

Créer un mur biais - Tutoriel

Version 14.03

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [créer un mur biais](#). Les fonctions, captures d'écrans et les traductions ont été réalisées dans la version 14.03 du programme Dietrich's.

Sommaire

1	Téléchargement.....	1
1.1	Base de départ.....	1
1.2	Environnement de départ	1
2	Fonctions du pavé numérique	2
2.1	Fonction Créer mur.....	2
2.2	Pavé numérique	2
3	Modes	2
3.1	Coordonnées relatives.....	2
3.2	Angle relatif.....	2
3.3	Autres modes	3

1 Téléchargement

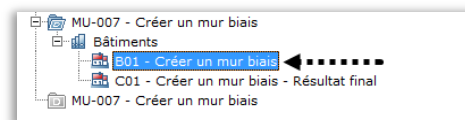
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (49,5 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 - Créer mur biais](#)




1.2 Environnement de départ

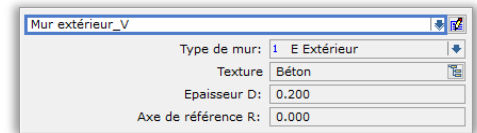
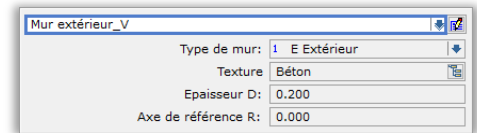
Module		DIMUR – Conception de murs
Affichage		Projet complet (favori 2)
Unité		mètres
Etage		RC 0

2 Fonctions du pavé numérique

2.1 Fonction Créer mur

Appelez la fonction [Créer mur](#)

- Cliquez sur  [Créer mur](#) ou combinaison touches 2-3
- Sélectionnez le modèle [Mur extérieur_V](#)
- Cliquez sur [OK](#) pour valider votre choix



Donnez le point de début du mur

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

- Sélectionnez le point d'extrémité du [mur 1](#)

Donnez le point d'extrémité du mur

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

2.2 Pavé numérique

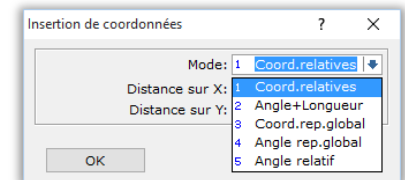
Les touches 0 à 9 du pavé numérique permettent d'appeler une boîte de dialogue comportant des possibilités pour le positionnement du mur.

- Appuyez sur la touche [0](#) du pavé numérique

La boîte de dialogue [Insertion de coordonnées](#) s'ouvre

- Cliquez sur la flèche  pour ouvrir la liste de choix

Cinq options de positionnement sont proposées mais à l'usage, vous utiliserez l'option 5 - Angle relatif la plupart du temps.



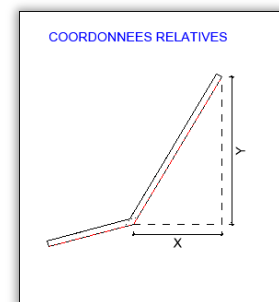
Remarques : Les 5 options de positionnement peuvent être appelées directement en utilisant la touche du pavé numérique correspondant à l'option souhaitée. Par exemple, la touche [2](#) ouvre la boîte de dialogue et sélectionne automatiquement le réglage « [Angle+Longueur](#) ».

3 Modes

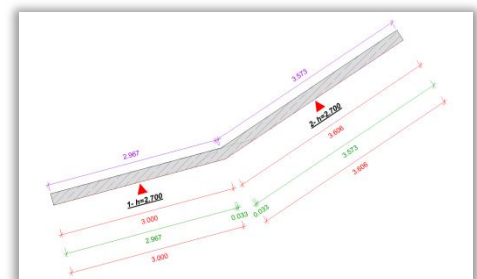
3.1 Coordonnées relatives

- Sélectionnez le mode [1. Coordonnées relatives](#)

Ce mode nécessite de renseigner les coordonnées X et Y du point d'extrémité du mur, par rapport au point de départ du mur (voir image ci-contre).



- Saisissez les coordonnées $X = 3$ et $Y = 2$
- Cliquez sur [OK](#) pour valider
- Si nécessaire, effectuez un [clic droit](#) pour positionner correctement le parement (voir image ci-contre)
- Effectuez un [clic gauche](#) pour valider le sens du parement



Donnez le point d'extrémité du mur

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

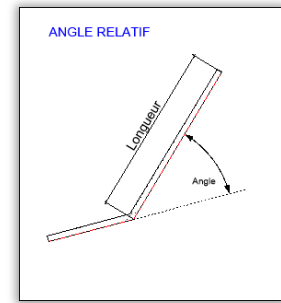
3.2 Angle relatif

- Appuyez sur la touche **5** du pavé numérique

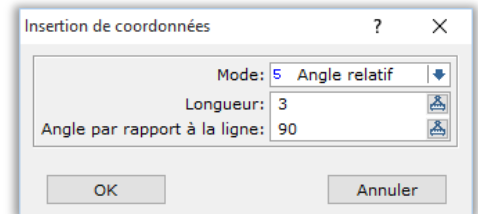
La boîte de dialogue **Insertion de coordonnées** s'ouvre directement sur le choix 5
Le mode nécessite de renseigner la longueur du mur ainsi que l'angle par rapport à une ligne.

Si vous avez créé un mur juste avant, ce dernier est automatiquement choisi comme référence pour déterminer l'angle.

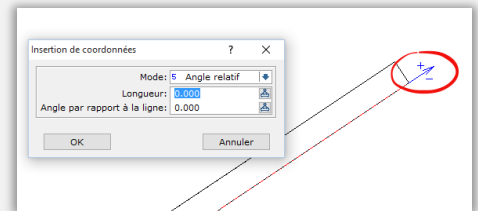
Les signes opératoires + et - sont indiquées



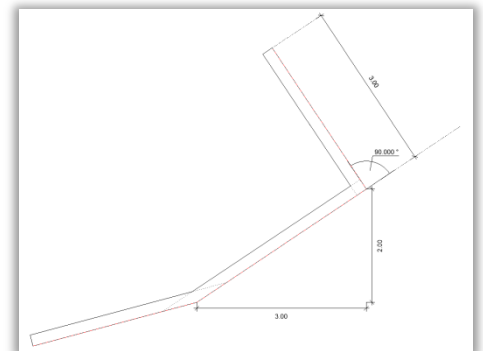
- Renseignez une longueur de **3** mètres
- Renseignez un angle de **90°**
- Cliquez sur OK pour valider ces données
- Effectuez un **clik gauche** pour valider le sens du parement
- Effectuez un **clik droit** pour quitter la fonction



Remarques : Les signes opératoires + et - apparaissent dans la zone graphique de part et d'autre de la ligne de référence. Ils indiquent le sens de rotation du mur. Le résultat sera identique, que l'on renseigne un angle de 45° ou de -315° ($360-45$).



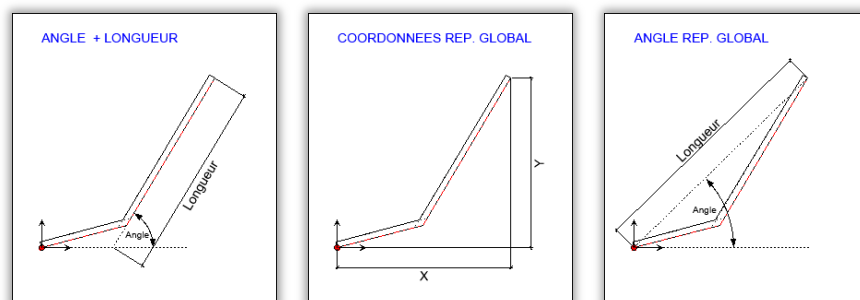
Résultat final ci-contre



- Enregistrer** ou combinaison touches **1-1-3**
- Quitter** ou combinaison touches **1-06**

3.3 Autres modes

Bien que les autres modes soient peu utilisés, voici ce qu'ils permettent. Ils prennent tous les 3 le point 0.00 en référence (repère XoY).



[◆ Retour en haut](#)