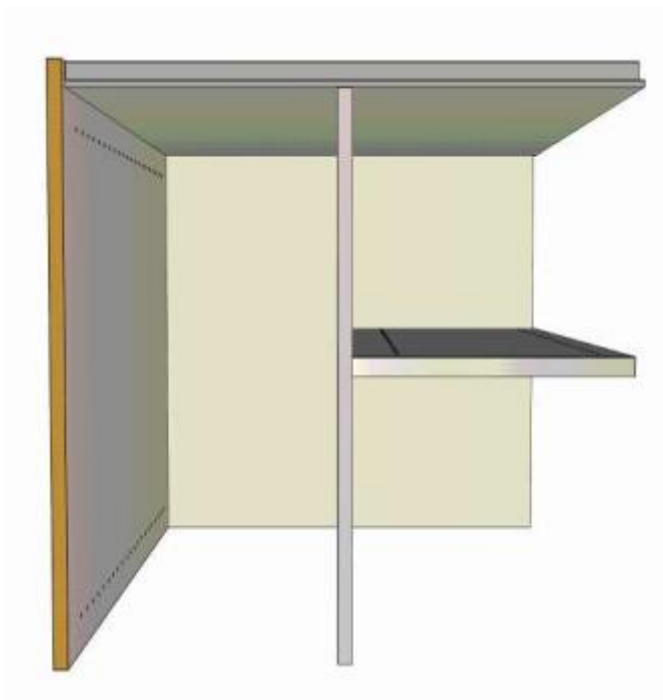
Le sélecteur latéral permet de modifier les attributs de n'importe quel côté de l'assemblage. Une utilisation populaire consiste à ajouter un deuxième visage à l'Assemblée, soit sur un côté, soit à l'arrière.

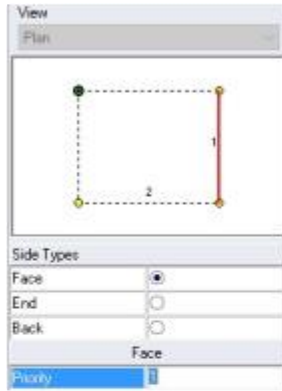


Lorsque vous ajoutez une deuxième face à l'assemblage, le sélecteur latéral vous permet d'accorder la priorité à l'une ou l'autre face. Le Visage avec une priorité de 1 a une priorité « plus élevée » que le Visage avec une priorité de 2. Par conséquent, la section de la face #1 parcourra l'ensemble de l'assemblage, mais la section de la face #2 se terminera lorsqu'elle se heurtera à une pièce de la face #1.



In the picture to the left you can see that the right side of this cabinet has been changed to a face with a priority of 2. This means that sectioning on the original face of this cabinet will have priority over the side face. Notice in the picture below how a partition placed in the Priority 1 Face goes through the entire depth of the cabinet while a partition from the Priority 2 Face ends at the first partition.





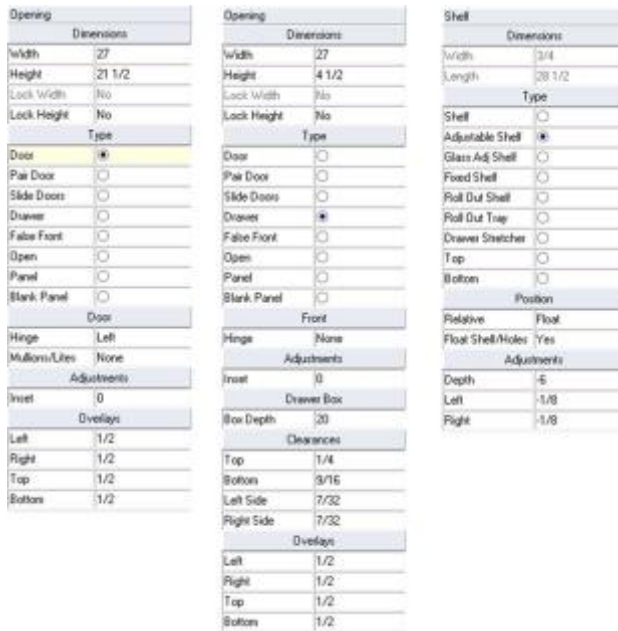
In the picture to the left, you can see that the right side of this cabinet has been changed to a face with the priority of 1. This is the same cabinet as in the previous example with the exception that the original face has been given a priority of 2 and the side face has been given a priority of 1.

Notice in the picture below that the partition placed in the side face now goes through the cabinet and terminates the partition from the lower priority face. Compare this to the example on the previous page.





## Barre latérale de l'éditeur de section



Ci-dessus, vous verrez la barre latérale qui apparaît lorsque vous cliquez sur une porte, une façade de tiroir ou une étagère dans l'éditeur de section. L'image de gauche (marquée Barre latérale De la porte) montre les options qui apparaîtront dans la barre latérale de l'éditeur de section lorsque vous cliquez sur une porte ou que vous vous ouvrez à partir de la vue Face de la section.

L'image centrale (intitulée Barre latérale tiroir) affiche les options qui apparaissent lorsque vous cliquez sur un tiroir avant à partir de la vue Face de la section.

Dans l'image de droite (intitulée Barre latérale de l'étagère), vous verrez les options qui apparaissent lorsque vous cliquez sur une étagère dans la vue Cas de section.



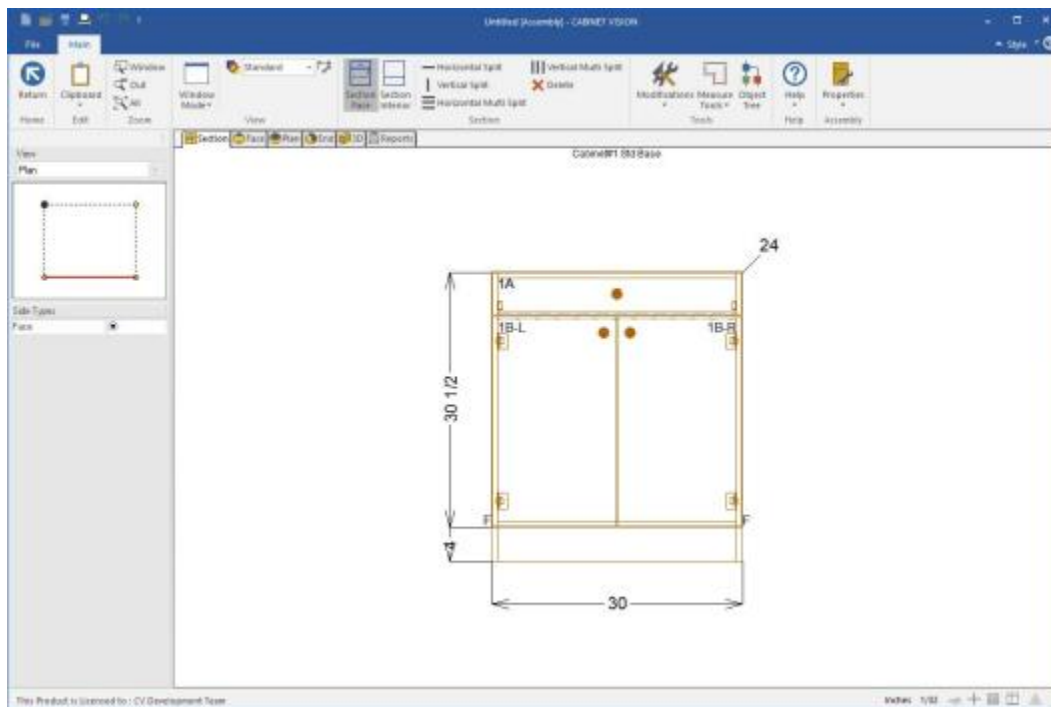
Vous trouverez ci-dessous une vue des options qui apparaîtront lorsque vous cliquerez sur une partition dans la vue Section Case.

Partition	
Dimensions	
Width	3/4
Length	28 1/2
Split Top	No
Split Bottom	No
Split Back	No
Split Nailer	No
Type	
Partition	<input checked="" type="radio"/>
Double Partition	<input type="radio"/>
Divider	<input type="radio"/>
Position	
Relative	Float
Adjustments	
Depth	0
Top	0
Bottom	0
Hide	
Hide	No



## Vue d'ensemble de l'édition de section

Les modifications apportées à un assemblage sont mieux effectuées dans l'éditeur de section. Les modifications effectuées dans l'éditeur de section permettent à l'assemblage de conserver son intelligence ou sa logique lorsque les dimensions globales de l'assemblage sont modifiées. Pour accéder à l'éditeur de section à partir de la vue Plan ou de la vue Élévation, double-cliquez sur l'assemblage ou cliquez avec le bouton droit sur l'assemblage et cliquez sur Modifier ou Section. Vous pouvez également accéder à l'éditeur de section en accédant à la page Entrée de commande, puis en cliquant avec le bouton droit sur un assemblage dans la liste Assemblage, puis en cliquant sur Modifier.



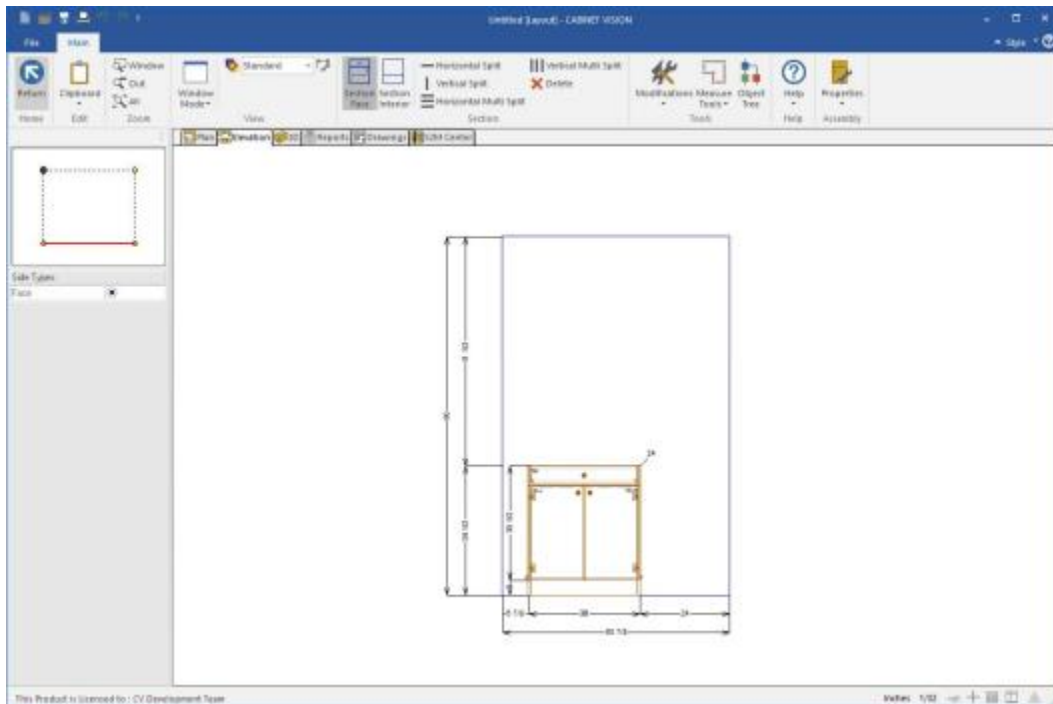
Notez que les modifications apportées dans l'éditeur de section ne s'appliqueront qu'à cette assemblée. De même, si des modifications sont apportées à un assemblage dans l'éditeur de section, puis que des modifications sont apportées à la construction au niveau de la pièce, les remplacements sur cet assemblage peuvent empêcher les modifications au niveau de la pièce d'affecter cet assemblage.



## Utilisation de l'option Section

Il s'agit d'une autre façon d'accéder à la vue de section. Dans la vue du plan, cliquez avec le bouton droit sur l'assemblage, puis cliquez sur Section. Cela vous amènera à la même vue de section Assemblage avec une petite différence. Vous ferez des coupes directement dans l'élévation du mur où se trouve cette Assemblée

Si vous faites un clic droit et sélectionnez Section dans la vue d'élévation, vous pourrez également modifier les assemblages de section en direct sur le mur d'élévation.



Pour découper un autre assemblage à partir du même mur, cliquez simplement sur l'assemblage souhaité dans l'élévation. Une autre solution consiste à double-cliquer sur un assemblage à partir de la vue Élévation. Cela permettra l'édition de section en direct directement sur le mur.

L'édition de section d'une face d'assemblage permet de reconfigurer la face selon les besoins. En règle générale, cela inclut la modification, la création ou la suppression d'une porte, d'un tiroir, d'une fausse façade, d'une ouverture ou d'un panneau.

L'édition à ce niveau conserve la logique pour répondre aux changements dans la taille ou la position globale de l'Assemblée. Étant donné que l'édition de section se produit au niveau de l'assemblage, les modifications apportées ici n'iront pas au-delà de cet assemblage spécifique. Toutefois, l'assembly peut être enregistré dans la bibliothèque et réutilisé dans sa configuration actuelle.

### Options de sectionnement



Il s'agit des options utilisées pour modifier l'assemblage en mode Face de section ou en mode Casse de section. Les outils sont très intuitifs; ils font exactement ce à quoi ils ressemblent.

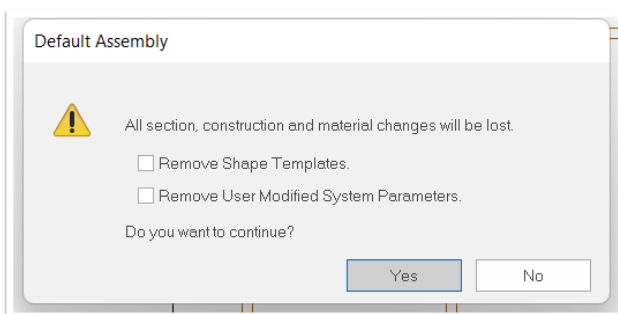
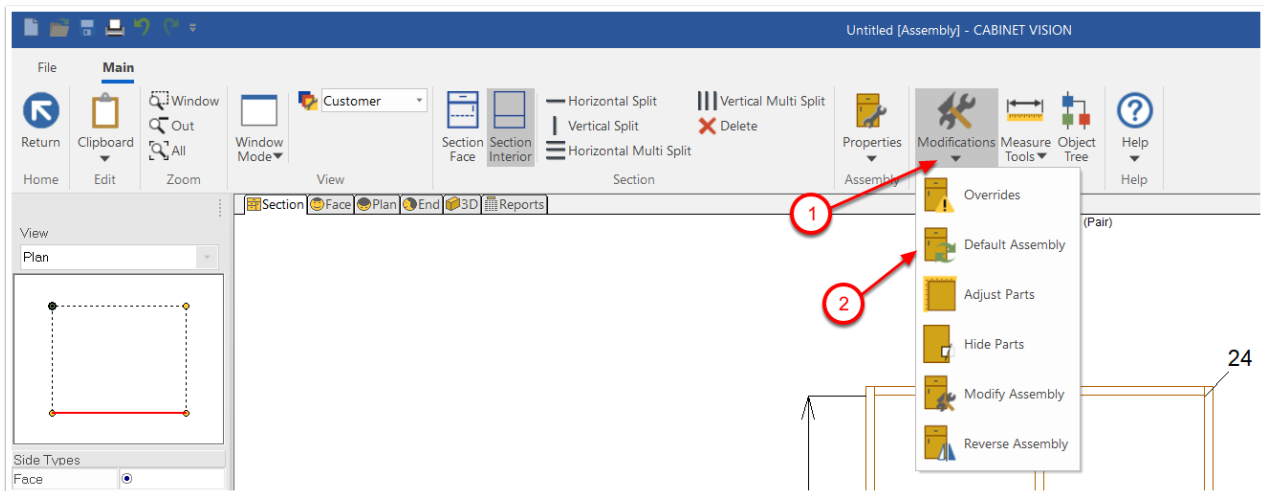
L'option Fractionnement horizontal crée une division horizontale dans l'assemblage

L'option Fractionnement horizontal multiple crée plusieurs fractionnements horizontaux dans l'assemblage.

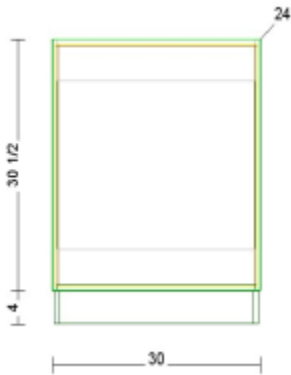
## Exemple de modification de section

Commencez par l'armoire de base Std du catalogue d'armoires personnalisées. Amenez cette armoire à la vue de face de la section.

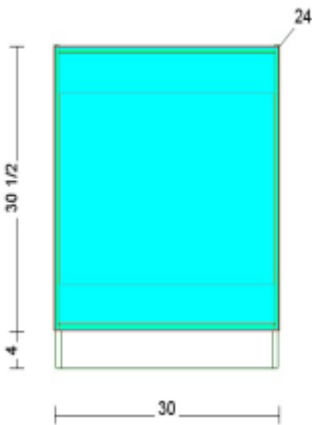
Par défaut, l'assemblage ; ceci est accompli en cliquant sur le menu déroulant « Modifications » puis en cliquant sur l'option « Assemblage par défaut ». Vous verrez alors le message d'avertissement suivant; cliquez simplement sur Oui.



Vous devriez avoir une armoire qui ressemble à l'image ci-dessous.

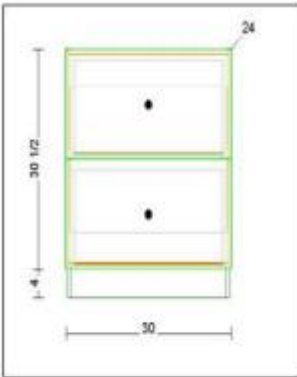


Cliquez dans l'ouverture principale de l'armoire pour la sélectionner pour la modifier. La zone sélectionnée changera de couleur comme dans l'image ci-dessous.

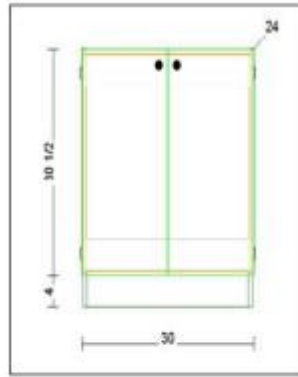




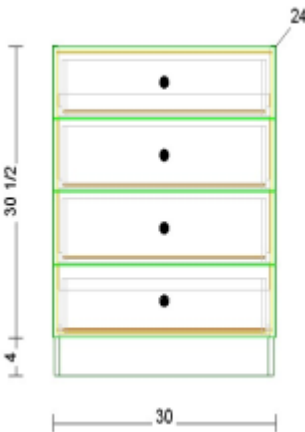
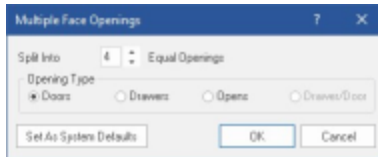
Cliquez sur l'une des options Fractionner plusieurs pour créer plusieurs fractionnements dans Portes et tiroirs. Choisissez le nombre d'ouvertures et leur type.



Click the Single Horizontal Split Button to create a drawer over a drawer.

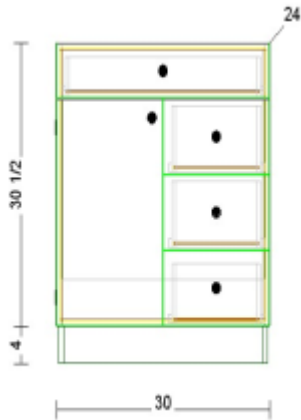


Click the Single Vertical Split Button to create a door beside a door.

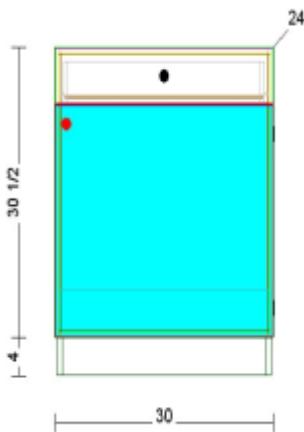




Certaines armoires nécessitent plusieurs étapes pour être créées. Par exemple, la création de l'armoire suivante (illustrée ci-dessous) nécessite trois étapes.

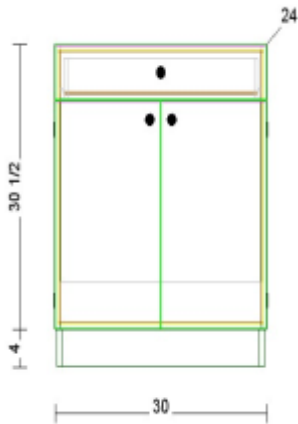


Première étape: Divisez l'ouverture du visage en deux sections; dans ce cas, ce sera un tiroir au-dessus d'une porte. Utilisez l'option Fractionner horizontalement.

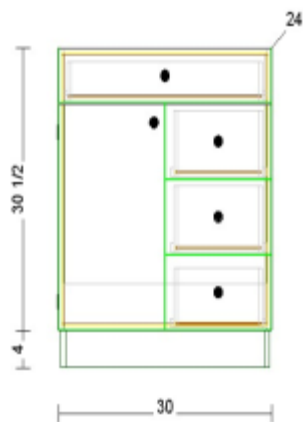




Deuxième étape: Divisez la porte unique en deux portes. Utilisez l'option Fractionner la verticale.



Troisième étape: Divisez la porte droite en trois tiroirs. Utilisez l'option Fractionner plusieurs horizontales.





## Édition d'intérieurs

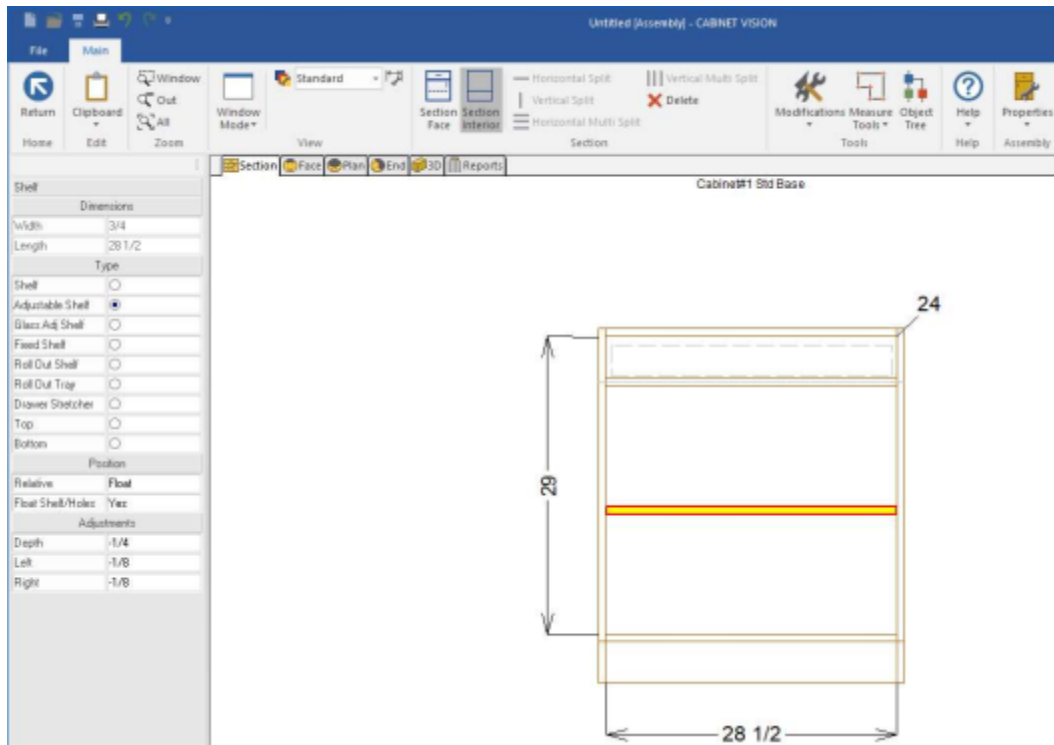
L'édition de l'intérieur de l'assemblage est normalement indépendante de la configuration de la face. Toutefois, il existe une méthode de transfert de la logique des pièces de face aux pièces du caisson (voir la section Transfert logique de face/section de caisson dans la section suivante). En règle générale, vous souhaitez d'abord modifier le visage de l'Assemblée, puis modifier le cas. Comme pour toute « règle générale », il y a certainement des exceptions.

Pour passer de la vue Section Face à la vue Section Intérieur, cliquez sur l'option Section Intérieur (mise en surbrillance ci-dessous).



Les mêmes outils d'édition sont disponibles pour l'édition intérieur que dans l'édition de face : options de séparation unique et multiple pour les divisions horizontales et verticales.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de vue intérieur d'un assemblage avec une étagère ajoutée. Pour ce faire, cliquez sur l'ouverture du caisson, puis sur l'option Séparer Horizontalement.



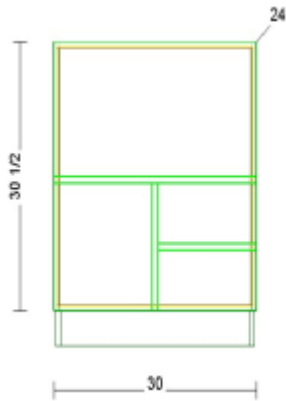
Notez qu'après l'ajout de l'étagère, elle a été mise en surbrillance en cliquant dessus. Cela vous donne la possibilité de définir de quel type de division il s'agit. Dans la barre latérale, le type d'étagère réglable a été sélectionné. Cette étagère réglable peut être changée en n'importe lequel des types répertoriés en la sélectionnant simplement.

Pour supprimer une étagère ou une autre pièce d'assemblage, cliquez simplement sur cette pièce pour la sélectionner, puis cliquez sur l'option Supprimer (X rouge) dans la barre du ruban pour supprimer cette pièce.

Comme pour l'édition de la face d'un assemblage, lors de l'ajout de partitions et d'étagères à l'intérieur du Caisson, l'ordre dans lequel les éléments sont ajoutés est extrêmement important.



Comme l'exemple utilisé dans l'édition de face, la création de l'armoire suivante nécessite trois étapes.



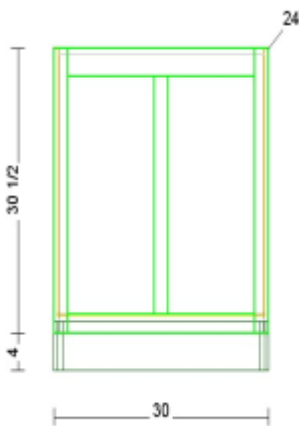
Cette armoire a été sectionnée en divisant d'abord l'ouverture une fois horizontalement (étagère). Deuxièmement, la section inférieure a été divisée une fois verticalement (Partition). Enfin, la section en bas à droite a été divisée une fois horizontalement (étagère).



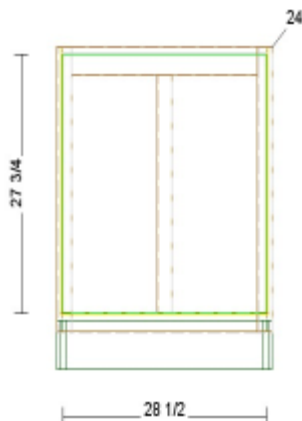
## Transfert logique de section Face/Section Caisson

Les pièces intérieures peuvent être ajoutées à un assemblage d'une manière qui les associe aux pièces correspondantes de la face de l'assemblage. Si vous souhaitez que la logique Face soit transférée aux pièces du caisson, il est important que vous suiviez l'ordre de fonctionnement correct.

Tout d'abord: Modifiez la face de l'armoire pour avoir les divisions souhaitées. Sur l'exemple de Cabinet ci-dessous, il n'y a qu'une seule division, un montant central. Notre objectif dans cet exemple est de placer une partition derrière le montant central et d'avoir l'emplacement de la partition lié à l'emplacement du montant.



Deuxièmement: Accédez à la vue Intérieur de la section en cliquant sur l'option Section Intérieur.



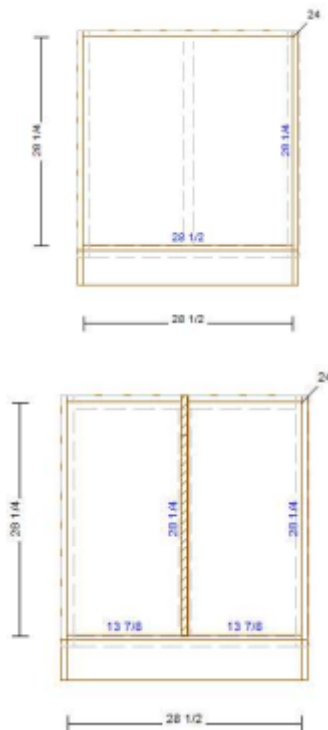


Troisièmement : Assurez-vous qu'aucune partie du Cabinet n'est sélectionnée. Vous pouvez vous assurer que rien n'est sélectionné en cliquant quelque part en dehors de l'armoire elle-même.

Quatrièmement: Pour notre exemple de cabinet, nous voulons une partition centrée derrière le montant central. Par conséquent, l'étape suivante consiste à cliquer sur l'option Séparer Verticalement. L'option changera alors de focus (elle apparaîtra en surbrillance).

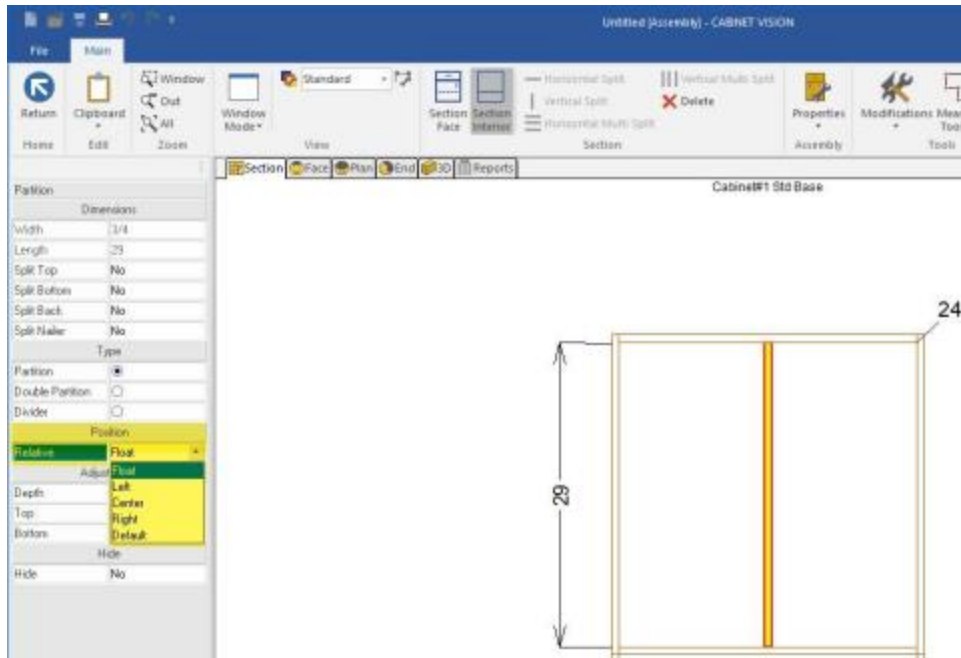


Cinquièmement: Placez votre souris dans l'espace entre les deux lignes pointillées qui représentent l'emplacement du montant central et cliquez une fois (voir les images ci-dessous).





Sixièmement: Cliquez sur la partition et elle changera de couleur pour indiquer qu'elle est sélectionnée. Dans la barre latérale, vous pouvez maintenant sélectionner la façon dont cette partition doit être liée au cadre de la face.

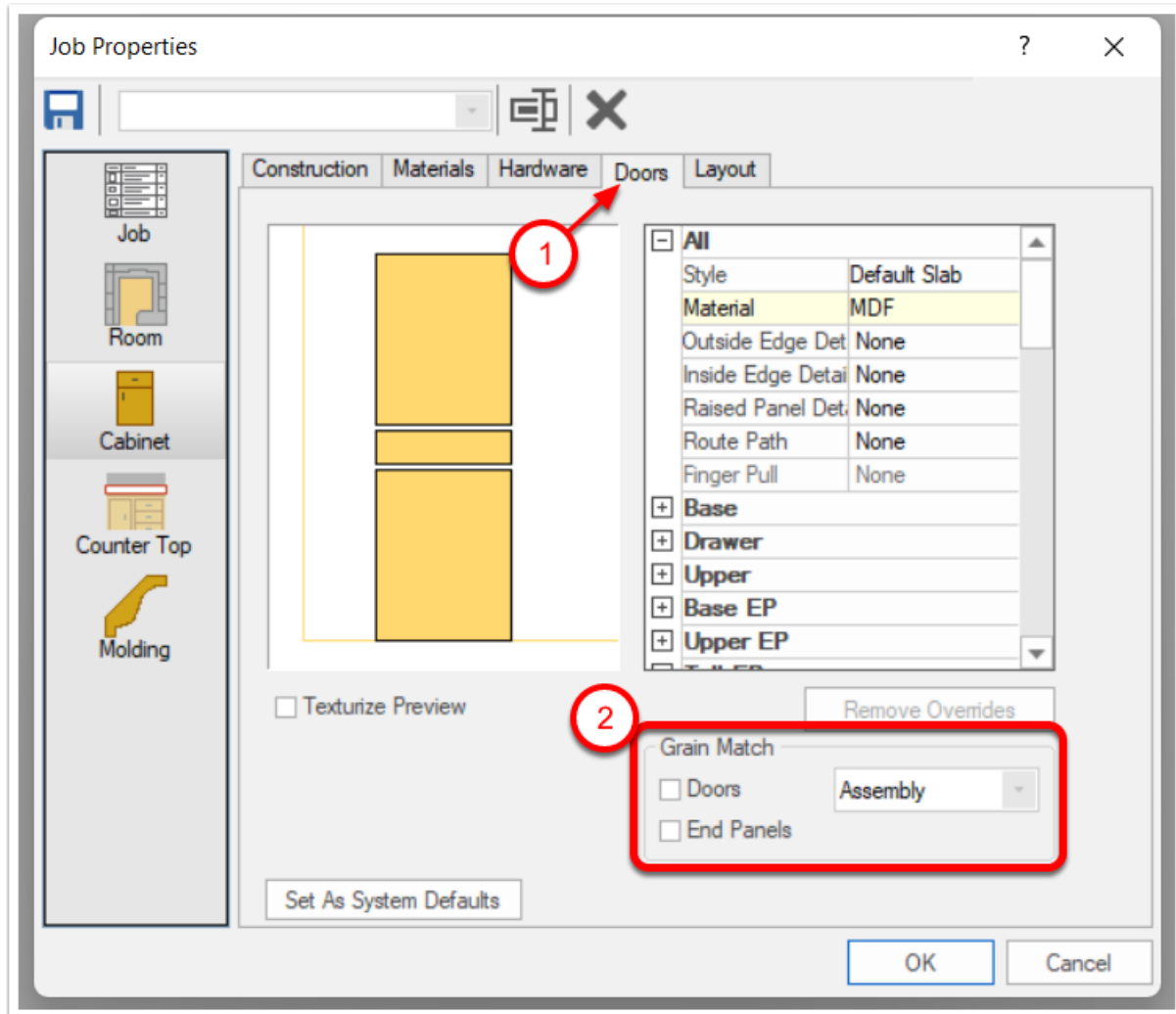


La position relative peut être définie sur centre (la partition est centrée derrière le montant central), gauche (la partition est affleurante avec le côté gauche du montant), droite (la partition est affleurante avec le côté droit du montant) ou flotter (la partition peut être réglée manuellement sur n'importe quelle autre position).  
Remarque : Flottant supprime l'association entre la partition et le montant central.



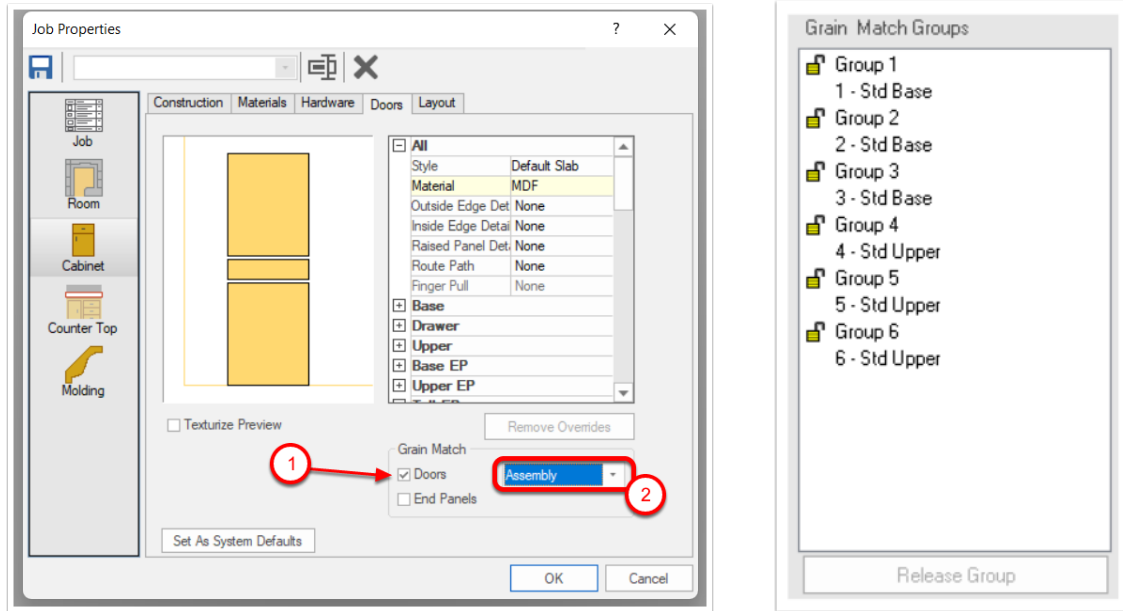
# Alignement du Grain

L'alignement des grains apparaîtra à quelques endroits, l'un d'entre eux étant lorsque vous commencez un projet et sélectionnez vos portes

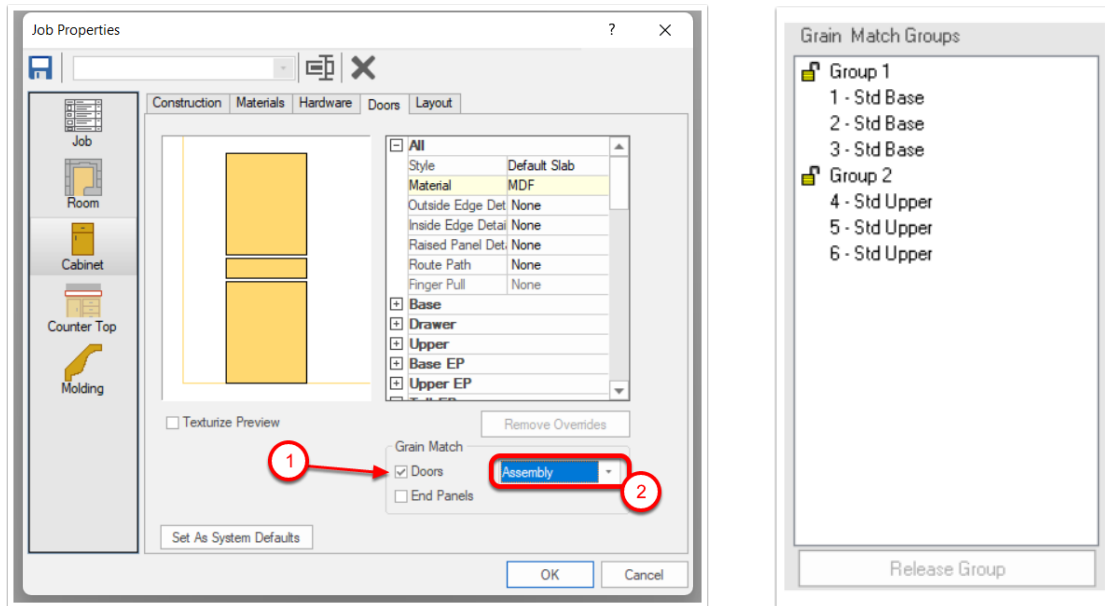


Vous avez la possibilité de grain match par Assemblage ou par Groupe Automatiques.

L'alignement des grains par assemblage placera chaque assemblage dans son propre groupe. Cela signifie que les portes de chaque assemblage seront découpées ensemble avec la meilleure optimisation dans les limites de la taille de la feuille.

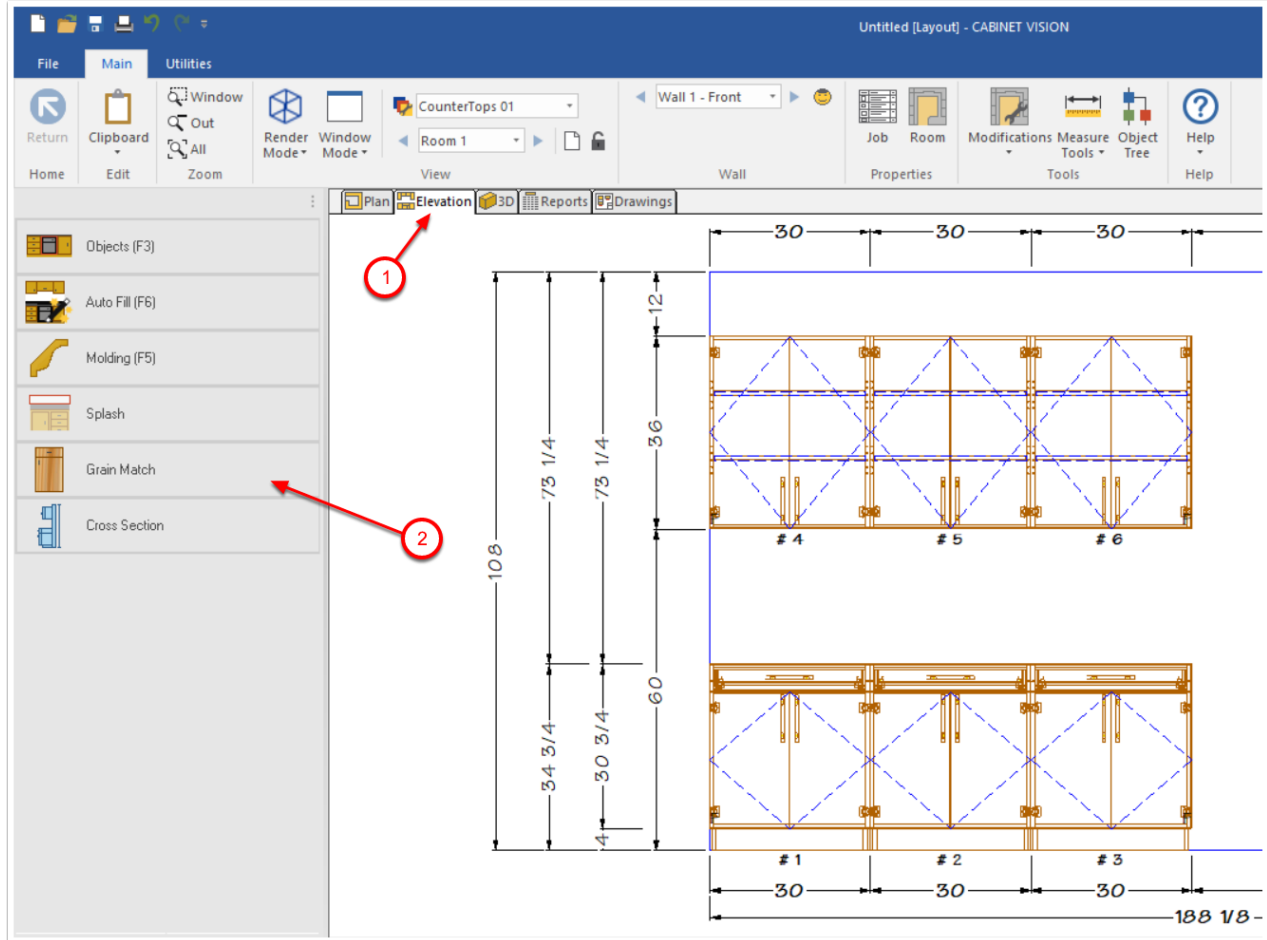


L'alignement des grains par groupe automatique rassemblera les assemblages adjacents dans le même groupe. Cela signifie que les portes des assemblages adjacents seront découpées ensemble avec la meilleure optimisation dans les limites de la taille de la feuille

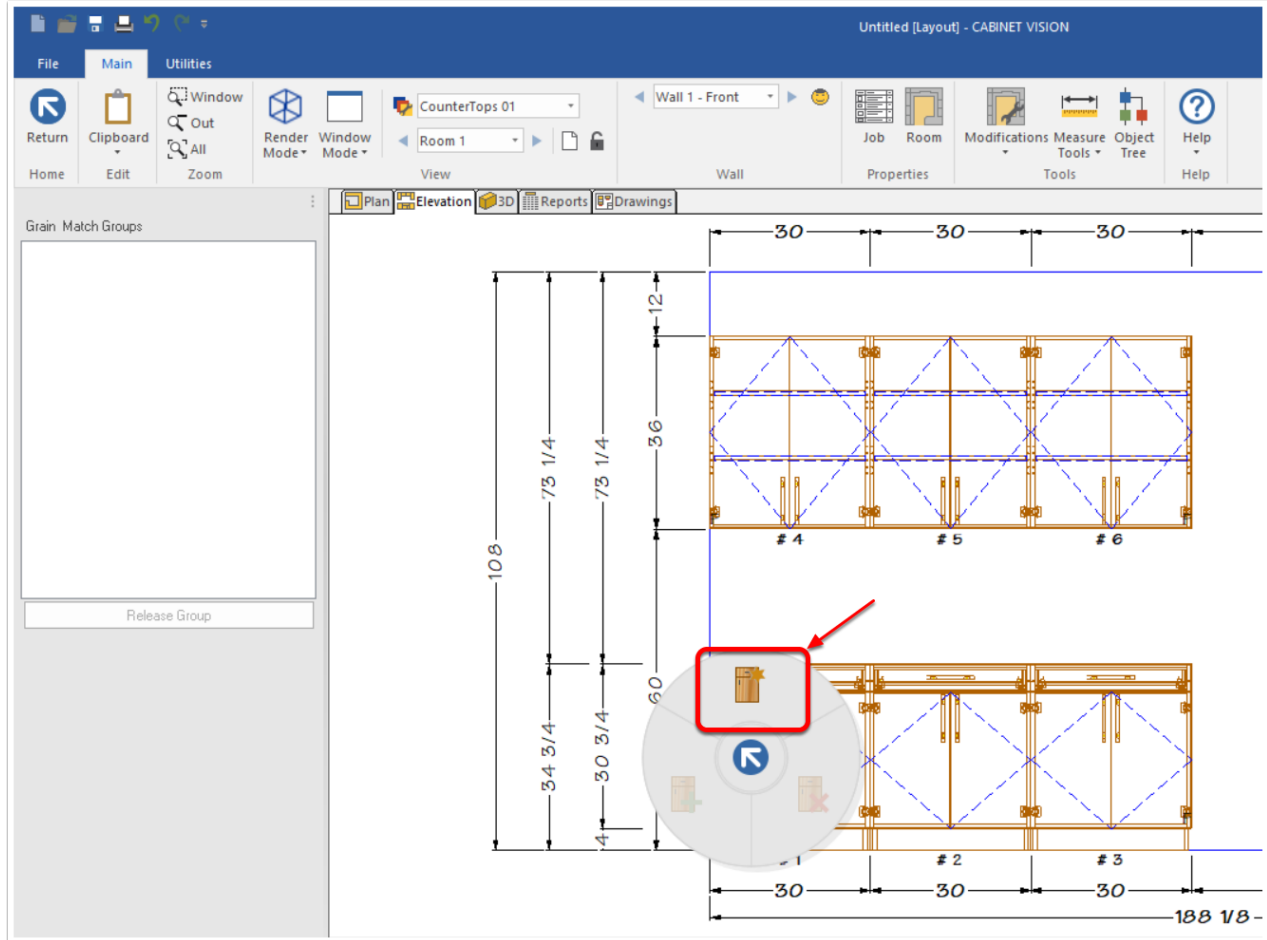


Vous pouvez également désactiver cette option et faire correspondre manuellement le grain pour des assemblages spécifiques uniquement à partir de la vue Élévation.

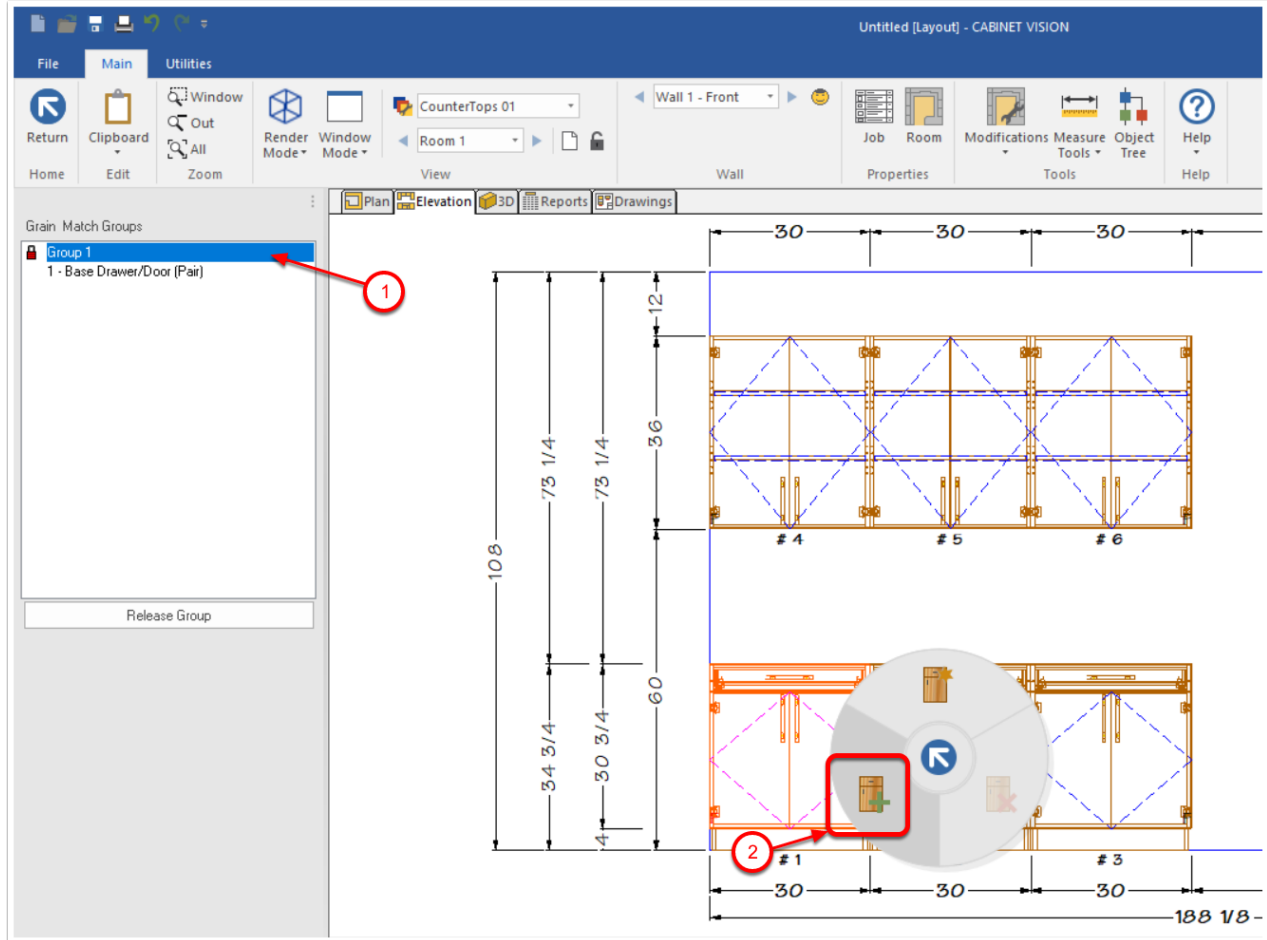
Lorsque vous accédez à la vue d'élévation, vous pouvez gérer l'alignement des grains en cliquant sur le bouton Alignement du Grain dans la barre latérale gauche.



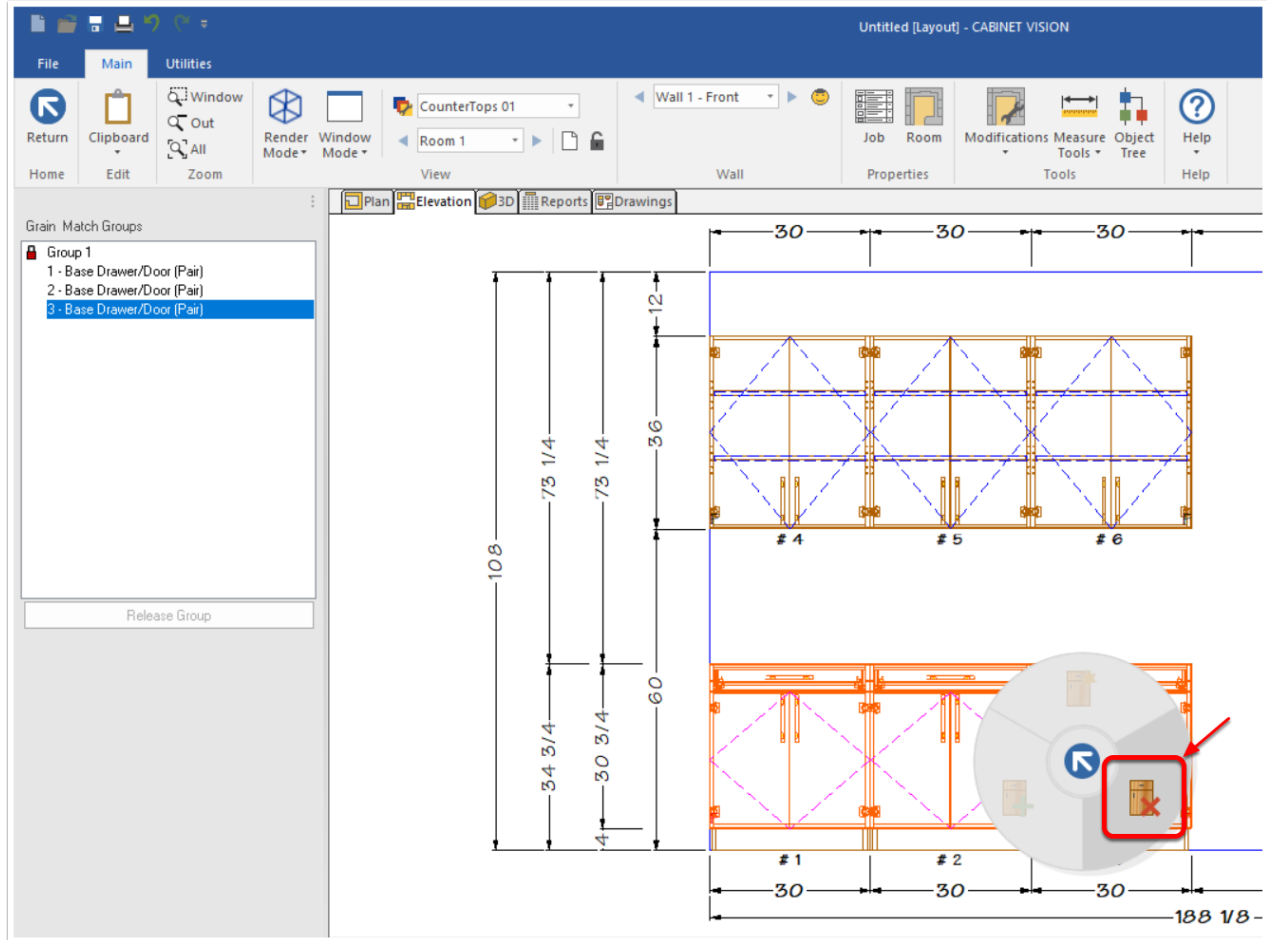
Pour créer un nouveau groupe, cliquez sur un assemblage en mode alignement de grain et cliquez sur le bouton Créer un groupe.



Pour ajouter un assemblage à un groupe existant dans la barre latérale gauche, sélectionnez le groupe auquel l'assemblage sera ajouté, cliquez sur un assemblage et cliquez sur le bouton Ajouter au groupe.



Pour supprimer un assemblage d'un groupe, cliquez sur l'assemblage et cliquez sur le bouton Supprimer.



Vous pouvez créer de nouveaux groupes avec plusieurs assemblages à l'aide d'une fenêtre de sélection pour inclure les assemblages contenus dans la fenêtre.

Tous les assemblages adjacents seront ajoutés au même groupe



Grain Match Groups

- Group 1
  - 1 - Std Base
  - 2 - Std Base
  - 3 - Std Base
- Group 2
  - 4 - Std Upper
  - 5 - Std Upper
  - 6 - Std Upper

Release Group

Draw a selection window to include the assemblies contained within the window

The diagram shows a cabinet layout with dimensions: 30, 30, 30, 12, 30, 19 1/2, 34 1/2, 30, 30, 30, 90.

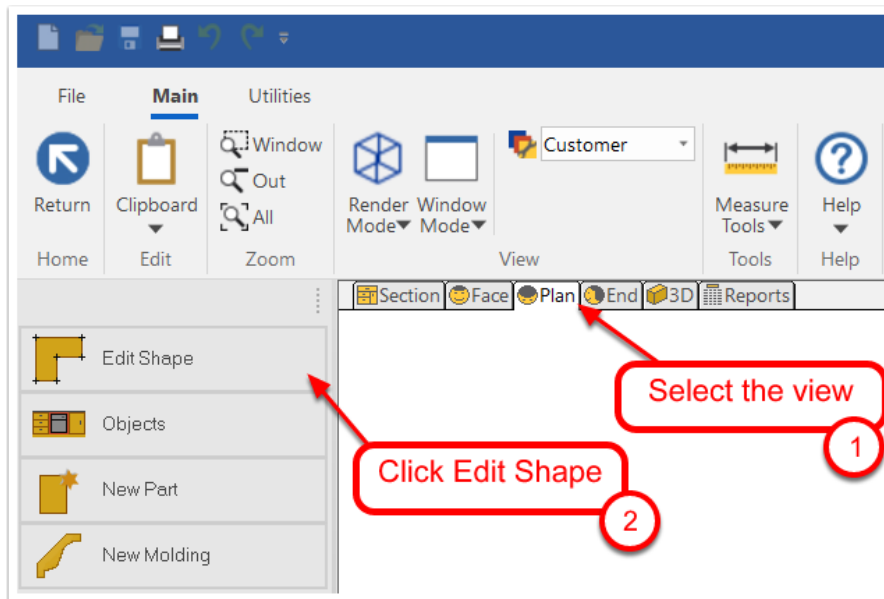


## Editer la forme de Cabinets

Vous pouvez modifier la forme d'un assemblage si celui-ci nécessite une forme personnalisée. La modification de forme peut être effectuée dans l'une des trois vues orthographiques ou dans la vue en plan ou en élévation du niveau de la pièce. La vue à partir de laquelle vous souhaitez modifier la forme doit être celle qui représente la forme unique.

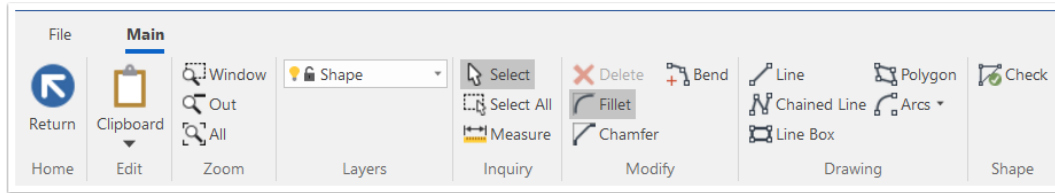
Tout d'abord, double-cliquez sur l'armoire que vous souhaitez modifier

Choisissez la vue à partir de laquelle vous souhaitez modifier la forme, puis cliquez sur le bouton Modifier la forme dans la barre latérale.



Vous pouvez maintenant modifier la forme extérieure de votre objet à l'aide de l'éditeur de formes.

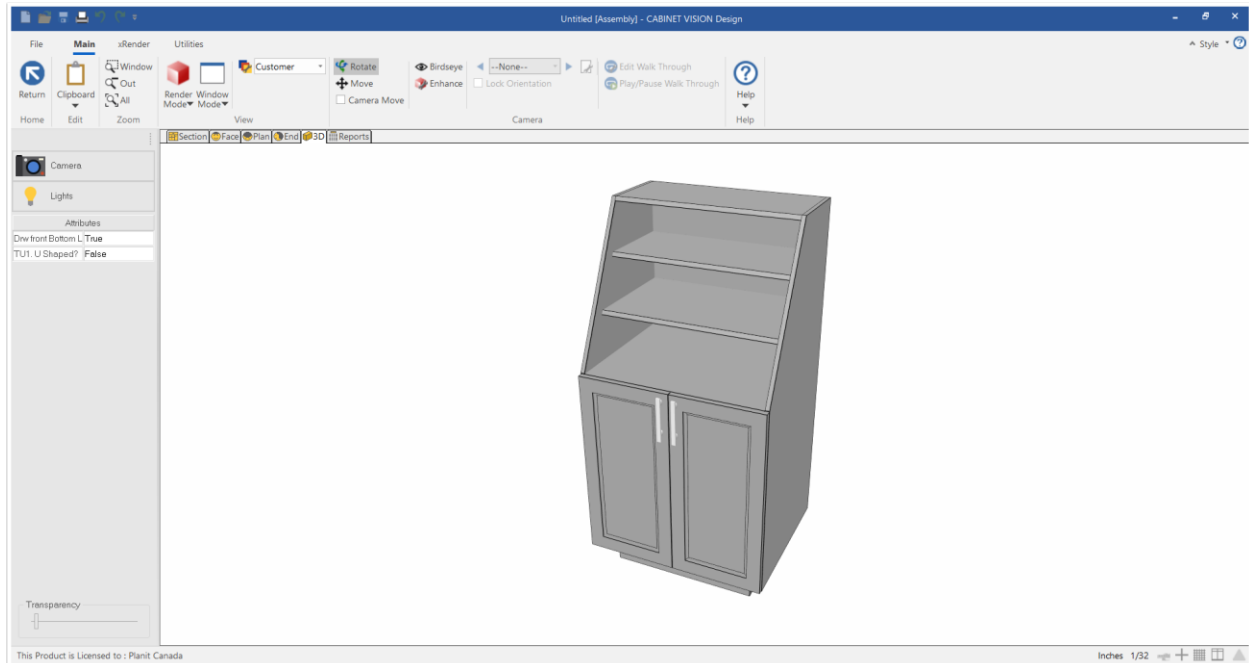
L'éditeur de formes se compose de plusieurs outils conçus pour permettre la modification des formes des assemblages, des pièces. Les outils de chaque éditeur de forme fonctionnent de la même manière, mais tous les éditeurs de formes ne contiennent pas tous les outils affichés. L'éditeur de formes n'apparaîtra pas tant que vous n'êtes pas en mode d'édition de forme pour l'objet sur lequel vous travaillez. En règle générale, un clic droit sur l'élément affiche un menu avec l'option « Modifier la forme ». La sélection de cette option entraînera l'affichage de l'éditeur de formes.



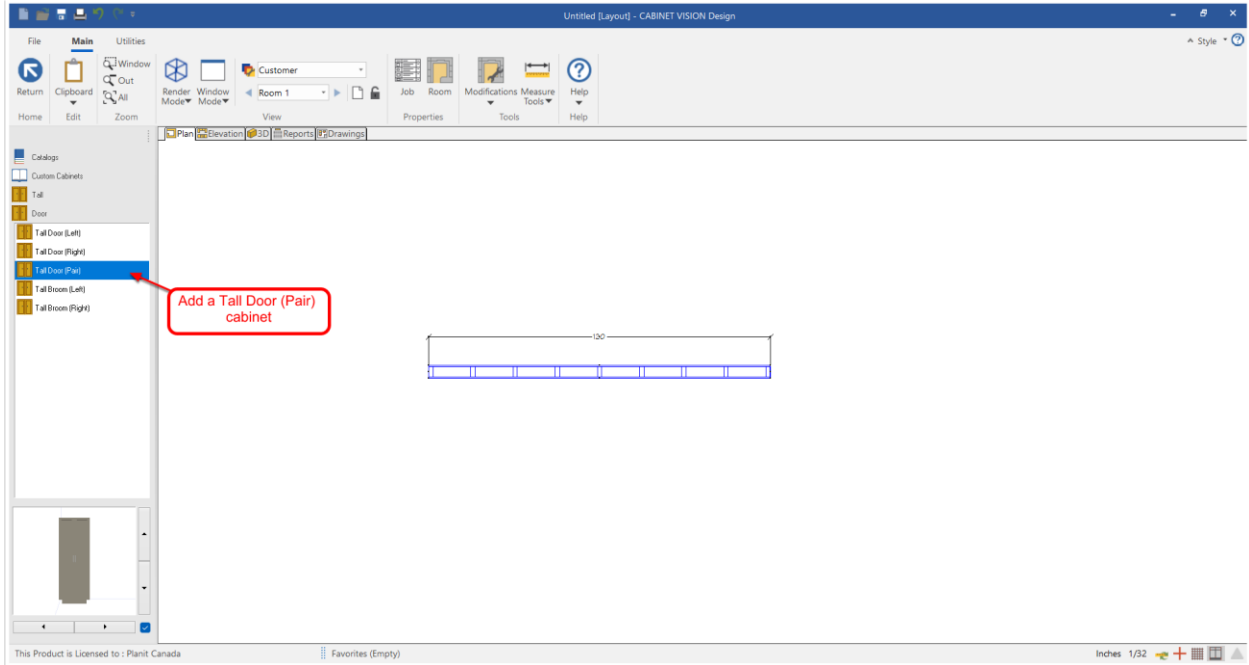
Vous pouvez facilement dessiner la nouvelle forme de votre objet avec les outils de CAO.

Exemple de mise en forme d'armoire

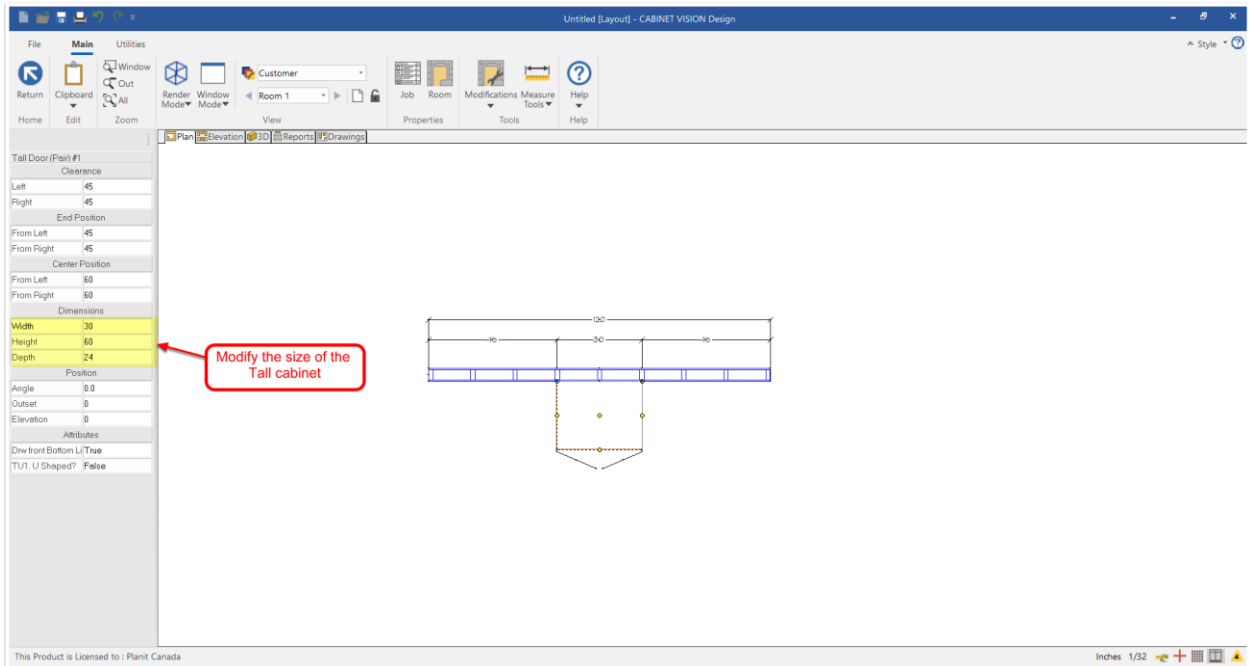
Dans l'exemple ci-dessous, nous allons modifier un assemblage de 60x30x24



Ajoutez un cabinet Colonne Porte (Paire). Vous pouvez le trouver dans le catalogue Armoires Planit/Cabinets Colonne/Porte.

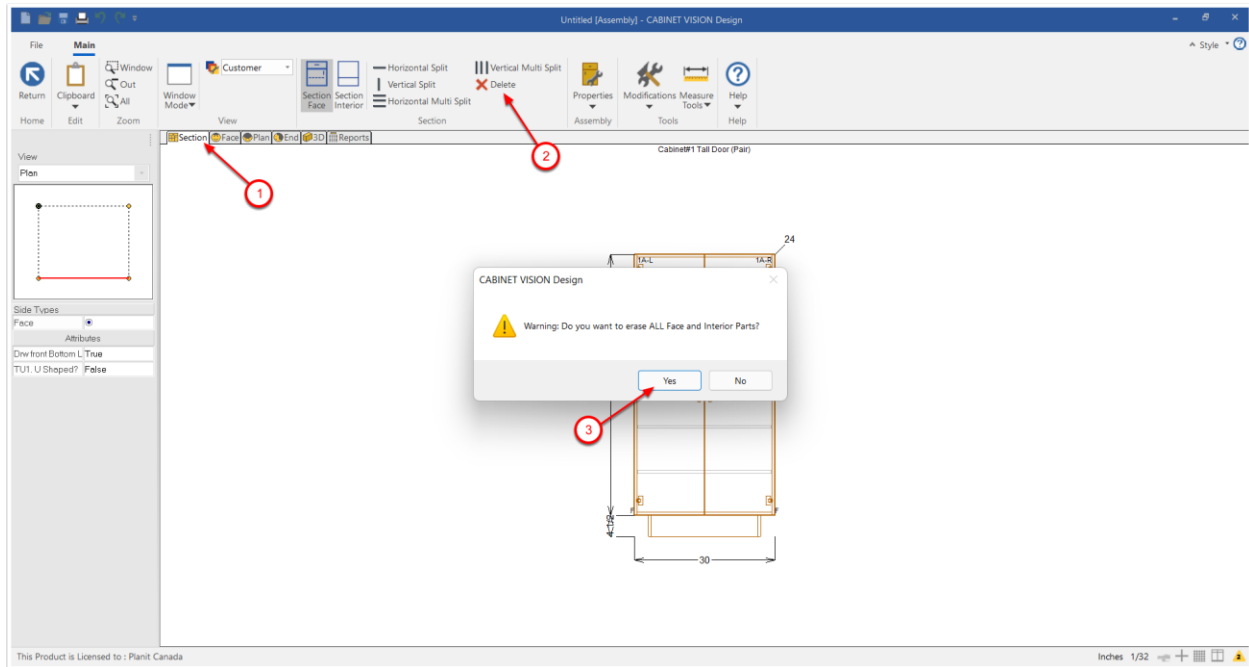


Changez la taille du cabinet : 60H x 30L x 24P.

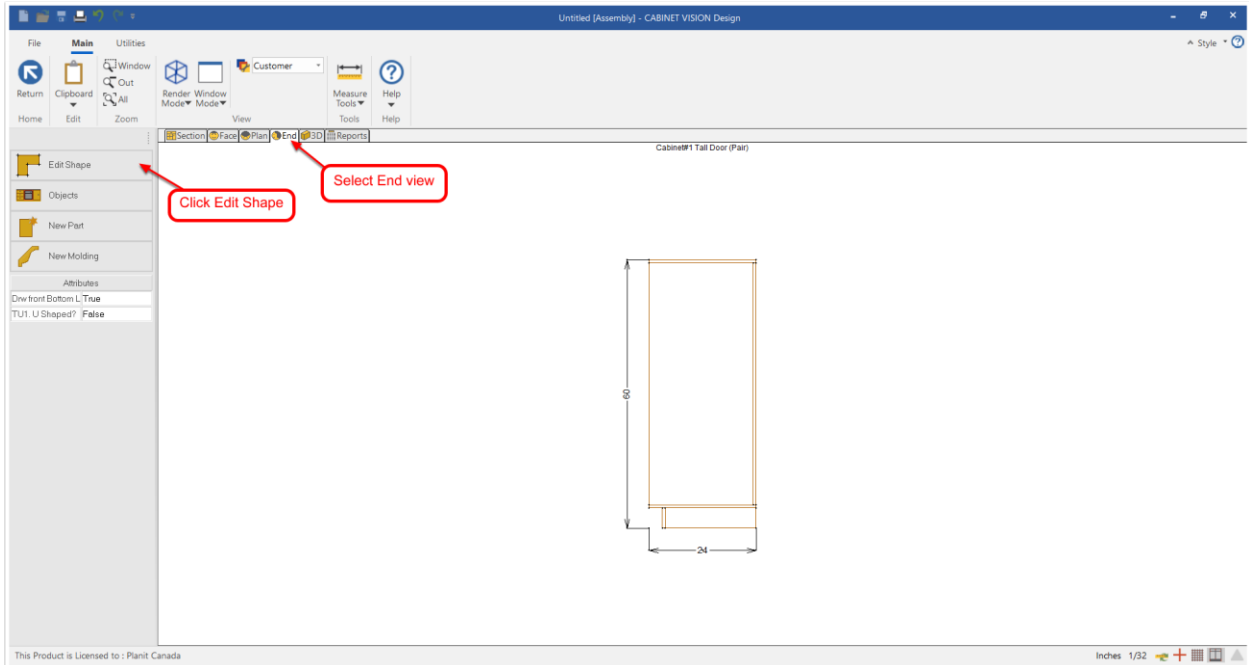




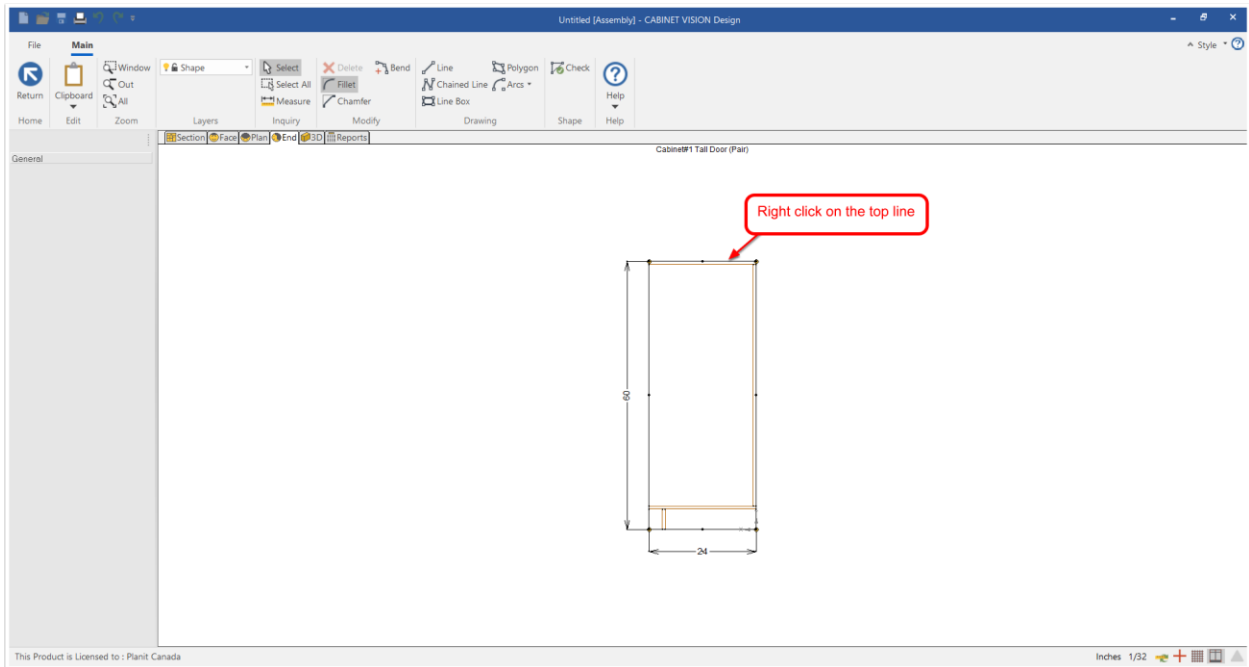
Double-cliquez sur cabinet pour accéder à l'éditeur de cabinet. Sélectionnez la vue Section et cliquez sur le bouton Supprimer, puis cliquez sur Oui. Nous ne garderons que le caisson vide.



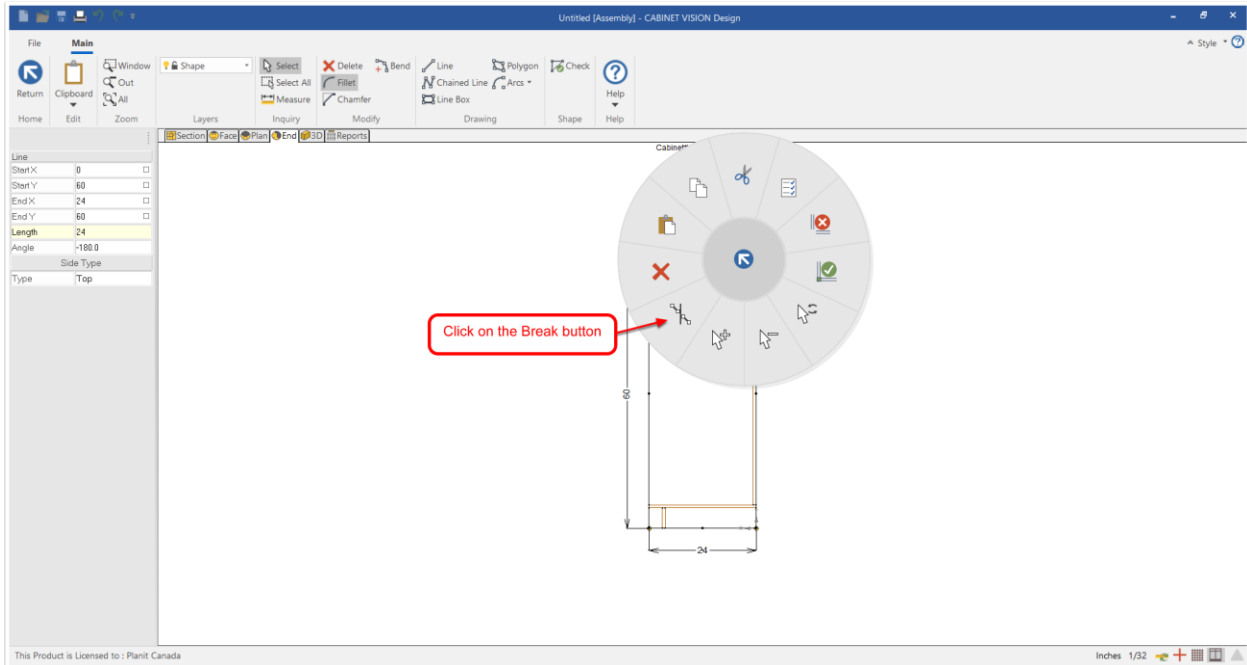
Cliquez sur la vue Profil et cliquez sur le bouton Modifier la forme pour ouvrir l'éditeur de forme.



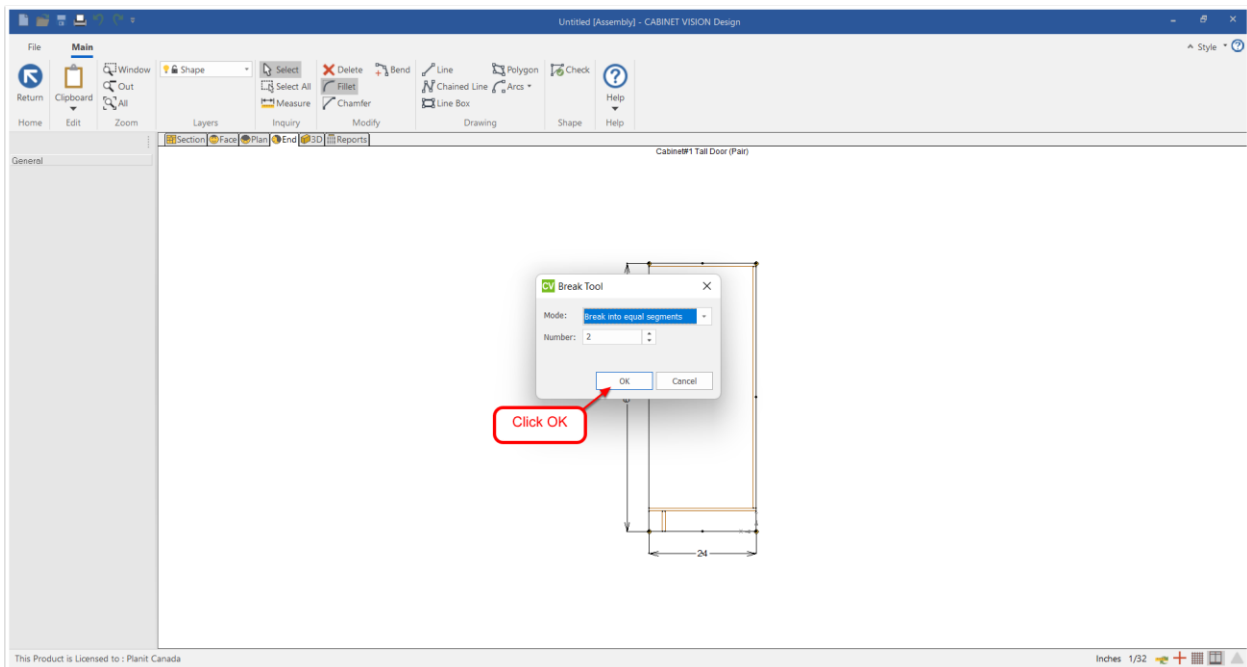
Cliquez avec le bouton droit sur la ligne supérieure de l'assemblage



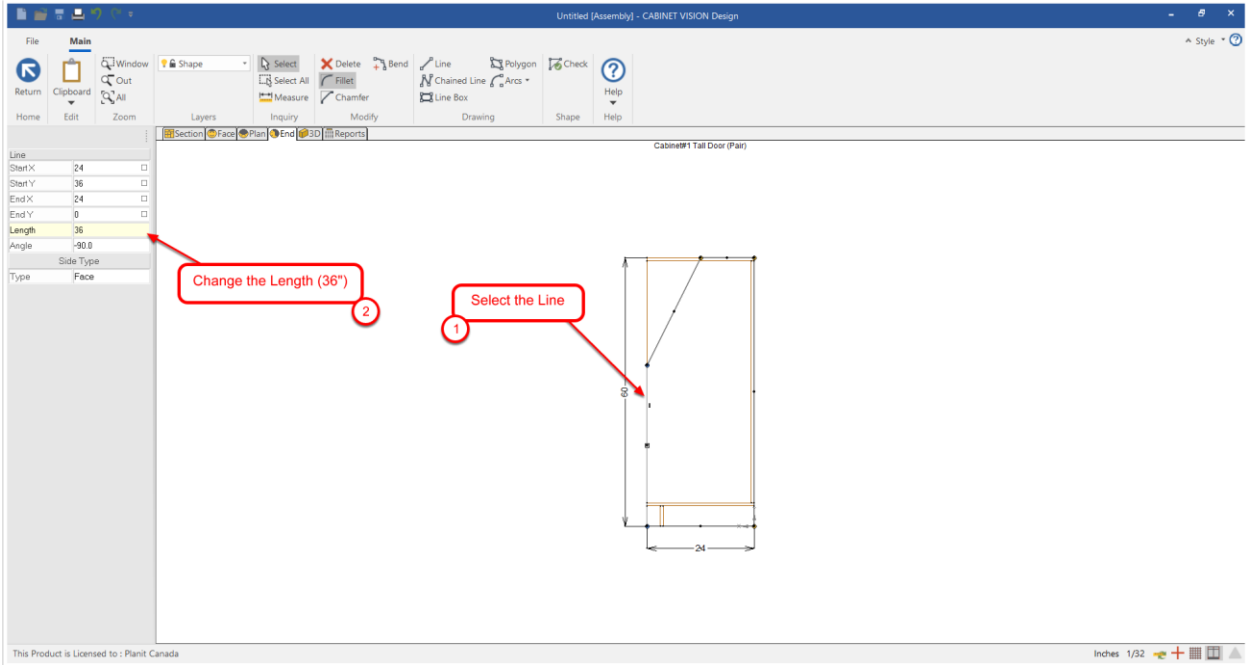
Cliquez sur le bouton Sectionner



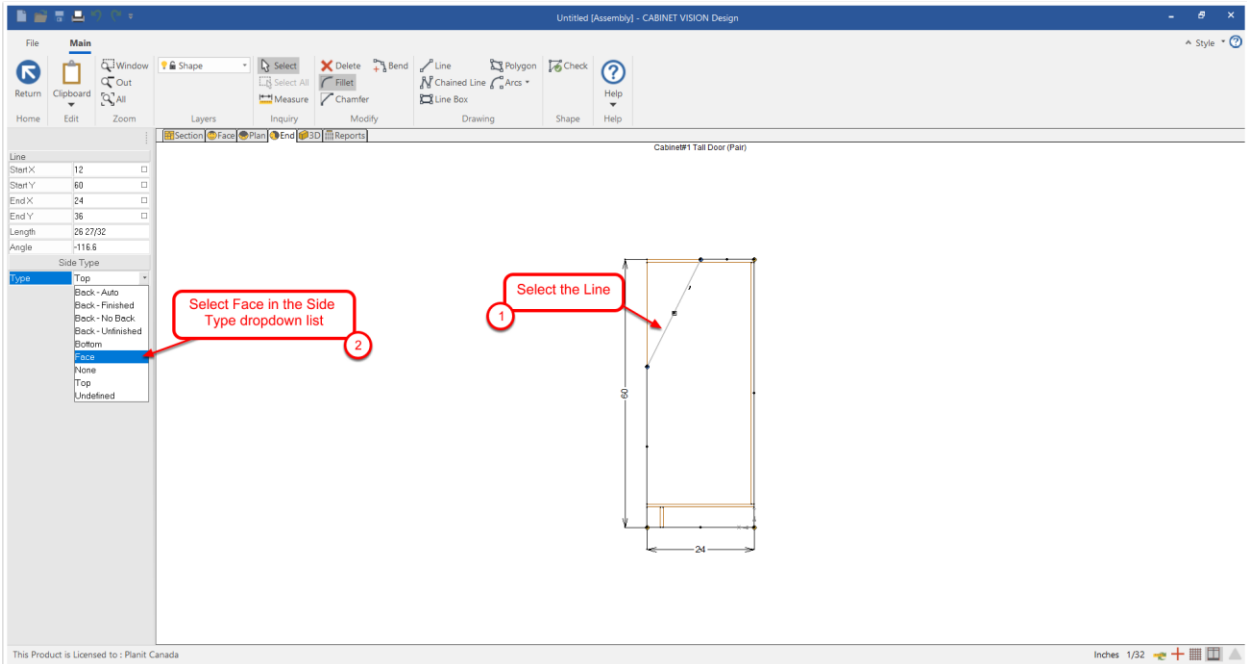
Cliquez sur OK pour sectionner la ligne du haut



Sélectionnez la ligne a l'avant et modifiez la longueur pour 36".

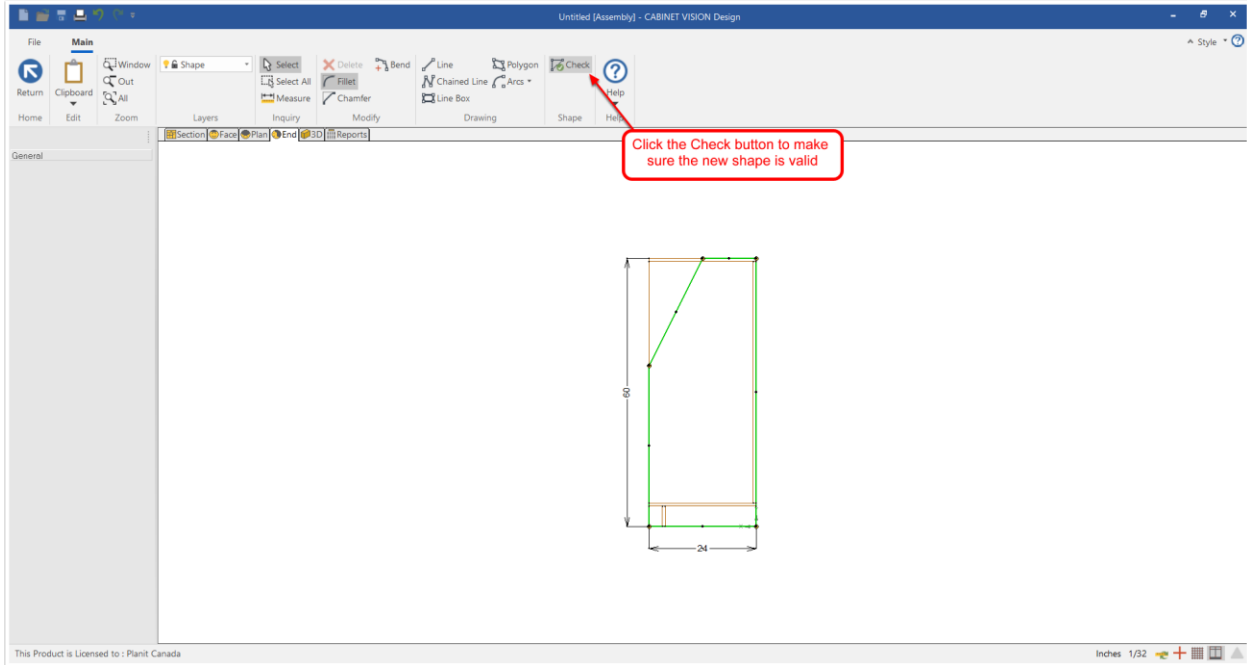


Cliquez sur la ligne inclinée et changez le Type de côté pour Elevation dans la liste déroulante.

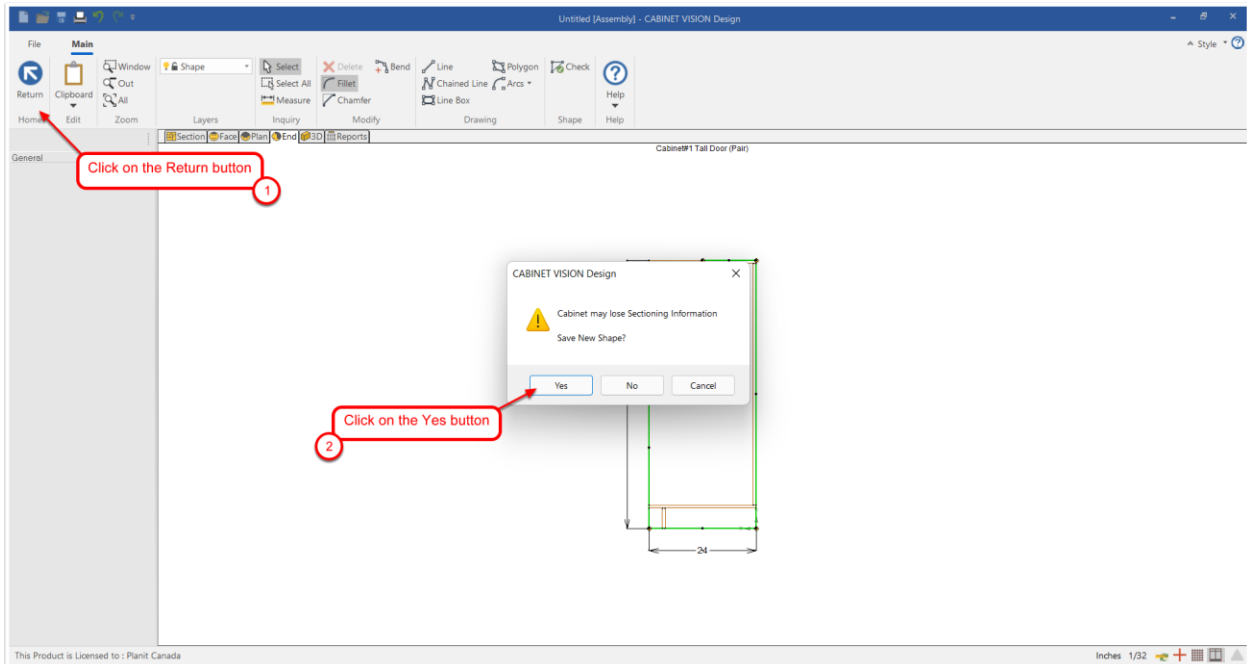




Cliquez sur le bouton Vérifier pour vous assurer qu'il n'y a pas de problème avec cette nouvelle forme.

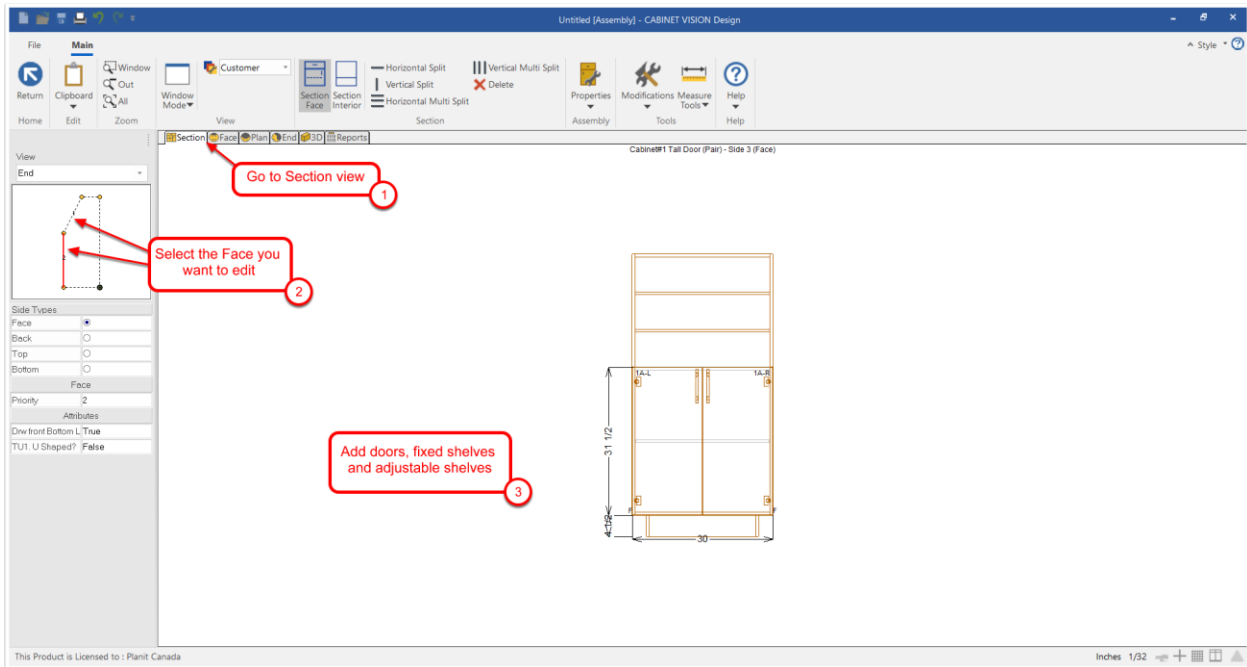


Cliquez sur le bouton Retour et cliquez sur Oui pour enregistrer la nouvelle forme

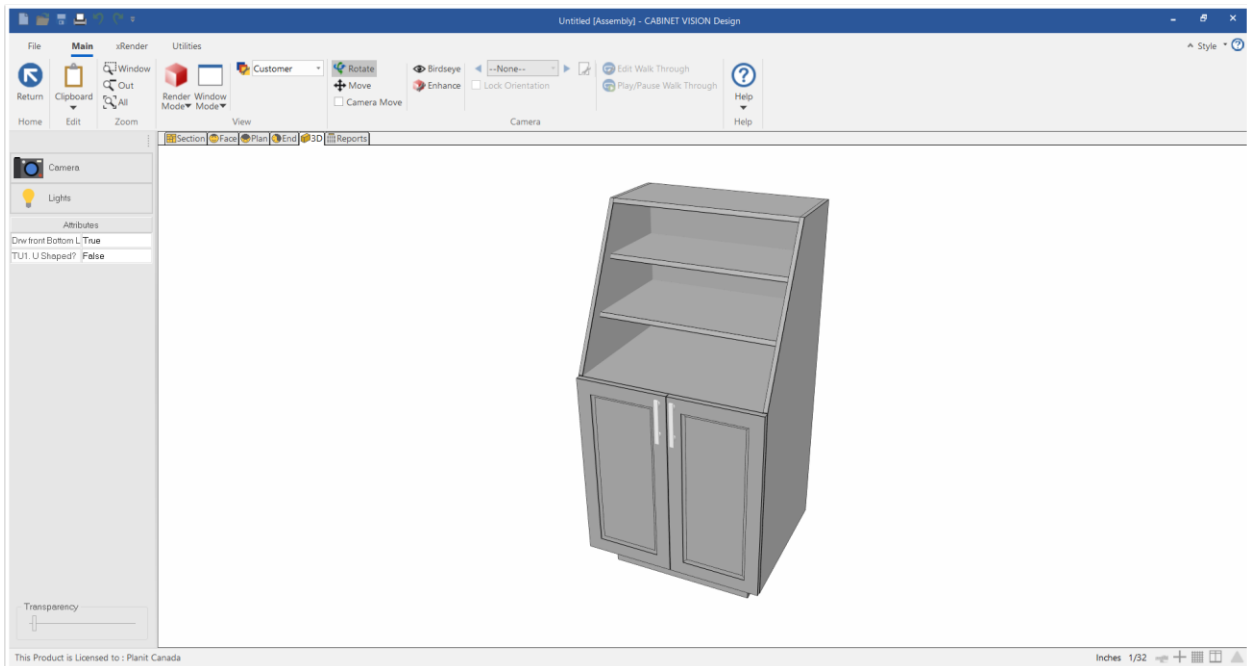




Retournez à la vue Section pour ajouter toutes les pièces manquantes (portes, étagères fixes, etc.)



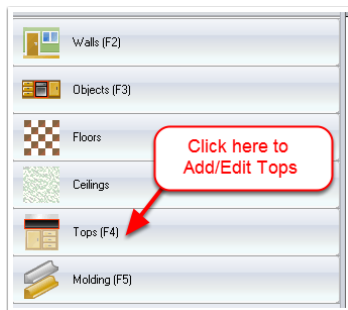
Accédez à la vue 3D et vérifiez l'armoire Colonne.



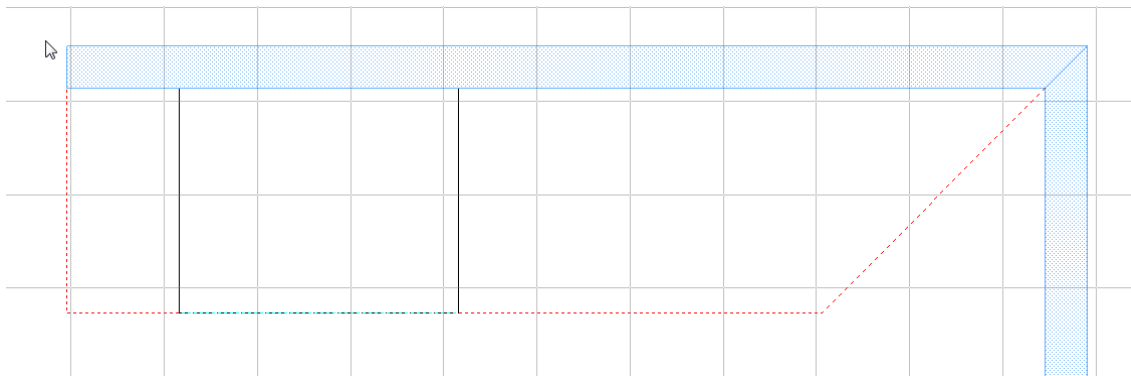


# Comptoirs

Pour créer un comptoir, cliquez sur le bouton Comptoirs de la barre latérale de la vue Plan.

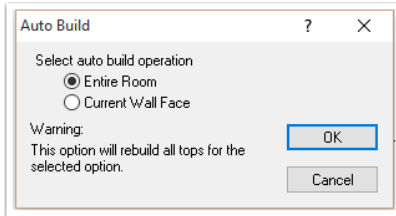


Après avoir sélectionné cette fonctionnalité, vous verrez votre pièce, avec un contour autour de vos assemblages classés comme bas ou vanité et un contour pointillé rouge qui semble être un comptoir sur l'un des murs. Ce contour rouge représente le mur actif. Le mur actif est le mur auquel le comptoir est attaché dans l'arborescence de Cabinet Vision. Si vous dessinez un comptoir avec un mur actif autre que le mur sur lequel se trouve le comptoir et que vous supprimez plus tard le mur qui était actif, vous perdrez ce comptoir même s'il semblait être attaché à un mur qui existe toujours. Réfléchissez toujours au mur qui devrait être le mur actif lors de la création de vos comptoirs.

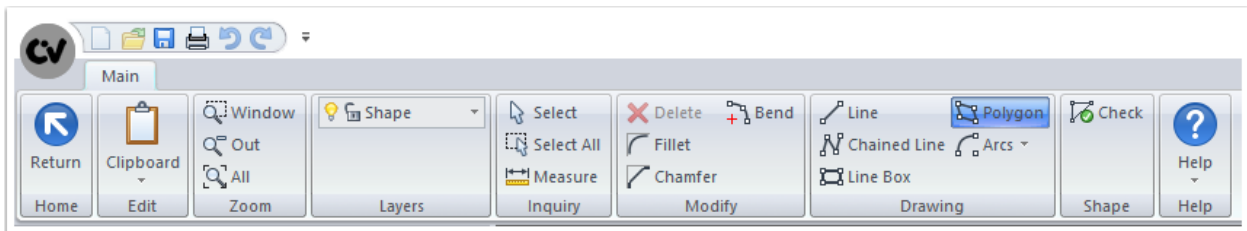


Pour changer le mur actif, cliquez simplement devant le mur que vous souhaitez activer. Cela fonctionne aussi bien sur les faces murales que sur les dos muraux.

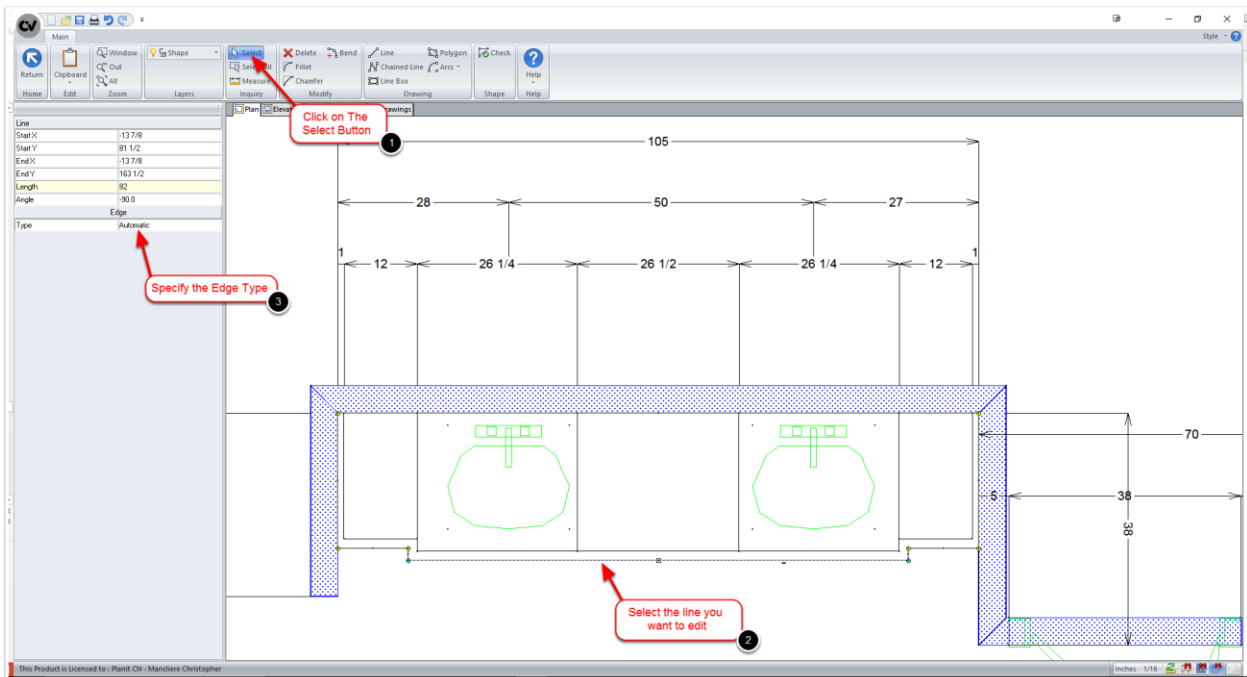
La création de comptoirs pour votre projet nécessite de choisir si vous souhaitez utiliser le bouton de la barre latérale Auto-constructeur de comptoir ou créer les comptoirs à l'aide du bouton Nouveau comptoir. Des plans simples sont facilement réalisables à l'aide de la fonction Auto-constructeur. Cliquez sur le bouton Auto-constructeur, puis choisissez si vous souhaitez que les comptoirs soient construits pour toute la salle ou pour un seul mur. Si vous choisissez l'option Mur unique, assurez-vous d'avoir sélectionné le bon Mur comme Mur actif.



Si vous choisissez d'utiliser la méthode Nouveau comptoir, vous verrez le même contour avec une référence au mur actif comme indiqué ci-dessus, cependant, vous devrez utiliser l'éditeur de forme de comptoir qui apparaîtra dans la barre de ruban.

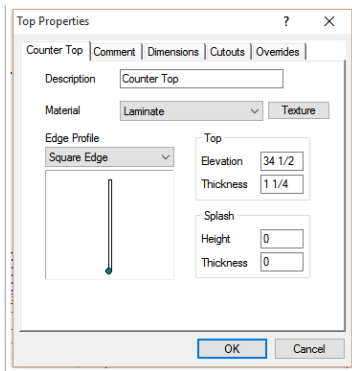
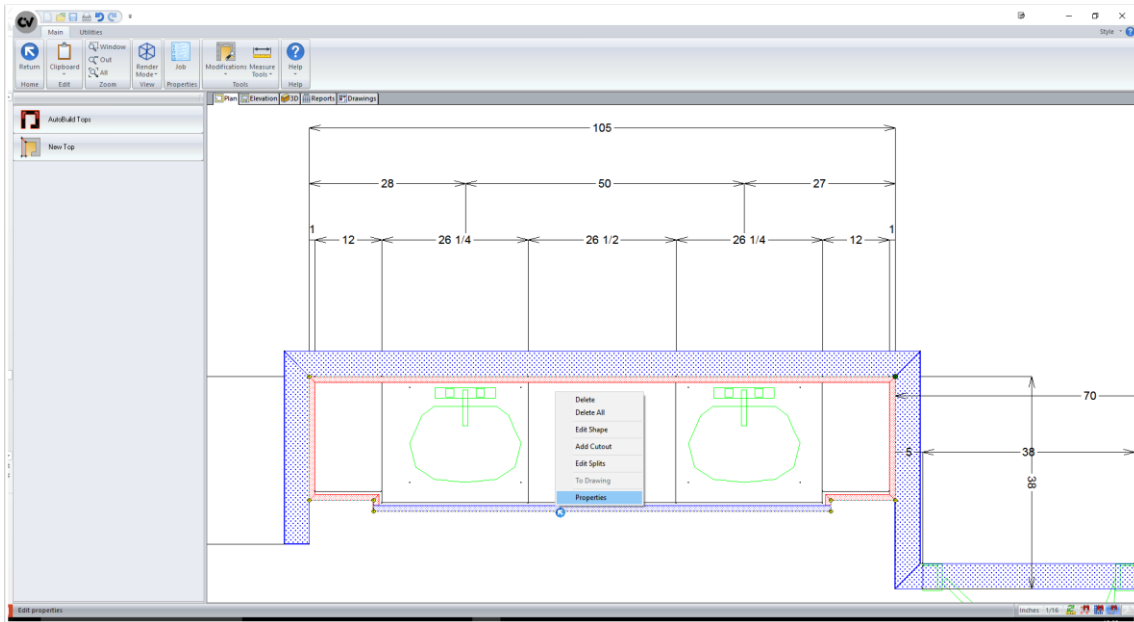


Utilisez simplement les outils de CAO pour dessiner votre comptoir. Une fois que vous avez le contour de votre comptoir, vous devez sélectionner chaque segment et attribuer un type de chant (Fini, Non-fini, Profils, Dossieret, etc.).



Cliquez sur le bouton Retour pour enregistrer la forme de votre comptoir et revenir au menu principal du comptoir.

Vous pouvez modifier les propriétés du comptoir (Élévation, Type de profil, Texture, etc.) en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le contour du comptoir que vous souhaitez modifier.

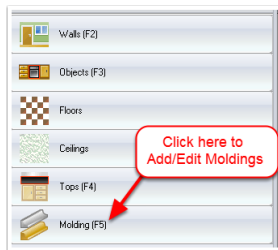


Il est possible d'utiliser les deux méthodes dans une salle, cependant, si vous choisissez de le faire, vous devez générer à l'aide de la fonction Auto-constructeur avant de créer des comptoirs par la fonction Nouveau Comptoir.



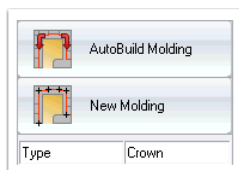
# Moulure

Tout d'abord, vous devez être dans la bonne vue pour dessiner le type de moulure que vous souhaitez dessiner. Certaines moulures peuvent être dessinés dans l'une ou l'autre vue (plan ou élévation). Dans la vue Plan, vous pouvez dessiner ou modifier les moulures de tête, les caches-lumières, les plinthes, les cimaises ou les corniches. Dans la vue Élévation, vous pouvez dessiner ou modifier les moulures de tête, les listels, les cimaises ou les cadrages.

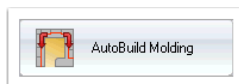


Dans l'exemple suivant, nous dessinons la moulure à partir de la vue Plan.

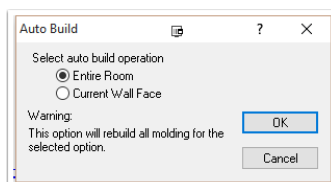
Tout d'abord, cliquez sur le bouton Moulures. Vous verrez la vue Moulures.



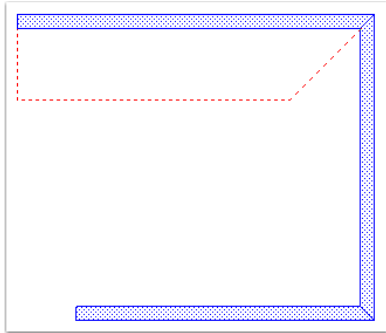
Le moyen le plus simple de créer la moulure souhaité consiste à sélectionner le type dans la liste déroulante Type de moulure, puis à cliquer sur le bouton Moulure Auto.



Ensuite, il vous sera demandé de choisir de remplir la salle avec des moulures ou simplement de remplir la face murale actuelle.

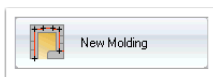


La face actuelle du mur est représentée par une ligne pointillée rouge qui entoure le périmètre du mur. Le mur supérieur dans l'image ci-dessous est la face actuelle du mur.

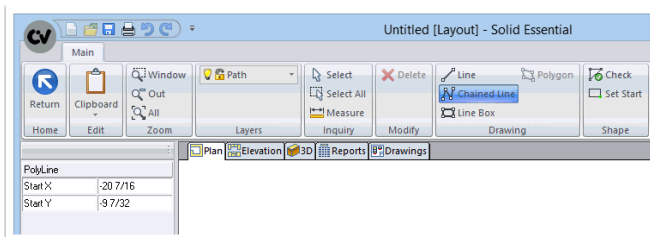


Moulure dessinée manuellement:

Si vous souhaitez dessiner manuellement la moulure dans la salle, cliquez sur le bouton Nouvelle Moulure au lieu du bouton Moulure Auto.

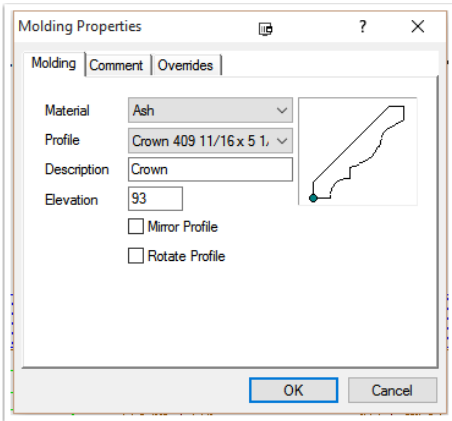
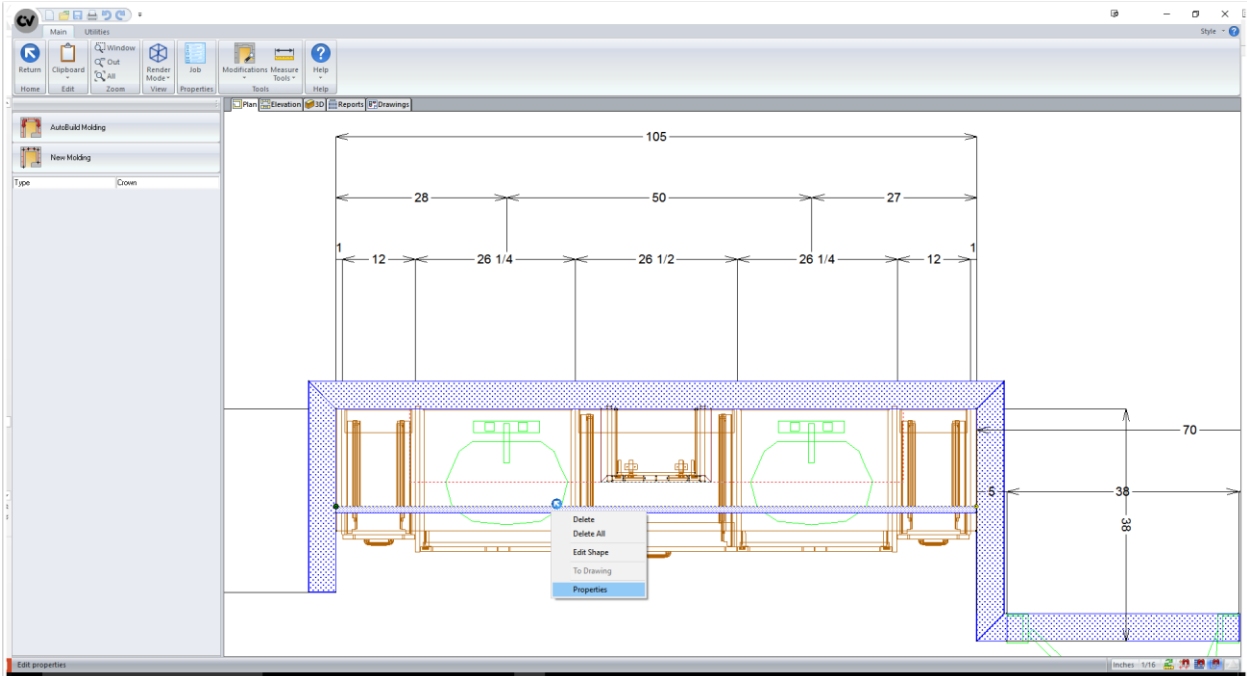


Cela ouvrira l'éditeur de moulure où vous pourrez placer la moulure dans la position souhaitée



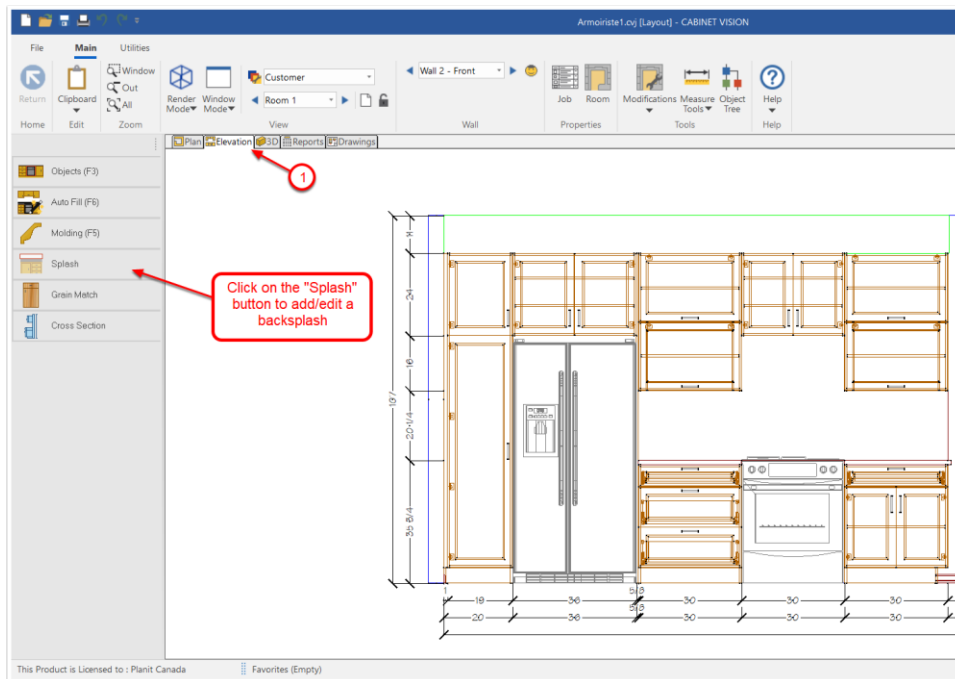
Cliquez sur le bouton Retour pour enregistrer la forme de la moulure et revenir au menu principal Moulures.

Vous pouvez modifier les propriétés de moulure (élévation, type de profil, matériau, etc.) en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le contour de la moulure que vous souhaitez modifier.

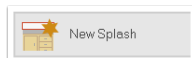


# Dosseret

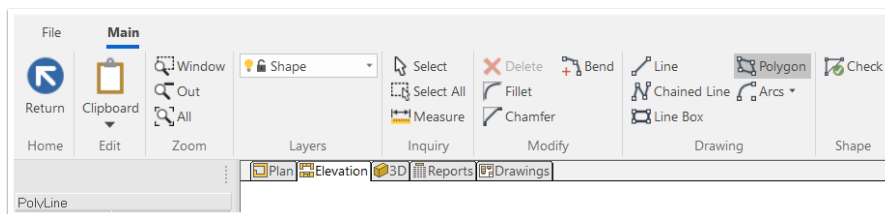
L'ajout d'un dosseret est similaire à la fonction Comptoir. Vous pouvez ajouter un dosseret uniquement à partir de la vue Élévation. Cliquez sur Dosseret dans le menu de la barre latérale.



Nouveau Dosseret :

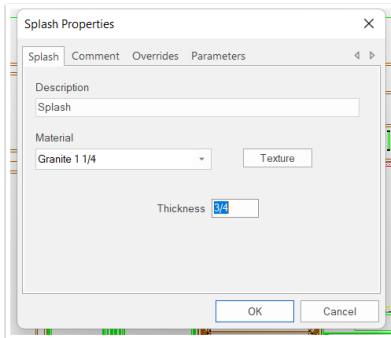
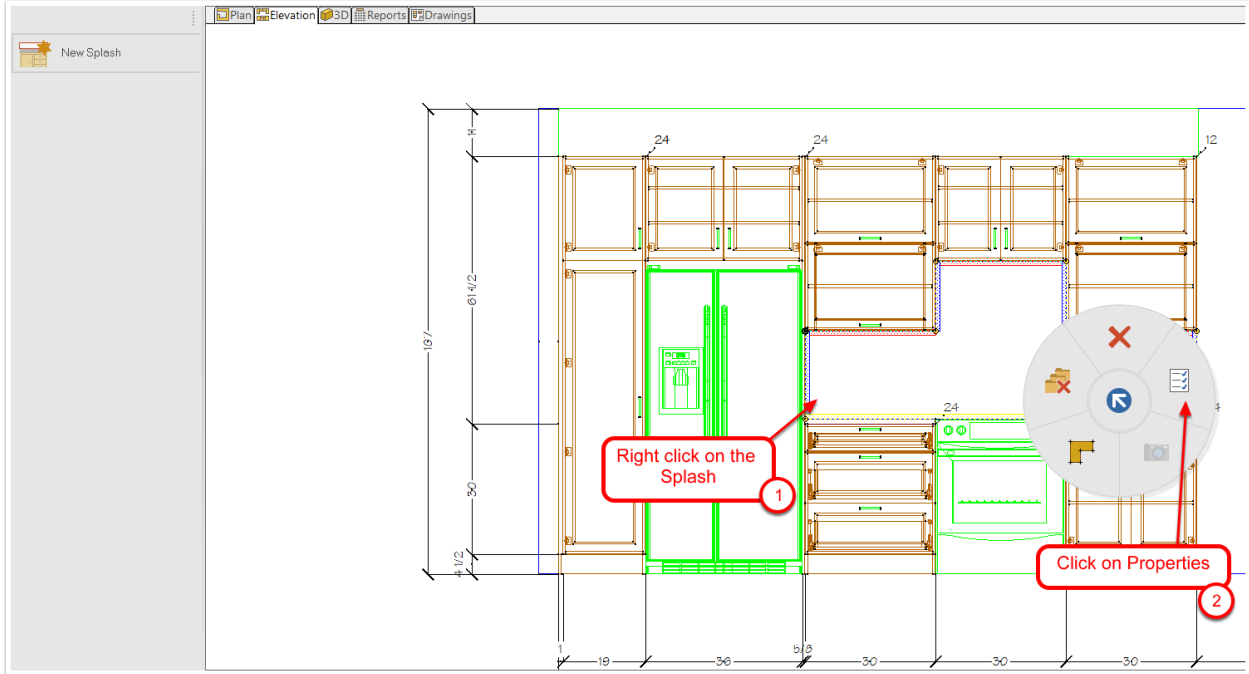


Ce bouton vous permet d'ajouter un nouveau Dosseret à votre mur. Cette option vous amène dans l'éditeur de formes. Définissez simplement la limite de votre Dosseret.



Lorsque vous avez terminé de dessiner la forme de votre dosseret, cliquez sur le bouton Retour dans la barre de ruban et revenez au menu principal du Dosseret.

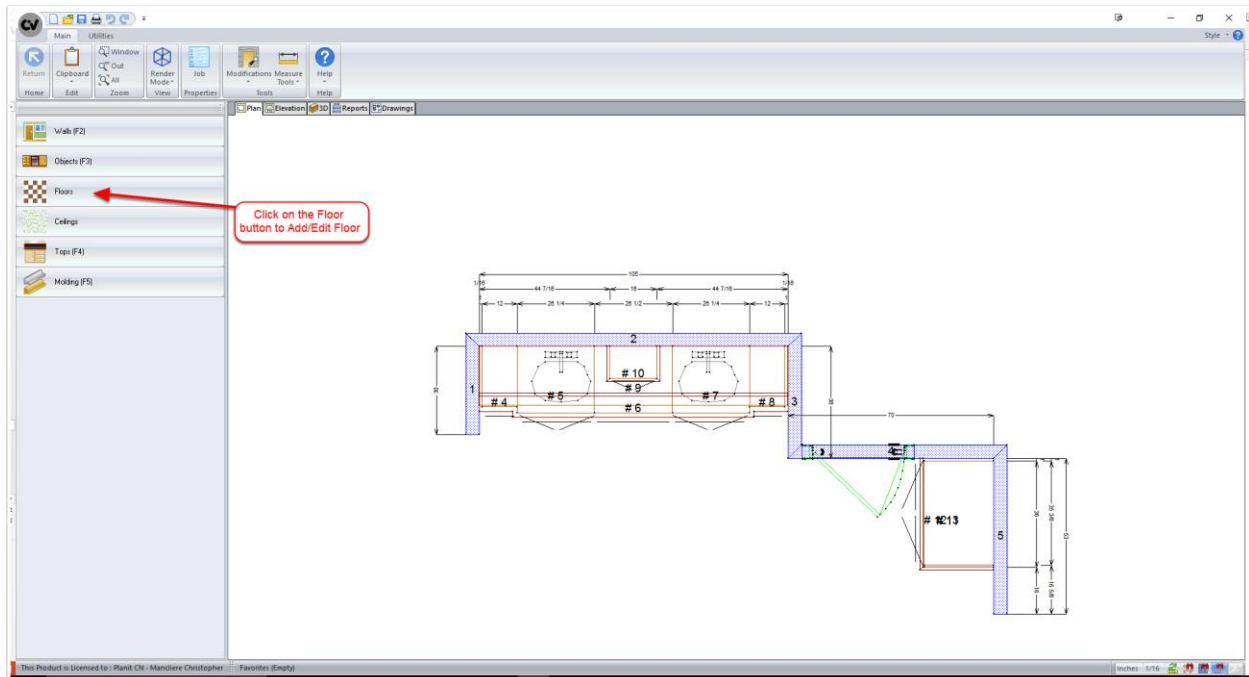
Vous pouvez modifier les propriétés d'un Dosseret (Matériau, Texture, Épaisseur, etc.) en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option Propriétés.



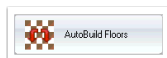


# Planchers

L'ajout d'un plancher est similaire à la fonction Comptoirs et Moulures. Vous pouvez ajouter un plancher uniquement à partir de la vue Plan. Cliquez sur Planchers dans le menu de la barre latérale.

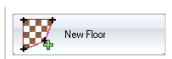


AutoConst Planchers :

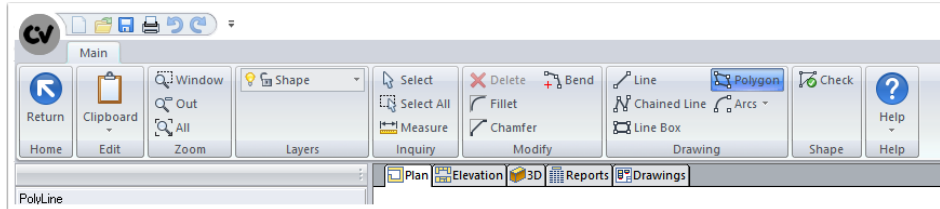


Cliquez sur cette option pour que Cabinet Vision construise automatiquement un plancher pour vous. Cabinet Vision évaluera la taille globale de votre pièce et construira une taille de sol pour elle. Vous pouvez également utiliser cette option pour reconstruire un plancher que vous avez modifié à nouveau par défaut.

Nouveau Plancher:

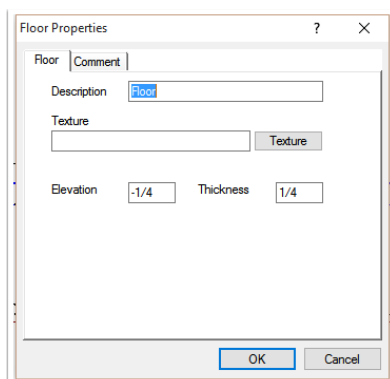
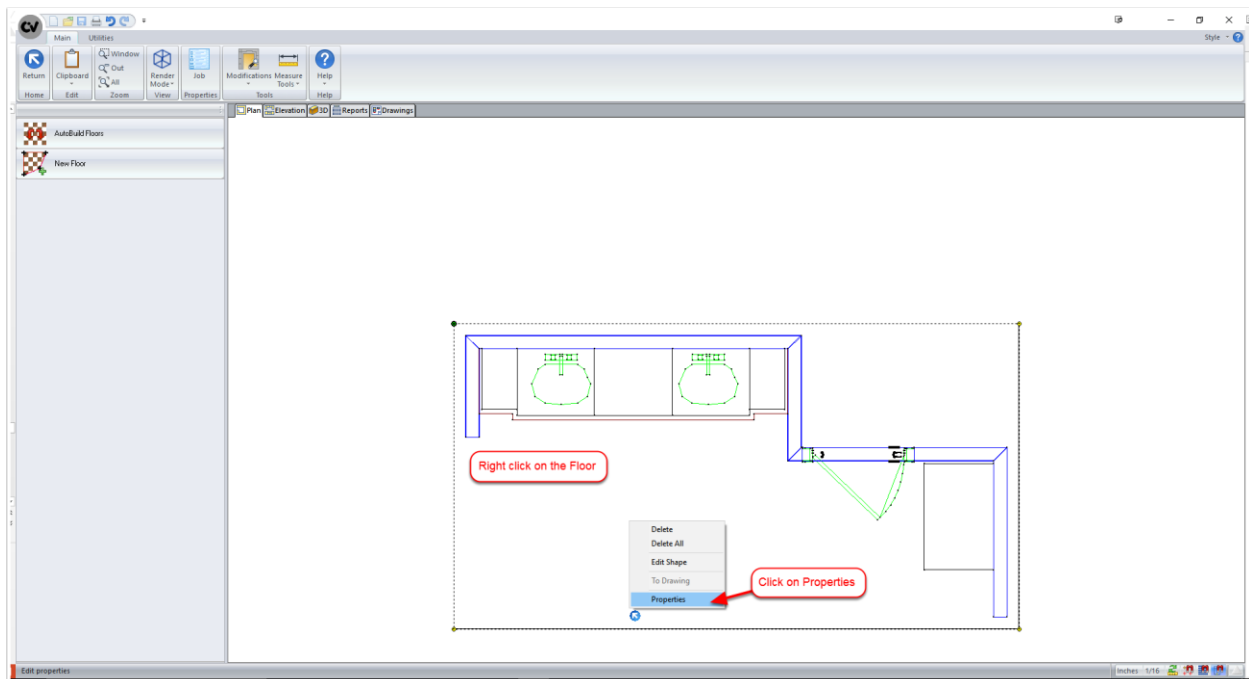


Ce bouton vous permet d'ajouter des planchers manuels supplémentaires à votre salle. Cette option vous amène dans l'éditeur de formes. Définissez simplement la limite de votre (vos) plancher(s).



Lorsque vous avez terminé de dessiner la forme de votre plancher, cliquez sur le bouton Retour dans la barre de ruban et revenez au menu principal de Planchers.

Vous pouvez modifier les propriétés d'un plancher (Texture, Élévation, etc.) en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option Propriétés.





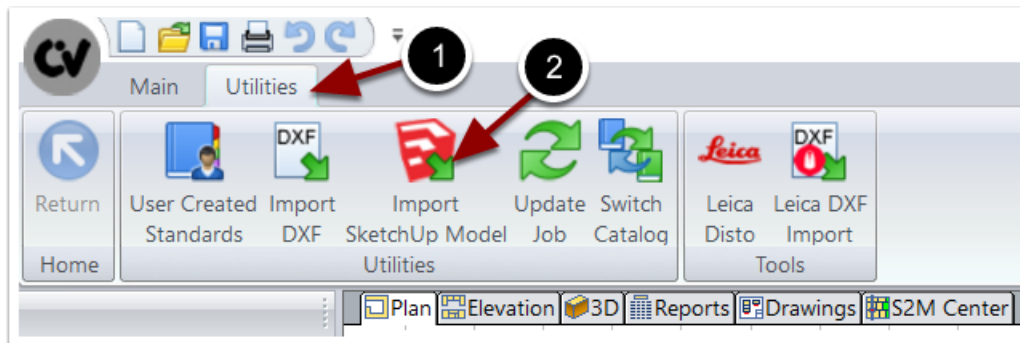
# Importer des modèles 3D

Les objets importés avec cette méthode ne sont pas usinables et ne sont utiles que comme représentations visuelles dans Cabinet Vision. Cabinet Vision prend actuellement en charge l'importation de fichiers DXF 3D et de fichiers SketchUp version 2020 et antérieure.

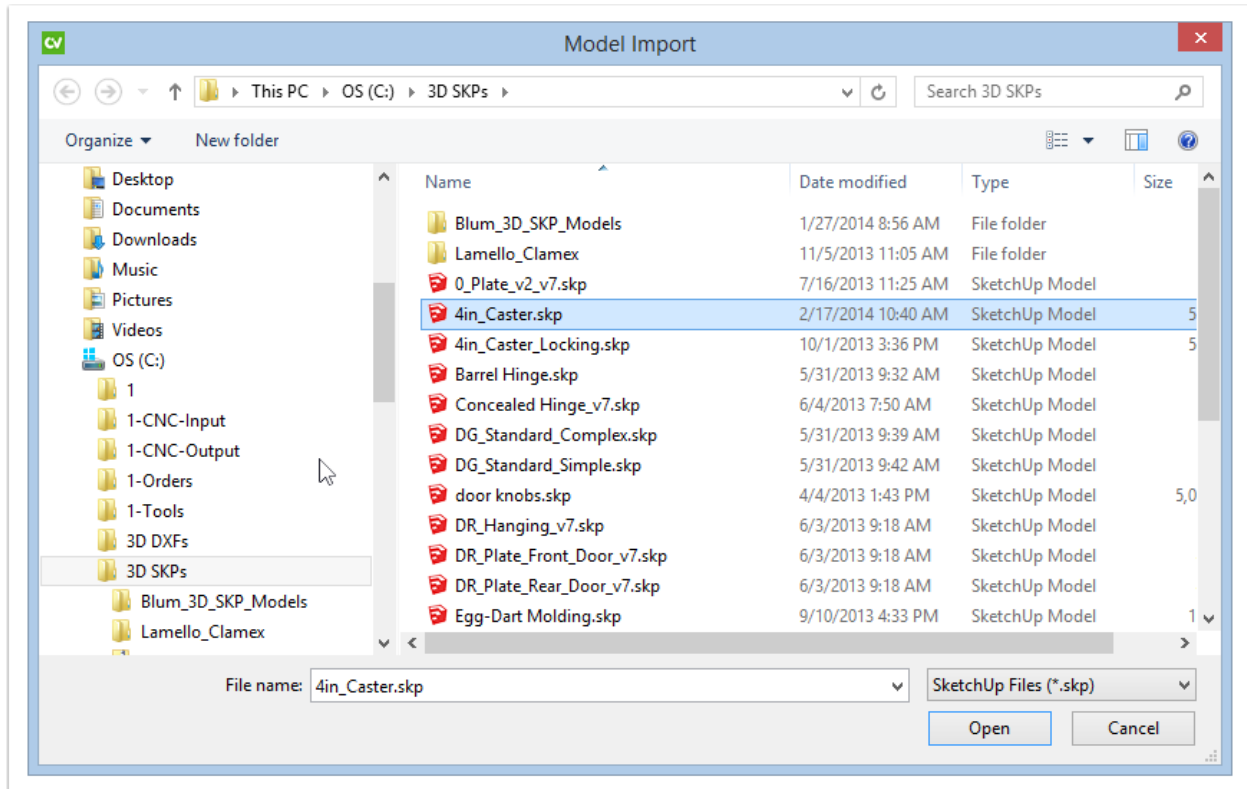
Pour télécharger les modèles Sketchup compatibles avec Cabinet Vision, rendez-vous sur :

<https://3dwarehouse.sketchup.com>

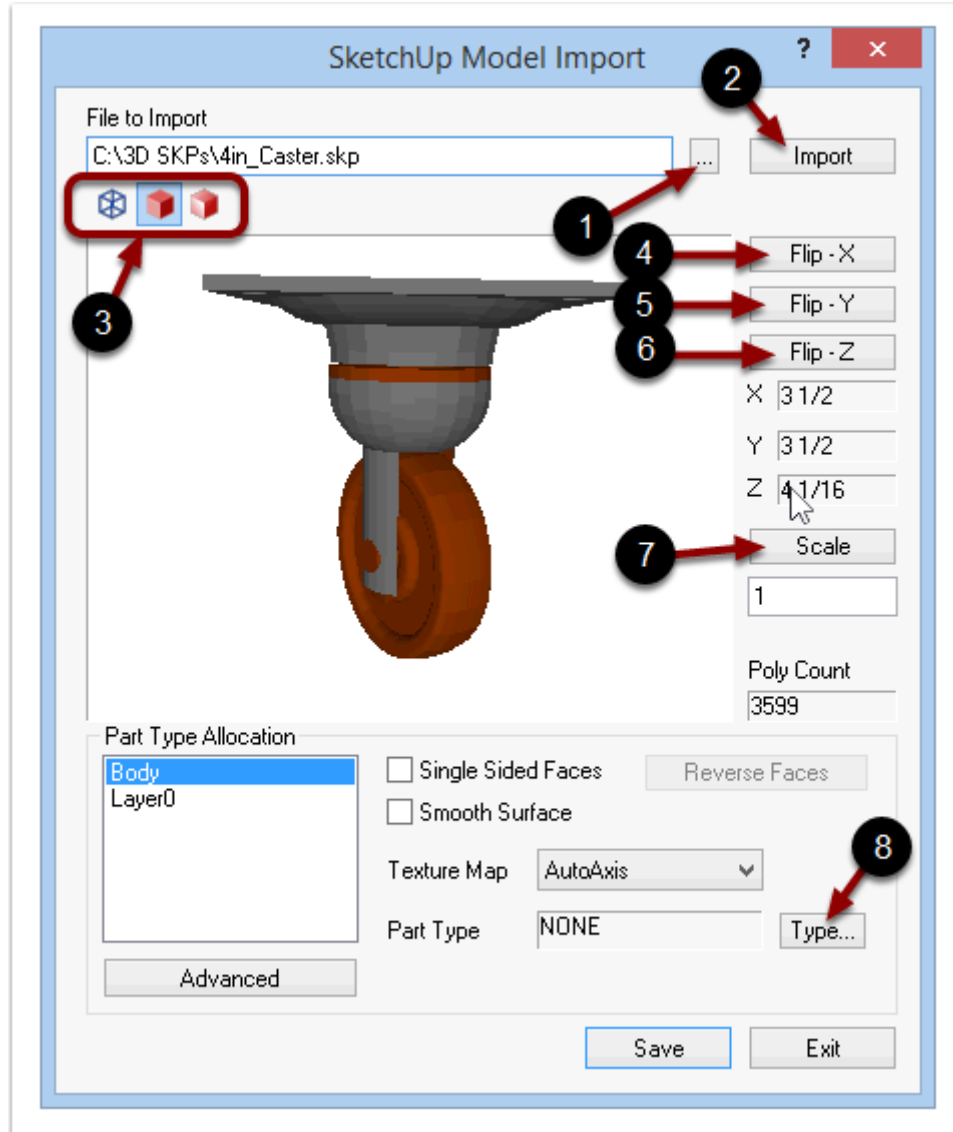
C'est un endroit idéal pour télécharger des modèles d'appareils électroménagers, d'objets décoratifs ou de quincaillerie.



Lorsque vous cliquez sur le bouton Importer DXF ou Importer un Modèle Sketchup, Cabinet Vision ouvre la fenêtre Sélectionner un fichier. Trouvez le fichier . DXF ou . SKP que vous souhaitez importer, cliquez sur ce fichier, puis cliquez sur Ouvrir.



Une fois que vous avez sélectionné le fichier . DXF ou . SKP, il sera importé et vous le verrez dans la fenêtre d'importation de modèle 3D.



Voici les options de la fenêtre Importation de modèle SketchUp :

- **1 - Parcourir et sélectionner** - Le bouton Parcourir et sélectionner affiche la fenêtre Parcourir Windows qui vous permet de sélectionner le modèle SketchUp que vous souhaitez importer.
- **2 - Importer** - Le bouton Importer importe le modèle SketchUp sélectionné par le bouton Parcourir et sélectionner.
- **3 - Mode ligne** - Affiche le modèle SketchUp importé dans un cadre filaire. Il s'agit de la vue fenêtre d'aperçu par défaut.
- **3 - Mode de remplissage** : affiche la pièce de modèle SketchUp avec la finition des types de pièce sélectionnés (extérieur ou intérieur).
- **3 - Mode de rendu solide** : affiche la pièce de modèle SketchUp avec les types de pièces finition et texture sélectionnés.
- **4 - Rotation X** - Retourne le modèle SketchUp importé de 90 degrés le long de l'axe X.
- **5 - Rotation Y** - Retourne le modèle SketchUp importé de 90 degrés le long de l'axe Y.

- **6 - Rotation Z** - Retourne le modèle SketchUp importé de 90 degrés le long de l'axe Z.
- **7 - Échelle** - Vous permet de mettre à l'échelle la taille du DXF importé. C'est généralement une bonne idée de créer le DXF de la taille que vous utiliserez. Toutefois, si cela n'est pas possible, vous pouvez utiliser cette option pour mettre à l'échelle l'article importé à la valeur que vous entrez dans la zone située en dessous.
- **8 - Type** - Permet de sélectionner le type de pièce de vision d'armoire auquel associer la pièce importée. Vous devez affecter un type d'article à chaque calque, matériau ou composant importé. Pour ce faire, sélectionnez simplement chaque calque, matériau ou composant dans la liste (en surbrillance ci-dessous) et attribuez-lui un article à l'aide de cette option.

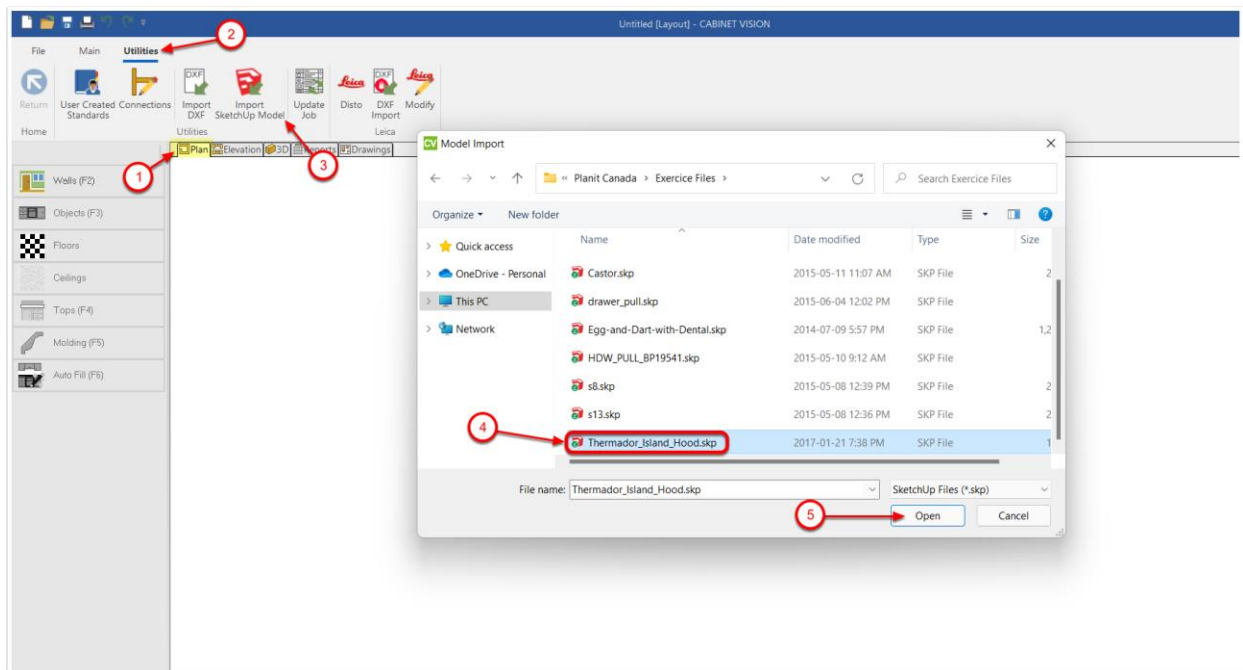
## Important:

Avant d'enregistrer un modèle Sketchup, toujours :

- Définissez le type de pièce à utiliser pour chaque couche/composant du modèle. (voir l'exemple ci-dessous)
- cliquez sur le bouton Avancé pour définir la classe, le type et le placement de l'objet. (voir l'exemple ci-dessous)

## Comment importer un modèle Sketchup

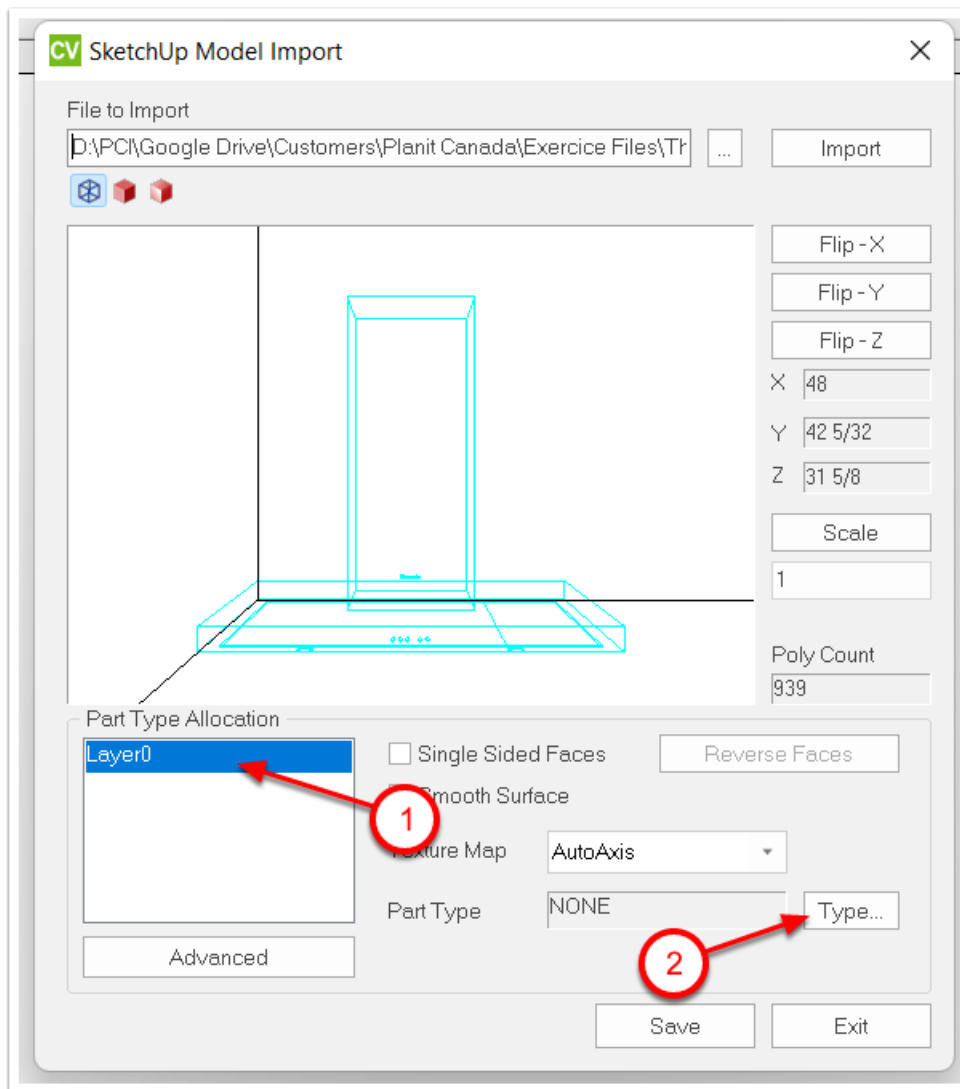
Dans la vue Plan, cliquez sur l'onglet Utilitaires, puis sur Importer le modèle Sketchup. Cabinet Vision ouvre la fenêtre Sélectionner un fichier. Trouvez le Sketchup (. SKP) que vous souhaitez importer, cliquez sur ce fichier, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.



Avant d'enregistrer l'objet, vous devez définir un type de pièce pour chaque calque/composant pour Cabinet Vision afin d'attribuer une couleur/texture par défaut au modèle 3D.

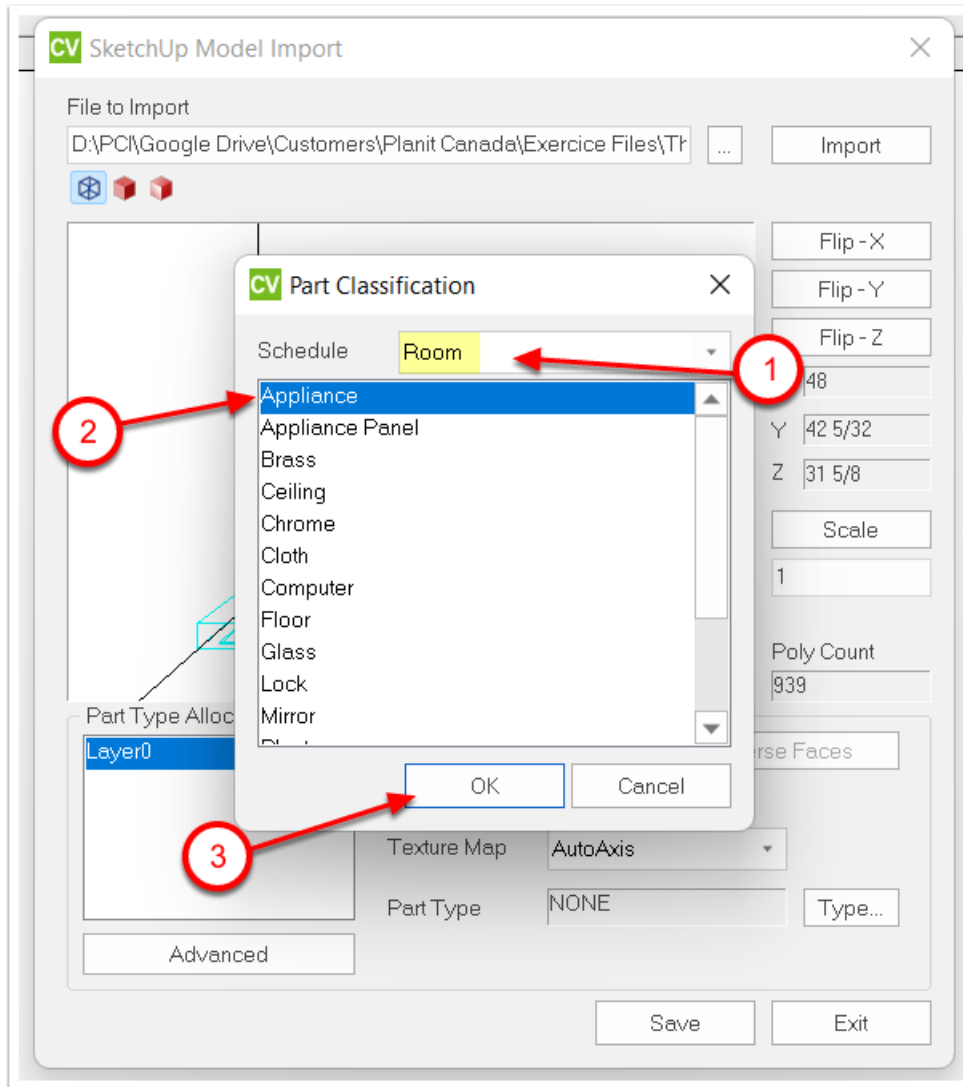


Sélectionnez le premier calque et cliquez sur le bouton Type.

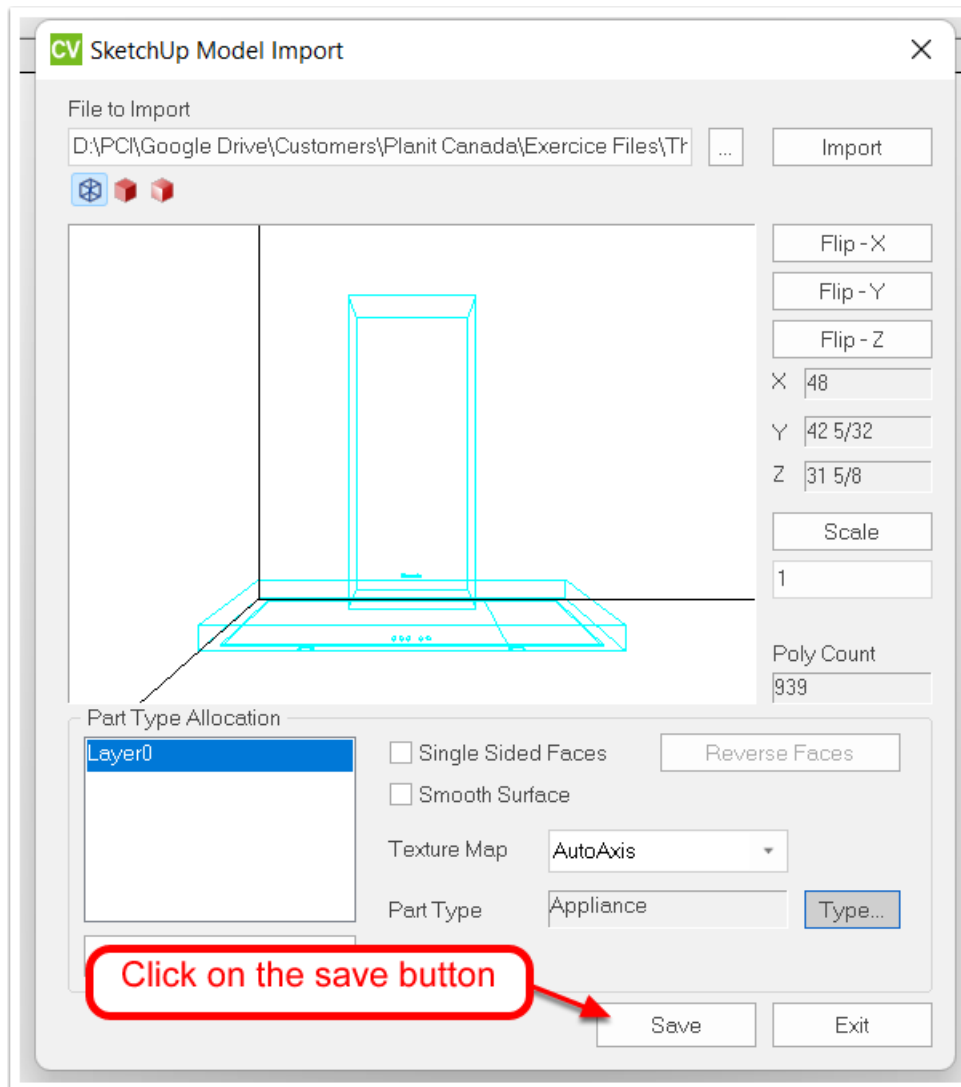


Sélectionnez un article dans la liste déroulante. Pour notre exemple, nous allons sélectionner la pièce Electroménager dans l'attribution de la salle et cliquer sur le bouton Ok.

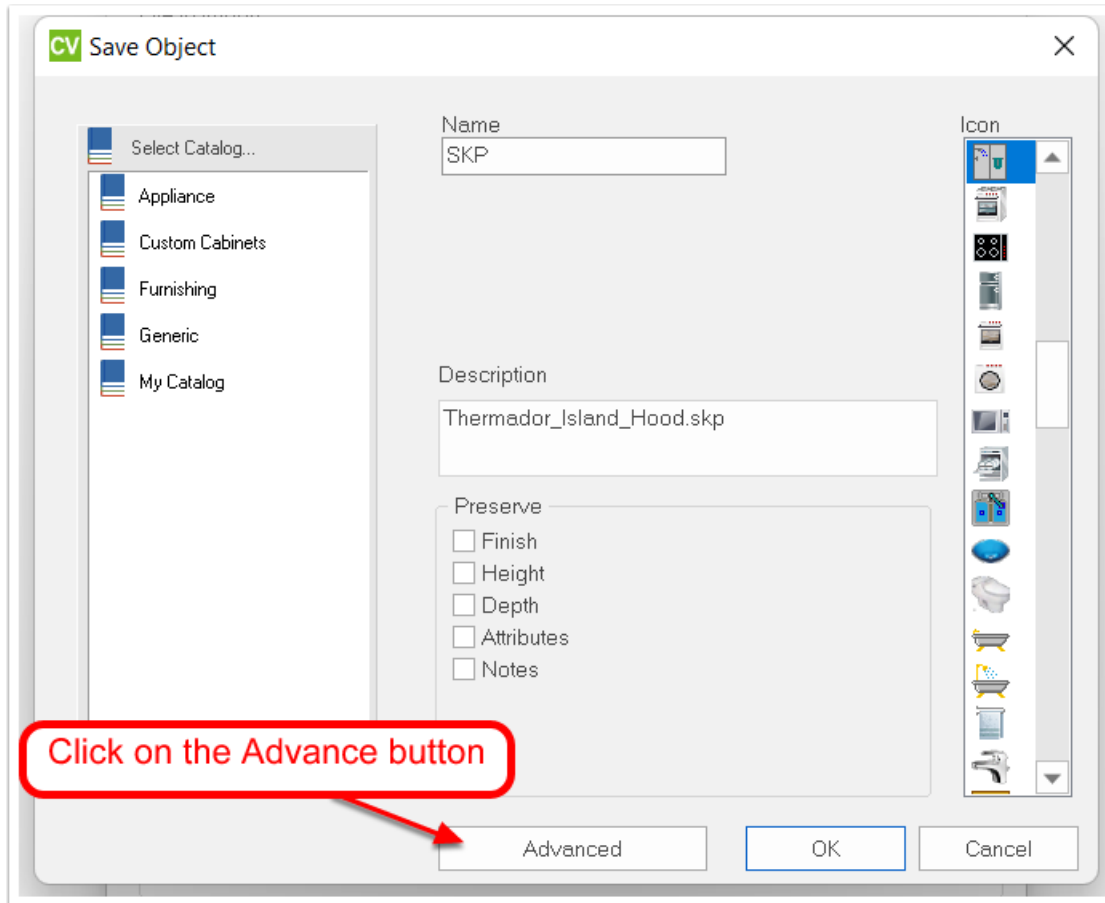
Cela fera en sorte que cet objet sera de la même couleur que les autres appareils de la pièce.



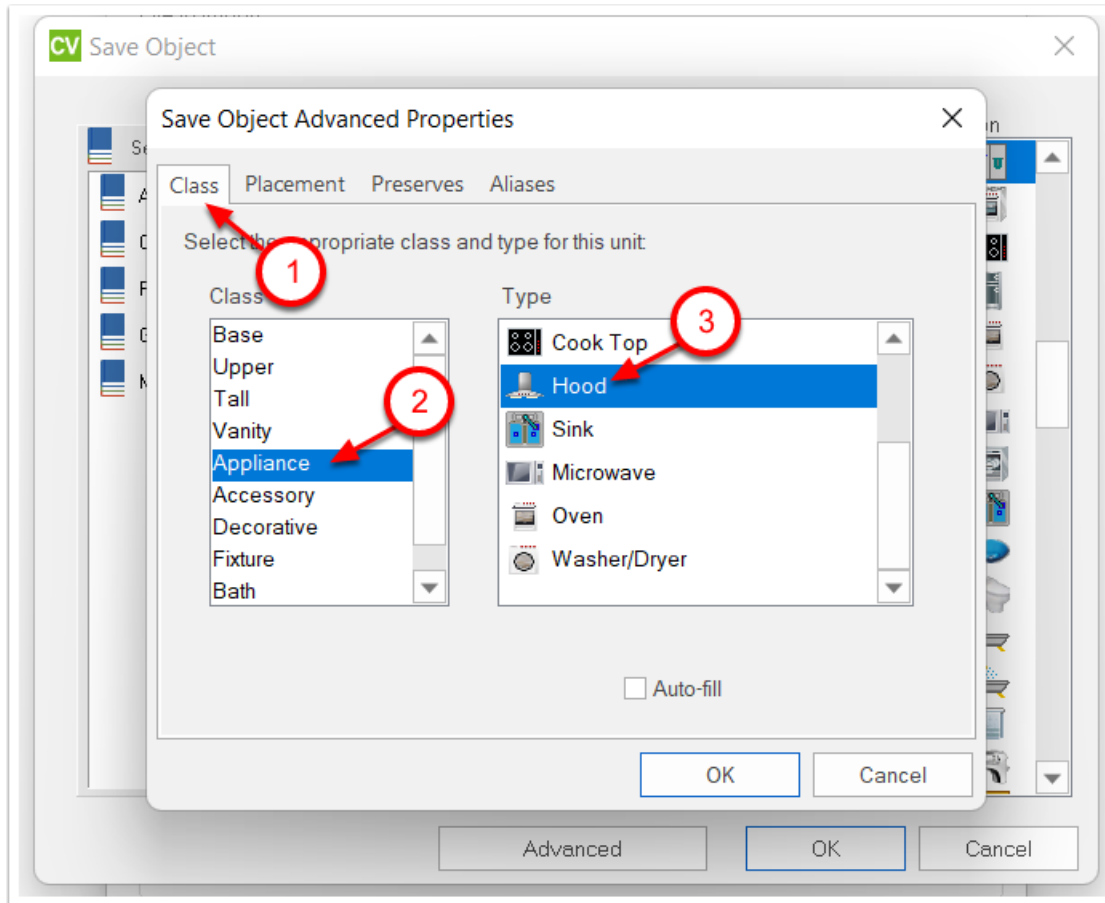
Cliquez sur le bouton Enregistrer pour ouvrir la fenêtre Enregistrer l'objet



Cliquez sur le bouton Avancé



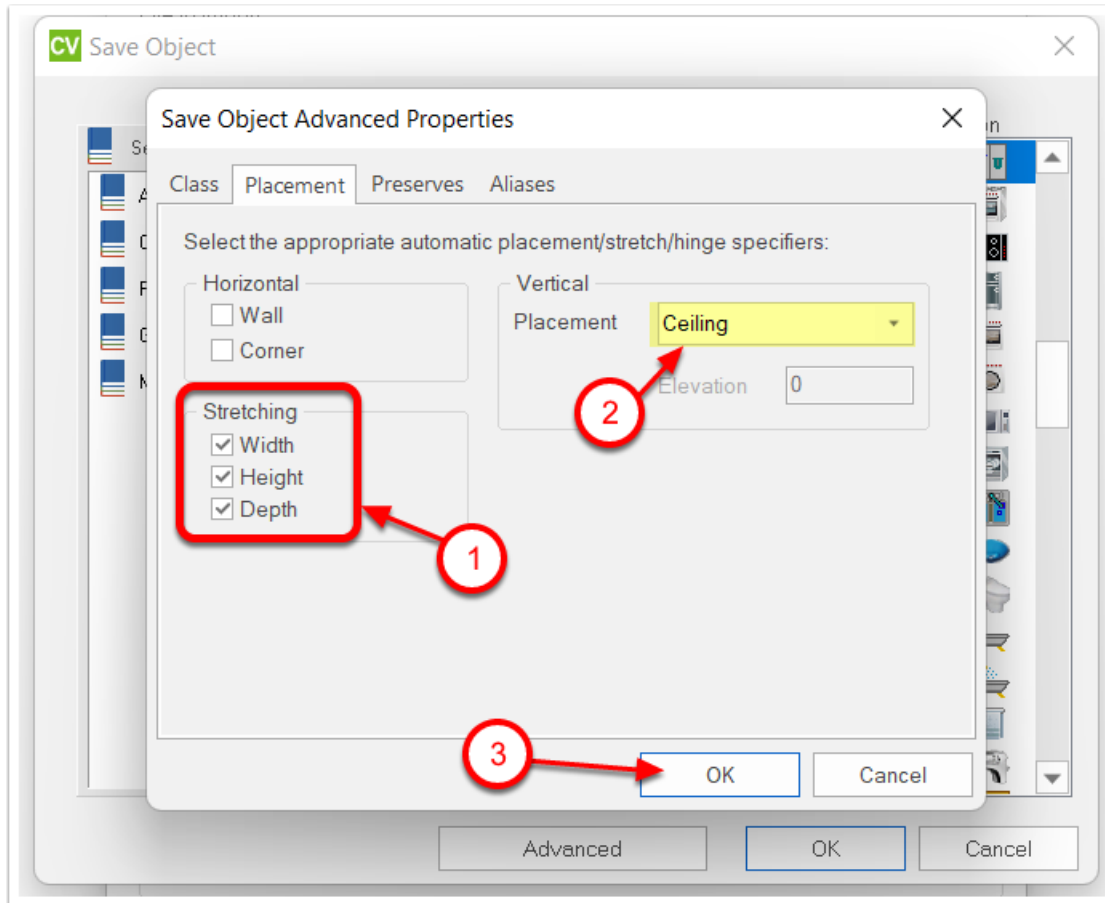
Dans l'onglet Classe, sélectionnez la classe et le type appropriés pour cet objet. Pour notre exemple, nous sélectionnerons Classe = Appareil et Type = Hotte



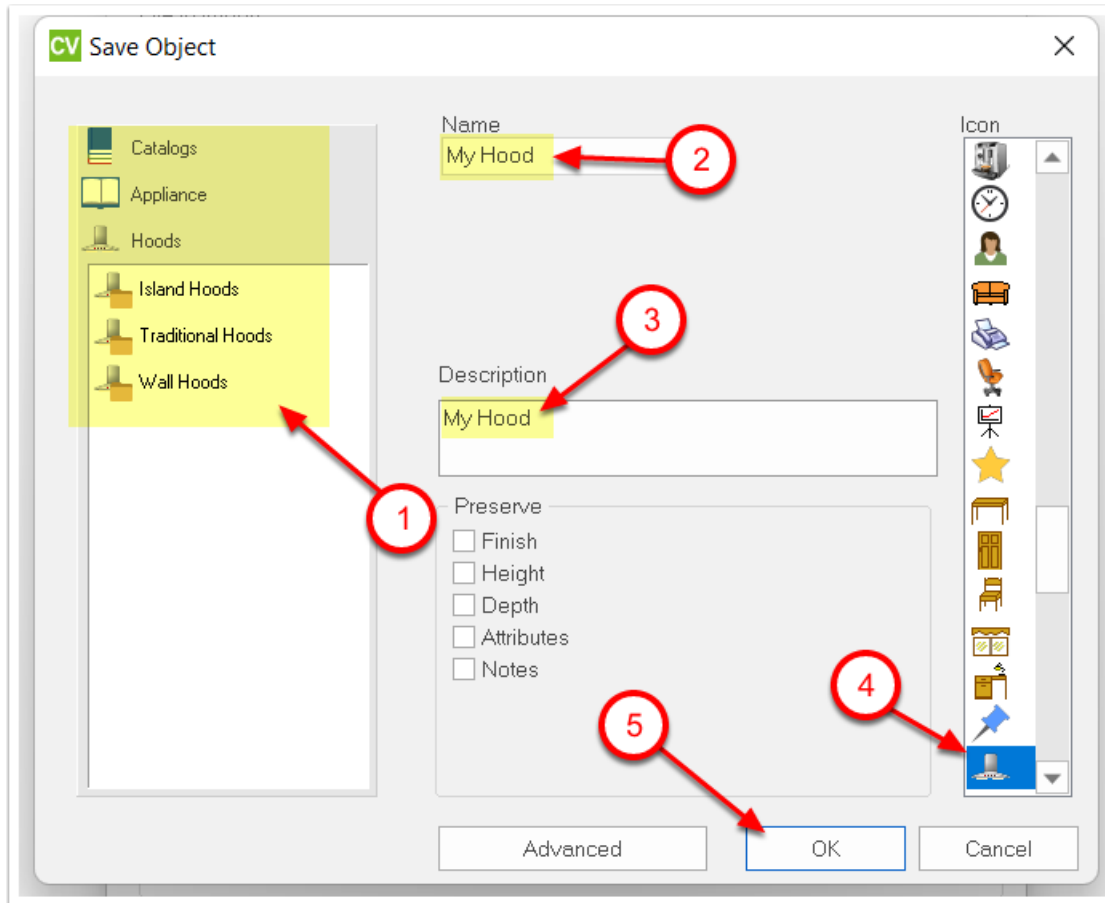
Dans l'onglet Placement, sélectionnez l'option de placement et d'étirement appropriée pour cet objet. Pour notre exemple, nous allons sélectionner Vertical = Plafond et vérifier toute l'option d'étirement.

**Conseil :** Si vous souhaitez pouvoir redimensionner l'objet dans votre dessin, assurez-vous de cocher Largeur, Hauteur et Profondeur dans l'option Étirement.

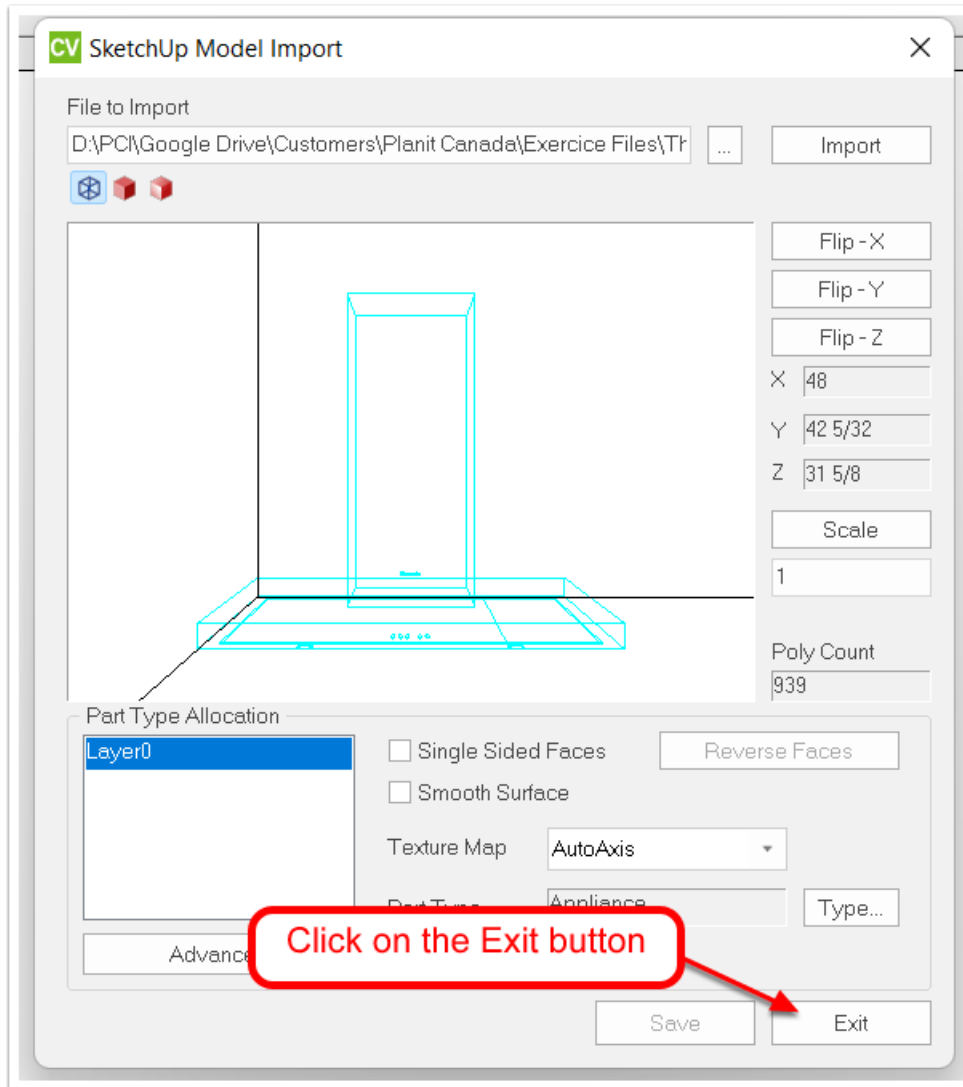
Une fois que vous avez sélectionné vos options de placement, cliquez sur le bouton Ok.



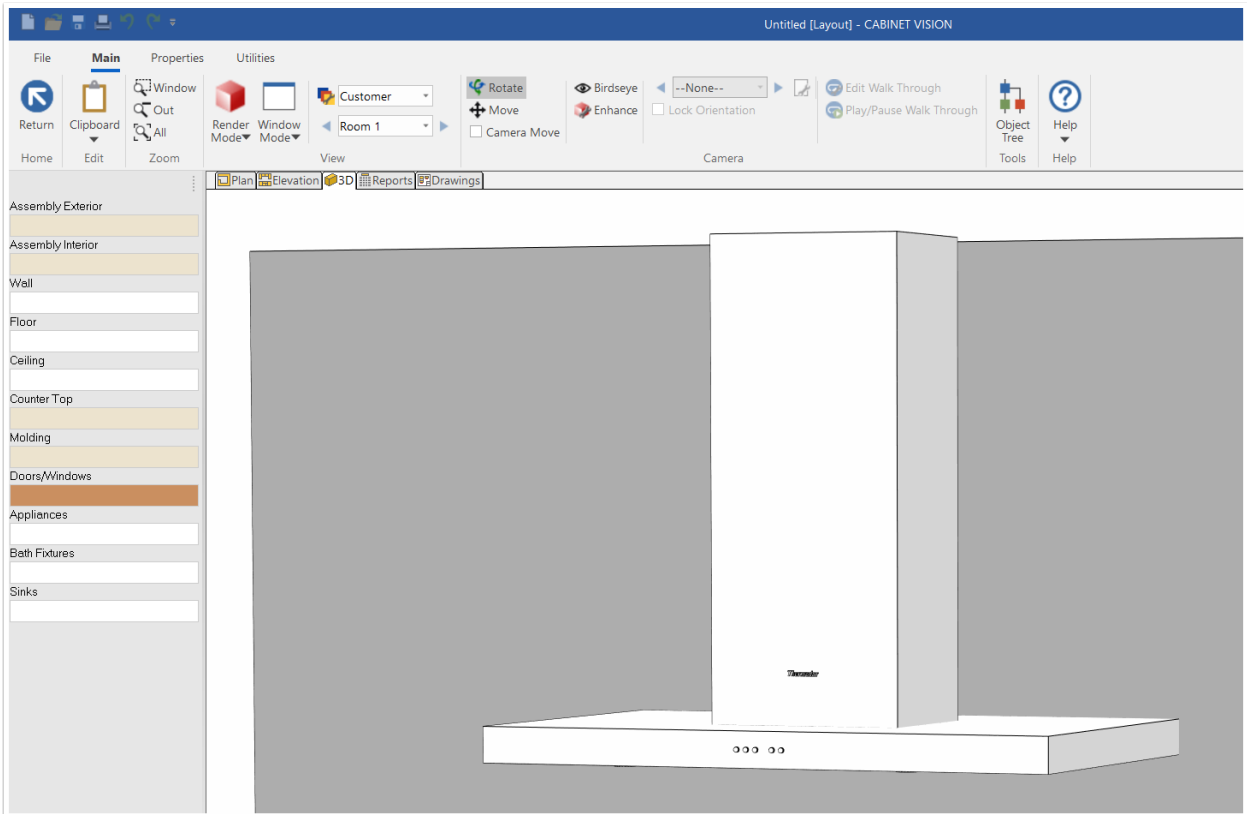
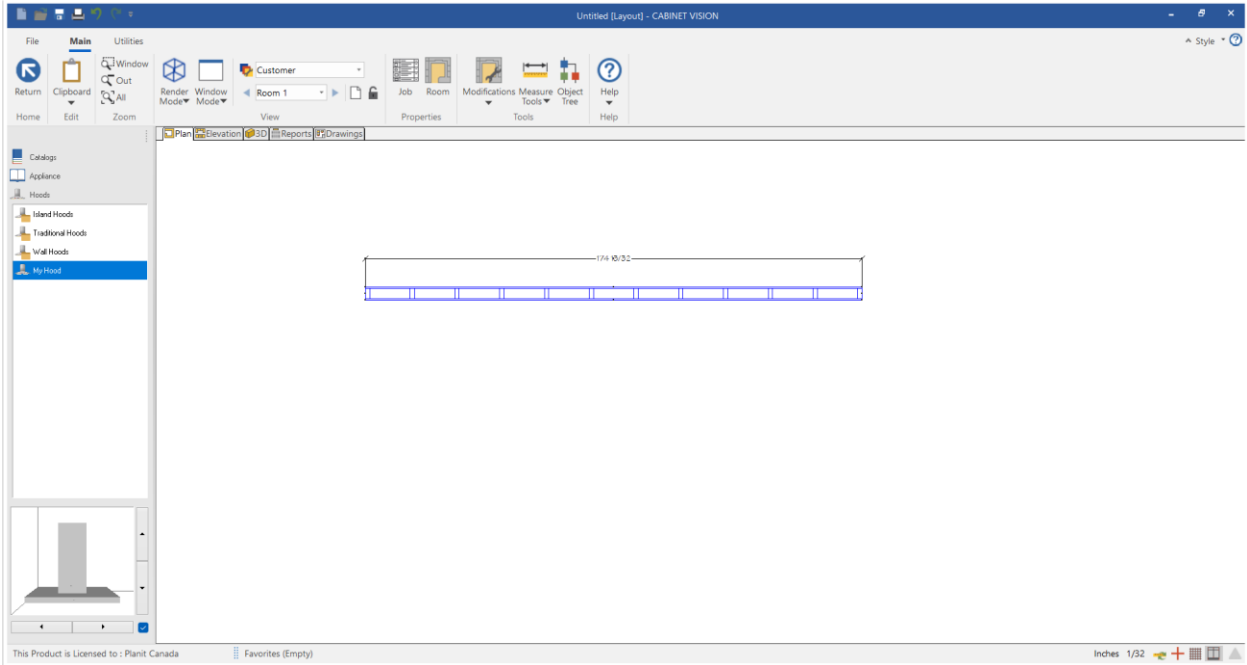
De retour à la fenêtre Enregistrer l'objet, sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer cet objet dans le catalogue, modifiez le nom, la description et sélectionnez une icône, puis cliquez sur le bouton OK pour enregistrer l'objet dans votre catalogue.



Vous avez enregistré avec succès l'objet 3D dans votre catalogue, vous pouvez maintenant cliquer sur le bouton Quitter.



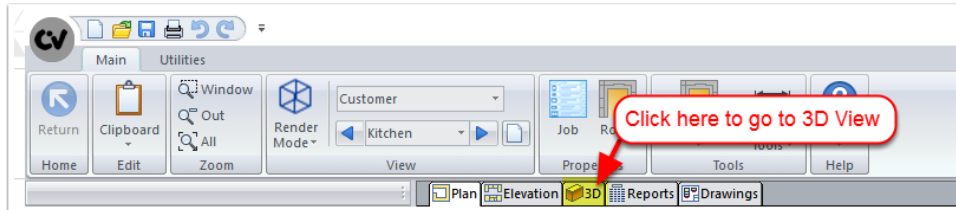
L'électroménager sera immédiatement disponible dans le catalogue où vous l'avez enregistrée. Vous pouvez maintenant le faire glisser et le déposer sur un mur pour l'ajouter à n'importe quel projet.



# Rendu 3D

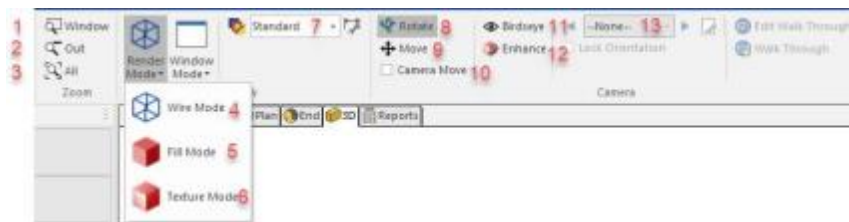
Une fois votre conception terminée, ou à tout moment, vous pouvez afficher une vue 3D de la salle en sélectionnant l'onglet 3D.

Vous pouvez passer à la vue 3D en cliquant sur l'onglet 3D à partir de plusieurs endroits dans Cabinet Vision (salle, assemblage, etc.)



Pour modifier la vue, utilisez les contrôles de vue 3D.

Boutons de contrôle de vue 3D



## Fenêtre zoom - 1

L'activation de cette option vous permettra de choisir une zone sur laquelle zoomer pour y regarder de plus près. Après avoir cliqué sur l'option Fenêtre de zoom, votre souris apparaîtra comme une loupe. Cliquez au centre de la zone sur laquelle vous souhaitez effectuer un zoom avant, puis faites glisser une zone de sélection autour de la zone de zoom souhaitée. Cliquez à nouveau pour terminer le zoom.

## Zoom arrière - 2

L'activation de cette option vous fera légèrement dézoomer par rapport à la vue actuelle. Si vous souhaitez revenir à la vue d'origine, cliquez sur l'option Zoom sur tout (3).

## Zoom tout - 3

L'activation de l'option Zoom tout recentrera votre dessin et vous ramènera au point de vue d'origine.

## Mode Fil - 4



L'activation de cette option fera apparaître un dessin au trait de la pièce. Cela montrera une représentation de la pièce sans la remplir de couleur ou de texture. Vous pourrez voir les détails à travers les parties de la pièce / de l'assemblage qui seraient cachées à la vue.

### **Mode Remplissage - 5**

L'activation de cet outil remplira la pièce avec de la couleur. Les objets de l'espace auxquels des textures sont affectées n'affichent pas cette texture, mais affichent la couleur affectée aux objets similaires dans l'espace.

### **Mode Texture - 6**

L'activation de cette option remplira votre dessin de couleurs et de textures. Les objets auxquels des textures sont affectées afficheront ces textures dans ce mode. Certaines couleurs peuvent être différentes de celles en mode remplissage, car certaines textures peuvent avoir des couleurs verrouillées.

### **Couches - 7**

Cette option déroulante vous permettra de modifier la planification de couche actuelle que vous utilisez.

### **Rotation - 8**

Lorsque cette option est active, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez votre souris d'un côté à l'autre pour faire pivoter votre dessin d'un côté à l'autre. Maintenez le bouton gauche de votre souris enfoncé et déplacez votre souris de haut en bas pour incliner votre dessin de haut en bas.

### **Déplacer - 9**

Lorsque cette option est active, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé tout en déplaçant votre souris d'un côté à l'autre déplacera votre dessin d'un côté à l'autre et en déplaçant votre souris de haut en bas. Parfois, lorsque vous faites pivoter une pièce, elle se décentre parce que vous n'avez pas centré vos murs lorsque vous avez créé la pièce. L'utilisation de cette option vous permet de déplacer le dessin au centre de votre écran.

### **Déplacement de la caméra – 10**

Lorsque cette option est active, vous basculez la molette de défilement de la souris du zoom et du panoramique normaux vers le contrôle réel du point de vue de la caméra.

### **Vue d'oiseau - 11**

L'activation de cette option fera apparaître une vue d'oiseau de la salle. Pour sortir de la vue d'oiseau, cliquez sur l'option « Zoom Tous » (3).



## Amélioration - 12

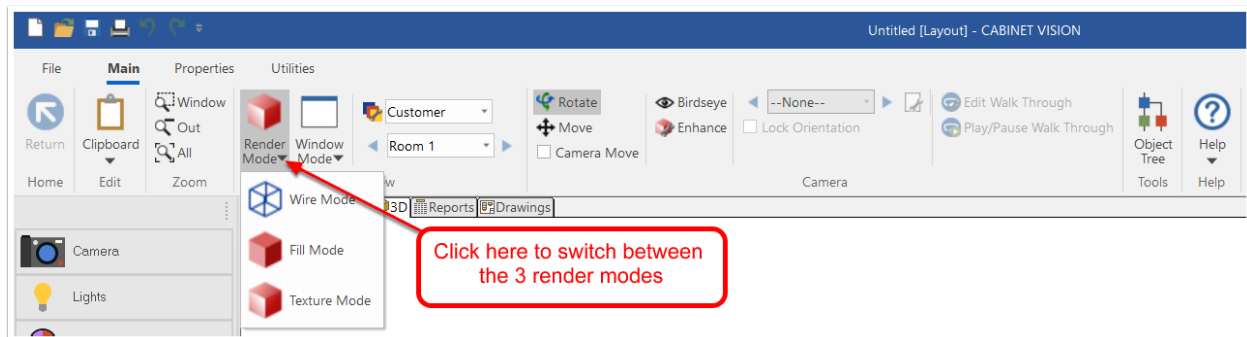
L'activation de cette option fera apparaître une autre fenêtre avec des contrôles qui vous permettront d'améliorer votre vue rendue.

## Vues enregistrées - 12

Cette option vous permet de sélectionner toutes les vues 3D enregistrées que vous avez créées.

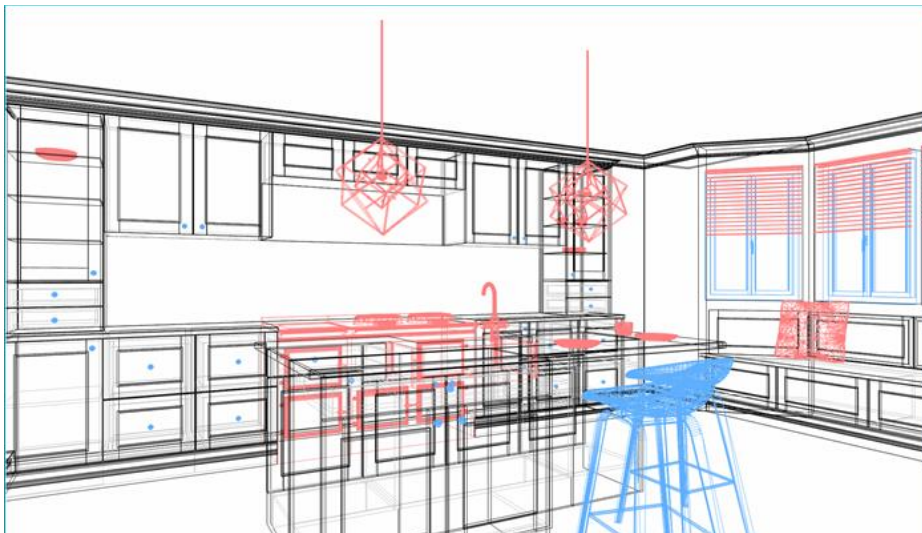
## Mode de rendu

Le bouton Mode de rendu vous donne accès à 3 options de rendu différentes :



## Mode fil

Il s'agit de la vue par défaut dans Cabinet Vision. Vous verrez les assemblages comme s'ils avaient des lignes de fil dans les coins.



## Mode Remplissage

Ce mode de rendu fait apparaître les assemblages comme solides, avec la finition sélectionnée ajoutée. Ils n'affichent pas le grain du bois ou d'autres améliorations



(textures) des fonctionnalités de rendu avancées. Cette vue est utile pour afficher les pièces et les assemblages lorsque la vitesse est plus importante que la qualité de rendu.



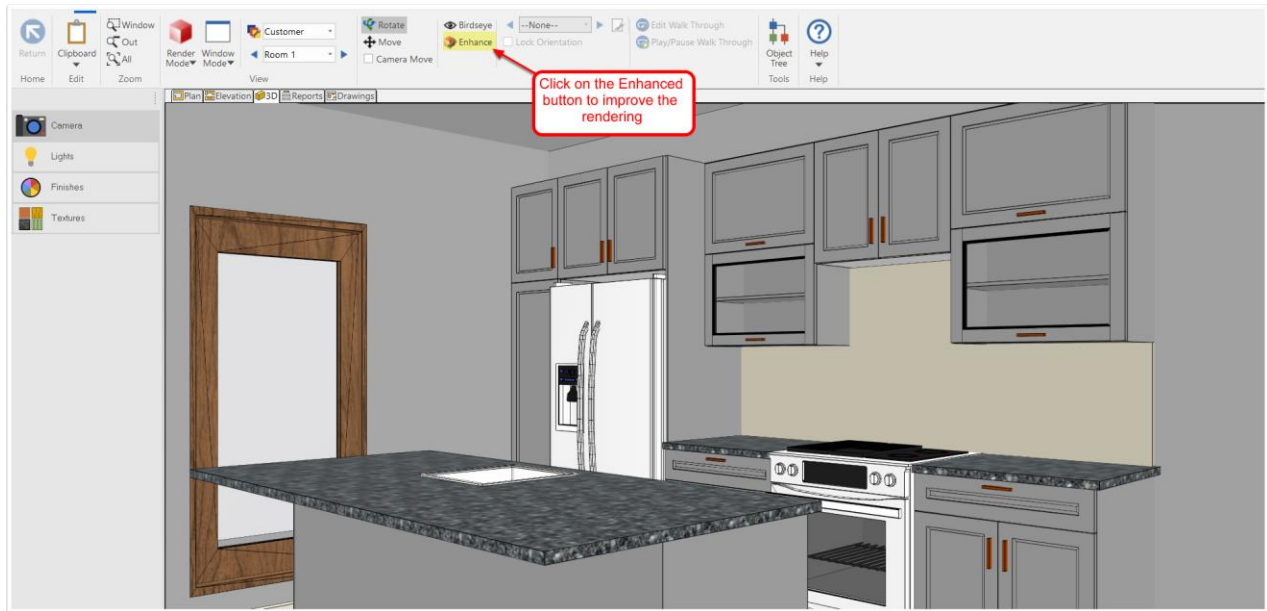
### Mode Texture

Ce mode de rendu fait apparaître les assemblages comme solides, avec les textures et finitions sélectionnées qui leur sont appliquées.



### Option Amélioration

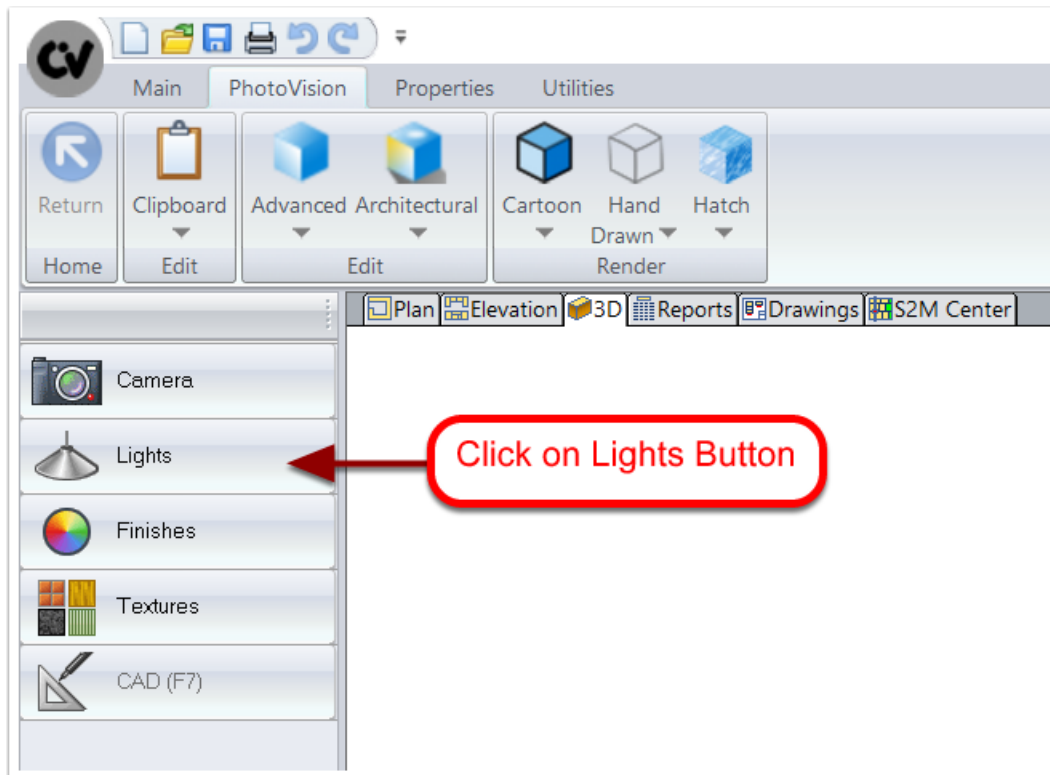
Chaque fois que vous souhaitez améliorer votre rendu avec l'anti-aliasing, vous pouvez cliquer sur le bouton « Amélioration » pour améliorer la qualité de votre rendu. Par exemple, vous devez cliquer sur le bouton « Amélioration » avant d'enregistrer la scène 3D sur des dessins ou avant l'impression.





## Lumières

Le bouton Lumières, disponible dans la barre latérale, vous donnera une vue aérienne de la conception actuelle avec la lumière affichée (point rouge / bleu / orange / vert) par rapport à l'endroit où elle est actuellement placée. Sélectionnez simplement la lumière dans la vue pour définir ses propriétés. La meilleure chose à faire avec l'éclairage est de l'expérimenter pour voir ce qui fonctionne le mieux pour vous.



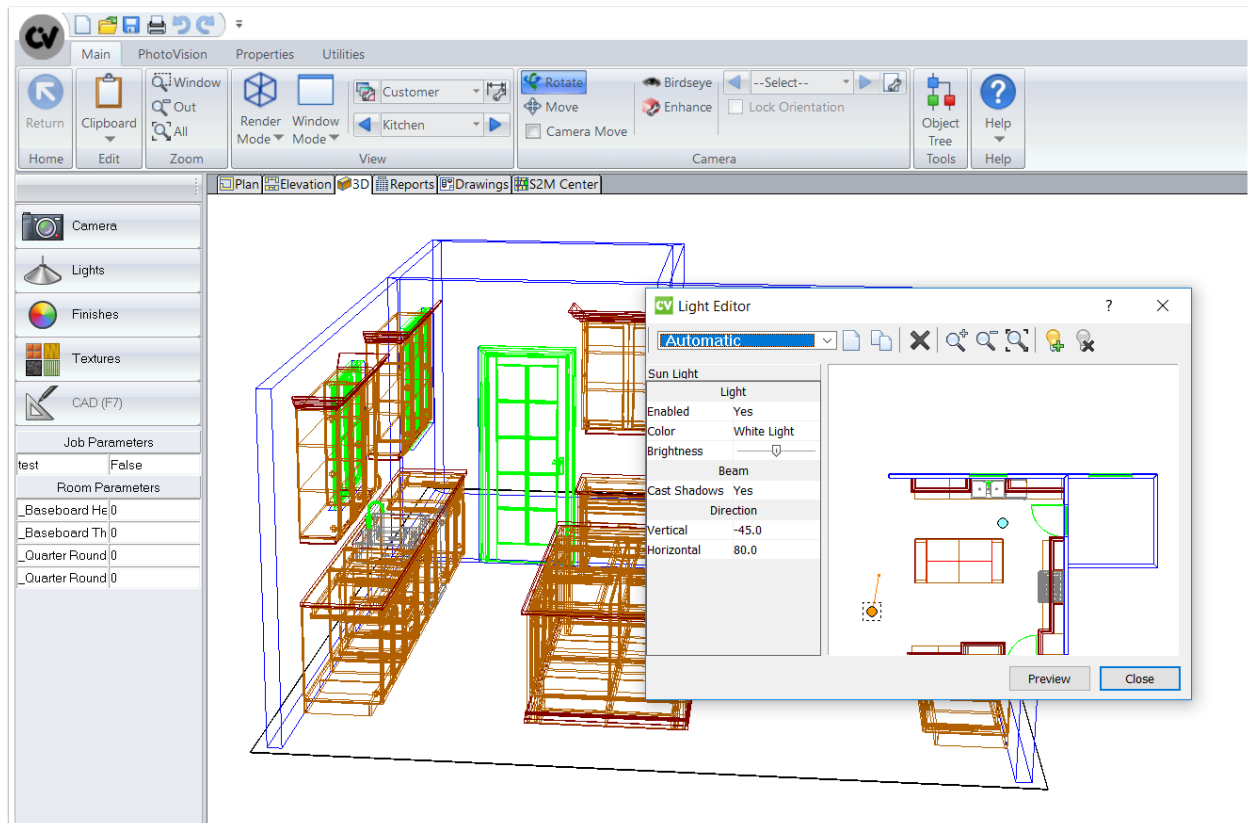
La configuration de l'éclairage automatique place au moins trois lumières dans chaque salle:

- Une lumière ambiante qui éclairera uniformément toutes les surfaces de la scène. La lumière ambiante est atteinte en cliquant dans la voie de vue dans la barre latérale sans sélectionner une autre lumière.
- Lumière principal (carré vert) placé en bas de la vue. La lumière principale est une lumière qui brille toujours de votre point de vue (toutes les autres lumières se déplacent avec la rotation de la vue.).
- Lumière directionnelle dans le coin inférieur droit de la scène.

Au fur et à mesure que votre conception change, d'autres lumières seront placées automatiquement dans la pièce.

- Une lumière ponctuelle ajoutée directement derrière un mur qui contient une ou plusieurs fenêtres ou portes.

- Un point lumineux ajouté là où deux murs se rencontrent et où il y a des assemblages présents.
- Une lumière directionnelle a ajouté 12 « sous la hauteur du mur au milieu d'un mur pouvant atteindre 300 » de long, deux lumières uniformément espacées pour tout ce qui est plus long. Les extrémités des murs sont ignorées.
- Un Spot Light ajouté 30" au-dessus d'un mur de la péninsule au milieu du mur de la péninsule qui mesure jusqu'à 300 » de long, deux lumières uniformément espacées pour tout ce qui est plus long. Les extrémités des murs sont ignorées.



Vous pouvez modifier les paramètres de n'importe lequel de ces lumières automatiques et vos modifications seront conservées. Si vous souhaitez avoir votre propre attribution d'éclairage pour le projet, vous pouvez cliquer sur le bouton Enregistrer dans la barre latérale pour enregistrer une nouvelle attribution d'éclairage à utiliser.

Pour régler une lumière, sélectionnez-la en cliquant dessus dans la vue miniature d'affichage de la lumière. Elle sera mise en surbrillance avec une boîte blanche lorsqu'elle sera sélectionnée. Vous pouvez maintenant la déplacer n'importe où dans la vue miniature ou modifier l'une des spécifications de lumière, de faisceau ou de direction disponibles pour ce type particulier de lumière.

Vous avez également la possibilité d'ajouter ou de supprimer des lumières avec les boutons Ajouter / Supprimer et d'enregistrer différentes configurations d'éclairage



dans l'attribution d'éclairage. Ces attributions d'éclairage sont spécifiques au projet dans lequel vous travaillez actuellement.

## Finitions

Dans la vue 3D, vous pouvez modifier la couleur de différents éléments de la salle. Vous devez cliquer sur le bouton Finitions dans la barre latérale.

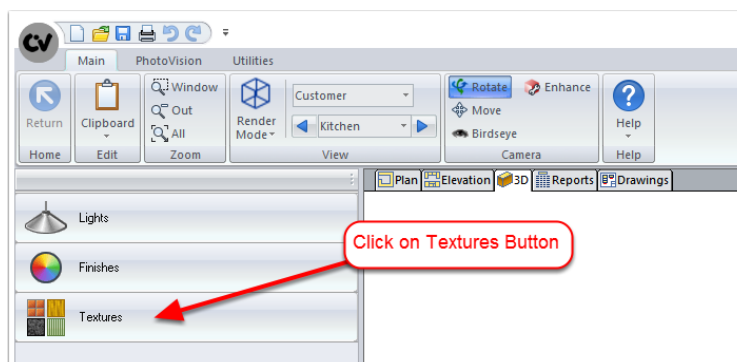


Il suffit de changer la Finitions en cliquant sur l'échantillon « couleur » souhaité et en sélectionnant l'élément dont vous souhaitez changer la couleur.

Remarque: Ces couleurs apparaîtront dans le « Mode Remplissage ».

## Textures

Dans la vue 3D, vous pouvez modifier la texture de différents éléments de la salle. Vous devez cliquer sur le bouton Textures dans la barre latérale.

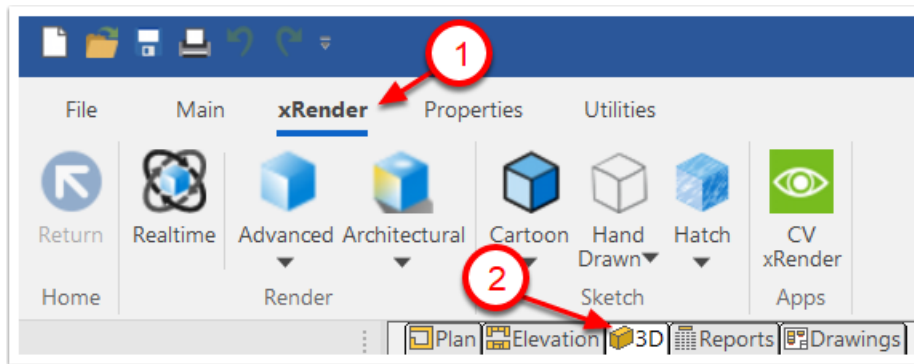


Pour modifier la texture d'un extérieur d'assemblage, d'un intérieur d'assemblage, d'un mur, d'un sol, d'un plafond, d'un comptoir, d'un dossier ou d'une moulure, cliquez sur l'échantillon de texture associé et le Gestionnaire de textures s'ouvrira, vous permettant de sélectionner une texture dans la catégorie souhaitée.

Remarque: Ces textures apparaîtront dans le « Mode Texture ».



## XRender



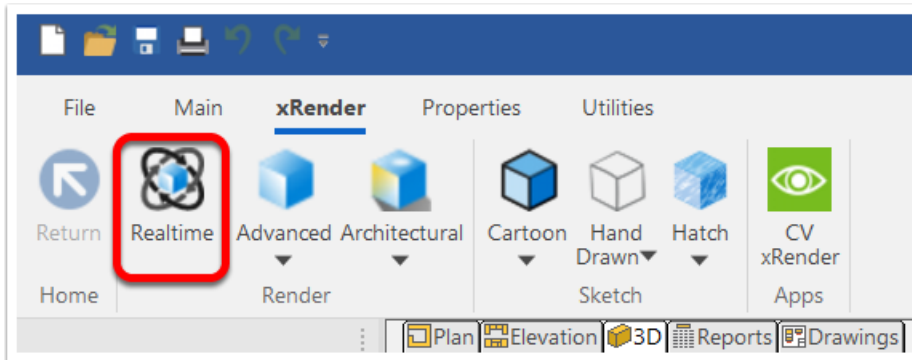
XRender vous aide à produire des rendus photoréalistes et vous permet également d'exporter des rendus vers des fichiers image pour faciliter le partage.





## Rendu en temps réel

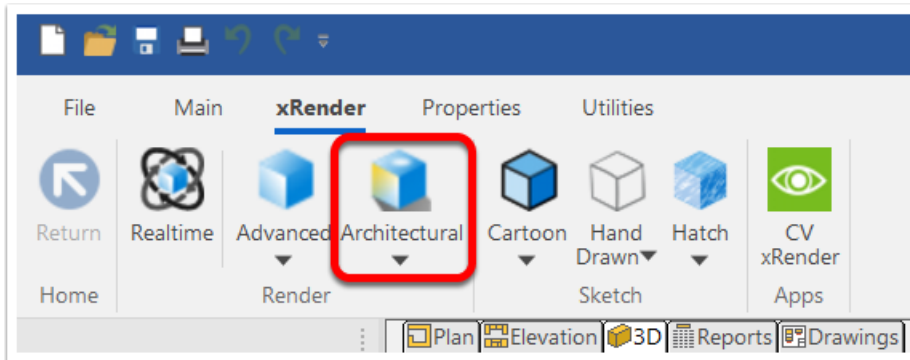
Ce mode de rendu donne un rendu détaillé très rapide, le gros avantage est bien sûr la possibilité de déplacer la caméra et la vue. Très pratique si vous avez un dessin détaillé à présenter et un client qui ne visualise pas bien l'espace.





## Rendu architectural

Ce mode de rendu vous donne le rendu le plus réaliste possible, un excellent outil si vous travaillez sur des projets haut de gamme et que vous avez vraiment besoin de vendre le design.

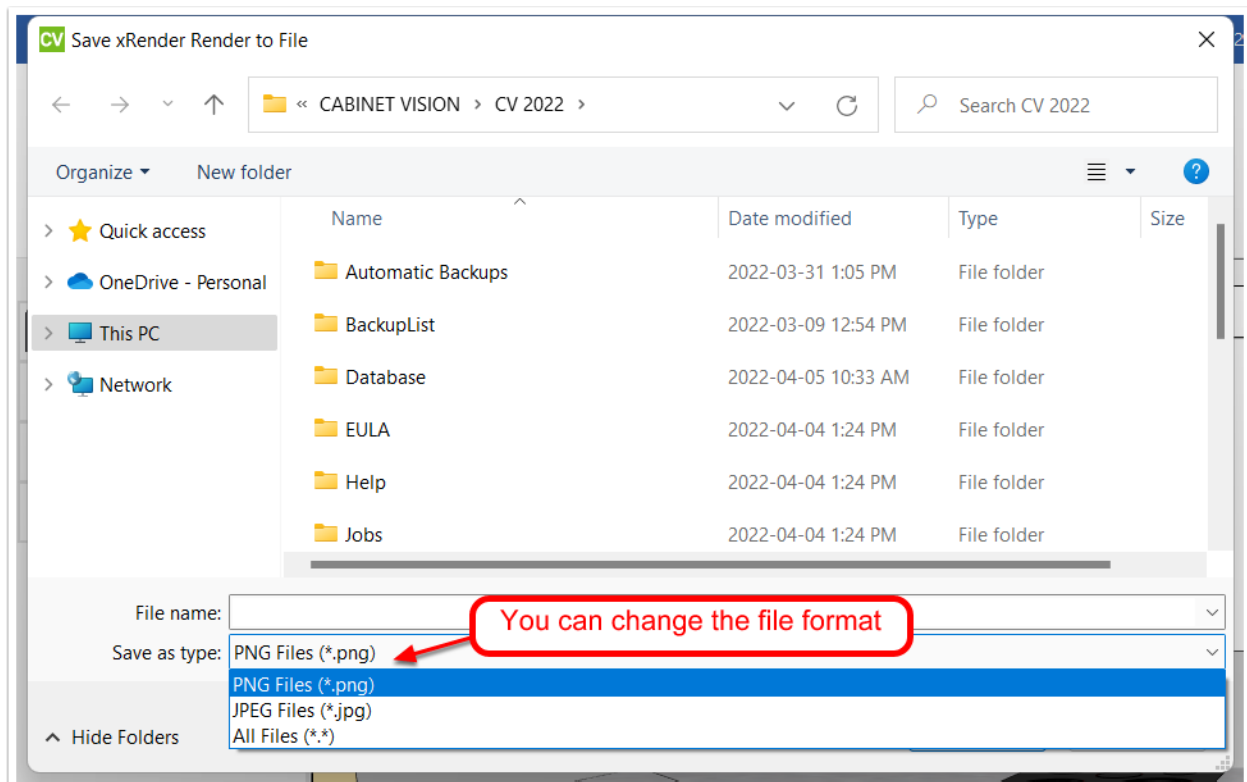
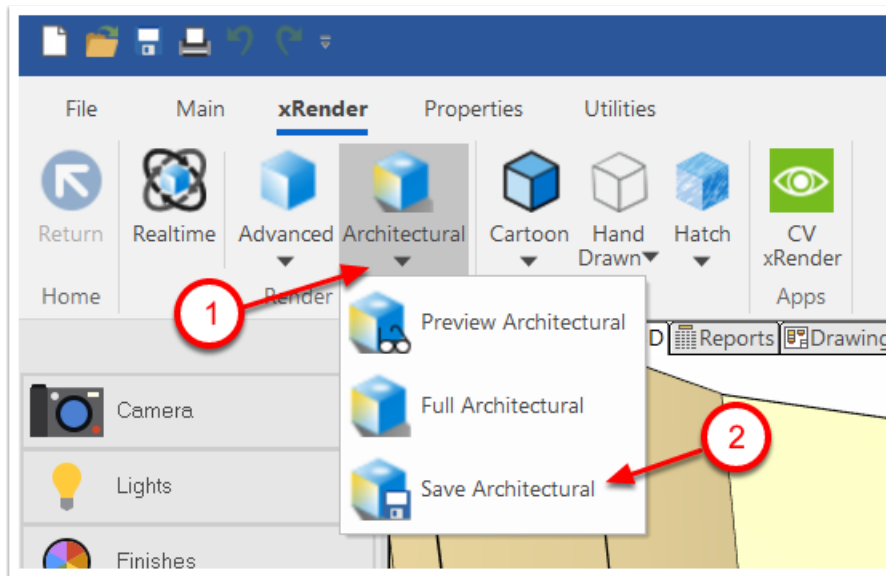




## Comment enregistrer un rendu 3D dans un fichier ?

Pour enregistrer une scène 3D dans un fichier, vous devez d'abord cliquer sur la flèche vers le bas sous le mode xRender que vous souhaitez utiliser et cliquer sur le bouton Sauvegarder.

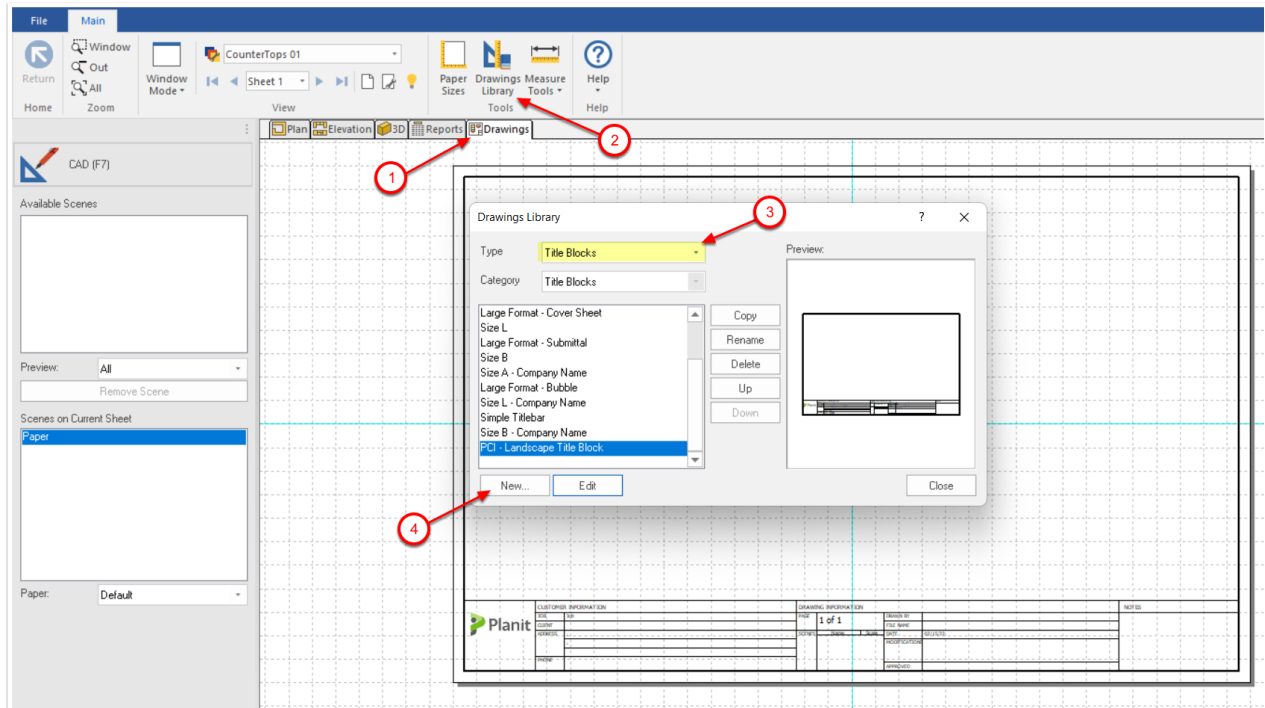
Dans l'exemple ci-dessous, nous enregistrons un rendu architectural dans un fichier en cliquant sur le bouton Sauvegarder architectural.



# Comment créer un cartouche

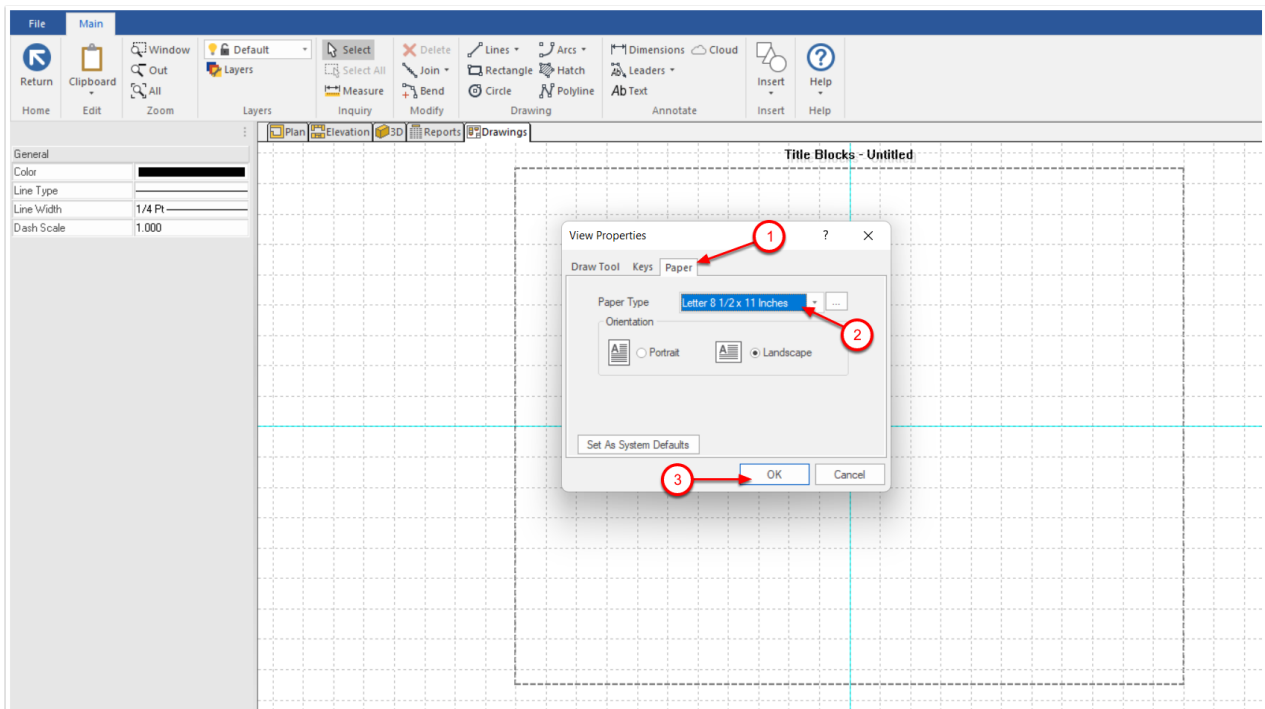
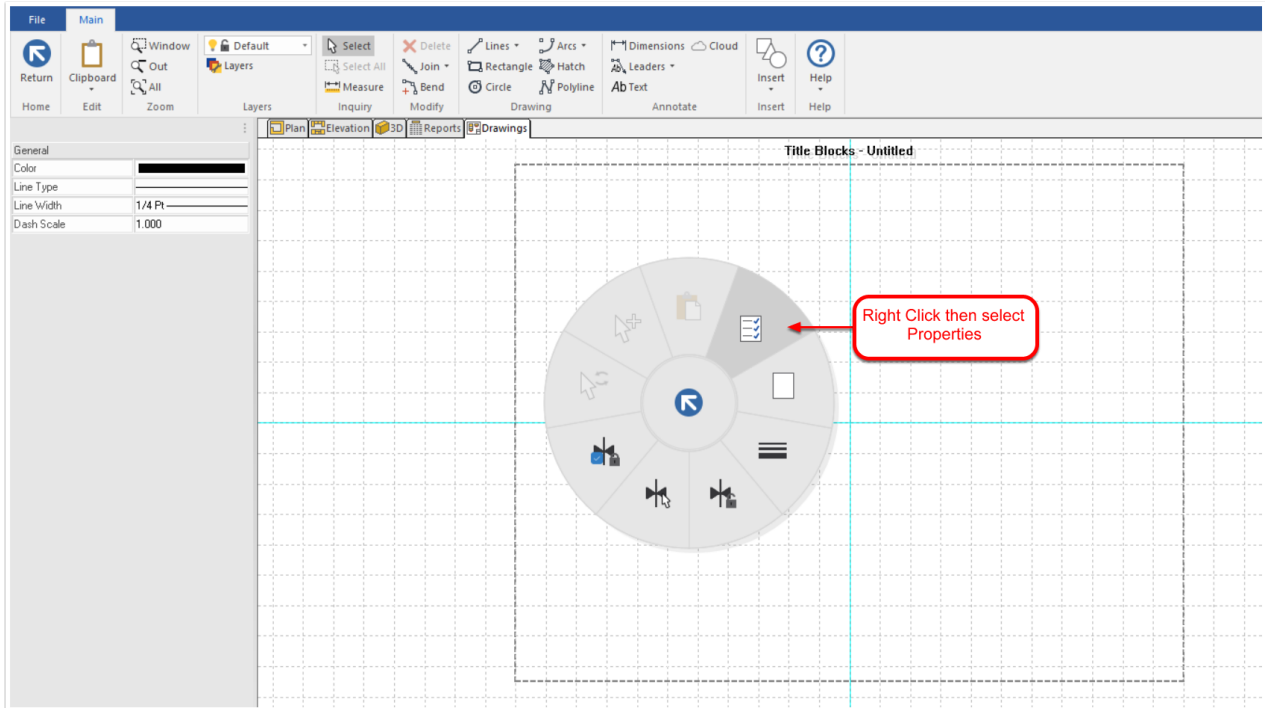
Pour créer un nouveau cartouche, nous devons aller dans l'onglet Dessins et cliquer sur le bouton Bibliothèque de dessins dans la barre du ruban.

Assurez-vous que la liste déroulante Type est définie sur Cartouche, puis cliquez sur le bouton Nouveau .

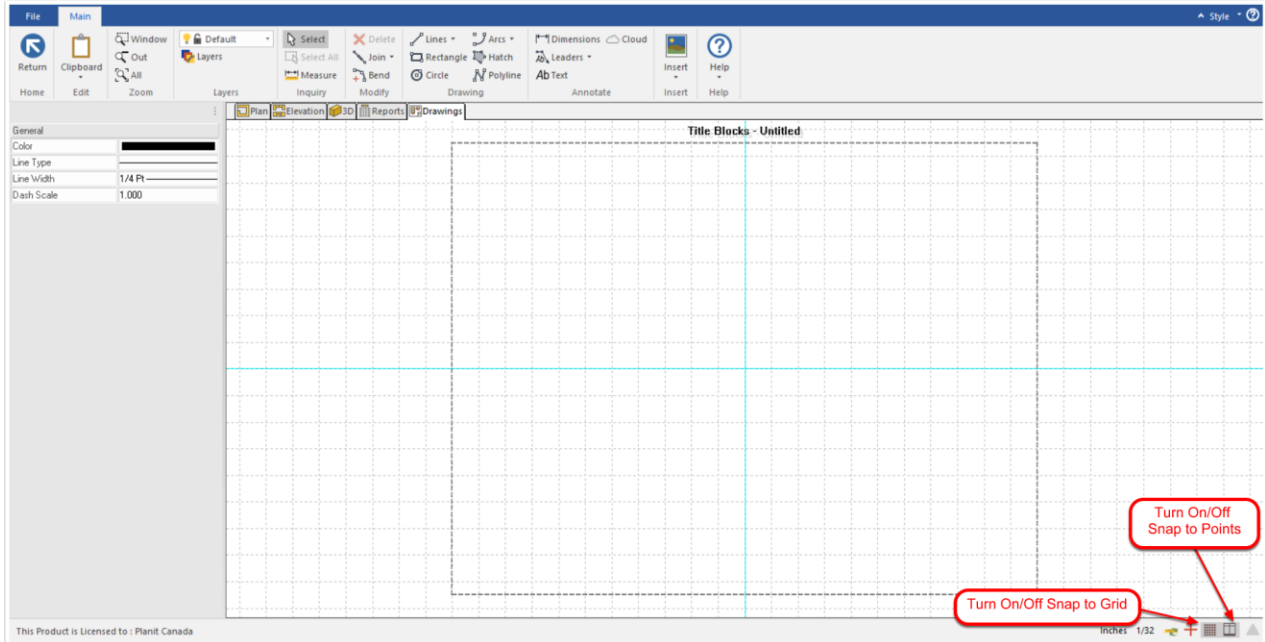


Avant de commencer à placer la CAO, il est préférable de sélectionner le format de papier approprié pour le cartouche que vous créez.

Pour modifier le format de papier, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la page de dessin et accédez à l'onglet Propriétés et à Papier, vous pouvez sélectionner le format de papier approprié dans la liste déroulante Type de papier et cliquer sur OK.

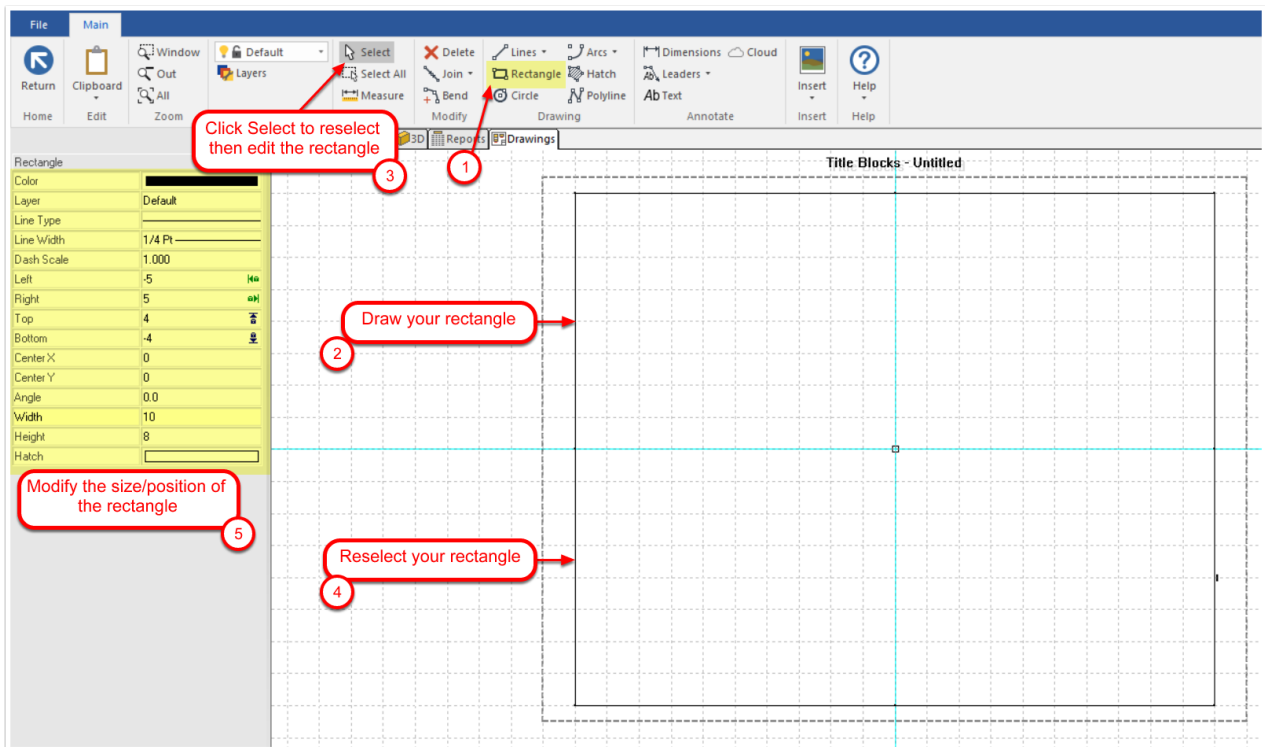


Lors de la création d'un cartouche, il est plus facile de placer des objets utilisant les fonctions d'alignement de grille / point. Pour activer / désactiver l'enclenchement sur la grille et l'accrochage pour pointer, vous pouvez cliquer sur les boutons Aligner sur la grille ou Aligner sur les points à droite de la barre d'état en bas.

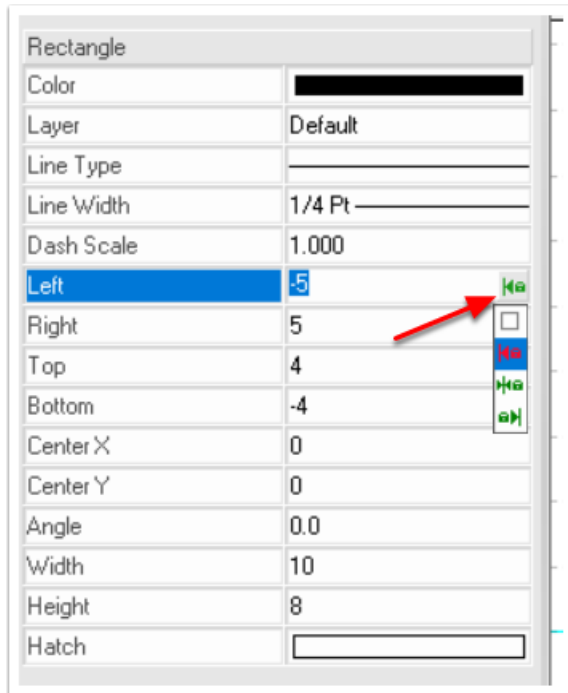


Vous pouvez maintenant dessiner des formes comme un rectangle ou une ligne pour construire votre bloc de titre.

L'exemple ci-dessous montre comment dessiner et modifier un rectangle

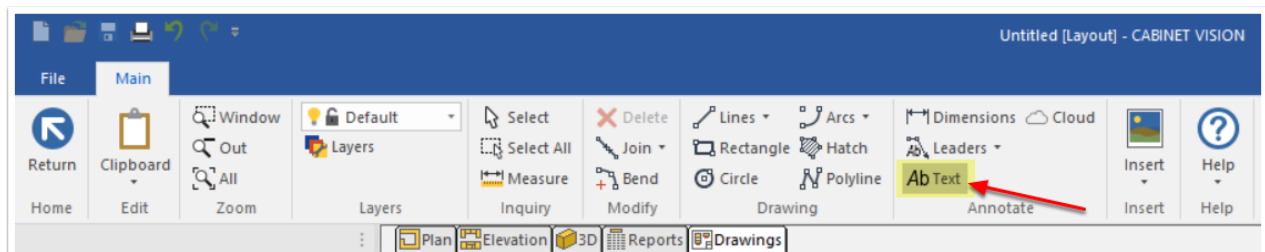


Lorsque vous sélectionnez un objet sur la page de dessin, vous pouvez définir l'origine des points de début et de fin. En verrouillant l'origine si vous modifiez le format du papier ultérieurement, le cartouche s'étirera ou se rétrécira automatiquement.

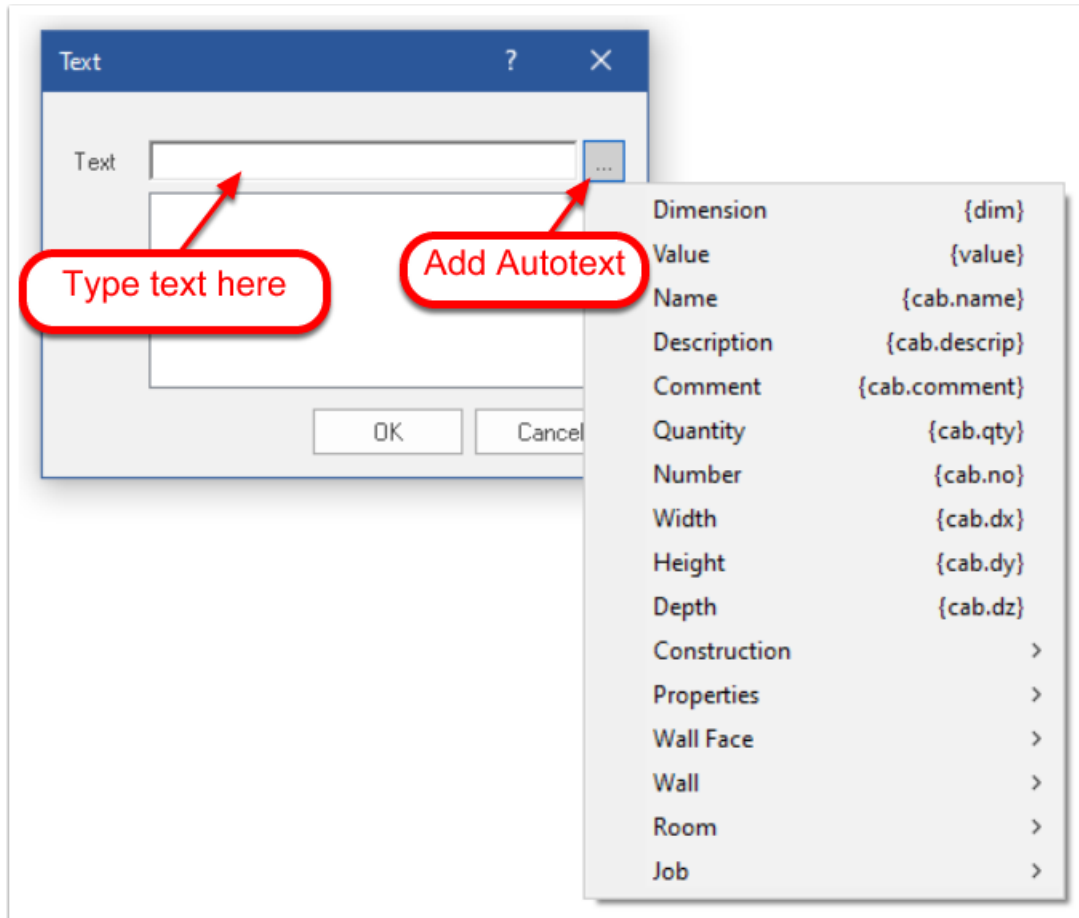


Lorsque vous ajoutez du texte, vous avez la possibilité de taper le texte souhaité, mais vous avez également la possibilité de sélectionner parmi les variables de texte les informations déjà présentes dans votre projet (insertion automatique).

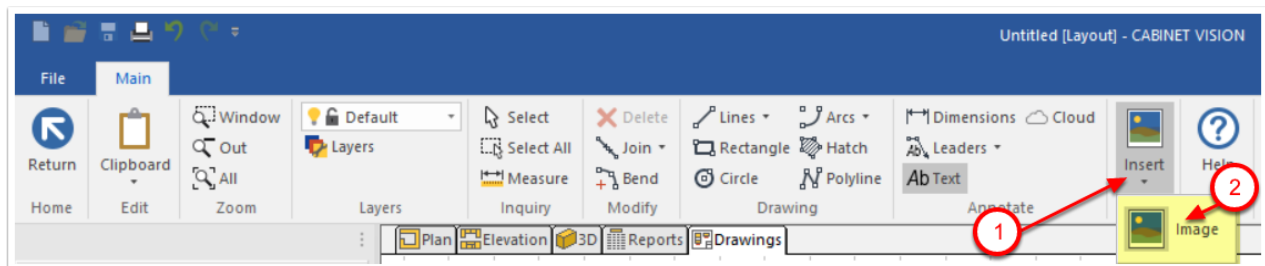
Cliquez sur le bouton Sélectionner (...) à côté du champ de texte pour afficher la liste des variables texte automatique disponibles.

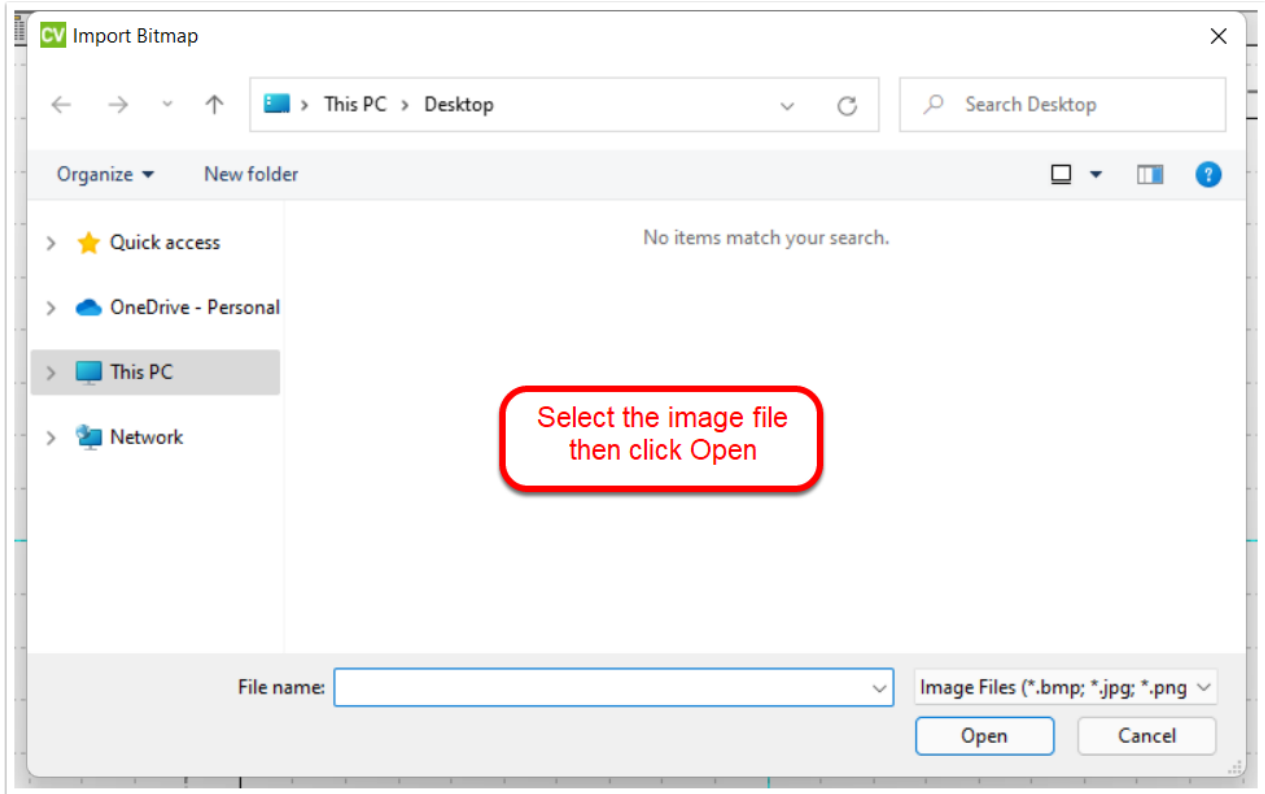


Cliquez sur la page de dessin où vous voulez ajouter le texte que la fenêtre ci-dessous s'ouvrira. Vous pouvez taper votre texte et/ou ajouter du texte automatique en cliquant sur le bouton de sélection (...)



Pour ajouter votre logo, cliquez sur la flèche vers le bas sous le bouton Insérer sur la barre de ruban puis cliquez sur Image. Dans la fenêtre explorateur de fichiers, sélectionnez le fichier image que vous souhaitez utiliser. Une fois que vous avez cliqué sur Ouvrir, cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le logo sur votre page de dessin.







# Impression de dessins

Une fois que vous avez quelque chose de conçu, il existe deux façons de base d'imprimer des dessins. L'une consiste à cliquer sur l'outil Imprimante dans le menu Bouton CV. L'autre façon est de faire un clic droit et d'utiliser l'option de menu appelée « Envoyer au Dessin »

## Impression de l'écran

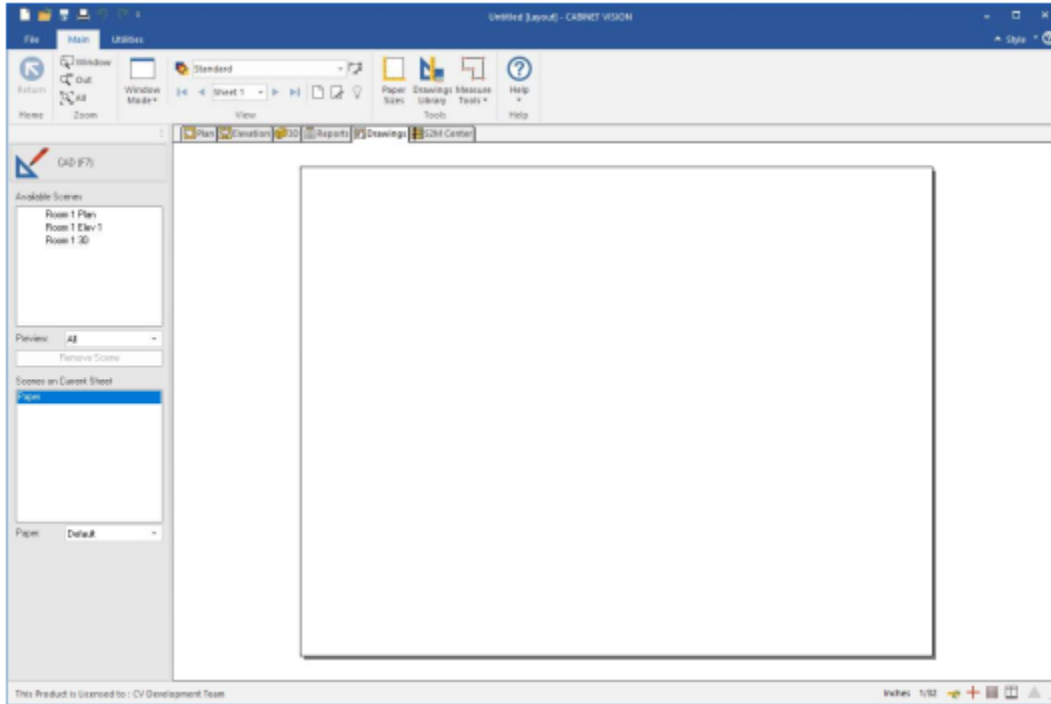
Sur n'importe quel écran, si vous voyez que l'icône de l'imprimante n'est pas grisée. Vous pouvez cliquer sur l'icône de l'imprimante dans le menu Bouton CV et CABINET VISION imprimera ce que vous avez à l'écran. Vous devriez essayer de faire apparaître diverses vues et de les imprimer de cette façon pour voir ce que vous obtiendrez. Cela fonctionne particulièrement bien pour les vues d'élévation de magasin. Pour afficher une vue d'élévation de boutique, configurez une planification de couche qui affiche « Annotations de boutique ». Pour plus d'informations, consultez vos fichiers d'aide sur « Que sont les calques ? » Remarque: Si la résolution de votre écran est supérieure à 1024 x 768, vous devrez configurer CABINET VISION sur « Stretch or Shrink View to Fit Paper » dans les paramètres d'impression.

## Impression à partir de dessins

« Dessins » est comme la zone de plan de CABINET VISION. En utilisant « Dessins », vous pouvez placer et mettre à l'échelle, plusieurs dessins (scènes) par « Feuille » de papier.

Une fois que vous avez quelque chose de conçu, vous pouvez afficher une variété de vues en utilisant les onglets « Affichage » en haut de votre écran, puis les envoyer à « Dessins ».

L'écran suivant affiche une vue Dessins typique.



## Envoi de vues (scènes) au dessin

Lorsque vous visualisez quelque chose à l'écran, vous pouvez faire un clic droit dans la zone de travail (assurez-vous que vous n'êtes au-dessus de rien) et vous obtiendrez un menu avec l'option « Envoyer au Dessin » ou « Intelli-Dessin ». En sélectionnant l'option de menu « Envoyer au Dessin », vous créez un instantané statique (Scène) de tout ce que vous visualisez et envoyez cette scène à la zone Dessin de CABINET VISION.

Normalement, vous terminez la mise en page de votre travail, vous le divisez, vous ajoutez des comptoirs et des moulures, etc. avant de commencer à envoyer des scènes à la partie « Dessin » de CABINET VISION.

## Ligne cachée versus couleur

Lorsque vous envoyez quelque chose aux dessins, il s'agit d'un dessin au trait caché. L'exception à cela est que vous pouvez envoyer des vues 3D à des dessins en couleur. Pour passer du mode couleur au mode ligne cachée pour les vues 3D, affichez une vue 3D, puis faites un clic droit et sélectionnez « Propriétés ». Sur l'écran Propriétés pour la 3D, vous verrez une option appelée « Pour dessiner », cette option vous permet de choisir entre les modes « Bitmap » et « Ligne cachée » lors de l'envoi de vues 3D à « Dessins ».

Si vous êtes réglé sur le mode « Bitmap », lorsque vous envoyez une vue 3D aux dessins, elle est envoyée sous forme de bitmap couleur. Lorsque vous êtes réglé sur le mode bitmap, vous ne devez envoyer que les dessins remplis de couleur à « Dessins ». L'envoi d'un dessin au trait 3D à « Dessins » en mode bitmap donnera des



dessins de très mauvaise qualité. Si vous souhaitez que les dessins au trait soient envoyés à Dessins, vous devez passer du mode « Bitmap » au mode « Ligne cachée » avant d'envoyer les dessins 3D à la partie « Dessins » de CABINET VISION.

## Définition du format et de l'échelle du papier par défaut

La première chose que vous devez faire après avoir accédé à la zone dessins pour la première fois est de faire un clic droit au milieu de votre écran et de sélectionner « Propriétés ». Sous Propriétés, vous devez définir votre format de papier et votre taille d'échelle par défaut.

CABINET VISION vous permet de choisir parmi une liste prédéfinie de formats de papier ou de créer vos propres formats de papier personnalisés correspondant à ce que votre imprimante/traceur peut gérer.

Dans la barre latérale, vous remarquerez plusieurs vues répertoriées sous « Scènes disponibles ». Il s'agit de différentes vues qui ont été envoyées « Envoyer au Dessin ».

## Placement d'une scène sur la feuille

Pour placer une scène sur la feuille, faites-la glisser de la zone de scènes disponible vers la zone de la feuille. Une fois que votre souris est sur la zone de la feuille, relâchez le bouton de la souris et vous obtiendrez une scène fantôme. Déplacez le fantôme à l'endroit où vous souhaitez placer la scène sur la feuille, puis cliquez pour placer la scène.

La taille de la scène fantôme représentera la quantité d'espace que cette scène occupera sur cette feuille de taille. Si elle est trop grande ou trop petite, faites un clic droit pour libérer la scène, puis faites un clic droit sur votre feuille et allez dans « Propriétés » et réduisez la taille d'échelle par défaut, puis essayez de placer à nouveau la scène.

## Déplacement d'une scène placée

Une fois la scène placée, vous remarquerez un contour rouge autour d'elle, si vous ne voyez pas ce contour rouge, cliquez en haut de la scène placée et il devrait dessiner la scène en rouge. Dans le coin inférieur gauche du contour rouge, il y a un petit carré. Ce petit carré est la poignée de mouvement de la scène. Placer votre souris sur cette poignée vous donnera un curseur de mouvement; si vous cliquez ensuite dessus, vous saisirez la scène afin de pouvoir la déplacer, puis cliquez simplement pour la placer à nouveau.

## Redimensionnement d'une scène placée

Pour redimensionner une scène placée, faites un clic droit sur la scène placée, puis sélectionnez « Échelle ». Redimensionnement d'une scène placée



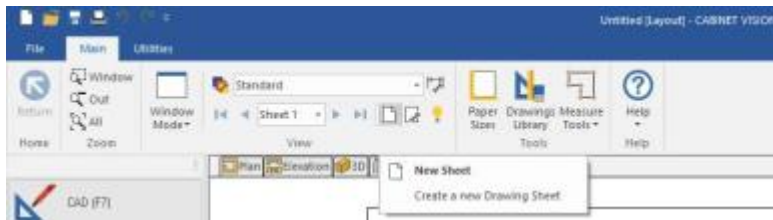
Pour redimensionner une scène placée (l'échelle n'a pas d'importance), sélectionnez simplement la scène et faites glisser les poignées de redimensionnement et faites-les glisser pour les redimensionner.

## Suppression d'une scène placée

Pour supprimer un dessin une fois qu'il a été placé sur une feuille. Faites un clic droit sur la scène placée, puis sélectionnez « Supprimer » dans le menu.

## Ajout d'une nouvelle feuille

Pour ajouter une nouvelle feuille, cliquez sur l'option « Nouvelle feuille ».





## Modification d'une feuille

Si vous avez plusieurs feuilles, vous pouvez passer de l'une à l'autre en cliquant dans la fenêtre « Sélection de feuille », puis sélectionnez la feuille sur laquelle vous souhaitez travailler.



## Suppression d'une feuille

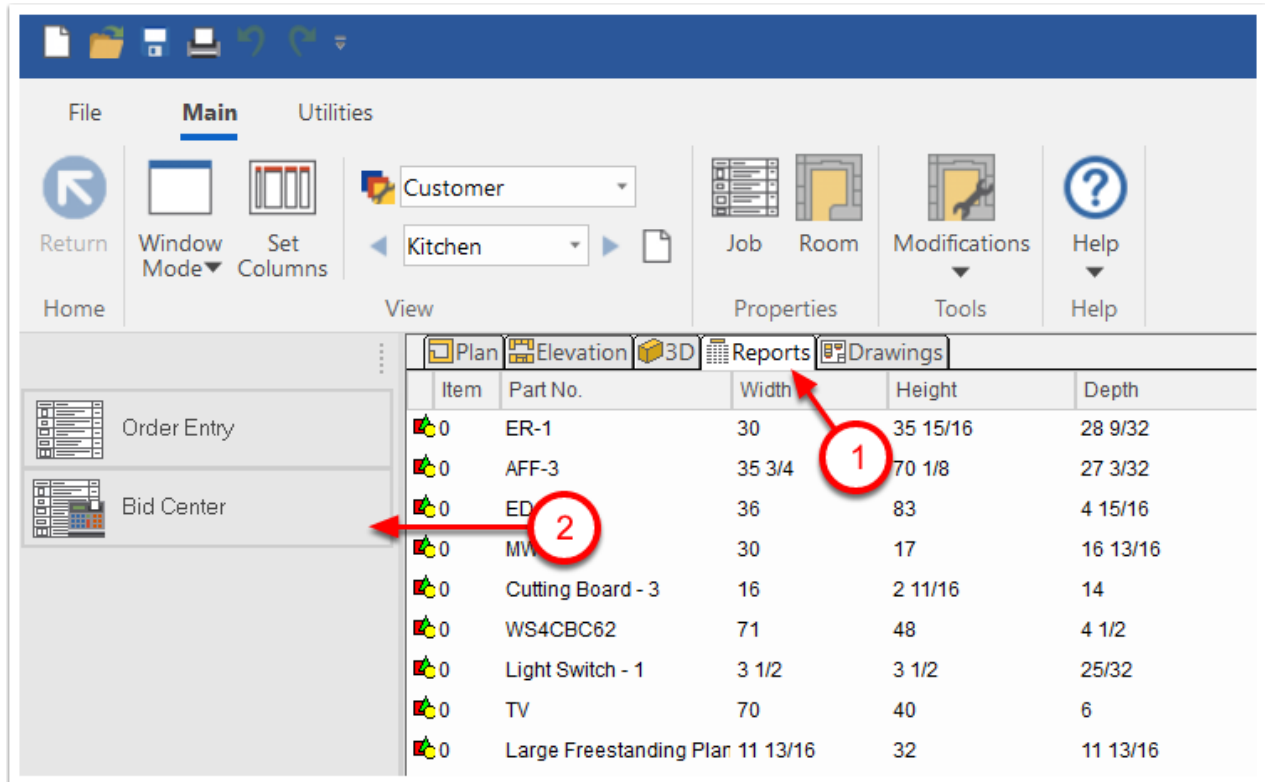
Pour supprimer une feuille, cliquez sur l'option Modifier les feuilles. Cliquez sur la feuille que vous souhaitez supprimer et cliquez sur Supprimer. Cliquez sur OK.



# Centre de Devis

Le centre de devis est l'endroit où un devis peut être produit pour donner un coût à un projet.

Pour ouvrir le Centre de Devis, cliquez sur l'onglet Rapports et dans la barre latérale, cliquez sur le bouton « Centre de devis ».



Pour afficher des prix précis dans le Centre de devis, vous devez d'abord vous assurer de configurer le prix de vos matériaux et de vos portes.

## Mise en place des coûts des matériaux

La première fois que vous ouvrirez le Centre de devis, vous devrez définir vos options de soumission pour les coûts des matériaux.

Voici comment Cabinet Vision calcule la quantité et le coût des matériaux dans le Centre de devis :

*Quantité de matériaux dans le projet = (Quantité de matériaux + Pourcentage de perte)*

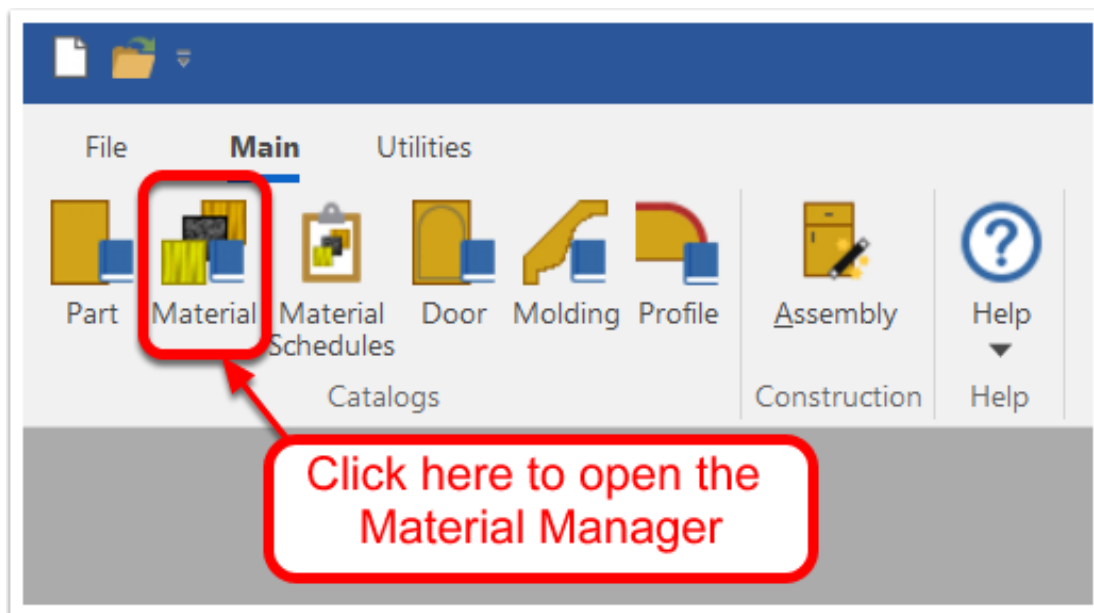


*Coût des matériaux dans le projet = (Coût par défaut de l'article + Pourcentage de majoration de l'article)*

Ensuite, Cabinet Vision calculera votre coût total pour le matériau:

*Coût total de l'article = Quantité de matériau dans le projet x Coût de matériaux dans le projet*

Pour configurer vos coûts de matériaux dans Cabinet Vision, vous devez fermer votre projet et revenir à l'écran de démarrage en cliquant sur le bouton Matériau dans la barre de ruban Catalogue pour ouvrir le Gestionnaire de Matériaux.



Dans le Gestionnaire de Matériaux, vous devez définir les champs suivants pour tous les matériaux que vous utilisez dans un projet : Unité de stock, Coût par défaut, Majoration par défaut, Perte, Taxe



Material Manager

Main

Return New Copy Alias Delete Properties Finish Finish Texture Type

Home Materials Finishes

ID	Name	Material	Size	Finishes	Finish Type	Textures	Unit Of Issue	Default Cost	Sell Price	Default Markup	Sales Tax	Default Tax Rate	Waste	Estimate	Load Model
11	3/4 1s Poplar Ply	Poplar		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
12	5/8 1s Poplar Ply	Poplar		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
13	1/2 1s Poplar Ply	Poplar		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
14	1/4 1s Poplar Ply	Poplar		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
15	1/8 1s Poplar Ply	Poplar		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
16	1/2 1s Oak Ply	Oak		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
17	3/4 1s Oak Ply	Oak		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
18	5/8 1s Oak Ply	Oak		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
19	1/4 1s Oak Ply	Oak		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
20	1/8 1s Oak Ply	Oak		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
21	3/4 1s Maple Ply	Maple		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
22	5/8 1s Maple Ply	Maple		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
23	1/2 1s Maple Ply	Maple		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
24	1/4 1s Maple Ply	Maple		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
25	1/8 1s Maple Ply	Maple		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
26	3/4 2s White Melamine	White Melamine		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
27	5/8 2s White Melamine	White Melamine		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
28	1/2 2s White Melamine	White Melamine		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
29	1/4 2s White Melamine	White Melamine		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
30	1/8 2s White Melamine	White Melamine		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
31	3/4 1s Cherry Ply	Cherry		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
32	5/8 1s Cherry Ply	Cherry		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
33	1/2 1s Cherry Ply	Cherry		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
34	1/4 1s Cherry Ply	Cherry		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		
35	1/8 1s Cherry Ply	Cherry		Panel Stock	Sheet		0.00	0.00	0.0%			0.0%	15.0%		

### Exemple 1 :

Disons que nous voulons définir le coût d'une charnière de 110 degrés à \$3 / chacun avec une majoration de 50%. Cela fera \$4,5 / chacun sur le devis dans le Centre de devis.

Vous devez d'abord trouver la charnière à 110 degrés dans le gestionnaire de matériaux, puis dans l'onglet Matériaux, définissez l'unité de stock, le coût par défaut et la majoration de ce matériau.

Material Manager

Main

Return New Copy Alias Delete Properties Finish Finish Texture Type

Home Materials Finishes

ID	Name	Material	Hinge	Finishes	Finish Types	Textures	Unit Of Issue	Default Cost	Sell Price	Default Markup	Sales Tax	Default Tax Rate	Waste	Estimate	Load Model
113	120 Degree Euro	Concealed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
115	Inset Double Door Hinge	Double Door	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
116	Double Door Hinge	Double Door	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
136	Inset Hinge	Concealed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
137	5/8 Overlay FF	Exposed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
138	125 Degree Euro	Concealed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
139	90 Corner Euro	Concealed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
140	45 Corner Euro	Concealed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
141	110 Degree Euro	Concealed	Hinge				Each	3.00	0.00	50.0%		0.0%	0.0%		
142	1/2 Overlay FF	Exposed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		
1160	Island Panel - Do Not Delete	Concealed	Hinge				Each	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%		

Unit of issue = Each 1

Cost set to \$3 2

Markup set to 50% 3

Si nous commençons un nouveau projet en utilisant cette même charnière dans un cabinet bas 1 porte et que nous regardons le devis dans le centre de devis, nous remarquerons maintenant que le coût total des charnières est de \$9.

$(\$3 + 50\% \text{ majorations}) \times 2 \text{ charnières} = \$9$



## Exemple 2 :

Disons que nous voulons définir le coût de la feuille de mélamine 3/4 2S à \$28/feuille avec une majoration de 30% et ajouter une perte de 15%. Cela fera \$36.4 /chacun sur le devis dans le Centre de devis et toujours ajouter 15% supplémentaire à la quantité totale de feuilles de mélamine 3/4 2S.

Vous devez d'abord trouver la mélamine 3/4 2S dans le gestionnaire de matériaux, puis dans l'onglet Matière, définissez l'unité de stock, le coût par défaut, la majoration et la perte pour ce matériau.

ID	Name	Material	Size	Finishes	Finish Types	Textures	Description	Type	Unit Of Issue	Default Cost	Sell Price	Default Markup	Sales Tax	Default Tax Rate	Waste	Estimate
163	1/2 2s Melamine	Melamine						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
164	3/4 Pre-Laminated	Pre-Lam						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
165	5/8 MDF	MDF						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
169	3/4 MDF	MDF						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
176	3/4 PB	Particle Board						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
187	3/4 1s Melamine	Melamine						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
190	3/4 Paint Grade Ply	Paint Grade Ply						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
191	1/4 Paint Grade Ply	Paint Grade Ply						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
192	1/4 2s Oak Ply	Oak						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
194	3/4 2s Oak Ply	Oak						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
198	1/4 1s Melamine	Melamine						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
199	3/4 2s Melamine	Melamine						Panel Stock	Sheet	28.00	0.00	30.0%		0.0%	15.0%	
201	1/4 2s Maple Ply	Maple						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
202	3/4 2s Maple Ply	Maple						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
204	1/4 2s Cherry Ply	Cherry						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
206	3/4 2s Cherry Ply	Cherry						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
210	1/4 2s Birch Ply	Birch						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
213	3/4 2s Ash Ply	Ash						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
214	1/4 2s Ash Ply	Ash						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
216	3/4 Scrap Panel Stock	Scrap						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	0.0%	
219	3/4 2s Birch Ply	Birch						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	
244	5/8 2s White Melamine Ply	White Melamine						Panel Stock	Sheet	0.00	0.00	0.0%		0.0%	15.0%	

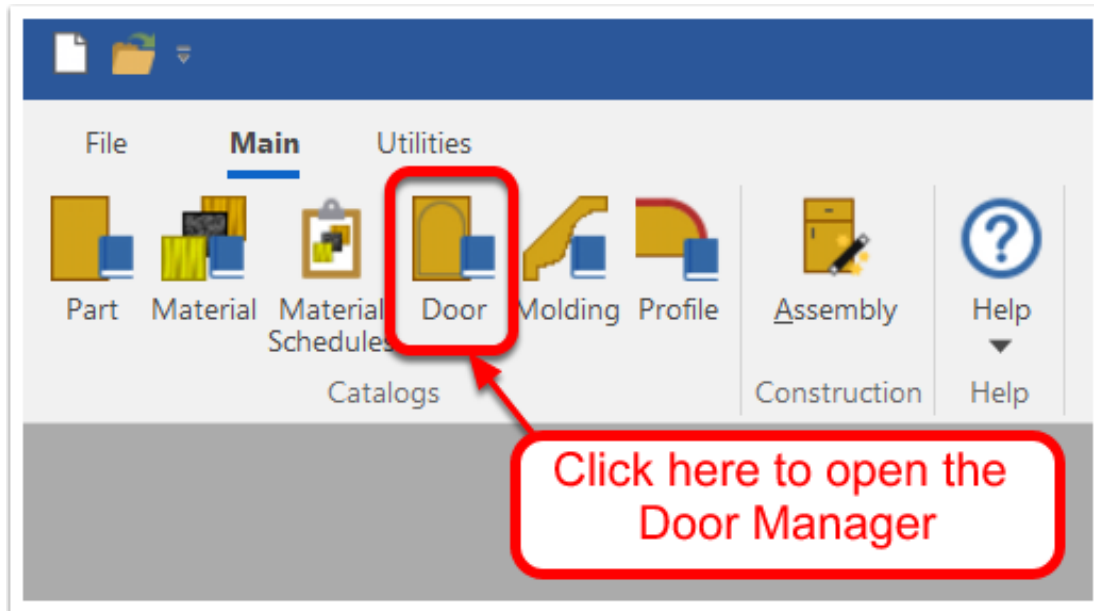
## Mise en place des coûts de porte et façade de tiroir

La première fois que vous ouvrez le Centre de devis, vous devrez définir vos options de devis pour les coûts de porte et de façade tiroir.

Voici comment Cabinet Vision calcule le coût total de la façade de porte et façade de tiroir dans le Centre de devis :

*Coût total des portes dans le projet* = (quantité de porte \* coût par porte) + (coût par pi<sup>2</sup> x total de pi<sup>2</sup> de porte)

Pour configurer vos coûts de porte et façade de tiroir dans Cabinet Vision, vous devez fermer votre projet actuel et revenir à l'écran de démarrage, puis cliquer sur le bouton Porte dans la barre de ruban Catalogue pour ouvrir le Gestionnaire de Portes.



Dans le gestionnaire de portes, vous devez définir les champs suivants pour tous les différents matériaux pour chaque style de porte et façade de tiroir que vous utilisez dans un projet: coût / porte, coût / pied carré, coût minimum

Available	Material	Cost/Door	Cost/SqFt	Minimum Cost	Price Matrix
3/4 Color ply - 0.5mm	Ash	0.00	0.00	0.00	
3/4 Thermo Mat	Birch	0.00	0.00	0.00	
3/4 White Melamine - 0.5m	Cherry	0.00	0.00	0.00	
5/8 Color ply - 0.5mm	Color	0.00	0.00	0.00	
5/8 White Melamine - 0.5m	Maple	0.00	0.00	0.00	
Art Glass	Oak	0.00	0.00	0.00	
MDF	Paint Grade	0.00	0.00	0.00	
Pre-Laminated					
Solid Laminated					
WG Laminated					

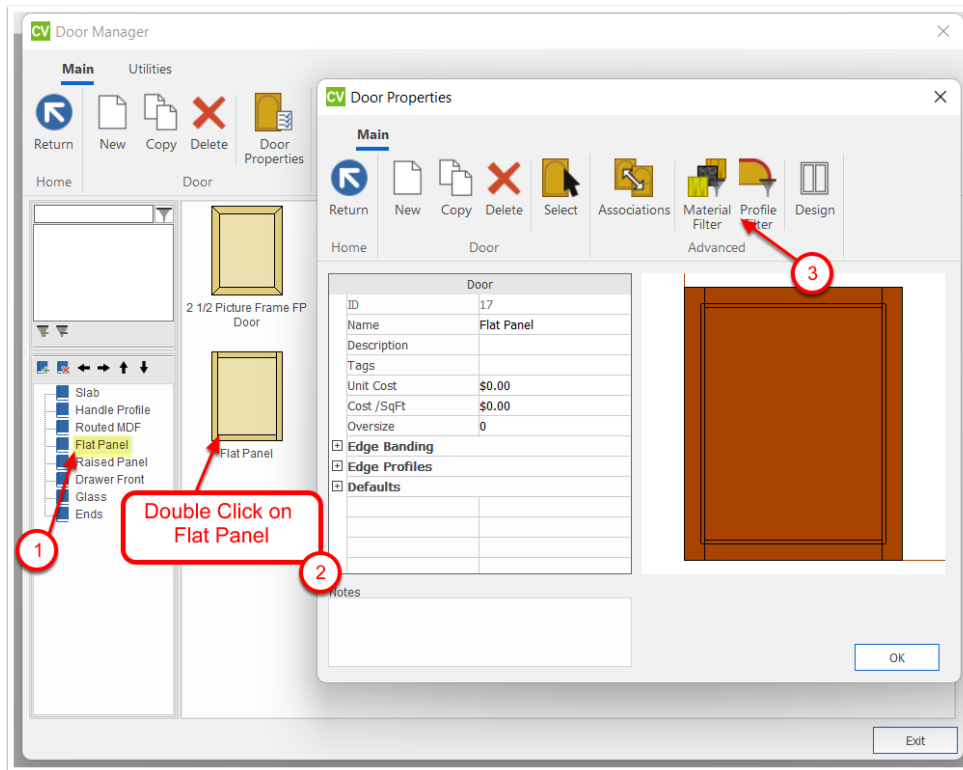
Exemple:

Disons que nous voulons définir le coût d'une porte panneau plat à \$9 / pi<sup>2</sup> en érable et à \$12 / pi<sup>2</sup> en cerisier.

De plus, le fournisseur facturera toujours un minimum de 1,5 pi<sup>2</sup>, quelle que soit la taille de la porte / tiroir.



Vous devez d'abord trouver la porte à panneau plat dans le gestionnaire de portes, double-cliquez dessus pour modifier les propriétés et cliquez sur le bouton Filtre matériau dans le ruban.



Dans la fenêtre Filtre matériau pour le matériau d'érable, définissez le coût/pi<sup>2</sup> \$9 et le coût minimum à \$13,5 (1,5 pi<sup>2</sup> x \$9).

Pour le matériau cerisier, définissez le coût / pi<sup>2</sup> \$12 et le coût minimum à \$18 (1,5 pi<sup>2</sup> x \$12).



**CV Material Filter**

Available	Material	Cost /Door	Cost /SqFt	Minimum Cost	Price Matrix
3/4 Color ply - 0.5mm	Ash	0.00	0.00	0.00	
3/4 Thermo Mat	Birch	0.00	0.00	0.00	
3/4 White Melamine - 0.5m	Cherry	0.00	12.00	18.00	
5/8 Color ply - 0.5mm	Color	0.00	0.00	0.00	
5/8 White Melamine - 0.5m	Maple	0.00	9.00	13.50	
Art Glass	Oak	0.00	0.00	0.00	
MDF	Paint Grade	0.00	0.00	0.00	
Pre-Laminated					
Solid Laminate					
WG Laminate					

## Tables de coût

Une fois que vous avez entré tous les prix dans Cabinet Vision, vous pouvez créer des formules à l'aide de différentes tables de coût.

Lorsque vous créez un projet, la première fois que vous entrez dans le Centre de devis, vous devez d'abord sélectionner une ou plusieurs tables de coût. Cliquez sur le bouton Tables de coût, sélectionnez la ou les tables de coût que vous souhaitez utiliser ou configurez-en une nouvelle à utiliser dans le projet.

**Click on the Rate Tables button to select or edit Rate Tables**

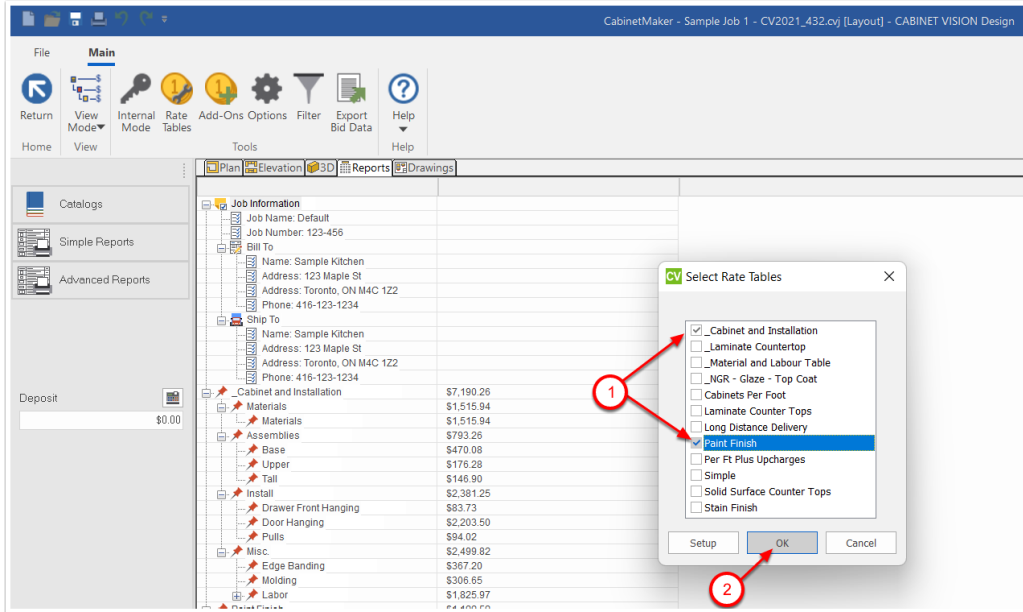
**CV Select Rate Tables**

- Cabinet and Installation
- Laminate Countertop
- Material and Labour Table
- NGR - Glaze - Top Coat
- Cabinets Per Foot
- Laminate Counter Tops
- Long Distance Delivery
- Paint Finish
- Per Ft Plus Upcharges
- Simple
- Solid Surface Counter Tops
- Stain Finish

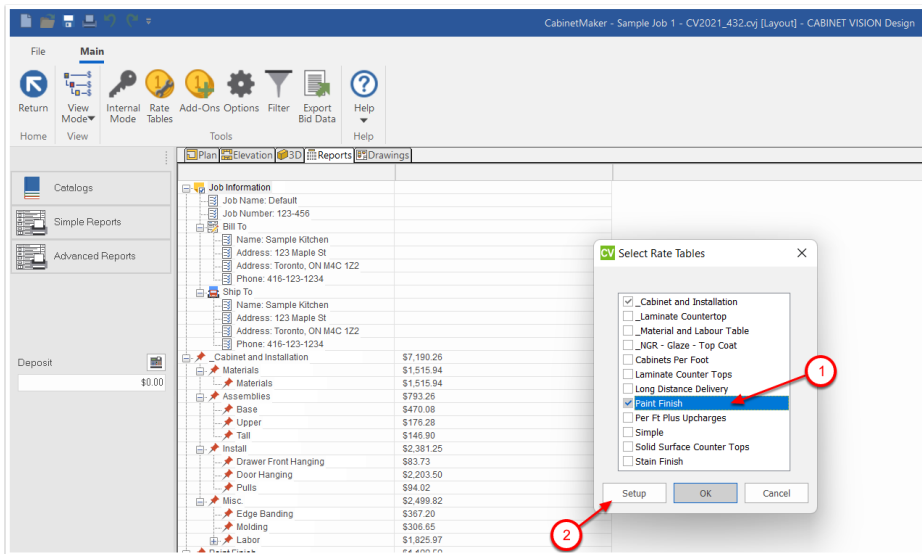
Setup OK Cancel



Pour incorporer l'une des tables de coût répertoriées dans le devis actuel, la case doit être cochée.



Si vous souhaitez modifier la table de coût pour modifier la formule, ouvrez la fenêtre Tables de coût, sélectionnez la table de coût que vous souhaitez modifier et cliquez sur le bouton Configuration.





Icon	Name	Value	Method	Markup	Tax
	Primer	0,85 \$	Per Square Foot of Finished Area	12,00%	7%
	Top Coat	3,20 \$	Per Square Foot of Finished Area	12,00%	7%
	Clear Coat	2,12 \$	Per Square Foot of Finished Area	12,00%	7%

La fenêtre de Configuration des tables de coût vous permet de modifier, d'ajouter ou de supprimer des tables de coût. À l'intérieur d'un tableau de coût, chaque ligne utilise une méthode de soumission qui renverra un prix.

Propriétés de la ligne :

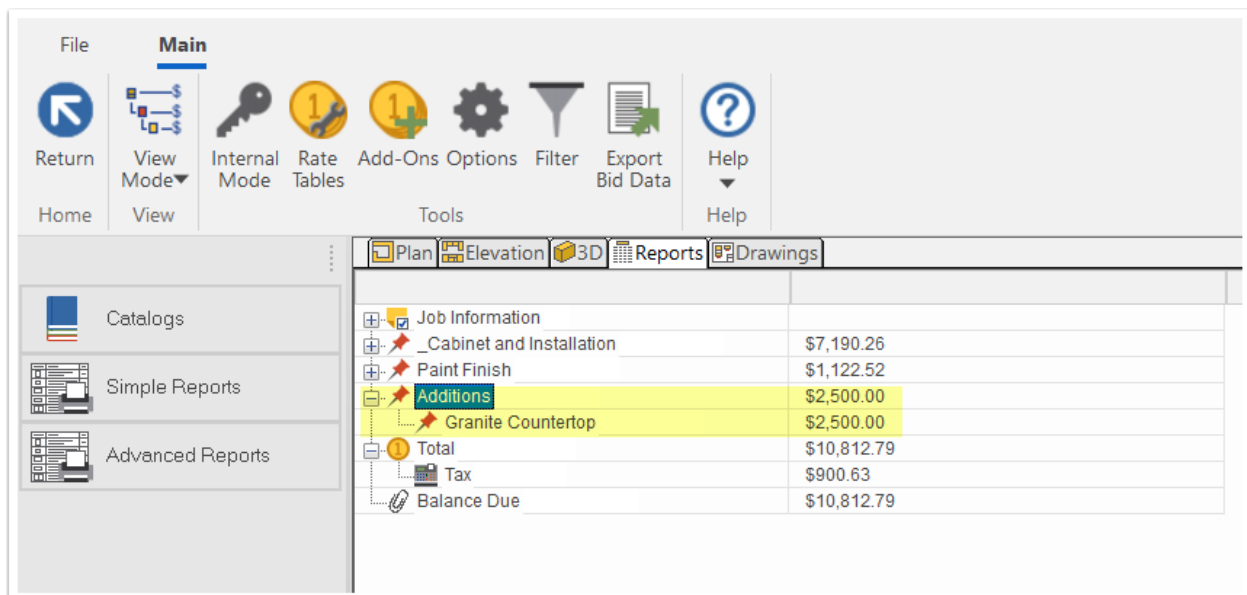
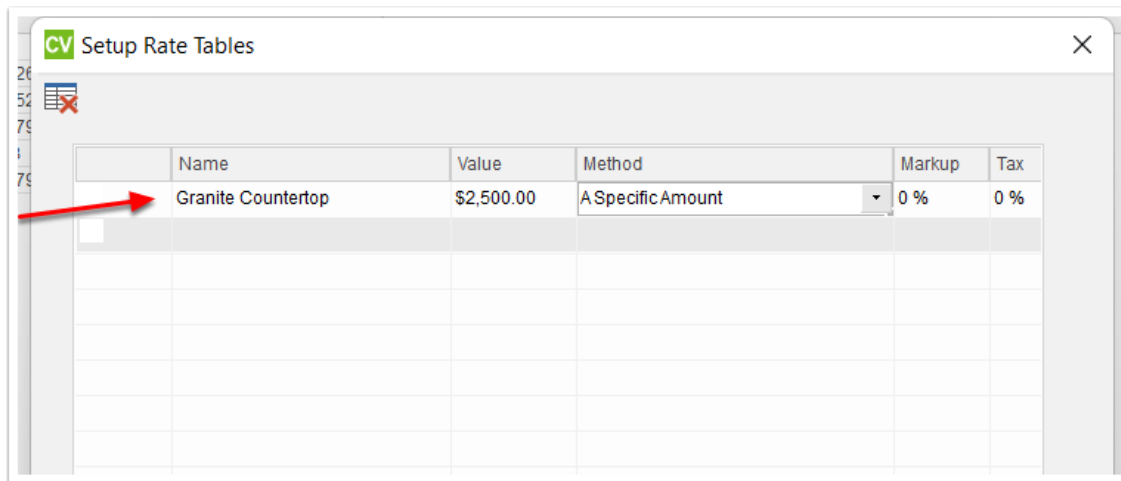
- Icône - Il s'agit d'un outil d'organisation que vous pouvez définir pour représenter le type de méthode d'enchère que vous avez sélectionné pour la ligne.
- Nom : utilisez ce champ pour décrire ce que calcule la méthode de soumission sélectionnée.
- Valeur - Il s'agit de la valeur que la méthode de soumission sélectionnée utilise pour effectuer ses calculs.
- Méthode : il s'agit de la méthode de soumission que vous souhaitez que cette ligne utilise.
- Marge - Il s'agit du pourcentage que vous souhaitez ajouter au calcul final de cette méthode de soumission qui représente votre majoration.
- Taxe - Il s'agit du pourcentage que vous souhaitez ajouter au calcul final de cette méthode de soumission qui représente la taxe que votre client doit payer pour cette rubrique.



## Ajout d'éléments supplémentaires à un devis (Ajouts)

Dans le Centre de devis, cliquez sur le bouton Ajouts dans la barre de ruban. Vous pouvez ajouter des articles qui ne sont pas déjà inclus dans votre devis de la même manière que vous ajouteriez une ligne à une table de coût.

Par exemple, vous pouvez ajouter une ligne Comptoir Granite, définir le coût à \$2500 et définir la méthode sur « Montant Spécifique ».



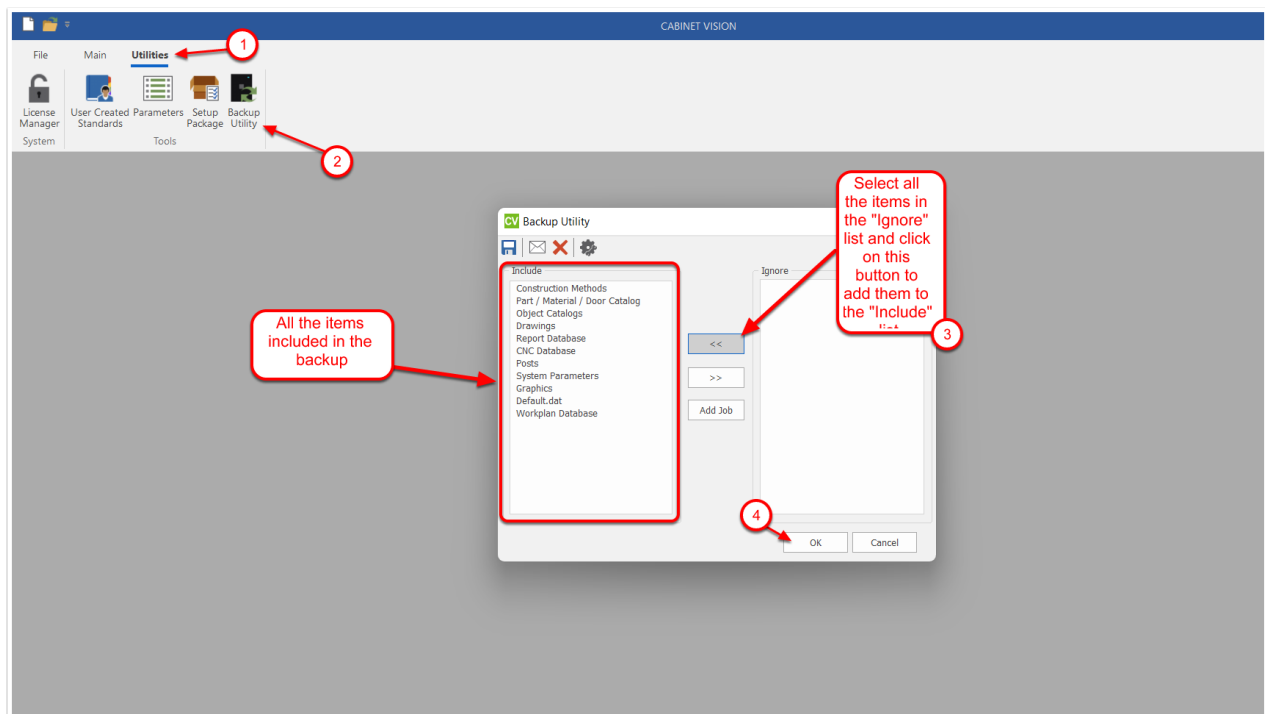


# Sauvegarde et restauration

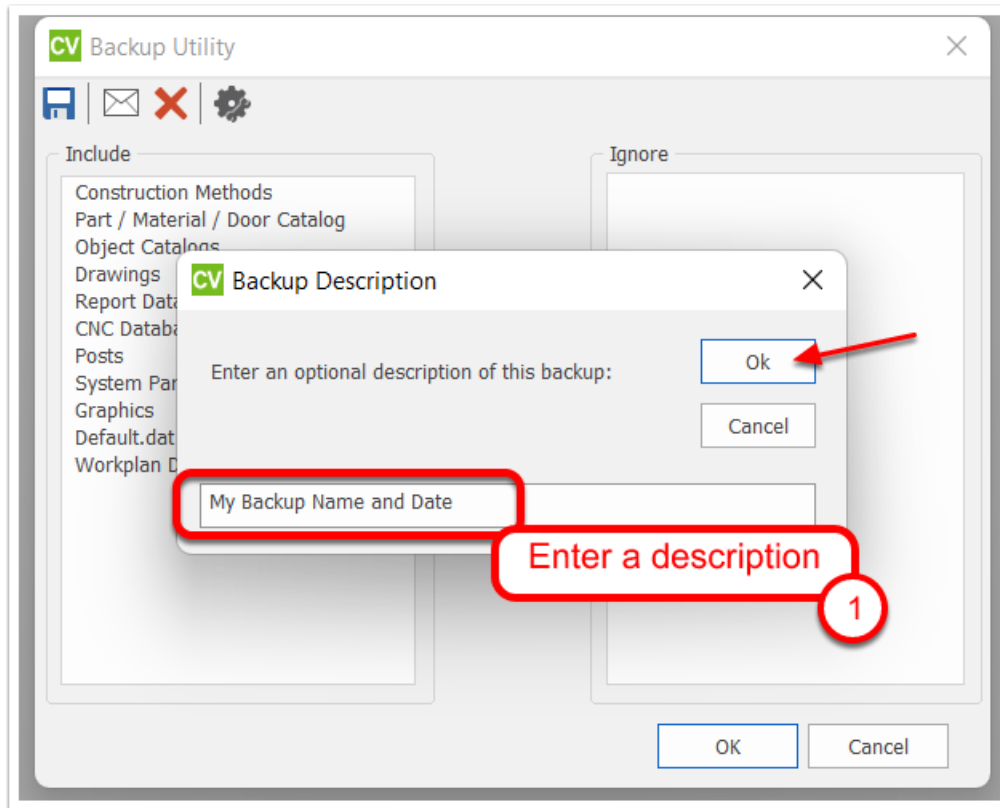
## Création d'une sauvegarde

Pour créer une sauvegarde de l'ensemble du système, vous devez fermer votre projet dans Cabinet Vision et revenir à l'écran de démarrage.

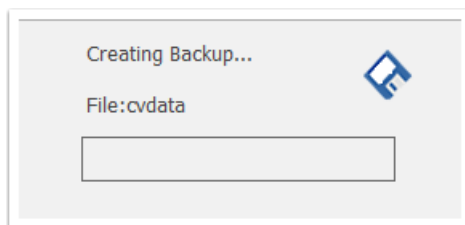
Dans l'onglet Utilitaires, cliquez sur le bouton « Utilitaire de sauvegarde », sélectionnez tous les éléments que vous souhaitez inclure dans votre sauvegarde et cliquez sur OK.



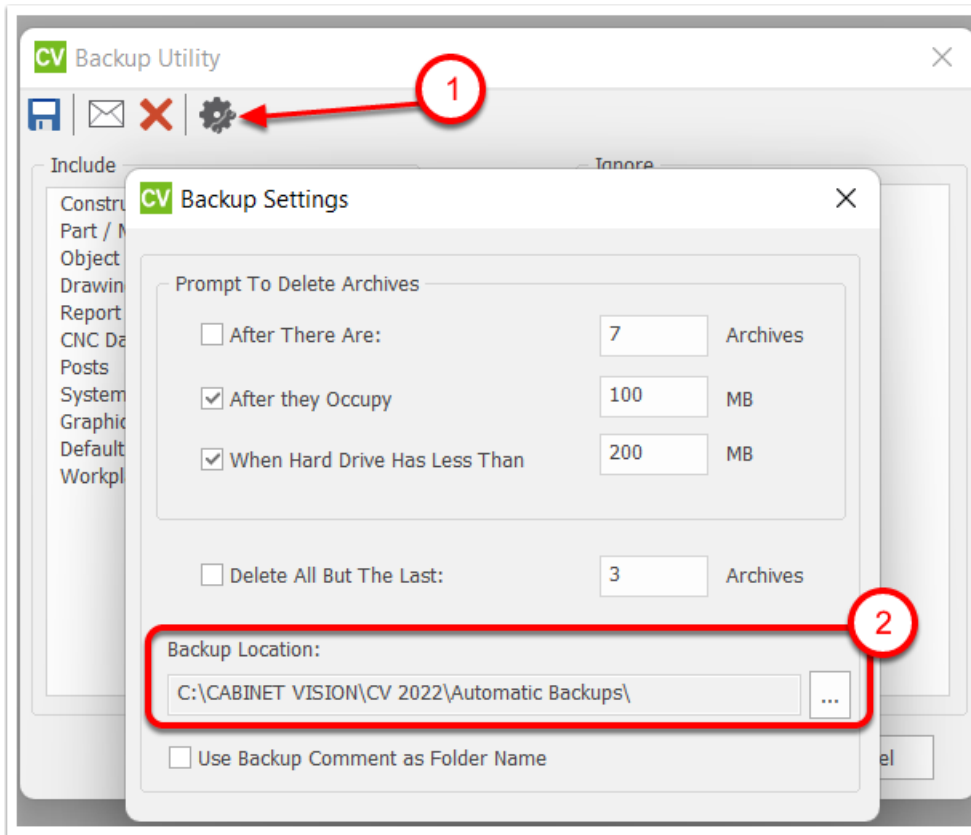
Ensuite, vous devez entrer une description et cliquer sur OK.



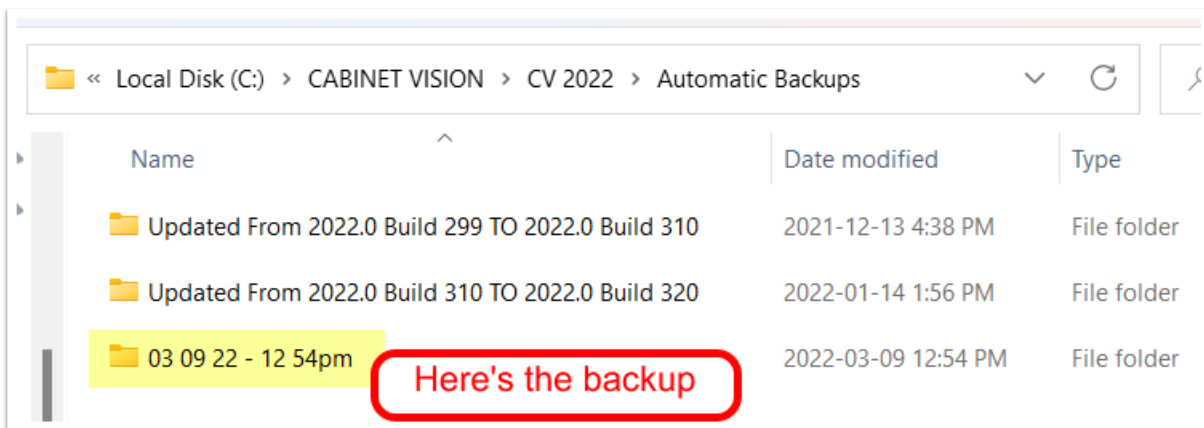
Maintenant, Cabinet Vision enregistrera votre sauvegarde dans l'emplacement de sauvegarde



Pour connaître l'emplacement de sauvegarde, ouvrez l'utilitaire de sauvegarde et cliquez sur le bouton Paramètres. Dans la fenêtre Paramètres, vous pouvez afficher et modifier l'emplacement de sauvegarde.



Chaque fois que vous effectuez une nouvelle sauvegarde, Cabinet Vision l'enregistre dans un nouveau dossier à l'intérieur du dossier Emplacement de sauvegarde défini dans la fenêtre Paramètres. Par défaut, le nouveau nom du dossier de sauvegarde correspond à la date et à l'heure auxquelles vous avez créé la sauvegarde.



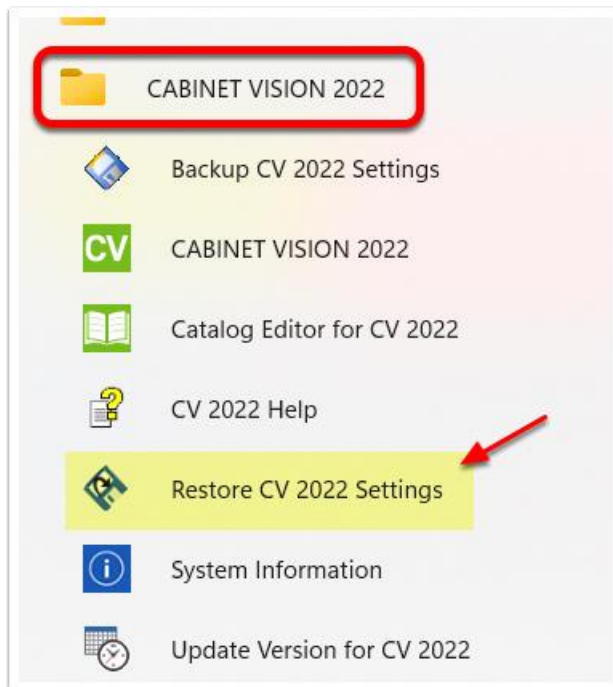
Vous devez effectuer une sauvegarde au moins une fois par semaine. En outre, vous devez toujours conserver trois copies de vos sauvegardes sur 2 supports de stockage différents et une hors site pour la reprise après sinistre.



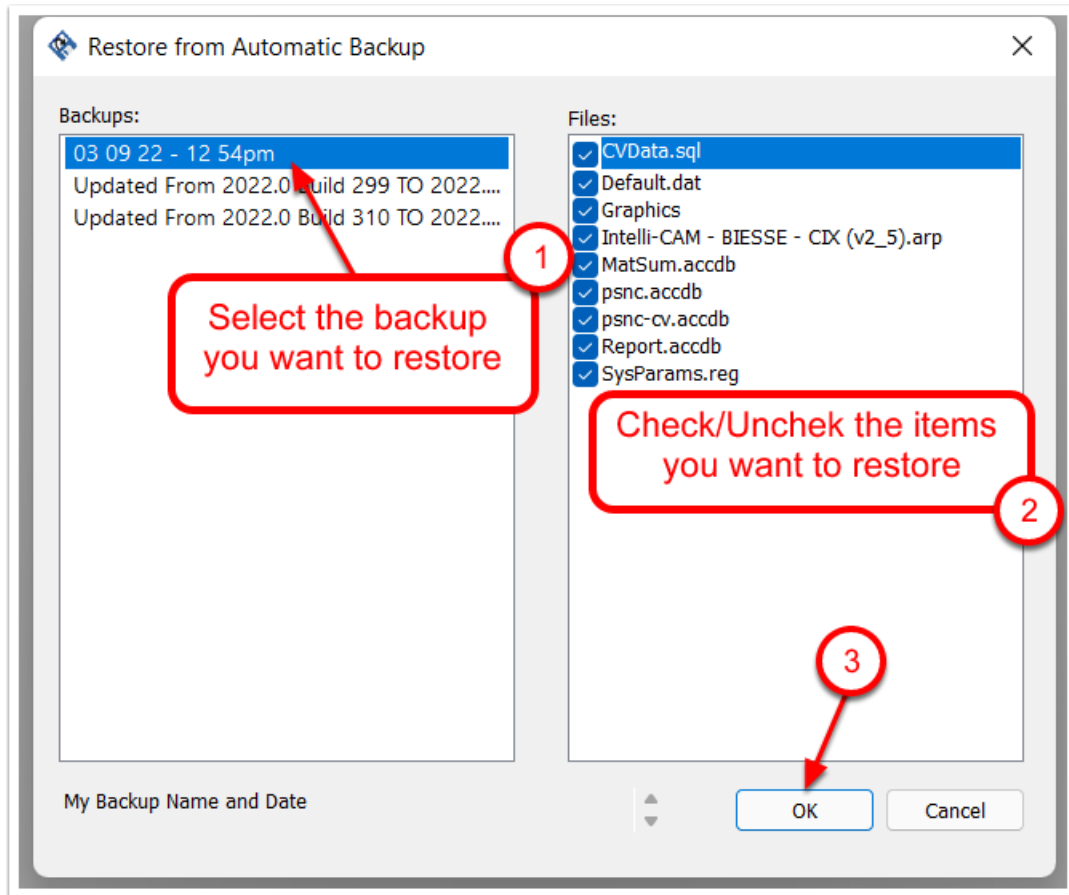
Par exemple, vous pouvez conserver une sauvegarde sur votre poste de travail, une autre sur un disque dur externe hors site et une troisième sur un stockage basé sur le cloud (Dropbox ou OneDrive par exemple).

## Restauration d'une sauvegarde sur le même poste de travail

Pour restaurer une sauvegarde précédente de Cabinet Vision sur votre poste de travail, vous devez d'abord fermer Cabinet Vision. Dans le menu Démarrer de Windows, allez dans vos applications et dans le dossier Cabinet Vision, ouvrez l'utilitaire Restore CV Settings.



Vous verrez la liste de toutes les sauvegardes disponibles dans le dossier Emplacement de sauvegarde. Sélectionnez la sauvegarde que vous souhaitez restaurer, cochez/décochez les éléments que vous souhaitez restaurer et cliquez sur OK.

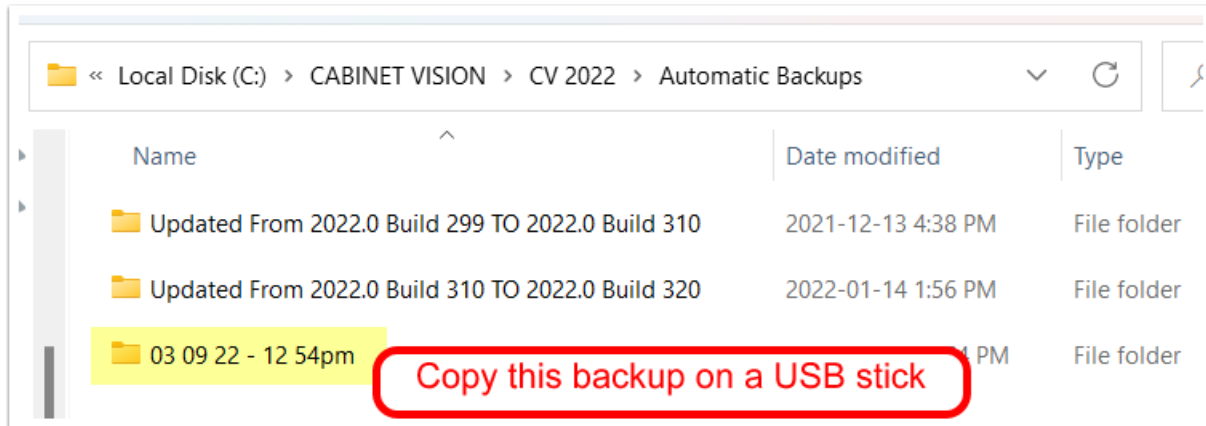


Cabinet vision créera une sauvegarde de vos données, puis restaurera la sauvegarde que vous avez sélectionnée. Vous pouvez rouvrir Cabinet Vision et travailler avec les données restaurées.

## Transfert de paramètres vers un autre ordinateur

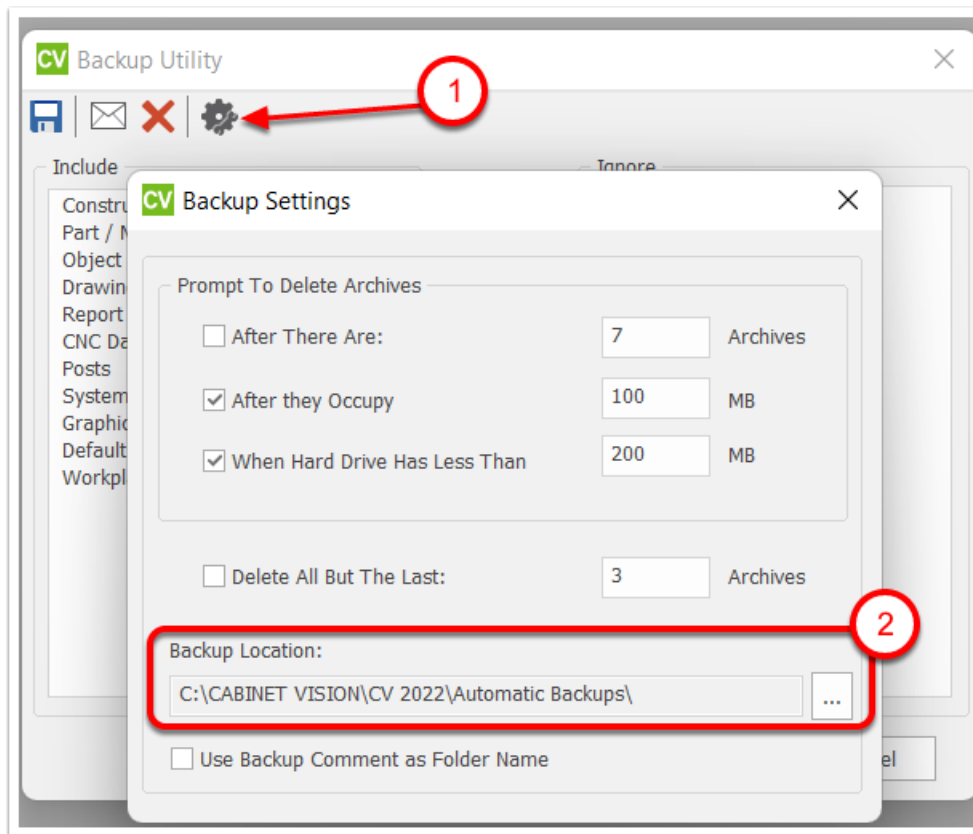
Pour transférer une sauvegarde d'un ordinateur à un autre, vous devez d'abord créer une sauvegarde sur le premier ordinateur. (Voir la section Création d'une sauvegarde)

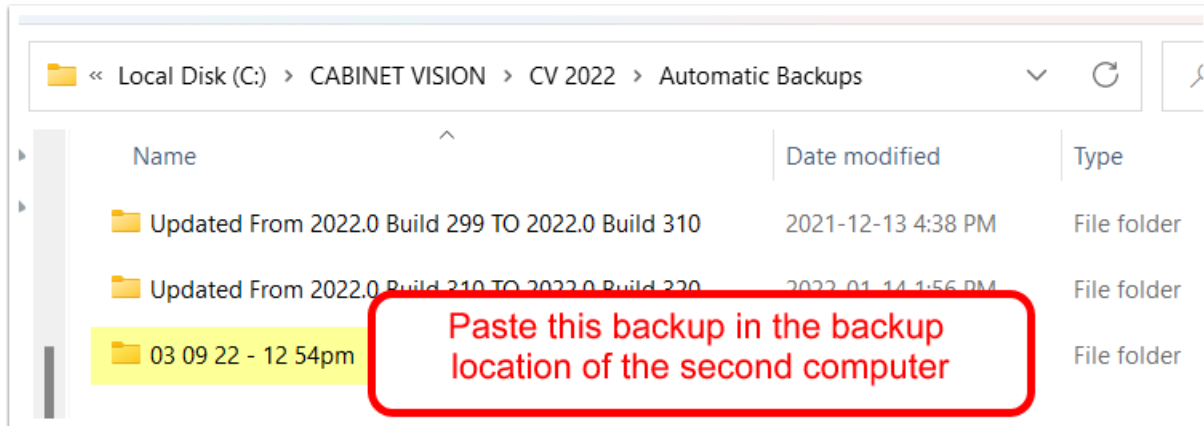
Ensuite, vous devez ouvrir l'emplacement de sauvegarde sur le premier emplacement pour copier le dossier contenant votre sauvegarde sur une clé USB.



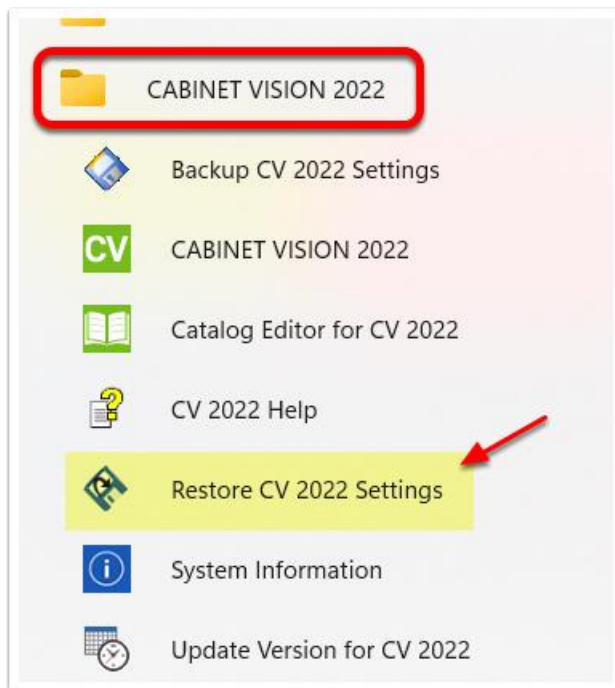
Ensuite, vous devez placer la clé USB sur le deuxième ordinateur sur lequel vous souhaitez restaurer les paramètres et coller le dossier de sauvegarde dans l'emplacement de sauvegarde Cabinet Vision de cet ordinateur.

Veillez noter que l'autre ordinateur peut avoir un emplacement de sauvegarde différent. Vous devez vérifier l'emplacement de sauvegarde dans les paramètres de l'utilitaire de sauvegarde sur cet ordinateur.

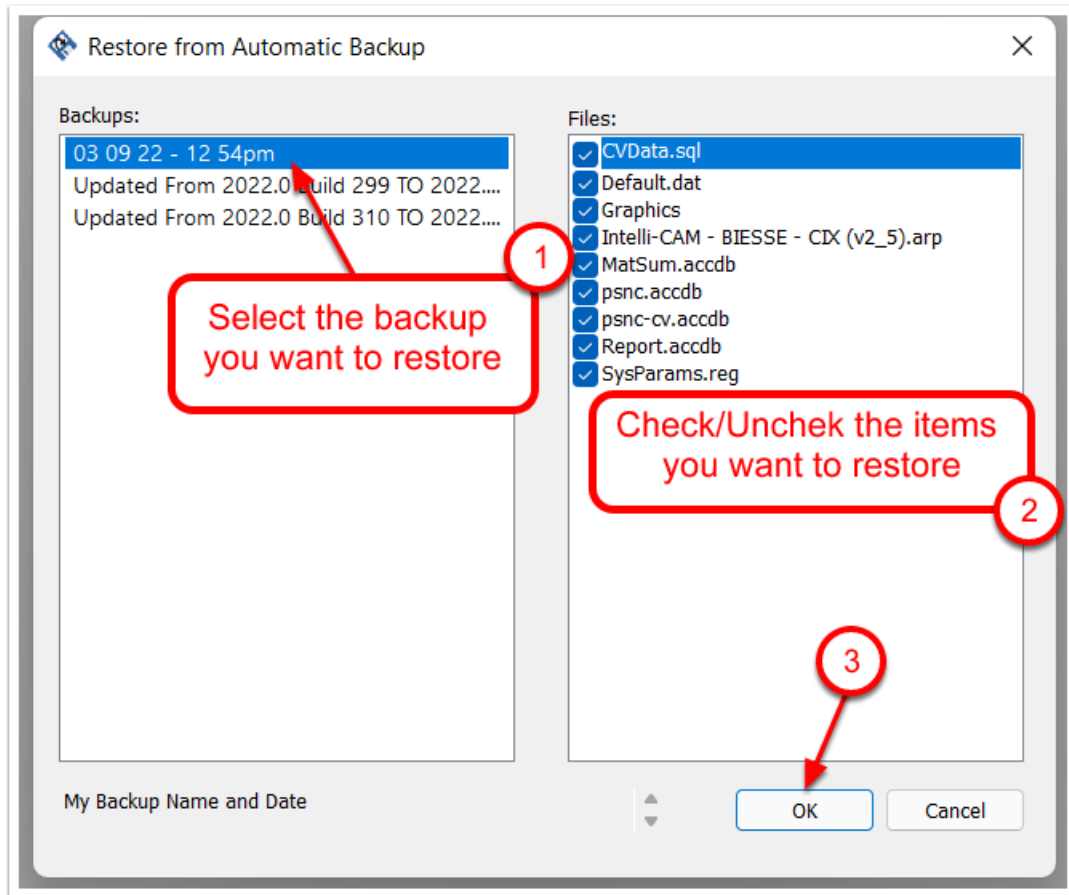




Maintenant, sur le deuxième ordinateur dans le menu Démarrer de Windows, allez dans vos applications et dans le dossier Cabinet Vision, ouvrez l'utilitaire Restore CV Settings.



Vous verrez la liste de toutes les sauvegardes disponibles dans le dossier Emplacement de sauvegarde, y compris celle que vous avez copiée précédemment. Sélectionnez cette sauvegarde dans la liste des sauvegardes, cochez les éléments que vous souhaitez restaurer et cliquez sur OK.



Cabinet vision créera une sauvegarde de vos données, puis restaurera la sauvegarde que vous avez sélectionnée. Vous pouvez rouvrir Cabinet Vision et travailler avec les données restaurées.

