

**Nom du logiciel : CADWORK - 2D-module architecture**

**Nom de l'astuce : Divers Astuces**

**Nom de l'auteur : CADWORK**

**Date : 29/09/08**

-raccourci I pour architecture.

-Création des murs : on fait des traits de construction là ou on veut placer nos murs puis ajouter → architecture → ajouter mur ou créer mur , choix des angles de mur → placement des murs.

- ajout de fenêtres : ajouter → architecture → ajouter porte/fenêtre → choix de la fenêtre → réglage de l'objet choisi → placement de l'objet.

- ajout objet catalogues : ajouter → catalogue → catalogue → architecture → ... → mobilier → clic milieu pour visualiser les objets → choix de l'objet → g pour avoir l'objet au bout de la souris → placement avec clic milieu.

- export dans le 3d : on sélectionne tout en 2d → touche , → dans 3d touche 3 → placement de l'objet-on ne fait pas de trou dans les éléments du module architecture dans le 3D.

-pour voir les ouvertures en 3d → représentation avancée → regarder l'onglet architecture

- à partir des éléments d'architecture dans le 3d on peut les remplir grâce au module élément

- pour ajouter une côte d'architecture en 2d: ajouter → côte → touche A → puis clic de coin de mur à coin à l'autre bout → les baies sont détectées automatiquement (il faut suivre le contour du mur s'il y a un décrochement).

- ordre des côtes : 1. cote côte architecture, 2. côte milieu baie , 3. côte mur total.

-logiciel atlantis (intégration paysagère) : dans 3D → export → fichier → atlantis

-module externe Shading ; dans 3d → clic milieu sur rendu open GL.

-affichage → option → référence de mur visible : pour voir la référence du mur dans le 2D

-pour qu'un mur soit prioritaire (long) : sélection du mur du coté référence → modifier →type prioritaire ou secondaire

-pour créer un modèle de mur architecture : on peut passer par le bouton créer mur. Si on veut aussi les côtes et des textes, il faut prendre l'ancienne méthode : on créé la surface du mur avec toutes les couleurs que l'on veut → on place un nœud de référence



en bas à gauche, au milieu, ou à droite → on met les côtes et les textes qu'on veut → on active le tout → ajouter → archi → créer mur → enregistrer le mur. Le nom de la surface dans le 2D sera celui du mur dans le 3D, il faut bien le mettre avant de sauvegarder.

-Pour garder un seul layer visible dans un import en dxf : selection du layer → layer → cocher un layer visible