

## Nom du logiciel : CADWORK - Module élément

Nom de l'astuce : *Elaboration des détails dans un fichier 3D:*

Nom de l'auteur : CADWORK

Date : 29/09/08

-Accéder aux détails constructifs dans un 3D: fichier → accès aux détails → élaborer détails.

-Pour créer un nouveau dossier de détails (débutant), il vaut mieux partir d'un dossier existant et le copier pour modifier les situations ensuite.

-Commencer par le détail de fin de paroi (avant de créer les autres détails à partir du fin de paroi), le faire de la manière la plus aboutie possible (bon noms pour les pièces ; tester avec des formes bizarres comme pignon ou encore plus complexe). Faire les réglages des exports (sortie réglages).

-Pour voir les propriétés des éléments des détails : sélectionner → modifier → type d'élément → propriétés (raccourci ctrl+E)

-Dans la fenêtre propriété pour calcul élément, on peut cocher la case afficher les réglages nouv. El. Actif pour que la fenêtre de réglage s'adapte à l'élément actif et donc ne pas être obligé de ressortir de la fenêtre pour modifier un autre élément.

-Pour transmettre les propriétés d'un élément de détail à un autre : extra → transmettre (raccourci alt+W) → propriétés de l'élément

-mettre les fins de répartition en barre même pour des panneaux si possible car pour les panneaux, le stop est englobé, et pour les barres, le stop est barrière.

-On peut avoir des éléments d'extrusion : pour couper les montants par le volume de l'ouverture par exemple. le modèle d'extrusion agit apparemment seulement sur les éléments dans la même situation de paroi. Si deux modèles d'extrusion sont superposés, il y en a un des deux qui n'agit pas (il faut donc éviter ce cas).

-La couverture et le contrecœur ont la propriété de ne pas être extrudable par le volume d'extrusion de l'ouverture.

-Pour des murs qui s'assemblent dans la bibliothèque des détails, tous les noeuds doivent avoir la même altitude.

-Les montants, panneaux ainsi que les axes peuvent être copiés. Les noeuds par contre ne peuvent pas être copiés.

-Des éléments peuvent avoir en même temps les propriétés repartir long. à l'axe de la paroi et fin de répartition longitudinale.

-Il est indispensable de définir un élément stop dès qu'un élément à la propriété de se repartir.

-Un élément non auxiliaire qu'on repartit longitudinalement sans la symétrie ne peut être un stop, le premier élément est un stop : Propriétés 14 et 5 impossibles en même temps.

-pour les éléments repartis perp, il faut placer le stop en haut.

-Le bas de la lisse basse doit être à la hauteur 0.

-Un élément non auxiliaire copié par la symétrie peut être un stop, c'est le symétrique copié qui compte comme stop.

-Attention à la taille de l'élément stop auxiliaire pour les panneaux, s'il est plus grand que le panneau, le panneau n'apparaît pas.

-on peut faire une rainure dans les lisses

-On ne peut pas repartir perp vers le bas (avec une valeur négative).

-Pour des fins de paroi, mettre une fin de répartition perpendiculaire plus longue que la paroi pour ne pas avoir de problème avec les petites parois dans le cas de panneau qui dépasse.

-Si on a un élément avec la propriété de s'étirer ou de se souder, mettre l'axe longitudinal de la pièce dans la direction d'étirement.

-Quant on étire selon le haut de la paroi, la pièce s'adapte directement au contour du haut de la paroi.

-Une lisse du haut ou du bas suit directement le contour de la paroi même si ça ne touche pas le haut ou le bas de la paroi.

-Détail zone de division comme raccord en ligne.

-A la fin de la création du détail : sélection → modifier → module élément → situation de paroi → nouvelle situation de paroi → choisir le type de situation et donner un nom valider, on met en premier le nom de la paroi en jaune

### **Détails en madrier :**

-En madrier, étant donné qu'on a des parois avec des demi-madriers en bas et des parois avec des madriers entiers en bas, il faut faire deux fins de parois avec le nom entier et

demi si possible.

-Pour l'angle à 90°, on fait une fois avec l'entier en long et après avec l'entier en court.

-on peut prendre comme astuce de mettre une lisse basse en volume auxiliaire en dessous du 0 (on peut aussi prendre cette astuce pour du lattage en MOB par exemple). Comme ça, si la paroi n'est pas rectiligne, les pièces ne suivent pas le contour mais seulement la lisse basse qui disparaît.

-Pour le détail croisement madrier, il faut que la situation croisement apparaisse : on doit activer les deux parois qui se croisent → couper → madrier → croisement.

-On peut avoir deux logiques, mettre les coches dans le détail tout de suite ou mettre les coches après manuellement (c'est kif,kif).

### **Variantes de détails :**

-On peut faire des variantes de détails qu'on met dans la bibliothèque de détails.

-Dans la variante, on peut sélectionner les pièces → modifier → situation de paroi. Ecrire manuellement d'abord pour les barres puis les nœuds (voir pour le faire au moment de l'insertion).

-pour donner les propriétés éléments de chaque pièce: modifier → type de surface → el. Bois 3D → type élément (le raccourci ctrl+E fonctionne aussi).