

Construction panneaux - Tutoriel

Version 15.01

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [construire des panneaux de mur manuellement](#). 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	Créer panneau.....	1
2.1	Utiliser un modèle	1
2.2	Positionnement	2
2.3	Menu contextuel.....	3
3	Usinages.....	3
3.1	Découpe.....	4
3.2	Perçage perpendiculaire sur surface.....	4

1 Téléchargement

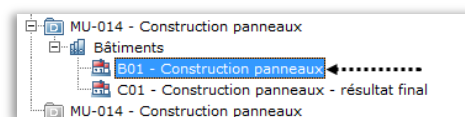
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (115 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 panneaux](#)



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 Créer panneau

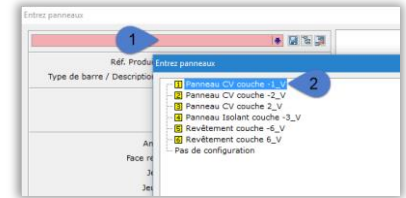
2.1 Utiliser un modèle

La fonction créer panneau intègre différents modèles préreglés qu'il vous est possible d'utiliser dès à présent.

■ Créer panneau ou combinaison touches 5-8

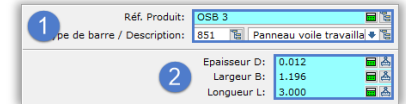
La fenêtre **Entrez panneaux** s'ouvre.

- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  ou dans la zone ① située juste devant.
- Sélectionnez le modèle **Panneau CV couche -1_V**
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix

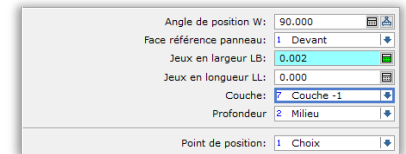


La première zone ① décrit le panneau et le matériau utilisé

La deuxième zone ② définit les dimensions du panneau.



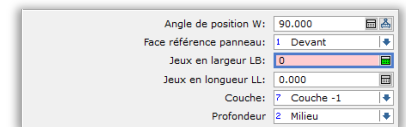
Les autres paramètres concernent l'orientation et le positionnement du panneau. Le choix de la couche est très important car il déterminera la profondeur du matériau dans le volume de mur.



2.2 Positionnement

Un jeu entre panneaux peut être défini pour la dilatation. Ce jeu n'est pas forcément utile pour le premier panneau et il faut donc dans ce cas le supprimer.

- Saisissez la valeur **0.00** de jeu en largeur LB
- Le champ modifié est surligné en rose. Cette indication est liée à un système de variables qui sera abordé dans un autre tutoriel.
- Cliquez sur **Position**



Sélectionnez le point de position!

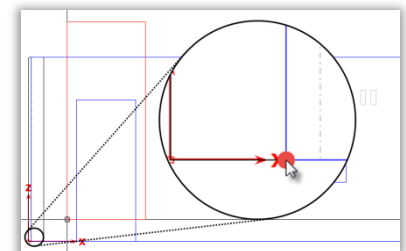
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

Le panneau est accroché au curseur de la souris.

- Effectuez un **zoom** avec la **molette souris**

Le contour de la couche de panneaux est représenté par un ensemble de lignes bleues. Il s'agit de la couche-1 puisque nous avons choisi de créer le panneau dans cette couche.

- Effectuez un clic gauche sur l'**angle inférieur gauche du contour de la couche**

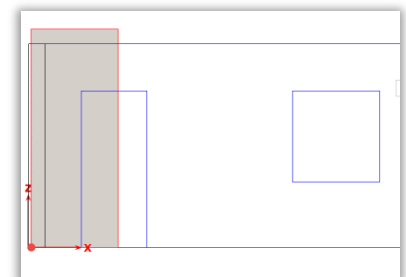


Est-ce la bonne position?

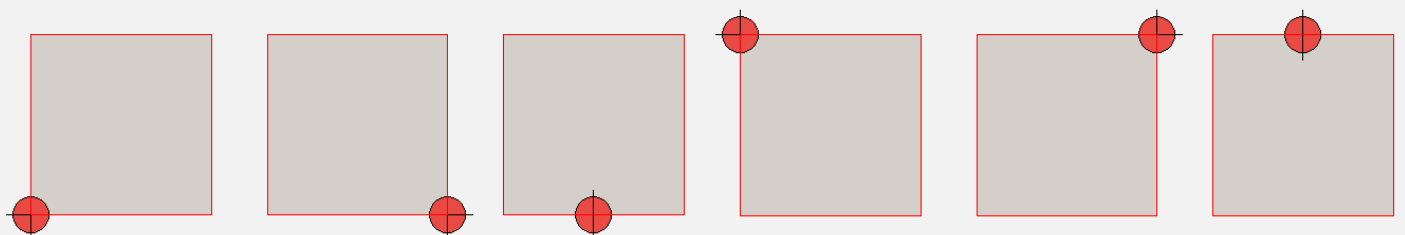
Souris gauche = Valider. Souris droite = choix d'une autre position

Le panneau est inséré au point d'insertion choisi.

- Effectuez un **clic gauche** pour valider la position du panneau



Remarque : Dans le cas où l'orientation du panneau n'est pas celle souhaitée, vous pouvez changer la disposition en utilisant le clic droit autant de fois que nécessaire, jusqu'à obtenir le bon positionnement. 6 positionnements sont proposés pour l'orientation des panneaux.

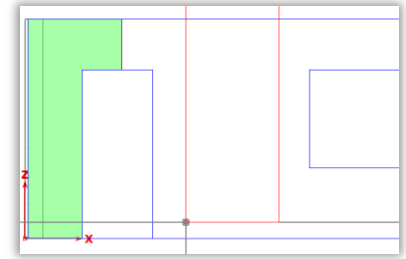


Sélectionnez le point de position!

Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Sou

Le panneau a été positionné. Il est automatiquement coupé par rapport au contour extérieur de la couche mais aussi intérieur (ouvertures).

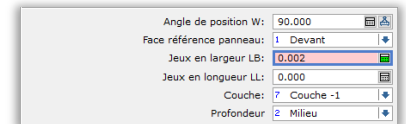
- Effectuez un **clik droit** pour quitter la fonction



2.3 Menu contextuel

Les fonctions du menu contextuel sont parfois utiles pour le positionnement des éléments.

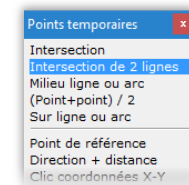
- Appuyez sur la touche **+** du clavier pour rappeler la dernière fonction.
- Renseignez un jeu en largeur de **0.002**
- Cliquez sur **Position**



Sélectionnez le point de position!

Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Sou

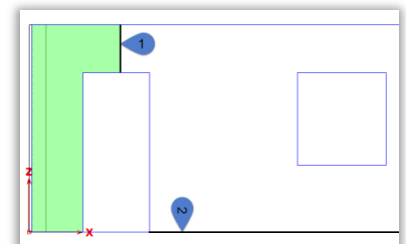
- Utilisez le **clik milieu souris** pour accéder aux fonctions du menu contextuel
- Sélectionnez **Intersection de 2 lignes**



Sélectionnez la première ligne pour le point d'intersection

Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Sélectionnez par **double clic gauche** le **bord du panneau ①**



Sélectionnez la deuxième ligne pour le point d'intersection!

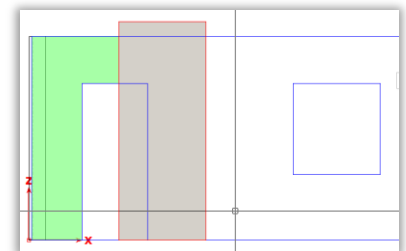
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

Sélectionnez par **double clic gauche** la **ligne inférieure du contour de couche ②**

Est-ce la bonne position?

Souris gauche = Valider. Souris droite = choix d'une autre position

- Effectuez un **clik gauche** pour valider la position du panneau

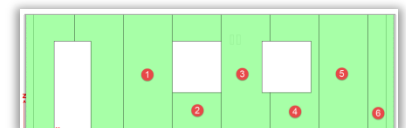


Sélectionnez le point de position!

Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Sou

- Positionnez les **autres panneaux**

Le dernier panneau est automatiquement recoupé en largeur par rapport au contour de la couche.



3 Usinages

Si les découpes des ouvertures sont automatiques, il est parfois nécessaire d'effectuer des réservations ou des perçages dans le panneau.

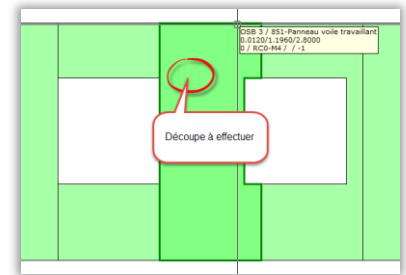
3.1 Découpe

-  **Découpe** ou combinaison touches **6-3-3**

Choisissez les panneaux à découper!

Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Sélectionnez le panneau situé entre les deux ouvertures par **double clic gauche**
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la sélection

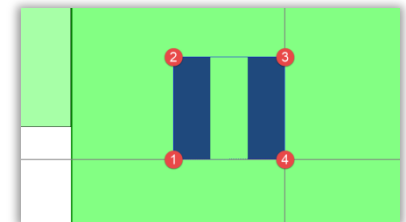


Donnez le point de départ du nouveau contour

Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

Si vous zoomez au niveau des linteaux de fenêtre, vous apercevrez entre ces deux dernières deux rectangles correspondant à la présence de deux barres qui vont servir à réaliser la découpe. La présence de barre n'est pas indispensable à la création d'une découpe.

- Utilisez les arêtes des barres pour déterminer le contour à découper
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la sélection une fois les 4 points sélectionnés

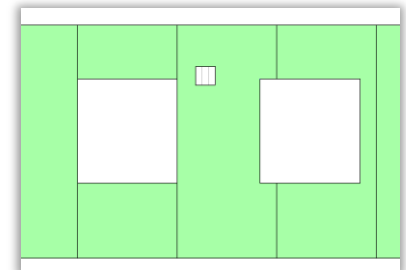


Le panneau est découpé suivant la forme choisie

Choisissez les panneaux à découper!

Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

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



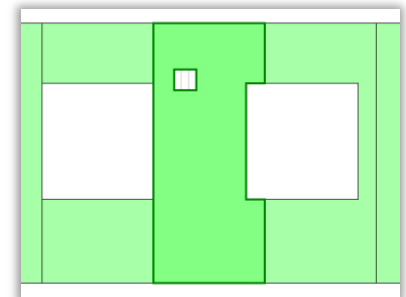
3.2 Perçage perpendiculaire sur surface

-  **perpendiculaire sur surface** ou combinaison touches **6-8-5**

Souris gauche = Sélectionner élément

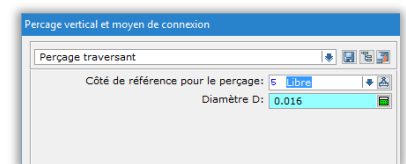
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Sélectionnez le panneau situé entre les deux ouvertures par **double clic gauche**
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la sélection

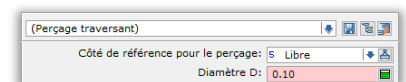


La boîte de dialogue **Perçage vertical et moyen de connexion** s'ouvre

- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  ou dans la zone située juste devant.
- Sélectionnez le modèle **Perçage traversant** situé dans le groupe **Perçage sur un point**
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix

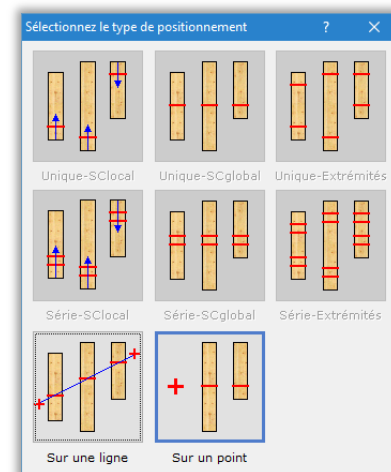


- Renseignez un diamètre de **0.10**
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix



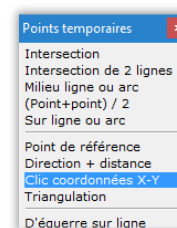
La boîte de dialogue **Sélectionnez le type de positionnement** s'ouvre. Seuls deux choix (texte en noir) sont possibles dans le cas présent.

- Choisissez **Sur un point**



Sélectionnez point
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

- Effectuez un **clic droit** pour ouvrir le menu contextuel
- Choisissez **Clic coordonnées X-Y**



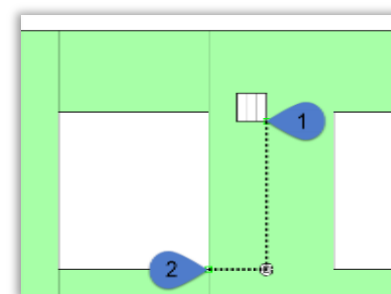
Sélectionnez un point pour déterminer la coordonnée X du point sou
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

- Sélectionnez d'un **clic gauche** le point ①

Sélectionnez un point pour déterminer la coordonnée Y du point sou
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

- Sélectionnez d'un **clic gauche** le point ②
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la fonction **perçage**

Le perçage est réalisé aux coordonnées (X du Pnt1 ;Y du Pnt2)



-  **Quitter** ou combinaison touches 1-06
- A l'invite, pensez à sauvegarder.

[Retour en haut](#)