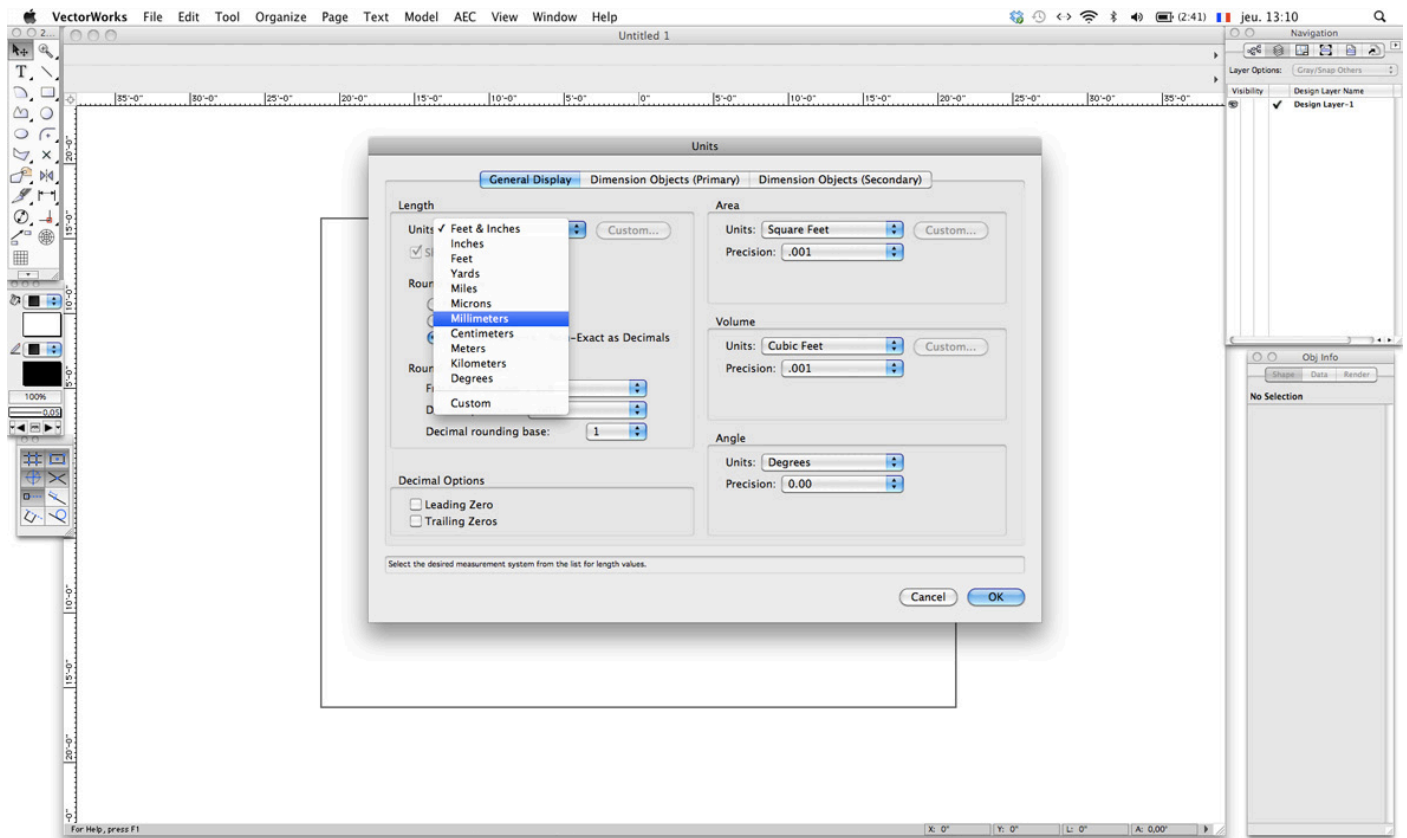
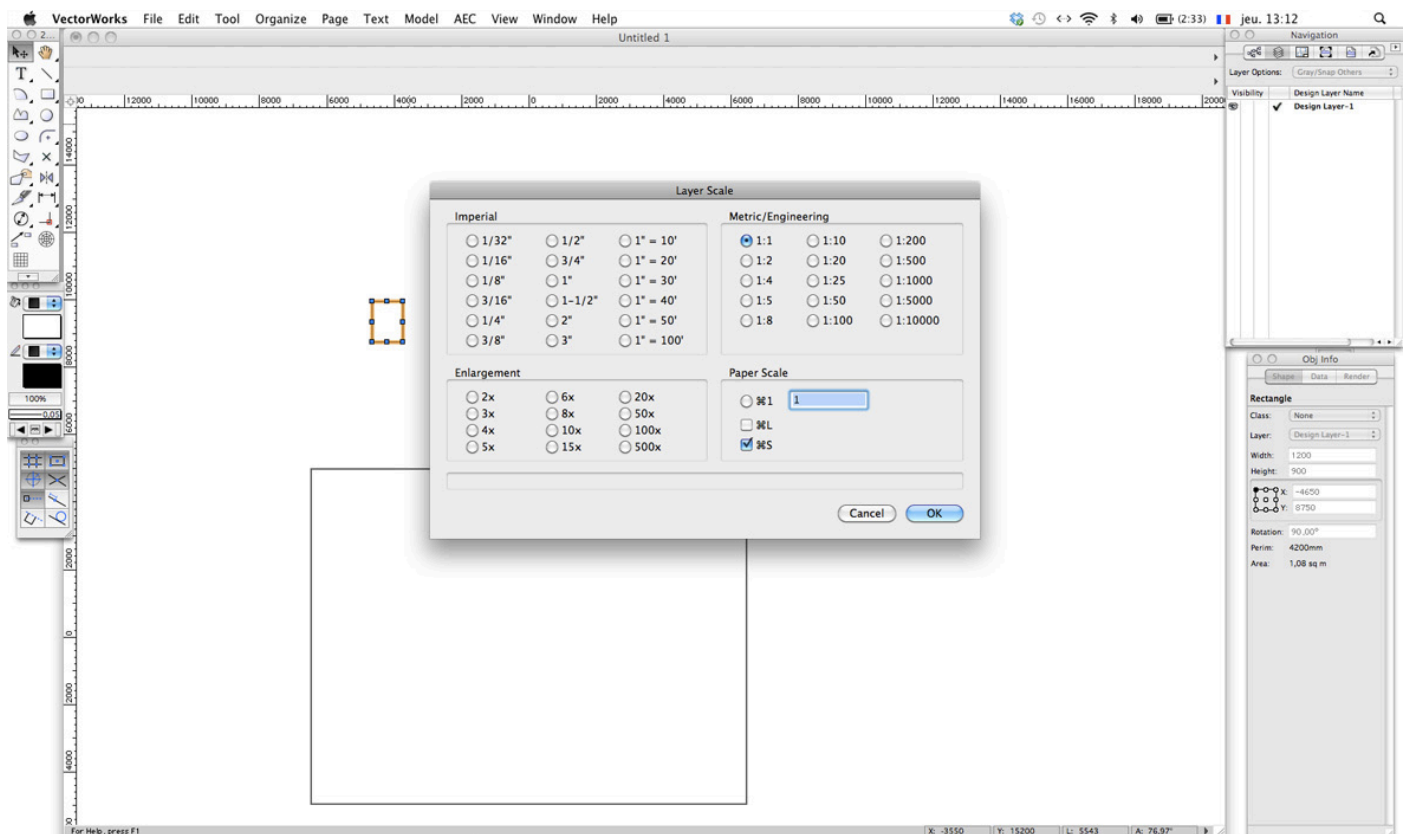


# EXPORT des DXF à partir de VECTORWORKS

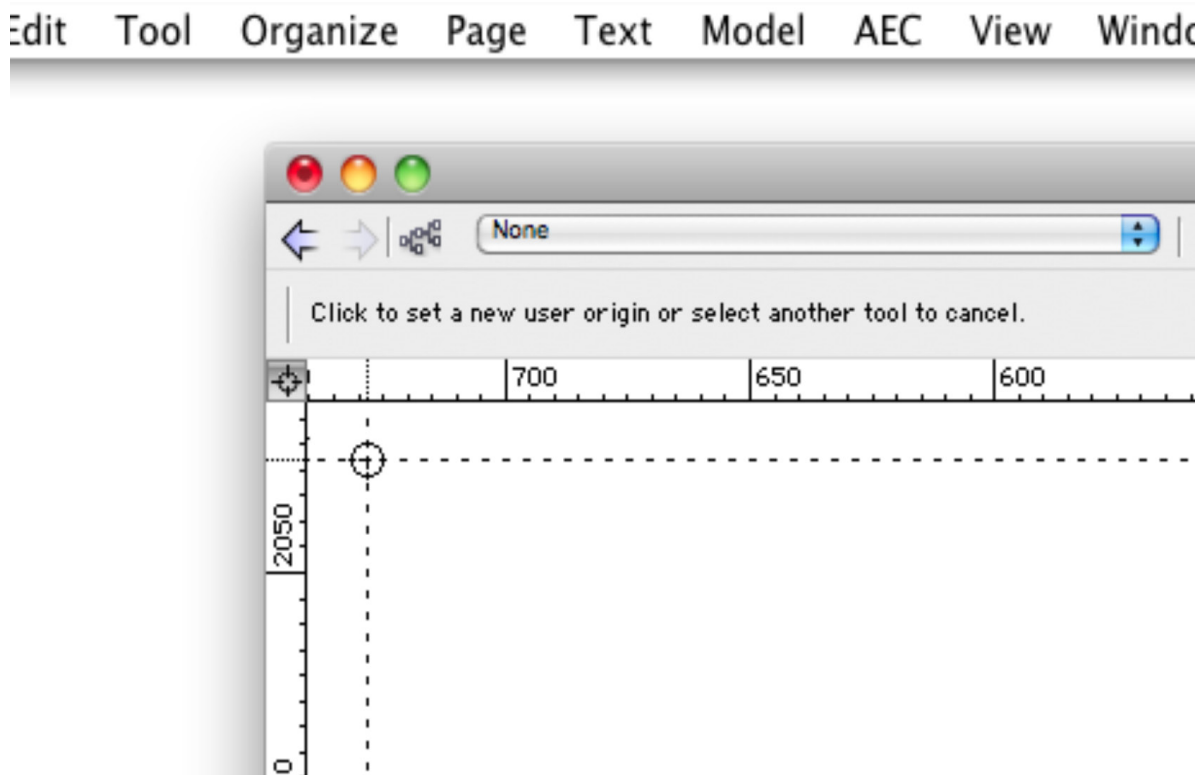
1. Créer un nouveau fichier.
2. Vérifier que l'unité du fichier soit en millimètres.



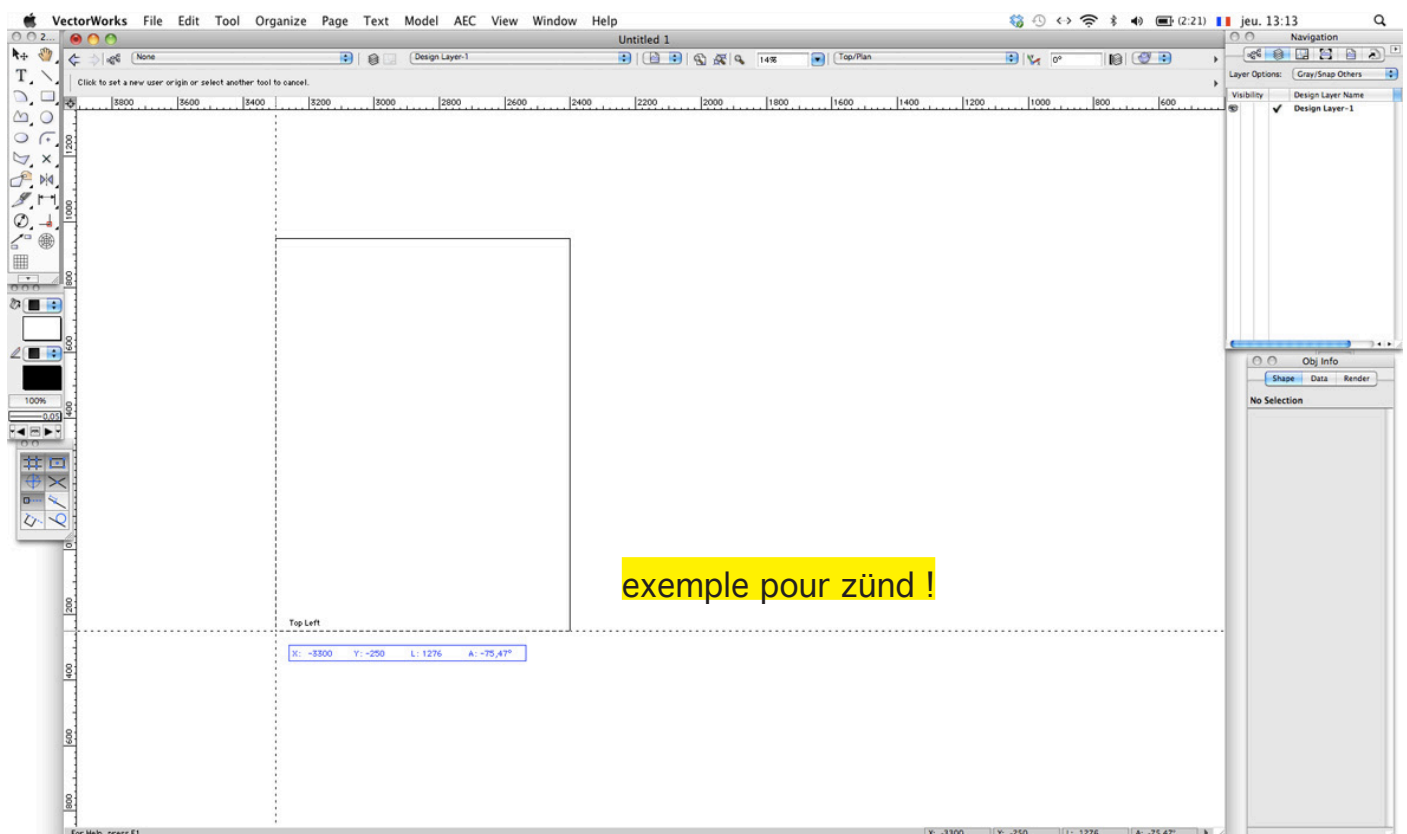
3. Vérifier que l'échelle du layer par défaut soit 1:1.



4. Dessiner le rectangle de limite de découpe.  
(ex: 600mm x 900mm pour laser / 900mm x 1200mm pour big zünd)
5. Déterminer l'origine du fichier par rapport à la planche :
  - a. Sélectionner l'icône en haut à gauche de la page (au croisement des règles du dessin) : un curseur orthonormé apparaît en traitillé.



- b. Sélectionner le point d'origine sur la planche de découpe en fonction de son orientation par rapport à la machine à utiliser (laser ou zünd).





6. Copier les éléments à découper, **déjà à l'échelle de la maquette !**

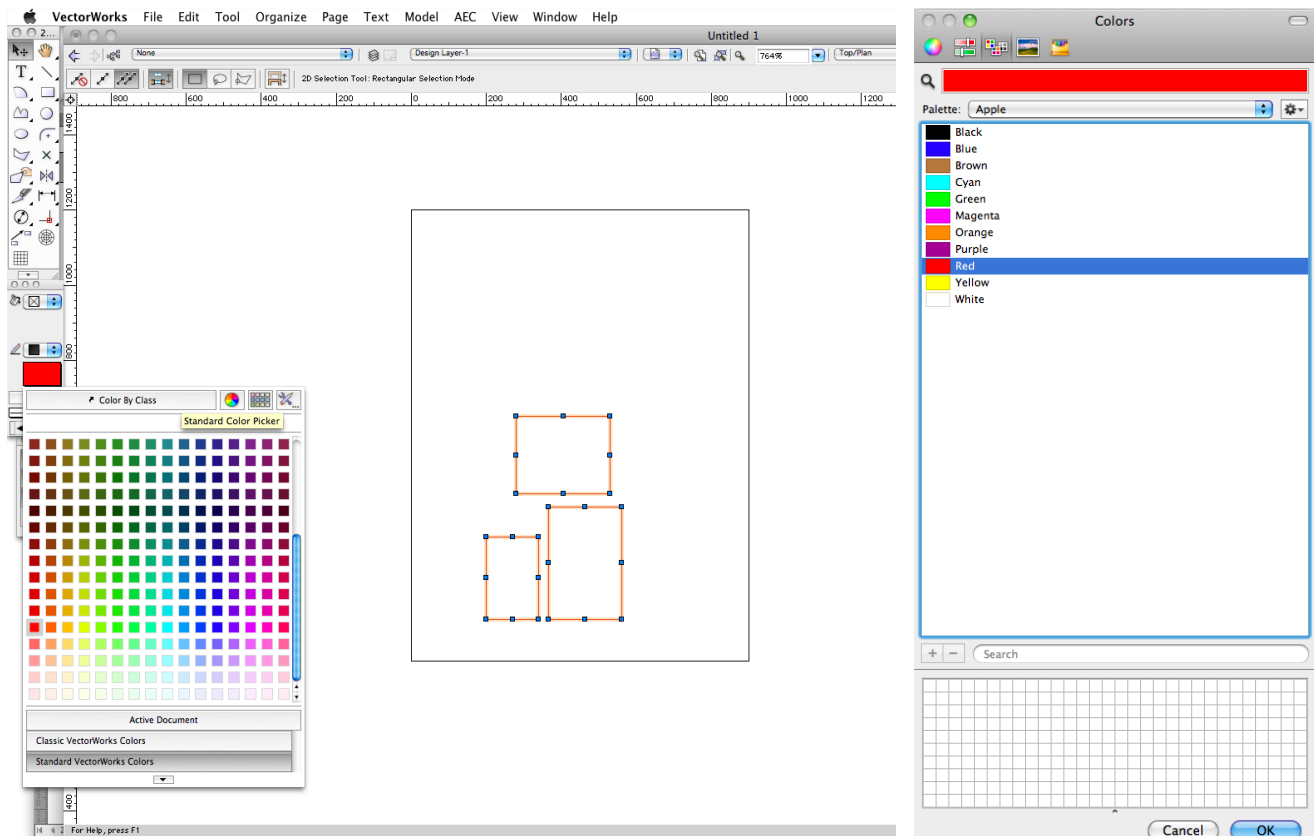
7. Appliquer les couleurs aux polygones **sans créer de nouvelle Class** :

a. Les objets appartiennent au Layer et à la Class créés par défaut (Design-Layer 1 et Class None) mais il ne faut pas attribuer leur couleur en fonction des propriétés de Class.

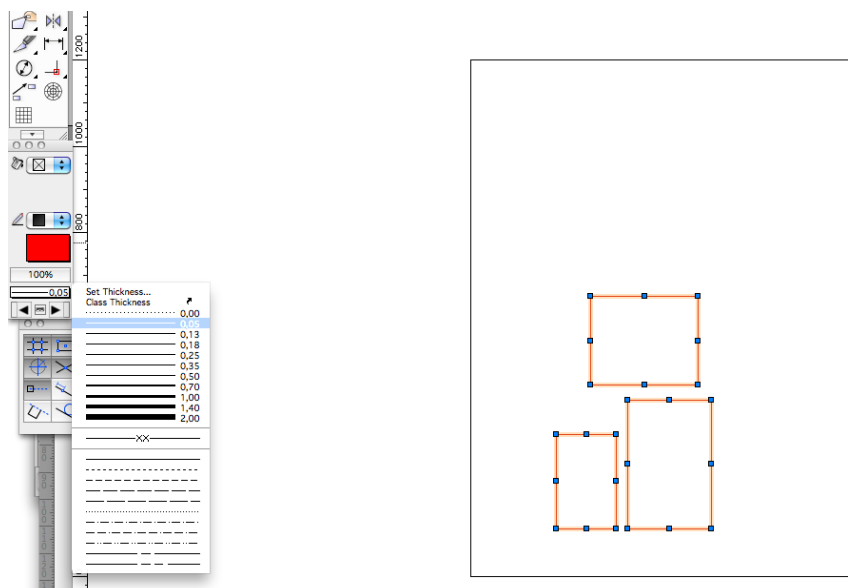
b. Enlever la couleur de remplissage si le blanc a été défini par défaut



c. Dans la couleur de trait, choisir la gamme de couleurs standards via le bouton  , puis retrouver les couleurs de base via le bouton  .

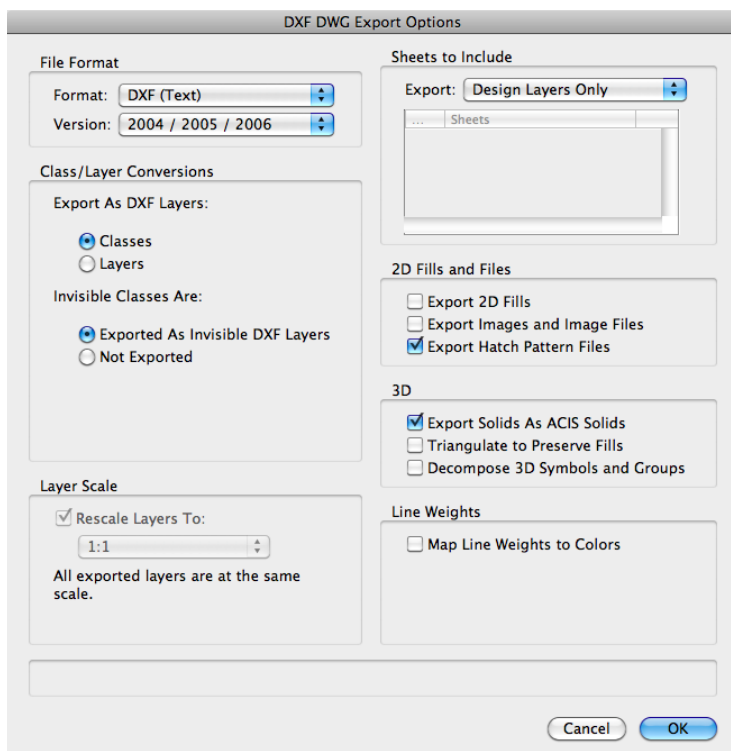
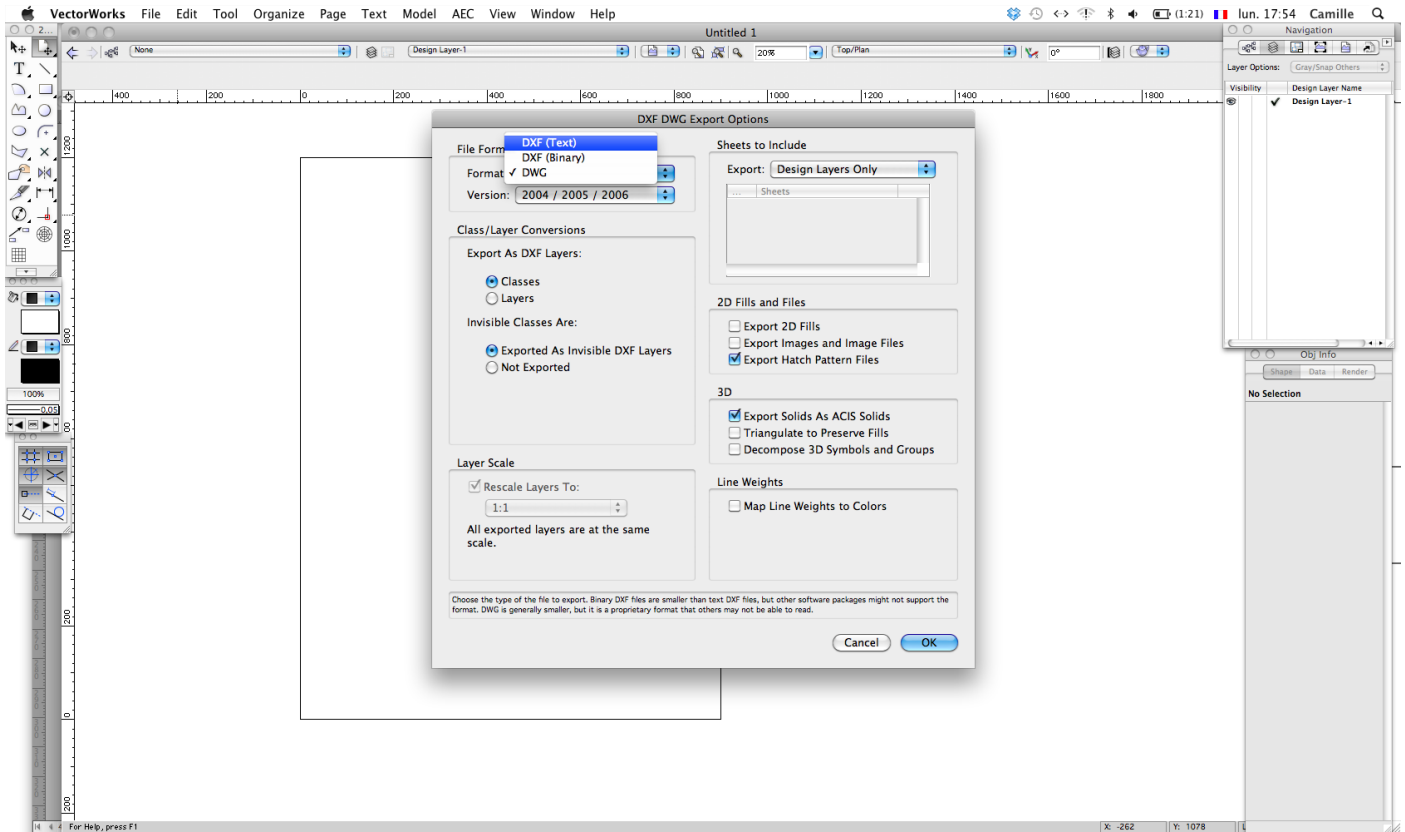


8. Vérifier que l'ensemble des objets soit d'épaisseur minimale visible : 0,05.



## 9. Exporter en DXF :

- Dans les options, sélectionner le format DXF (Text).
- Sélectionner la version 2004 / 2005 / 2006 ou antérieure.
- Dans les options pour les objets 2D : cocher uniquement « exporter objets filaires 2D ».
- Dans les options pour les objets 3D : cocher uniquement « décomposer Symboles 3D et Groupes ».



### RAPPEL

1 fichier DXF = 1 planche à découper !

Il faut donc renouveler l'opération  
autant de fois qu'il y a de planches !