



Nom du logiciel : CADWORK

Nom de l'astuce : Assemblages :

Nom de l'auteur : CADWORK

Date : 29/09/08

Dans Cadwork : 2 types d'assemblages : -réels (sur le dessin 3d)
-virtuels (en repr. avancée)

-Créer assemblage virtuel (tenon, queue d'aronde...) :

Sélection de la pièce → modifier → type d'extrémité → ex : allongement

Pour enlever : Sélection de la pièce → modifier → type d'extrémité → supprimer

-supprimer un façonnage : sélection de la pièce → ctrl+D → sélectionner la zone à remplir → valider par clic droit

-L'assemblage virtuel est pris en compte pour le taillage, les dpp et la représentation avancée.

-Créer assemblage réel (embrèvement,mi-bois...) :

Sélection pièce → couper → embrèvement → choix du type de faço.

-Mi-bois : sélection des deux pièces → couper → assemblage (longitudinaux ou d'angle)
→ Mi-bois (On peut faire tourner le mi-bois)

-pour aller plus vite avec des pièces non coupées : trancher + assemblage long.

-Pour changer les paramètres d'assemblages : appui sur le clic du milieu sur le type d'assemblages ((M) config).

-Pas d'arêtier : couper → pas et autres mi-bois → pas

-Option aligner selon la contre pièce pour tenons : cocher la case puis extra → orientation auto des tenons

-tenon des deux côtés : touche D

-dans la version 15, les tenons peuvent être non arasés (fermes)

-pour un tenon, si on choisi d'aligner selon la contre-pièce, il ne faut plus aligner selon la

hauteur ou la largeur de la barre.

-pour placer une cheville dans un tenon, enlever l'option auto

-pour faire un mi-bois croisé entre deux poutres : couper → pas et autre mi-bois → mi-bois croisé

-Assemblage boulonné :

- Ajouter → boulon → nom ... on sélectionne un axe → longueur...

-Ajouter → boulon composé → nom ... on sélectionne un axe parallèle puis on modifie l'extrémité et les interfaces de l'assemblage

On peut ensuite copier l'assemblage : 6 → nb de * → axe → valeur

-Pour rendre les broches ou boulons visible : affichage → matérialisation des axes

-pour prendre en compte un supplément de perçage sur un boulon : boulon → modifier → supplément perçage.

-on peut mettre une surlongueur et un arrondi sur les boulons et les boulons composés. Ou on peut mettre tout de suite un dépassement des boulons pour avoir la bonne longueur.

Pour un boulon, la longueur réelle est la longueur à serrer. Pour un boulon composé, la longueur brute est la longueur à serrer (celle-ci ne prend pas en compte les profondeurs des chapelles sur les côtés)

-pour les boulons composés : on peut faire calculer la profondeur automatiquement des chapelles en mettant que le diamètre de chapelle

-pour faire un tenon désaboté : on peut faire un embrèvement avant avec une profondeur nulle, un désabot non nulle et en insérant un type d'extrémité.

-avec les têtes de pannes chevrons on peut mettre un rabotage sur le bout de la pièce seulement

Partie Madrier (voir machine aussi):

-pour insérer une Fenêtre dans un mur madrier : mur madrier → couper → madrier → fenêtre massive.

-Solve dans un madrier : sélection solives → couper → madrier → solivage → 4 faces.

-créer des coches d'angles pour des murs madriers joints: prendre un mur → couper → madrier → coche d'angle → clic sur autres murs → confirmer

-pour les dpp madrier, on peut utiliser le façonnage dédié madrier (y a le bouton option madrier en plus pour la cotation