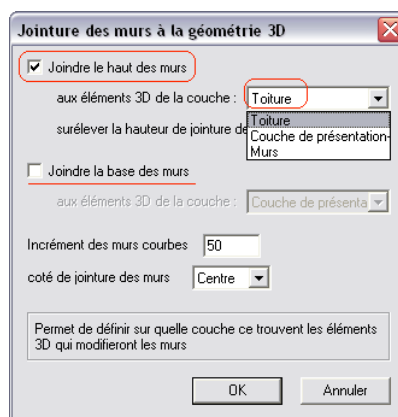


## COMMENT CRÉER RAPIDEMENT UN MUR PIGNON

**Ce tutorial vous indique comment créer simplement en quelques clics un mur pignon dans votre bâtiment.**

### Avec la version Architecture.

- Après modélisation de votre bâtiment, vérifiez que la toiture est sur une couche à part de celle des murs.
- Positionnez-vous sur la Couche Mur et lancez la commande **Lier la couche** (Menu *Vue 3D/Lier la couche*). Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la Couche Toiture et validez en cliquant sur **Lier**. Cela, va nous permettre de visualiser le résultat, mais c'est facultatif.
- Une fois le lien de couche créé, basculez en vue **Iso Droite** avec la touche 3 du pavé numérique de votre clavier (ou Menu *Vue 3D/Vues standards/Iso Droite*).
- Puis, sélectionnez vos murs et lancez la commande **Jointures Murs/Toitures** (Menu *Archi/Jointures Murs/Toitures*). Dans la boîte de dialogue qui apparaît cochez « **Joindre le haut des murs** » puis dans le menu pop up « **aux éléments 3D de la couche :** » choisir la Couche où se trouve la toiture, ici « Toiture ». Validez par OK.



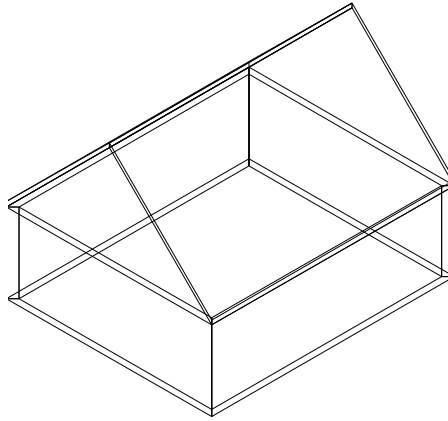
- Vos murs pignons sont alors créés.

**Note :** Vous remarquerez que la boîte de dialogue *Jointures Murs/Toitures* vous donne aussi la possibilité de joindre la base de vos murs à un plancher. Comme la toiture, il est nécessaire que le plancher figure sur une couche à part de celle des murs.

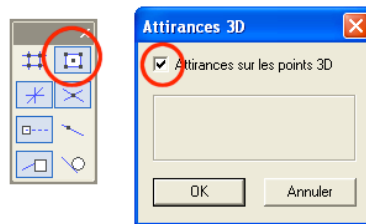
**N.B :** Pour les autres possibilités de la boîte de dialogue *Jointures Murs/Toitures*, consultez le Manuel Architecture VectorWorks (également disponible au format .pdf sur le CD-Rom VectorWorks, dans le dossier *Manuels*).


## Avec la version Standard ou LandMark

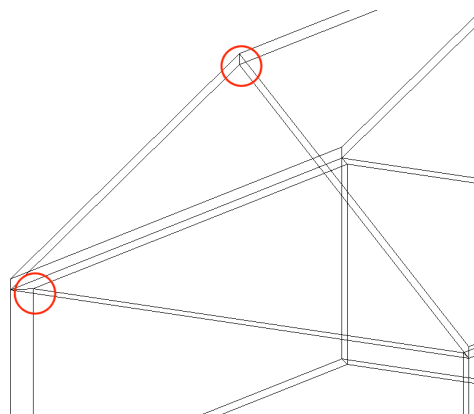
- Après modélisation de votre bâtiment, basculez en vue **Iso Droite** avec la touche 3 du pavé numérique de votre clavier (ou *Menu Vue 3D/Vues standards/Iso Droite*).



- Afin de créer le mur pignon, il faut activer les attirances sur les points 3D. Pour cela, double-cliquez sur l'icône **Accrochage aux objets** et activez l'option **Attirances sur les points 3D** (*Menu Ecran/Contraintes*).



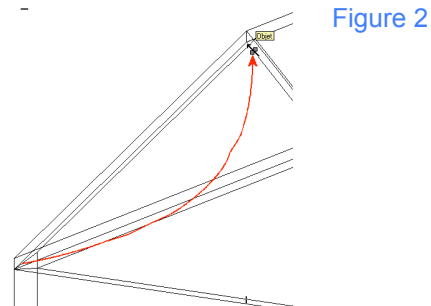
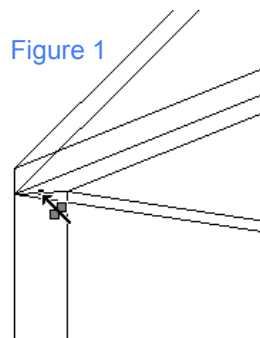
- Orientez votre dessin avec l'outil **Survol**,  (*Menu Ecran/Outils/Outils 3D*) et du zoom de manière à voir confortablement le coin d'un mur et le haut de la toiture.



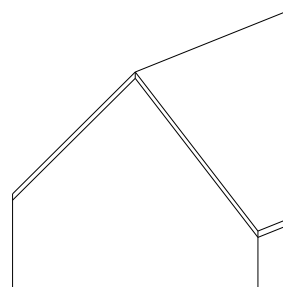
- Cliquez ensuite sur le futur mur pignon et sélectionnez l'outil **Ajustement 3D** (*Menu Ecran/Outils/Outils 3D*). Dans la barre des modes, activez l'icône **Ajouter sommets de murs**.



- Maintenant, nous allons créer un troisième point de contrôle du mur afin de finaliser notre mur pignon.
  - 1) Cliquez sur le point qui apparaît par exemple en haut du mur à gauche (Figure 1). Le curseur se change en une flèche avec deux losanges gris.
  - 2) Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, déplacez le point jusqu'au sommet de la toiture, en prenant soin de ne **cliquer** que **lorsque le message curseur « Objet » apparaît à l'écran** (Figure 2). Voilà votre troisième point de contrôle du mur est créé.

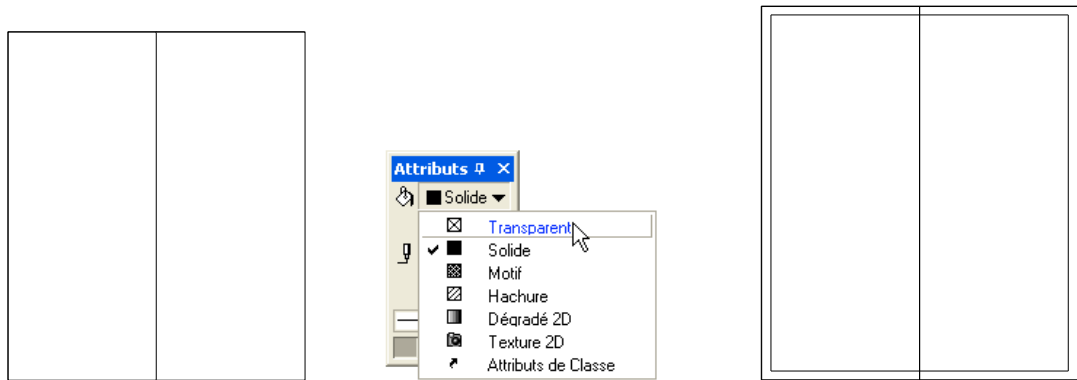


- Le mur pignon est terminé. Pour visualiser le résultat, vous pouvez faire un **Rendu en lignes cachées** (Menu *Rendu / Lignes cachées / Lignes cachées*).

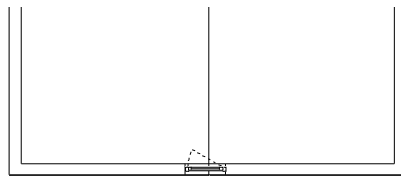


**Si vous souhaitez maintenant inclure une ouverture dans le mur pignon, procédez comme suit.**

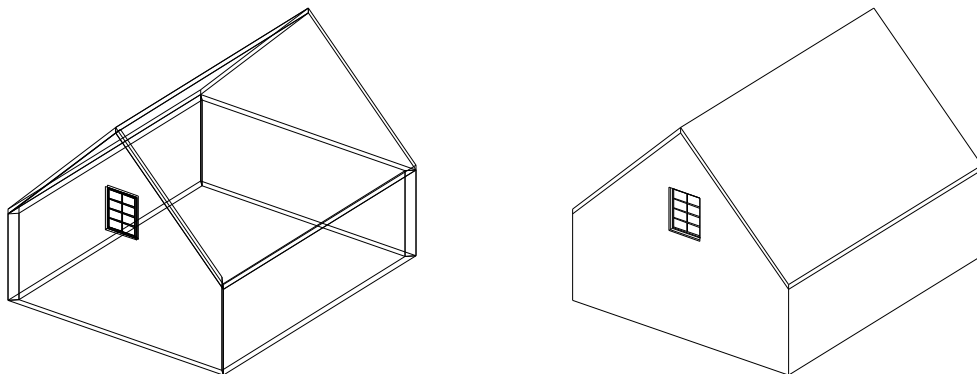
- Repassez en rendu **Filaire** (Menu *Rendu/Filaire*). Basculez en vue **Plan 2D** (Menu *Vue 3D/Vues Standards/Plan 2D*). Vous constatez que les pans de toiture masquent l'affichage des murs, puisqu'ils sont placés au-dessus.



- Sélectionnez les deux pans de toiture et dans la **Palette des Attributs**, rendez provisoirement leur remplissage transparent.
- Maintenant que les murs réapparaissent, insérez un symbole de porte ou de fenêtre hybride (2D/3D), soit à partir de la **Palette des Ressources** et des bibliothèques de VectorWorks, soit si vous possédez la version Architecture, à partir de l'**Outil Portes et fenêtres paramétrables** (*Menu Ecran/Outils/Outils Archi*).



- Lorsque vous basculez en vue iso, le symbole est bien incrusté dans le mur. Un rendu en lignes cachées offre un aperçu plus précis de l'opération.



- Resélectionnez les deux pans de toiture et attribuez-leur une couleur de remplissage, puis également aux murs et faites un rendu RenderWorks (ou OpenGL si vous ne possédez pas ce module de rendu).

