

Nom du logiciel : CADWORK

Nom de l'astuce : DIVERSES Astuces POUR GAGNER DU TEMPS :

Nom de l'auteur : CADWORK

Date : 29/09/08

-On peut mesurer une distance directe en cliquant directement sur une arête et pas forcément sur les deux points.

-Mesurer distance + somme, pour mesurer une distance (plusieurs points possibles) puis clic droit pour interrompre et clic gauche pour repartir mesurer une autre distance qui va s'ajouter à la précédente.

-pour cocher ce qu'on veut faire disparaître lors du ctrl+J : extra → configuration → ctrl + j → cocher ou décocher les cases de choix.

-Cut-extra : Réserve d'un volume dans le béton (volume auxiliaire, paroi, barres) :

Faire bien attention avec les axes de la pièce qui coupe

Sélection poutre → extra → programme externe → cut extra

Couper dur/mou puis mou/dur pour des pannes avec une réserve plus petite que la section de la panne par exemple (valeurs négatives dans les cases).

Dans les cases on peut mettre une formule du type H/10 pour prendre le 10^{ème} de la hauteur.

On peut mettre une surlongueur pour faire une paume entre deux poutres par exemples

On peut sauver les réglages ou en charger

-pour la dalle : créer un volume auxiliaire. Un volume axiliaire n'a pas de n° de position (prod ou commande). volume auxiliaire= volume d'aide pour le dessin (éléments nécessaire pour le dessin mais pas produit par l'entreprise réellement). On définit par le contour , la Hauteur du volume auxiliaire = dimension dans la profondeur (dans le plan ou en 3D)

-pour un mur : ajouter → paroi.

-pour enlever flèche sur paroi : affichage → face référence paroi (raccourci b)

-mode lasso rouge pour sélectionner avec un lasso même si on n'a pas entouré toute la pièce.

-Dans le menu extra : Contrôle élément doubles

-Contrôle collision : sélection des pièces à contrôler → ctrl+K. on peut y accéder par couper → options → contrôle de collisions.

-on doit passer par une représentation avancée pour avoir une vue éclatée

-Astuce pour faire un hexagone : créer un cylindre à 6 facettes

-Nœud : un nœud jaune ne se déplace pas (on ne peut pas le sélectionner avec un lasso).

-pour agrandir un volume : sélection → modifier → options → grandeur globale → donner facteur

-centrer un élément sur le milieu d'un segment d'un autre élément : sélection → 5 → axe → M → sélection 2 points

-élément de révolution : se mettre en 2D → Tracer les points → ajouter → élément de révolution. On peut faire une surface dans cadwork 2D.

-pour avoir toutes les images d'explication : point d'interrogation sur une fonction de droite

-joindre sélection mode rouge (touche milieu souris) : pour désactiver les jonctions temporairement. Si on copie un ensemble joint avec le bouton joindre sélection en blanc, la copie sera jointe .Par contre, si on copie un ensemble joint avec le bouton joindre sélection en rouge, la copie ne sera pas jointe si on remet joindre sélection en blanc.

-quand on fait une soudure de deux pièces c'est la première activée qui donne les caractéristiques (attributs) du total

-on peut récupérer les noeuds et les repères si on ne les voit pas : clic milieu sur config rendu open GL

-copier selon divisions

- on peut exploser par nom de groupe : options d'explosion → cocher groupe

-passer une barre en surface lorsqu'on utilise un volume pour faire une toiture

compliquée : sélection Barre → modifier → options → volume surface

-pour transformer une barre en volume auxiliaire : sélection Barre → modifier → options → volume auxiliaire

- Faire un maillage au sol pour les structures : faire la trame avec des lignes, mettre des textes dans des pastilles (changer la hauteur de textes du mode graphique actif pour avoir des pastilles plus grandes), changer la police des textes pour avoir une police cadwork et modifier les textes en surfaces. On peut exporter en 3D.

- On peut mettre une pièce en plusieurs exemplaires : sélection → modifier → option → nombre

-pour charger des configurations d'un autre 3d : fichier → préférence → charger

-Pour faire un petit calepinage à l'ancienne, sélection des panneaux → extra → calepinage (ou sélection panneau → ajouter → calepinage) Il faut sélectionner des panneaux de même épaisseurs

On ajoute des volumes brutes → on prend les panneaux à placer → touche 5 et raccourcis accessibles.

Pour décaler du trait de scie : shift+flèche (réglages du trait de scie dans bouton réglages)

Pour décaler du dégagement de l'outil : Ctrl+flèche réglages possible comme avant

Le calepinage est mémorisé même si on ferme le fichier.

On peut exporter dans un 2d pour côter...

-On peut déplacer/copier selon un vecteur en donnant en plus une direction après avoir donné le début du vecteur

-pour redonner sa forme initiale a une barre avec pleins d'entailles facilement : raccourci R après étirer (étirer volume brute) → valeur de 0.

-se mettre en open gl avec des lignes qd même pour que ça se déplace de manière plus fluide et repasser en filaire pour travailler.

-utiliser cut-extra pour faire des rainures plus épaisses en menuiserie.

-Si jamais pour supprimer les plans 2D sauvés en 3D, juste aller dans Plans 2D / Plans sauvegardés pointer le plan et appuyer sur Delete au clavier.

-on peut rendre un segment d'une surface invisible : modifier → segment → invisible. Un bouton permet de rendre de nouveau visible.

-pour ajouter la surface d'un mur, se mettre en 2d → ajouter surface → surf mur → on donne le point de passage des axes du mur en contour ou pas.

-pour dessiner l'axe d'une barre droite facilement, sélection barre → ajouter → axe → axe système (on a un axe pas une ligne)

-on peut obtenir beaucoup de matériaux variés en prenant une texture et en appliquant une couleur en plus.

-c'est le bouton C du menu droit pour configurer la rotation dynamique : on peut mettre en rouge le mieux pour que le centre de rotation soit toujours placé de manière automatique ou choisir un centre de rotation manuellement.

-On peut étirer plusieurs axes avec un lasso.

-On peut mettre des nœuds dans le 3D qui vont chercher des éléments dans le catalogue du 2D lors de l'export 3D → 2D. On doit dans le 2d exporter en 2dc l'élément à ajouter dans le répertoire du catalogue node_3d → dans le 3D, on place un nœud → on le modifie → options → el. 2D ref. → On donne le nom de l'objet dans le répertoire node_3d.

-En faisant un clic milieu sur rotation dynamique, la construction est simplifiée par un cube pour pouvoir tourner plus rapidement, si une pièce est active avant de cliquer, elle reste visible dans le cube. Le clic milieu est aussi valable avec le clic agrandissement/diminution.

-Un boulon composé ne marche pas avec un panneau de type paroi (uniquement). On ne voit pas le perçage dans la paroi dans la fenêtre de réglages des boulons composés. Pour la sortie de liste la longueur du boulon n'est pas bonne non plus, la partie dans la paroi est oubliée.

Init 3D : qu'est-ce que cela contient ?

- Le contenu du dessin
- les réglages du bouton réglage, affichage, machine
- types d'extrémités
- Config DPP et Wall
- réglages export, ; et Volume export
- les unités
- les matériaux (mat couleur)
- Configuration Open GL
- listes de noms
- Marquages