

Créer un mur suivant X ou Y - Tutoriel

Version 14.03

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [créer un mur suivant les axes X et Y](#). 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	Zone graphique.....	2
2.1	Rôle du repère XoY.....	2
2.2	Choix de l'étage	2
3	Créer un mur en direction de Y.....	2
3.1	Appel de la fonction Créer mur.....	2
3.2	Direction du mur	3
3.3	Longueur du mur	3
4	Créer un mur en direction de X.....	3
4.1	Mur dans une direction opposée à X ou Y	3
4.2	Cotations et hachures automatiques	4
5	Utiliser la trame.....	4
5.1	Activer la trame	4
5.2	Désactiver la trame	5

1 Téléchargement

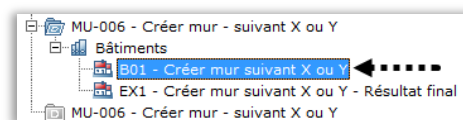
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (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 suivant X ou Y](#)



1.2 Environnement de départ

Avant de commencer, veuillez-vous assurer que votre environnement est réglé comme indiqué ci-dessous :

Module		DIMUR – Conception de murs
Affichage		Projet complet (favori 2)
Unité		Mètres (unité de travail par défaut)
Etage		Et 1

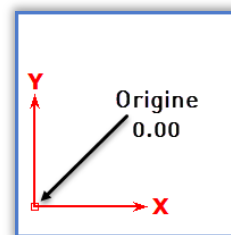
2 Zone graphique

2.1 Rôle du repère XoY

La zone graphique contient un **repère XOY** en rouge qui sert de repère pour la modélisation des différents volumes et composants.

L'origine de ce repère est située au **point 0.00**.

Le module **DIMUR – Conception de murs** positionne l'utilisateur en **vue aérienne** du projet (vue en plan) facilitant la modélisation des murs. Pour autant, les volumes de murs créés sont bien en 3D (Epaisseur, longueur et hauteur).



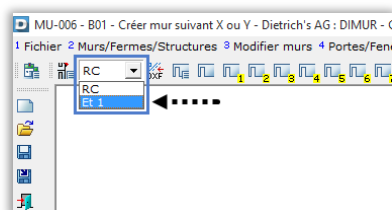
2.2 Choix de l'étage

La création d'un volume de mur nécessite d'avoir au minimum un étage de créé. Si l'on appelle la fonction **Créer mur** alors qu'aucun étage n'a été créé, la fenêtre de création d'étage s'ouvre automatiquement.

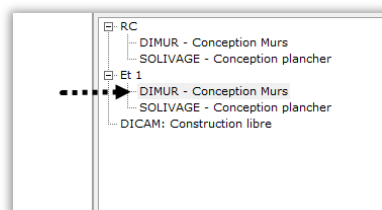
Rappel : La création et le rôle des étages sont expliqués dans le tutoriel Gestion des étages.

La sélection de l'étage peut s'effectuer de différentes manières :

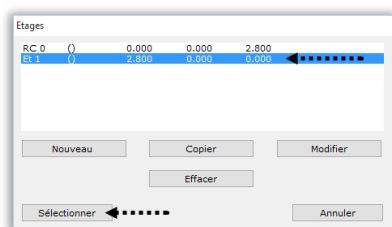
Menu déroulant



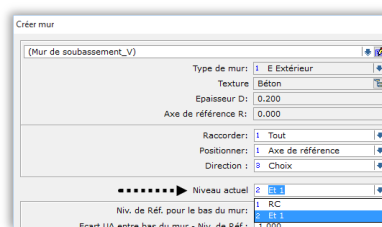
Fenêtre de navigation



Fonction étages



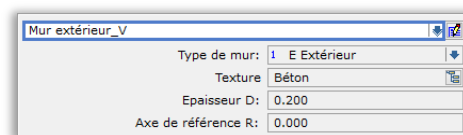
Fonction Créer mur



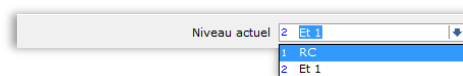
3 Créer un mur en direction de Y

3.1 Appel de la fonction Créer mur

- **Créer mur** ou combinaison touches 2-3
- Sélectionnez le modèle **Mur extérieur_V**
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix

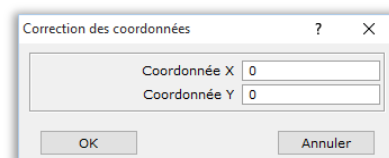


- Sélectionnez l'étage **RC**
- Cliquez sur **OK**



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

- Effectuez un **clic gauche** n'importe où dans la zone graphique
- La boîte de dialogue **Corrections des coordonnées** s'ouvre
- Saisissez les coordonnées **X = 0** et **Y = 0**



- Validez par **OK**

Remarque : Il est également possible de sélectionner directement le point d'origine graphiquement.

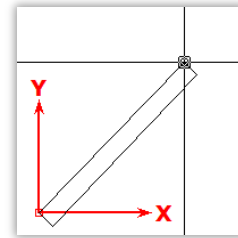
3.2 Direction du mur

- Déplacez la souris sans cliquer

Le mur est accroché au point d'origine. Le programme attend de vous qu'un point d'extrémité soit indiqué.

Donnez le point d'extrémité du mur

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



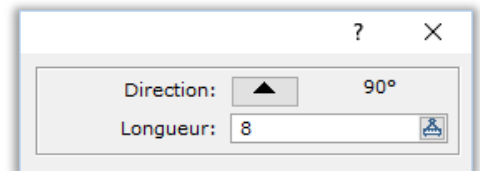
Les flèches du clavier peuvent être utilisées pour indiquer la direction du mur lorsque celui-ci est parallèle à l'axe X ou Y. Aussi, il suffit d'indiquer la direction choisie pour votre mur (à gauche, à droite, en haut ou en bas).

- Appuyez sur la touche **↑** de votre clavier pour créer le premier mur suivant l'axe Y.

3.3 Longueur du mur

Une fenêtre s'ouvre. L'angle du mur indiqué prend en référence l'axe X.

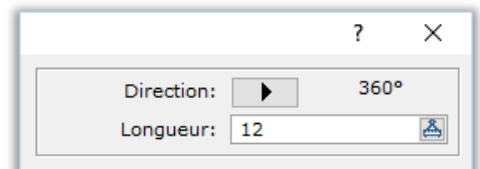
- Saisissez une longueur de **8 mètres**
- Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier
- Validez le sens du parement (clic gauche)



4 Créer un mur en direction de X

Tant que la fonction **Créer mur** n'est pas quittée, il est possible de créer un mur à la suite du précédent. Créer un mur en direction de l'axe X suit exactement la même logique.

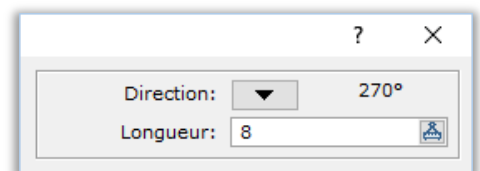
- Appuyez sur la touche **→** de votre clavier pour créer le mur 2 suivant l'axe X.
- Saisissez une longueur de **12 mètres**
- Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier
- Validez le sens du parement (clic gauche)



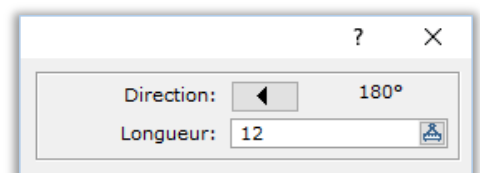
4.1 Mur dans une direction opposée à X ou Y

Pour que le mur soit créé dans la direction opposée à l'axe X ou Y, on utilisera alors les deux autres flèches de direction du clavier.

- Appuyez sur la touche **↓** de votre clavier pour créer le mur 2 suivant l'axe X.
- Saisissez une longueur de **8 mètres**
- Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier
- Validez le sens du parement (clic gauche)



- Appuyez sur la touche **←** de votre clavier pour créer le mur 2 suivant l'axe X.
- Saisissez une longueur de **12 mètres**
- Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier
- Validez le sens du parement (clic gauche)
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la fonction **Créer mur**

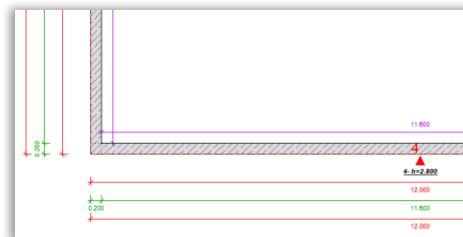


Remarque : Pour le point d'extrémité du dernier mur, il est également possible de le sélectionner graphiquement étant donné qu'il correspond au point de part du premier mur.

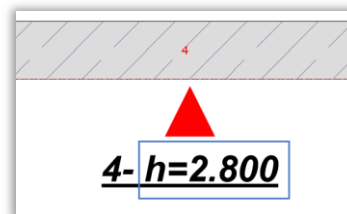
4.2 Cotations et hachures automatiques

Lorsque l'on effectue plusieurs clics droits, le programme dé-zoom jusqu'à afficher l'intégralité du projet dans la zone graphique.

Après un court instant, les murs modélisés sont automatiquement cotés et hachurés. Ainsi, il est très aisé de contrôler les informations renseignées.



Par défaut, la hauteur du mur est également indiquée dans la description placée à côté du mur.

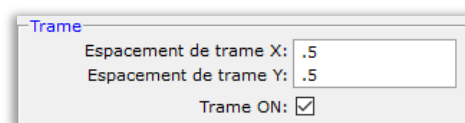


5 Utiliser la trame

La trame est une grille placée en arrière-plan permettant de positionner rapidement des éléments en s'accrochant dessus. Il peut être utile de l'utiliser dans des cas simple.

5.1 Activer la trame

-  **Repère - Trame** ou combinaison touches **1-7-9**
- La boîte de dialogue Repère et Trame s'ouvre
- Saisissez **X= .5** et **Y = .5** dans la partie **Trame**
- Cochez la case **Trame ON**
- Validez ce réglage en cliquant sur **OK**

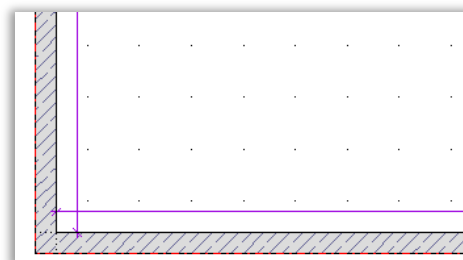


Remarque : L'icône Repère – Trame n'est pas présente dans la barre d'icône. Comme pour toutes les fonctions utilisées dans les tutoriels, les 3 méthodes d'accès aux fonctions sont toujours indiquées (icône, Menu déroulant, raccourci clavier). Les barres d'icônes sont personnalisables mais ce n'est pas l'objectif de ce tutoriel.

Des points apparaissent, leur espacement est égal à 50 cm en X et en Y comme indiqué au point précédent.

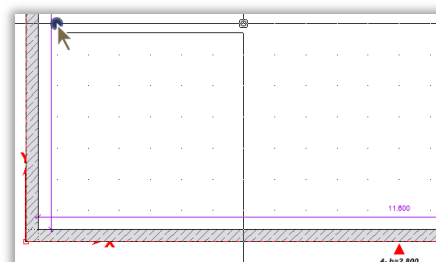
Appelez la fonction **Créer mur**

-  **Créer mur** ou combinaison touches **2-3**
- Sélectionnez le modèle **Mur intérieur_V**
- Cliquez sur **OK** pour valider le réglage

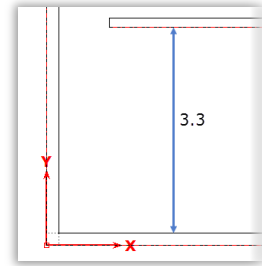


Le curseur est accroché à la trame. Ainsi, il n'est pas possible de choisir un autre point que ceux de la grille.

- En partant de l'angle extérieur des **murs 1 et 4**, déplacez-vous suivant les coordonnées suivantes : **X = 1** et **Y = 3.5**
- Validez ce point de départ (**clic gauche**) et décalez la souris



- Positionnez le point d'extrémité du mur de manière à obtenir une longueur de **3 mètres** en **direction de X**.
- Positionnez le parement de manière à avoir à avoir une distance de **3.3 mètres** entre les **murs 5 et 4**
- Créer un mur de retour perpendiculaire au **mur 4**
- Effectuez un **clic droit** pour quitter la fonction



Si vous n'êtes pas sûr du résultat, vous le trouverez dans la position finale C01 – Résultat final

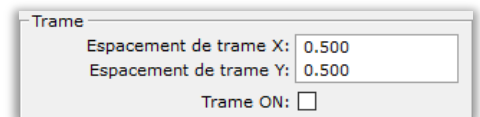
5.2 Désactiver la trame

Une fois active, la trame est affichée dans tous les projets. Il vaut mieux la désactiver maintenant pour la suite des tutoriels.

-  **Repère - Trame** ou combinaison touches **1-7-9**

La boîte de dialogue Repère et Trame s'ouvre

- Décochez la case **Trame ON**
- Validez ce réglage en cliquant sur **OK**



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

[♦ Retour en haut](#)