

Construction automatique - Tutoriel

Version 15.01

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [construire un mur à partir d'une bibliothèque automatique \(COB\)](#). Les fonctions, captures d'écrans et les traductions ont été réalisées dans la version 15.01 du programme Dietrich's.

Sommaire

1	Téléchargement.....	1
1.1	Base de départ.....	1
1.2	Environnement de départ	1
2	Construction auto COB	2
2.1	Choix des couches	2
2.2	Construction sur plusieurs murs	2
2.3	Utiliser une autre bibliothèque	3
3	Modifications	4
3.1	Type COB	4
3.2	Attributs d'un mur	5

1 Téléchargement

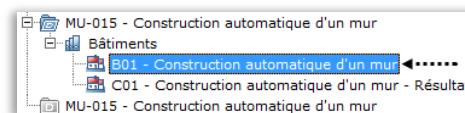
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (198 ko)

Rappel : La récupération d'un fichier source est expliquée dans le tutoriel  Récupérer un Projet Dietrich's.

1.1 Base de départ

- Enregistrez le fichier source dans l'arborescence du menu Dietrich's
- Décompressez le projet
- Ouvrez la position [B01 – Construction automatique d'un mur](#)



1.2 Environnement de départ

Module		OSSATURE – Construction de murs
Affichage		Volume mur + Ossature + Panneau CV (favori 2)
Unité		mètres
Etage		RC 0 – Mur 4

2 Construction auto COB

Pour gagner en productivité, il est possible d'utiliser des bibliothèques paramétriques. Les différents matériaux et leur mise en œuvre sont prédéfinis. Cela permet de construire très rapidement les différents éléments des murs.

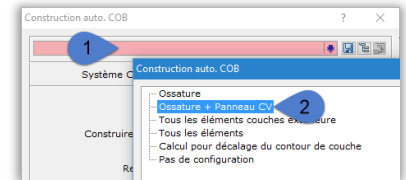
2.1 Choix des couches

Bien que les modèles de mur puissent comporter l'ensemble des couches qui constituent la paroi, il n'est pas toujours utile de construire l'intégralité des matériaux. Par exemple, le parement intérieur peut tout à fait concerner uniquement le plaquiste. Pour cette raison, il vous est possible de choisir les couches qui devront être construites.

-  **Construction auto. COB** ou combinaison touches 7-3

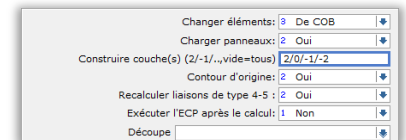
La boîte de dialogue **Construction auto. COB** s'ouvre.

- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  ou dans la zone  située juste devant.
- Sélectionnez le modèle **Ossature + Panneau CV**
- Cliquez sur **OK**



L'un des paramètres contenu dans la boîte de dialogue concerne les couches à construire. Avec le modèle Ossature + Panneau CV, seules les couches 2, 0, -1 et -2 seront construites.

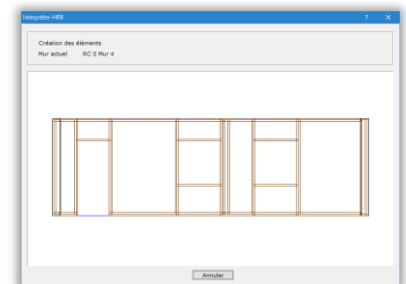
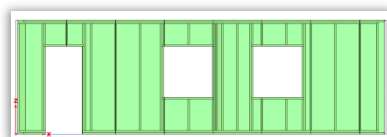
- Cliquez sur **OK** pour lancer la construction du mur



Remarque : Pour indiquer les couches qui doivent être construites, vous pouvez utiliser les règles suivantes :

- **Champ vide :** Si le champ est vide, toutes les couches seront construites
- **Séparateur par barre oblique / :** Les couches à construire peuvent être séparées par une barre oblique. Exemple : 2/0 signifie que les couches 2 et 0 seront construites.
- **Séparateur par deux points .. :** Les couches à construire peuvent être séparées par deux points. Toutes les couches comprises entre celles indiquées seront également construites. Exemple : 2..0 signifie que les couches 2, 1 et 0 seront construites.

Une fenêtre d'aperçu s'ouvre et vous pouvez voir la construction des différentes couches. Une fois le calcul terminé, la fenêtre se ferme automatiquement.



2.2 Construction sur plusieurs murs

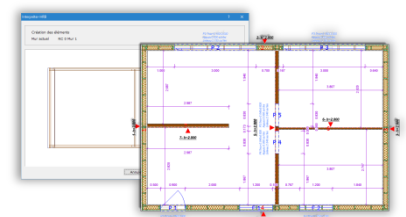
Il est également possible de lancer la construction automatique sur plusieurs murs à la fois. Pour cette opération, il est nécessaire de retourner dans le module DIMUR – Conception de murs.

-  **DIMUR – Conception de murs** ou combinaison touches 1-2-1

-  **Tous les murs extérieurs** ou combinaison touches 7-2-3

Tous les murs extérieurs de l'étage actuel sont sélectionnés.

-  **Construction auto. COB** ou combinaison touches 7-3
- Chargez le modèle **Ossature + Panneau CV**
- Cliquez sur **OK**



Remarque : Vous pouvez également sélectionner les murs de la manière suivante :

-  **Choix mur** ou combinaison touches **7-2-1**

A l'appel de cette fonction, le logiciel vous invite à sélectionner graphiquement les murs qui devront être construits.

-  **Tous les murs** ou combinaison touches **7-2-3**

Tous les murs de l'étage sont sélectionnés.

-  **Tous les murs intérieurs** ou combinaison touches **7-2-4**

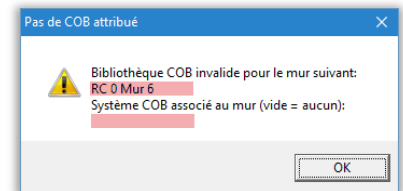
Tous les murs intérieurs sont sélectionnés.

2.3 Utiliser une autre bibliothèque

-  **Tous les murs intérieurs** ou combinaison touches **7-2-4**

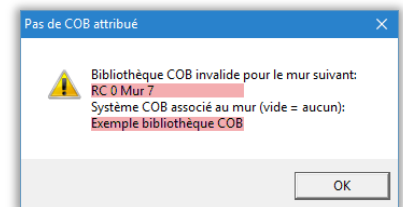
Un message d'alerte s'affiche. Il indique que le Mur 6 du RC 0 ne dispose d'aucune information pour la construction automatique. Vous pouvez constater qu'aucun Système COB associé au mur n'est indiqué.

- Cliquez sur **OK**

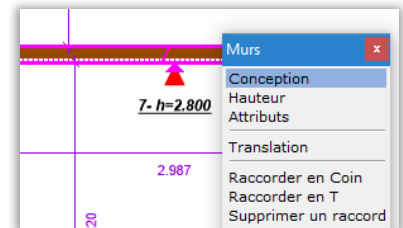


Un deuxième message d'alerte s'affiche. Il indique que le Mur 7 du RC 0 ne dispose pas d'informations valides pour la construction automatique. Vous pouvez constater que dans ce cas, un système COB associé au mur est bien indiqué. Le nom de la bibliothèque est indiquée (Exemple bibliothèque COB).

- Cliquez sur **OK**

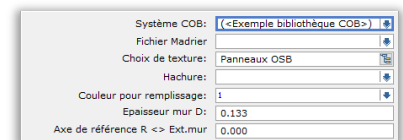


- Effectuez un clic droit sur le mur **7 du RC 0**
- Sélectionnez **Conception** dans la liste de choix

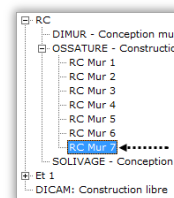


Dans la conception du mur, le champ Système COB détermine le mur qui sera choisi automatiquement lors de la construction automatique. Dans le cas présent, la bibliothèque associée est entre parenthèses car elle n'existe plus dans le répertoire d'installation. C'est la raison pour laquelle un message d'alerte s'affichait pour ce mur.

- Cliquez sur **OK** pour fermer la fenêtre

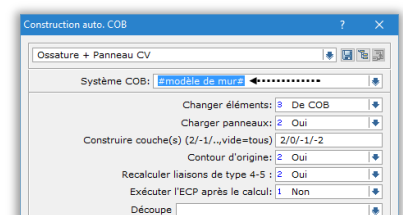


- Effectuez un clic gauche sur **RC 0 Mur 7** dans le volet de navigation
- Le module OSSATURE – Construction de mur s'ouvre sur le mur 7



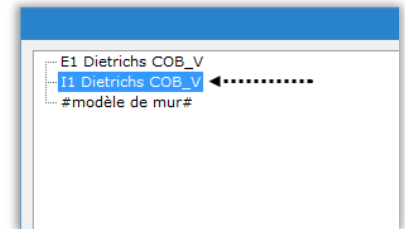
-  **Construction auto. COB** ou combinaison touches **7-3**

La variable #modèle de mur# indique au logiciel d'aller rechercher le système COB défini dans la conception du mur. Pour le mur 7, on sait que ce système COB n'existe plus dans le répertoire d'installation.



- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  ou dans la zone située juste devant.
- Sélectionnez le système COB **I1 Dietrichs COB_V**
- Cliquez sur **OK**
- Cliquez une nouvelle fois sur **OK**

Le mur est construit avec la bibliothèque choisie



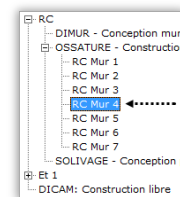
3 Modifications

3.1 Type COB

La construction des encadrements de portes et fenêtres peut être modifiée. Différents types d'encadrements ont été paramétrés dans les bibliothèques standards.

- Effectuez un clic gauche sur **RC 0 Mur 4** dans le volet de navigation

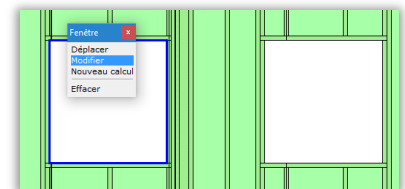
Le module OSSATURE – Construction de mur s'ouvre sur le mur 4



- Effectuez un clic droit sur le contour de la **1^{ère} fenêtre**

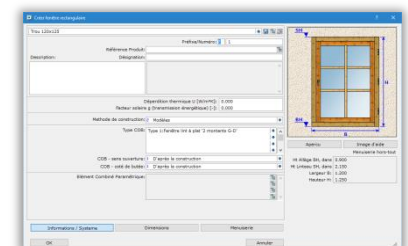
Le contour de la fenêtre est surligné en bleu lorsque le curseur est positionné dessus.

- Sélectionnez **Modifier** dans la liste de choix



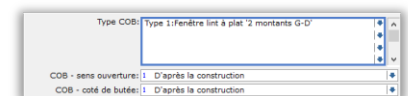
La boîte de dialogue **Créer fenêtre rectangulaire** s'ouvre.

- Cliquez sur l'onglet **Informations / Système**



La zone Type COB présente au milieu des paramétrages permet justement de choisir quel(s) type(s) utiliser. Dans le cas présent, un seul type a été choisi :

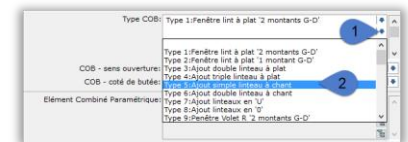
Type 1 : Fenêtre linteau à plat '2 montants G-D'



- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  située à l'extrémité de la 2^{ème} ligne.
- Sélectionnez le **Type 5 : Ajout simple linteau à chant**

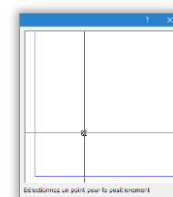
Les types comportant la mention « Ajout » viennent en complément du Type 1 ou 2

- Cliquez sur **OK**



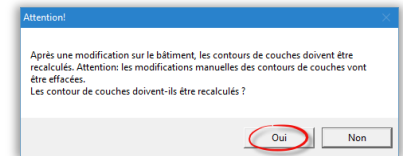
Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande de choisir un point pour le positionnement suite à la modification des paramètres de la fenêtre.

- Effectuez un **clic droit**



Un message vous informe que la modification effectuée a un impact sur les contours d'une ou plusieurs couches.

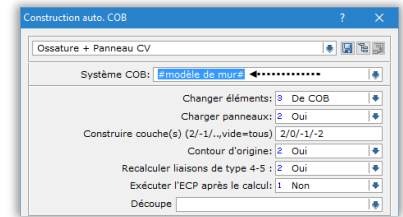
- Cliquez sur le bouton **Oui** pour recalculer le contour des couches



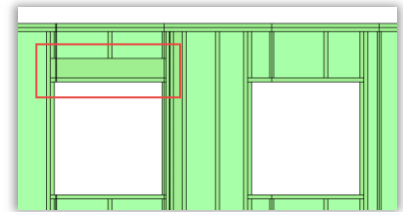
-  **Construction auto. COB** ou combinaison touches 7-3

La boîte de dialogue **Construction auto. COB** s'ouvre.

- Sélectionnez le système COB **#modèle de mur#**
- Cliquez sur **OK** pour lancer le calcul



Le mur est recalculé en tenant compte des nouveaux paramètres de linteau pour la fenêtre.



3.2 Attributs d'un mur

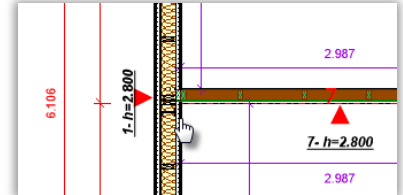
Par défaut, les murs sont passants à gauche et coupé à droite (vue depuis l'extérieur – Vous êtes face à la couche -7). Il est possible d'agir sur ce choix sans ouvrir les paramètres de la bibliothèque COB.

-  **DIMUR – Conception de murs** ou combinaison touches 1-2-1

-  **Attributs** ou combinaison touches 3-04

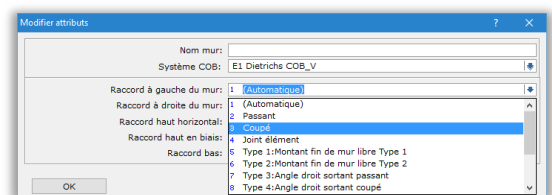
Sélectionnez le mur dont les attributs doivent être modifiés!
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Sélectionnez le **mur 1**



La boîte de dialogue **Modifier attributs** s'ouvre.

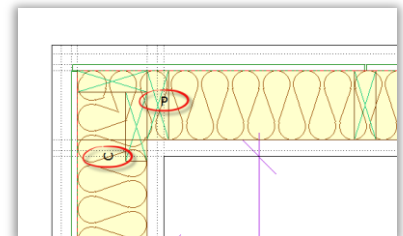
- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  située à l'extrémité droite du champ **Raccord à gauche du mur**
- Choisissez le choix 3 **Coupé**
- Cliquez sur **Ok** pour valider votre choix



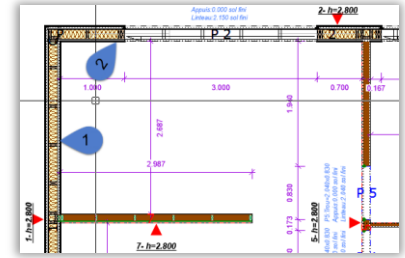
Les lettres C pour Coupé et P pour Passant s'affiche sur les extrémités de murs concernées par cette modification.

Sélectionnez le mur dont les attributs doivent être modifiés!
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic droit** pour quitter la sélection

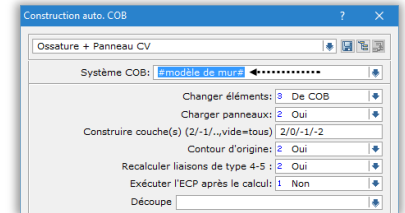


-  **Construction auto. COB** ou combinaison touches 7-3
- Sélectionnez un mur!
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction
- Sélectionnez les murs 1 et 2
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la sélection

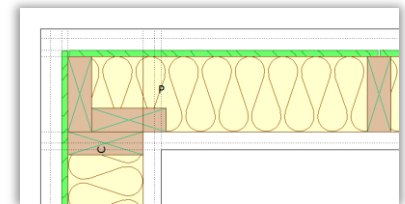


La boîte de dialogue **Construction auto. COB** s'ouvre.

- Cliquez sur **OK** pour lancer le calcul



- Utilisez la molette souris pour zoomer dans l'angle.
- Les murs concernés ont été reconstruits en tenant compte des modifications effectuées. Le mur 1 est désormais coupé à gauche et le mur 2 est passant à droite.



-  **Quitter** ou combinaison touches 1-06
- A l'invite, sauvegardez votre travail.

[✚ Retour en haut](#)