

Gestion de l'affichage du module DIMUR - Tutoriel

Version 14.03

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [gérer l'affichage des éléments dans la zone graphique du module DIMUR-Conception de murs](#). 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	Fonction Affichage.....	2
2.1	Rôle de cette fonction	2
2.2	Accès rapide à la fonction	2
2.3	Fonction Affichage	2
3	Interactions possibles de la fonction.....	2
3.1	Accès aux réglages standards	2
3.1.1	Classement des éléments.....	3
3.1.2	Sous classement.....	3
3.2	Cases à cocher.....	3
3.3	Champs avec valeurs à saisir	4
3.4	Sous-réglages.....	4
3.4.1	Sélection d'un sous-réglage	4
3.4.2	Paramètres d'un sous-réglage.....	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](#) (2.91 Mo)

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 – Gestion de l'affichage](#)



1.2 Environnement de départ

Module		DIMUR – Conception de murs
Unité		mètres
Etage		RC 0

2 Fonction Affichage

2.1 Rôle de cette fonction

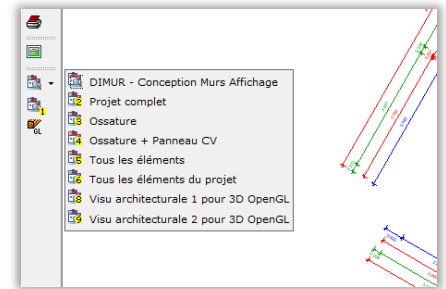
Au fur et à mesure de l'avancement de votre projet, le nombre d'éléments visibles à l'écran sont de plus en plus nombreux. La fonction Affichage permet de filtrer les éléments à afficher pour n'avoir que ce qui est essentiel à votre travail, à chaque étape de votre projet. Elle est présente dans tous les modules 3D du programme mais son contenu varie en fonction du module dans lequel vous travaillez.

2.2 Accès rapide à la fonction

La fonction Affichage est présente dans les barres d'icônes proposées par défaut. Comme pour la grande majorité des fonctions, des réglages standards ont été créés. Ces derniers peuvent être choisis rapidement à partir d'un menu déroulant lié à l'icône.

- Cliquez sur la flèche  située à droite de l'icône **Affichage**
- Sélectionnez le réglage **Visu architecturale 2 pour 3D OpenGL**

La boîte de dialogue Affichage s'ouvre



- Cliquez sur **OK** pour valider les réglages

La boîte de dialogue Affichage se ferme. La zone graphique contient beaucoup moins d'éléments. Les cotations, hachures ont été masquées et seuls le mobilier et l'enveloppe globale du projet ont été conservés.



2.3 Fonction Affichage

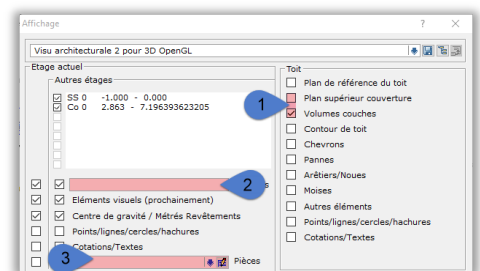
La fonction Affichage peut tout aussi bien être appelée avec les méthodes habituelles.

Appelez la fonction **Affichage**

-  **Affichage** ou combinaison touches **1-7-1**

La boîte de dialogue Affichage s'ouvre. On retrouve 3 types de contrôle dans cette fenêtre :

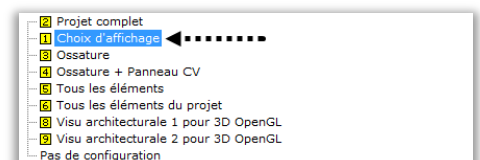
- ① Cases à cocher
- ② Champs avec valeurs à saisir
- ③ Sous-réglage



3 Interactions possibles de la fonction

3.1 Accès aux réglages standards

- Cliquez sur la flèche  située en haut de la boîte de dialogue
- La boîte de dialogue DIMUR – Conception Murs Affichage s'ouvre
- Sélectionnez le réglage **Choix d'affichage**
- Cliquez sur **OK**



3.1.1 Classement des éléments

Les éléments sont classés par environnement (ou module). De cette manière, il est plus aisé de retrouver un élément à masquer ou afficher :

Murs : Éléments créés dans les modules DIMUR et OSSATURE

Plancher : Éléments créés dans les modules SOLIVAGE

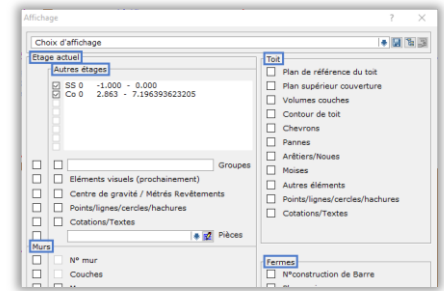
Toit : Éléments créés dans les modules CHARPENTE

Fermes : Éléments créés dans le module FERMES/STRUCTURE

DICAM : Éléments créés dans le module DICAM

Etage actuel / autres étages : Deux colonnes permettent de distinguer les éléments (murs, planchers et éléments de dessins) de l'étage actuel des autres étages

Cotations, descriptions... : Comme son nom l'indique, il s'agit des cotations, textes et remplissages automatiques de l'étage actuel



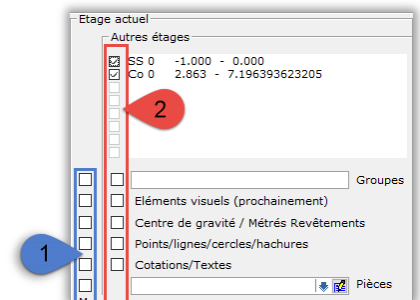
3.1.2 Sous classement

Le module DIMUR a la particularité de gérer plusieurs étages. La fonction Affichage permet de gérer différemment les éléments de l'étage actuel des éléments contenus dans les autres étages :

① : Éléments créés dans l'étage actuel

② : Éléments créés dans les autres étages

Rappel : La gestion des étages est expliquée dans le tutoriel [Gestion des étages](#).



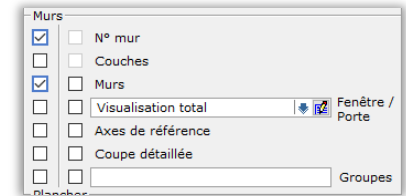
3.2 Cases à cocher

Les cases à cocher sont relativement simples à utiliser.

- ☒ Élément visible
- ☐ Élément invisible

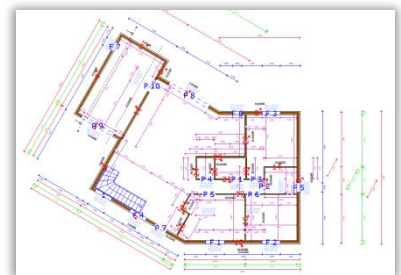
- Cochez les cases **N° mur** et **Murs** pour l'étage actuel
- Cliquez sur **OK**

Remarque : Vous remarquerez que la cotation et le hachurage est déjà coché.



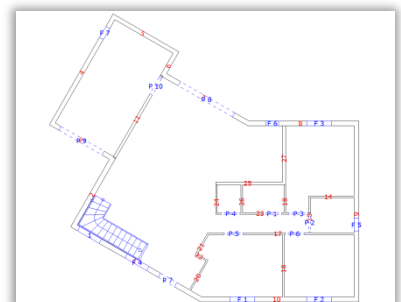
Les éléments cochés sont visibles à l'écran. Nous souhaitons à présent masquer les hachures et cotations pour ne conserver que les murs et N° de mur.

- Appuyez sur la touche **+** du clavier
- Cette touche permet de rappeler la dernière fonction utilisée.
- Décochez la case **Hachures + Cotations + Descriptions depuis dimur**
 - Cliquez sur **OK**



La zone graphique affiche à présent une vue plus épurée du projet avec uniquement les murs ainsi que les numéros des murs.

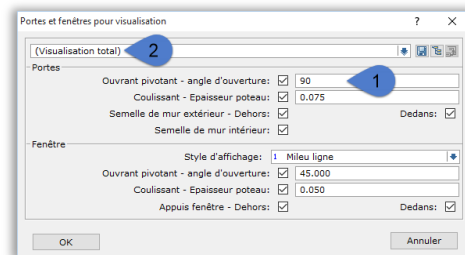
- Appuyez sur la touche **+** du clavier



3.4.2 Paramètres d'un sous-réglage

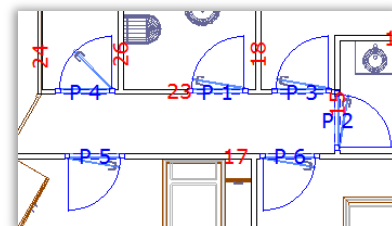
La présence d'une icône  à droite de la flèche  indique que les paramètres de l'enregistrement peuvent être visualisés et modifiés si cela s'avère nécessaire.

- Cliquez sur l'icône  du champ **Fenêtre/Porte**
La fenêtre « Portes et fenêtres pour visualisation » s'ouvre. Différents réglages permettent de régler l'affichage des portes et des fenêtres.
 - Saisissez un angle d'ouverture de **90°** pour les **portes** ①
 - Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier
- Vous noterez la présence de parenthèses ② pour le nom de l'enregistrement indiquant que ce dernier a été modifié
- Cliquez sur **OK**



- Cliquez sur **OK** en bas de la fenêtre Affichage

La représentation 2D de l'ouverture des portes affiche à présent un angle de 90°. L'angle de chaque menuiserie n'a pas été modifié car cela est défini dans les paramètres même de chaque porte.



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

[♦ Retour en haut](#)