

# Créer mur sur DXF/DWG - Tutoriel

## Version 14.03

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [implanter des murs à l'aide d'un fichier dxf/dwg](#). Les fonctions, captures d'écrans et les traductions ont été réalisées dans la version 14.03 du programme Dietrich's.

## Sommaire

<b>1</b>	<b>Téléchargement.....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Gestion des calques .....</b>	<b>2</b>
2.1	Masquer calques .....	2
<b>3</b>	<b>Créer mur .....</b>	<b>3</b>
3.1	Fonction Créer mur.....	3
3.2	Choisir un modèle de mur .....	3
3.3	Raccorder murs.....	3
3.4	Niveaux et hauteur de mur.....	3
<b>4</b>	<b>Accrochage aux objets .....</b>	<b>4</b>
4.1	Accrochage.....	4
4.2	Sélection des points.....	4
4.3	Choix du parement.....	4
<b>5</b>	<b>En cas d'erreur.....</b>	<b>5</b>
5.1	Annuler – Rétablir .....	5
5.2	Effacer mur .....	5
5.2.1	Fonction « Effacer mur ».....	5
5.2.2	Menu contextuel .....	6
<b>6</b>	<b>Implanter des murs avec un décalage .....</b>	<b>6</b>
6.1	Définition de l'axe de référence .....	6
6.2	Implantation avec un décalage.....	7

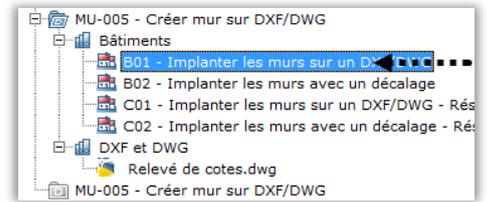
## 1 Téléchargement

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](#) (256 ko)

*Rappel : La récupération d'un fichier source est expliquée dans le tutoriel [Récupérer un Projet Dietrich's](#).*

- Enregistrez le fichier source dans l'arborescence du menu Dietrich's
- Décompressez le projet
- Ouvrez la position B01 – Implanter les murs sur un dxf-dwg



## 2 Gestion des calques

La position B01 contient un étage SS dans lequel a été importé le relevé de cotations de la dalle béton (Import d'un fichier DWG). Toutes les informations importées ne sont pas forcément utiles pour la création des murs et il peut être plus aisé d'afficher uniquement la partie qui nous intéresse.

*Rappel : La création d'un étage est expliquée dans le tutoriel [Gestion des étages](#).*

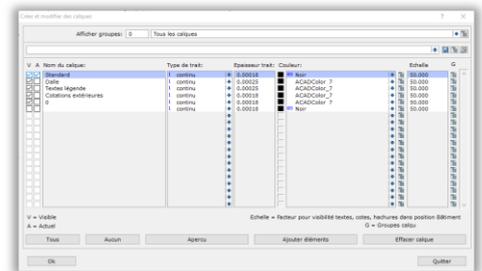
*Rappel : L'import d'un fichier DXF-DWG est expliqué dans le tutoriel [Importer un fichier DXF-DWG](#).*

### 2.1 Masquer calques

Appelez la fonction [Calques du plan](#):

-  [Calques du plan](#) ou combinaison touches 04-1

La boîte de dialogue [Créer et modifier des calques](#) s'ouvre.

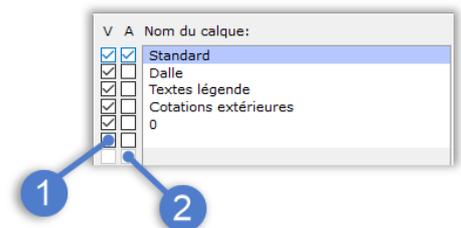


La position bâtiment contient plusieurs calques mais seul le calque Dalle contient les informations qui nous intéressent.

Deux colonnes précèdent le nom des calques :

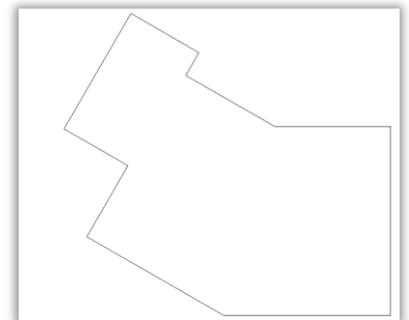
① La colonne V indique les calques visibles. Lorsqu'un calque est décoché, les éléments qu'il contient sont invisibles.

② Un seul calque peut être coché dans la colonne A. Il correspond au calque actuel, c'est-à-dire au calque dans lequel les nouveaux éléments de dessins créés sont ajoutés.



- Décochez tous les calques à l'exception du calque [Dalle](#)
- Cliquez sur le bouton **OK**

Si vous ne vous êtes pas trompé, vous devez obtenir le même résultat que dans l'image ci-contre.



**Remarque :** Pour décocher le calque Standard, ce dernier ne doit plus être coché en A. Vous devez alors cocher le calque Dalle en A pour pouvoir décocher le calque Standard en V.

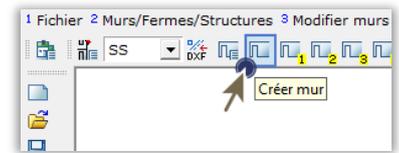
## 3 Créer mur

### 3.1 Fonction Créer mur

Appelez la fonction **Créer mur** :

-  **Créer mur** ou combinaison touches 2-3

La boîte de dialogue **Créer mur** s'ouvre.



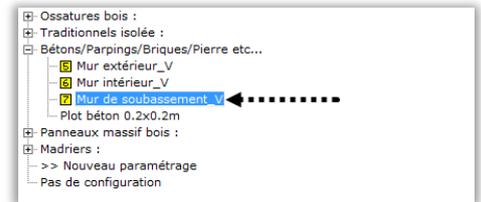
### 3.2 Choisir un modèle de mur

Différents modèles de murs sont déjà présents dans le programme. Ils peuvent être personnalisés suivant les besoins de chaque utilisateur.

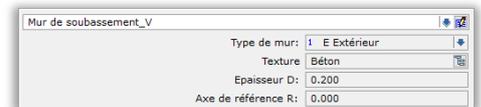
- Effectuez un clic gauche sur la flèche  située au haut de la fenêtre
- Sélectionnez le modèle **Mur de soubassement\_V**

*Rappel : Cliquez sur le signe  pour ouvrir le groupe Bétons/Parpings...*

- Cliquez sur **OK** pour valider ce choix



Un récapitulatif des paramètres du mur sélectionné est affiché en haut de la fenêtre. Cela permet de vérifier rapidement des informations importantes comme le type de mur ou encore son épaisseur.



### 3.3 Raccorder murs

Dans le cadre suivant se trouve un champ permettant de choisir si les murs doivent être raccordés entre eux ou pas. Trois choix sont possibles :

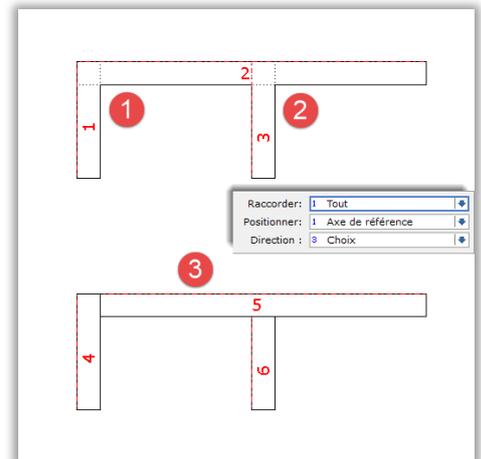
- **Tout** : Tous les murs sont raccordés automatiquement
- **Un seul** : Vous pouvez choisir de créer les raccords ou pas à chaque extrémité des murs construits.
- **Aucun** : Aucun mur n'est raccordé

Il existe deux types de raccords :

- Raccord en coin ①
- Raccord en T ②

Si les murs ne sont pas raccordés, ils sont représentés comme dans l'image ③ ci-contre.

Il y a également des informations sur le positionnement du mur qui seront abordées ultérieurement.

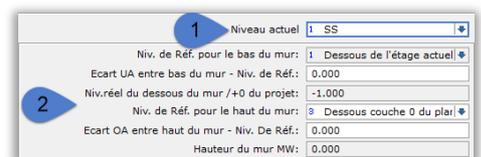


### 3.4 Niveaux et hauteur de mur

① Le Niveau actuel désigne l'étage dans lequel le mur est créé. Cette position ne contient qu'un seul étage mais dans certains projets, ce champ est utile.

② On retrouve en dessous les niveaux de référence ainsi que les écarts pour définir la hauteur du mur.

*Rappel : La hauteur de mur et les niveaux de référence sont expliqués dans le tutoriel  Hauteur de mur.*

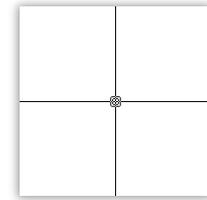


## 4 Accrochage aux objets

- Cliquez sur **OK** pour commencer à dessiner les murs

L'apparence du curseur change pour former un carré croisé par deux axes, vertical et horizontal.

La première étape indique de sélectionner le point de départ du mur comme on peut le voir dans la zone de commentaire :



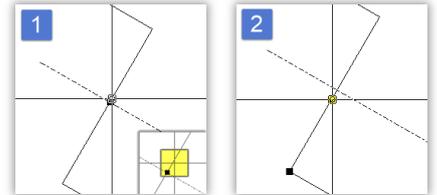
Donnez le point de début du mur

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

### 4.1 Accrochage

Lorsque l'on déplace le curseur sur une ligne, le programme détecte les points possibles d'accroche. Une ou plusieurs lignes peuvent croiser cette même ligne formant ainsi d'autres points d'accroche supplémentaires :

- ① Le carré du curseur englobe le point d'intersection entre deux lignes : le point d'intersection est accroché.
- ② Le carré du curseur n'englobe pas le point d'intersection des deux lignes, le programme accroche alors l'extrémité de la ligne qui est le plus proche du curseur.



### 4.2 Sélection des points

La sélection d'un point s'effectue avec le clic gauche de la souris

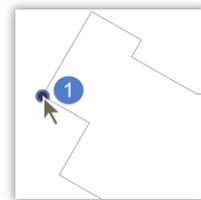
- Sélectionnez le **point 1** (voir schéma ci-contre) d'un **clic gauche** souris

Le point clignote, le programme demande de valider le point.

Est-ce que le point marqué est bien le point souhaité ?

Souris gauche ou Entrée = Valider. Souris droite = Quitter

- Effectuez un second **clic gauche** pour valider le point



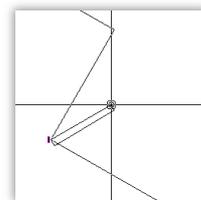
**Remarque :** Si le point sélectionné n'est pas le bon, un clic droit permet de modifier la sélection. Le programme propose alors un nouveau point et ce jusqu'à ce qu'il ne trouve plus aucun autres points.

- Déplacez la souris vers la droite

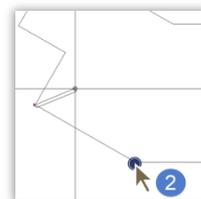
Le mur est accroché au point sélectionné et le programme attend de vous le point d'extrémité du mur :

Donnez le point d'extrémité du mur

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



- Sélectionnez le **point 2** (voir schéma ci-contre) d'un **clic gauche** souris
- Comme pour le point 1, validez d'un **clic gauche** le point 2

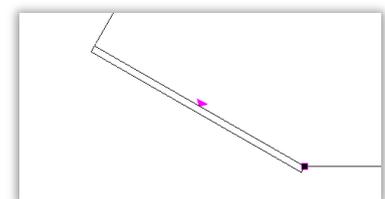


### 4.3 Choix du parement

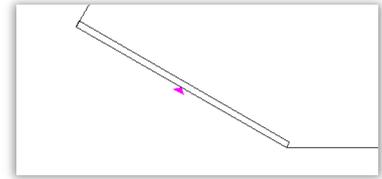
Le mur est créé avec son épaisseur et une flèche apparaît sur le côté. Elle indique le parement extérieur du mur mais aussi la position de l'utilisateur lorsqu'il regarde la façade vue de l'extérieur de la maison. Comme vous pouvez le constater, l'épaisseur du mur n'est pas du bon côté. Le programme attend que l'on valide le sens du parement :

Est-la bonne position du mur?

Souris gauche ou Entrée = Valider. Souris droite ou barre d'espace = Quitter.



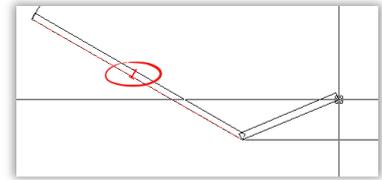
- Effectuez un **clik droit** pour inverser le sens du parement  
Le mur est retourné, le parement extérieur est à présent du bon côté.
- Validez le sens du parement par un **clik gauche**



Le **mur 1** est créé. Si vous déplacez la souris, vous verrez que le programme a déjà accroché le mur 2 et qu'il attend le point d'extrémité du mur 2.

Donnez le point d'extrémité du mur  
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter.

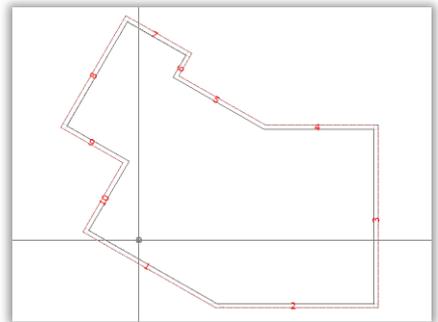
- Continuez la sélection des points jusqu'au dernier mur  
En cas d'erreur, vous avez plusieurs possibilités. Voir chapitre 5.1.



La sélection du point d'extrémité du dernier mur (10) ferme automatiquement le contour de mur. Toutefois, la fonction créer mur est toujours active.

Donnez le point de début du mur  
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter.

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



## 5 En cas d'erreur

Une mauvaise manipulation durant ce tutoriel peut entraîner une erreur de résultat. Les fonctions suivantes vous permettent de revenir en arrière ou d'effacer la partie erronée. Vous pouvez également utiliser ces fonctions pour effacer ce que vous avez fait pour répéter l'exercice.

### 5.1 Annuler – Rétablir

Si vous souhaitez annuler l'une des dernières opérations effectuées, il vous est possible d'utiliser la fonction Annuler qui permet de revenir (par défaut) jusqu'à 5 opérations en arrière.

Pour revenir en arrière, procédez comme suit :

-  **Annuler** ou combinaison touches 1-1-6

Pour rétablir une opération annulée, procédez comme suit :

-  **Rétablir** ou combinaison touches 1-1-7



### 5.2 Effacer mur

Si vous souhaitez effacer complètement un mur, vous avez différentes possibilités :

#### 5.2.1 Fonction « Effacer mur »

Appeler la fonction Effacer mur :

-  **Effacer mur** ou combinaison touches 3-07

Sélectionnez le mur qui doit être effacé!  
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction



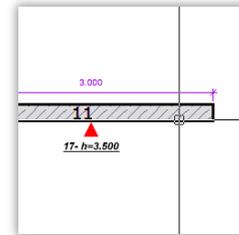
- Sélectionnez le mur à effacer par un **clic gauche**

Le mur sélectionné clignote

Est-ce le(s) bon(s) mur(s) ?

Souris Gauche ou Entrée = Valider l'objet. Souris Droite ou Esp

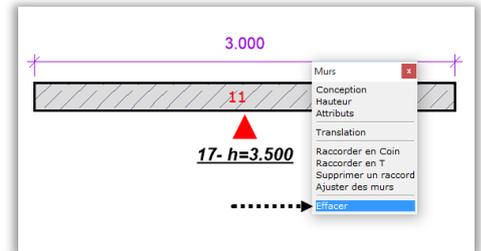
- Validez la sélection par un **clic gauche**
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la fonction



## 5.2.2 Menu contextuel

- Effectuez un **clic droit** sur le mur à effacer :
- Sélectionnez l'option **Effacer**

Cette fonction est beaucoup plus rapide mais elle n'est pas adaptée si l'on doit effacer plusieurs murs à la fois.

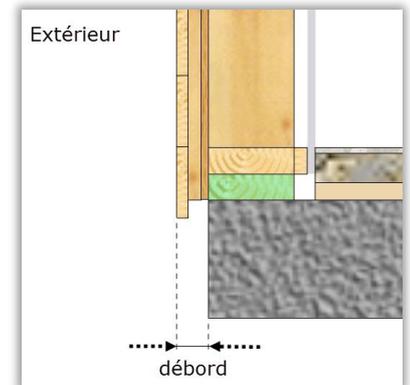


## 6 Implanter des murs avec un décalage

Le contour extérieur des murs de fondations que vous avez dessiné correspond au contour de la dalle béton mais pas au contour extérieur des murs bois qui viennent former le rez-de-chaussée.

En effet, certaines couches du murs bois comme le bardage et le lattage viennent en débord de la dalle béton.

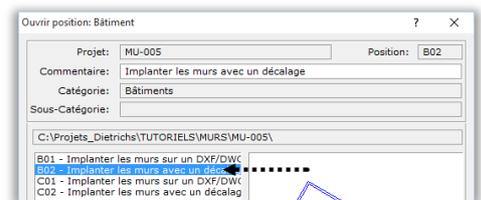
Si l'on s'accroche aux points de contour de dalle pour implanter les murs bois, il faudrait ensuite les décaler tous les murs pour obtenir ce débord. Cependant, une fonction permet de décaler automatiquement les murs.



- Ouvrez la position **B02 – Implanter les murs avec un décalage**

Rappel :

-  Ouvrir ou combinaison touches 1-1-2
- Sélectionnez la position **B02**
- Cliquez sur **OK** pour l'ouvrir
- A l'invite du message de sauvegarde, répondez **Oui**



### 6.1 Définition de l'axe de référence

L'axe de référence est une ligne imaginaire pour le positionnement du mur.

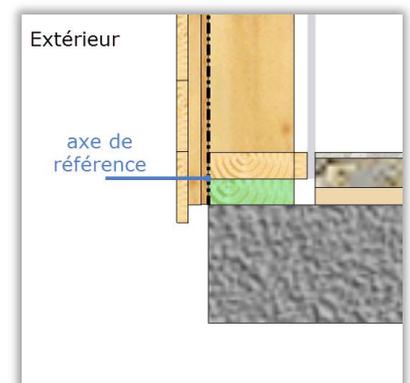
Il est placé par rapport au parement extérieur du mur (par exemple, un bardage bois), c'est-à-dire la dernière couche extérieure du mur dont l'épaisseur est renseignée.

On renseigne donc sa position dans le modèle de mur

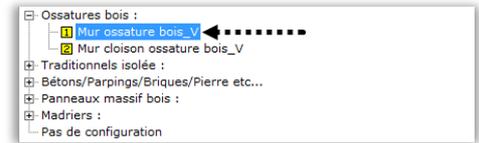
Appelez la fonction **Créer mur** :

-  **Créer mur** ou combinaison touches 2-3

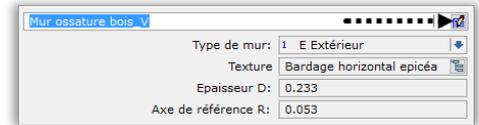
La boîte de dialogue **Créer mur** s'ouvre.



- Cliquez sur la flèche  située au haut de la fenêtre
- Choisissez le modèle [Mur ossature bois\\_V](#)
- Cliquez sur **OK**



- Cliquez sur l'icône  pour vérifier la conception du mur
- La fenêtre [Modèles de mur](#) s'ouvre



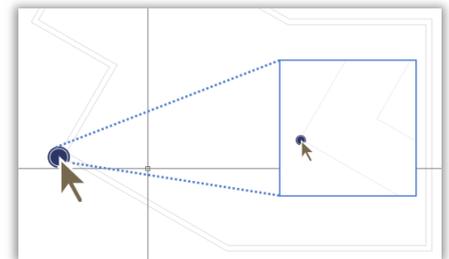
Situé au dessus des couches du mur du mur se trouve un champ [Axe de référence](#). Sa valeur correspond aux épaisseurs des couches -2 à -7 incluses, c'est-à-dire les couches qui doivent être en débord de la dalle béton.

Ce champ permet de définir la valeur de décalage pour la construction du mur.

Réf. Produit	I	S	P	Epaisseur	N°
Placo BA 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,013	7
Lattage vide tech - Horizontal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,022	6
Lattage vide tech - Vertical	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	5
Panneau OSB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	4
DELTA-REFLEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	3
Panneau de fibre de bois	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,145	2
Panneau OSB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,012	1
DELTA-VENT N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	-1
Pavatex Pavatherm Plus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	-2
Lattage Vertical	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,022	-3
Lattage horizontal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	-4
Bardage vertical Epicea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,000	-5
Bardage horiz Epicea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,019	-6
					-7

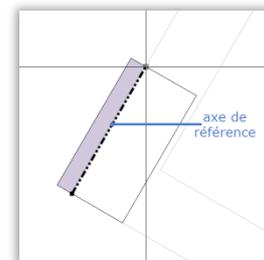
## 6.2 Implantation avec un décalage

- Cliquez sur **OK**
- Sélectionnez avec le [clic gauche](#) le point de départ du mur
- Validez sa position (clic gauche)
- Déplacez la souris



Vous remarquerez que le mur n'est plus accroché à l'arête. Il s'accroche à présent à l'axe de référence du mur.

- Sélectionnez avec le [point d'extrémité](#) du mur
- Assurez-vous que le parement est correctement positionné
- Positionnez les autres murs jusqu'à ce que le contour soit fermé



**Aide :** Pour vous aider à ces dernières étapes, voici quelques rappels :

- Regardez toujours les indications dans la zone de commentaire. Elles indiquent les possibilités à chaque étape
- Vous pouvez toujours reprendre le cheminement expliqué pour les murs du soubassement au chapitre [4.2](#)

Appelez la fonction Sauvegarder :

-  **Sauvegarder** ou combinaison touches **1-1-3**

Vous pouvez désormais fermer la position :

-  **Quitter** ou combinaison touches **1-06**

[↑ Retour en haut](#)