

Insérer une fenêtre - Tutoriel

Version 15.01

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [insérer une fenêtre](#). 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	Positionnement	2
2.1	Types de fenêtre	2
2.2	Charger un modèle.....	2
2.3	Adapter les dimensions	3
2.4	Positionner la fenêtre	3
3	Sol fini & dessous d'étage	4
4	Modifications	5
4.1	Déplacer une fenêtre	5
4.2	Modifier une fenêtre	5
4.3	Supprimer une fenêtre	6

1 Téléchargement

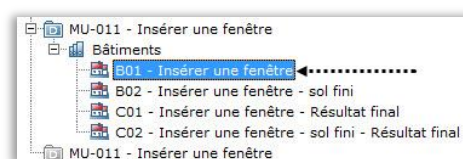
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (507 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 – Insérer une fenêtre](#)



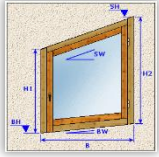
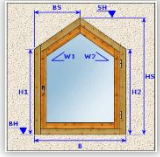
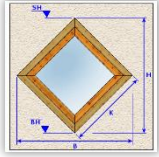
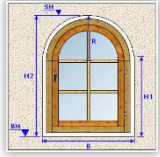
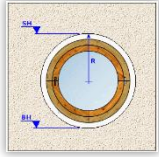
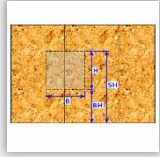
1.2 Environnement de départ

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

2 Positionnement

2.1 Types de fenêtre

Le logiciel Dietrich's inclut en standard différents modèles de fenêtres. Ils permettent d'obtenir un rendu réaliste pour une présentation à un client ou pour un dépôt de permis de construire. Dietrich's n'a pas vocation à remplacer les logiciels de menuiseries aussi certaines données de la fenêtre ne sont pas paramétrables. Bien que les fenêtres rectangulaires soient les plus courantes, il est possible de créer des menuiseries de différentes formes comme on peut le voir ci-dessous.

Rectangulaire	Biaise ¹	Triangulaire ¹	Losangée	Arc de cercle	Œil de bœuf	Réservation ²
						
 4-7-1	 4-7-2	 4-7-3	 4-7-4	 4-7-5	 4-7-6	 4-7-8

¹ Les types de fenêtre Biaise et Triangulaire permettent également de créer des menuiseries avec 3 côtés (triangle rectangle, quelconque et isocèle).

² Les réservations ne sont pas à proprement parlé des fenêtres. On utilise le type Réservation pour réaliser une découpe d'une ou plusieurs couches sans que cela affecte le volume de mur.

2.2 Charger un modèle

Pour la création d'une fenêtre, l'utilisation des modèles est recommandée. Cela évite d'avoir à régler tous les paramètres à chaque fois. Des fenêtres de dimension standard ont déjà été enregistrées et sont disponibles par défaut.

Remarque : Les modèles préenregistrés sont entièrement personnalisables et peuvent être complétés par l'ajout de vos propres modèles. La création de modèles personnalisés sera abordée dans un autre tutoriel.

-  Rectangulaire ou combinaison touches 4-7-1

Sélectionnez le mur dans lequel vous souhaitez créer l'ouverture
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

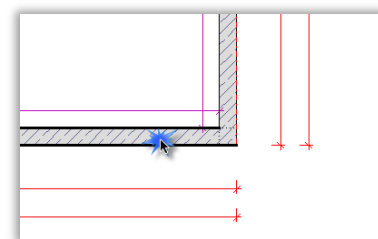
- Effectuez un **clic gauche** sur le mur 1

Le contour du mur 1 est mis en surbrillance et clignote

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

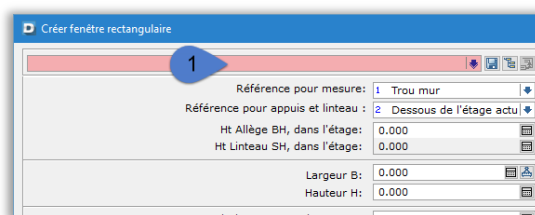
Souris Gauche ou Entrée = Valider l'objet. Souris Droite ou Esp

- Effectuez un **clic gauche** pour valider le mur sélectionné



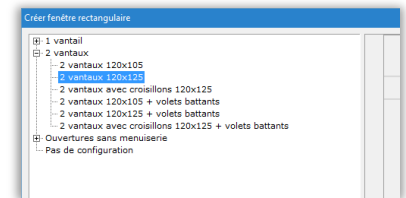
La boîte de dialogue **Créer fenêtre rectangulaire** s'ouvre. L'accès aux modèles préenregistrés s'effectue en haut de la fenêtre.

- Effectuez un **clic gauche** sur la flèche  ou dans la zone  située juste devant.



La liste des modèles de fenêtre rectangulaires s'ouvre. Les différents formats standards de fenêtres sont classés par catégorie.

- Effectuez un **clic gauche** sur le signe  pour ouvrir la catégorie **2 vantaux**
- Sélectionnez le modèle **2 vantaux 120x125**
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix



2.3 Adapter les dimensions

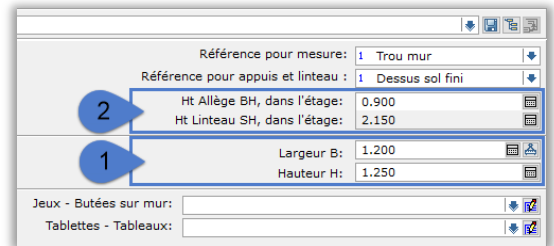
Les informations de paramétrage de la fenêtre rectangulaire sont organisées sous 3 onglets : Informations / Système, Dimensions et Menuiserie.

- Cliquez sur l'onglet **Dimensions**

Sous cet onglet, vous pouvez retrouver :

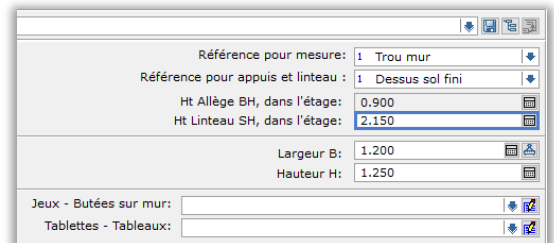
- les dimensions de la menuiserie (Largeur B et Hauteur H)
- la hauteur d'allège ou linteau

Le champ **Ht Linteau SH** est grisé ce qui signifie qu'il ne peut pas être modifié. Il est lié aux champs **Ht Allège BH** et **Hauteur H**.



- Effectuez un clic gauche dans le champ **Ht Allège BH**
- Appuyez sur la touche **Suppr** du clavier
- Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier

Par cette action, le champ **Ht Allège BH** est grisé et la hauteur du linteau peut désormais être modifiée.



2.4 Positionner la fenêtre

Le positionnement de la fenêtre nécessite un point de référence pour l'insertion. Deux boutons sont présents en bas de la boîte de dialogue. Vous pouvez choisir de positionner le bord (gauche ou droit) ou l'axe de la fenêtre. Ce choix s'effectuera surtout en fonction des données dont vous disposez.

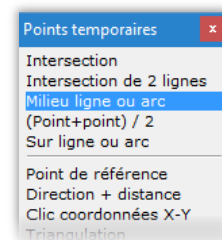
- Cliquez sur le bouton **A l'Axe**

Sélectionnez un point de référence pour positionner l'ouverture
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

- Effectuez un **clic milieu souris**

Un menu contextuel s'ouvre et propose la sélection d'un point temporaire.

- Sélectionnez le choix **Milieu ligne ou arc**



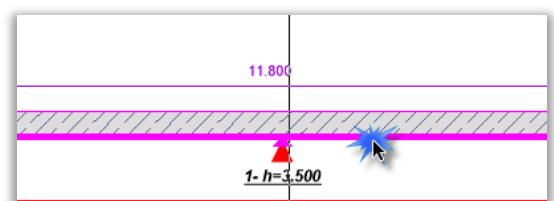
Sélectionnez une ligne ou un arc de cercle
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic gauche** sur le parement extérieur du mur 1

Est-ce le bon élément ?

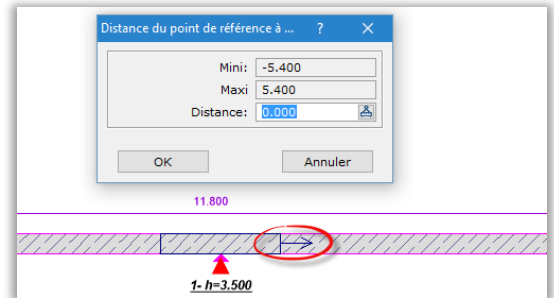
Souris Gauche ou Entrée = Valider l'objet. Souris Droite ou Espace

- Validez le choix par un **clic gauche**



La boîte de dialogue Distance du point de référence... s'ouvre. Dans cette fenêtre, il vous est possible de déplacer la menuiserie. Dans la zone graphique, une flèche indique la direction d'un déplacement suivant une valeur positive.

- Renseignez une distance de -1
- Cliquez sur le bouton **OK**

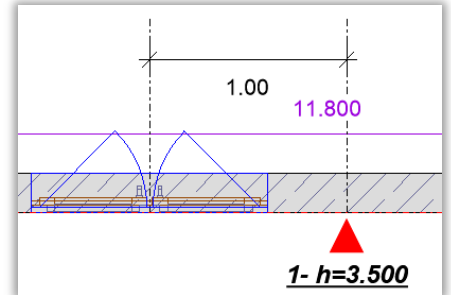


La menuiserie a été positionnée 1 mètres en retrait vers la gauche par rapport au point d'insertion choisi (milieu du parement extérieur du mur).

Tant que la fonction Créer fenêtre n'a pas été quittée, il est possible de créer une autre fenêtre.

Sélectionnez le mur dans lequel vous souhaitez créer l'ouverture
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

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



3 Sol fini & dessous d'étage

Les fenêtres peuvent être positionnées au choix : par rapport au-dessous de l'étage actuel ou par rapport au sol fini. Le sol fini est déterminé par les couches de finition du volume de plancher. Lorsqu'il n'y a aucun plancher à l'aplomb de la fenêtre, le résultat est le même que l'on choisisse l'une des deux références (étage actuel ou sol fini). Pour illustrer ces actions, nous allons utiliser une position dans laquelle plusieurs fenêtres ont été créées.

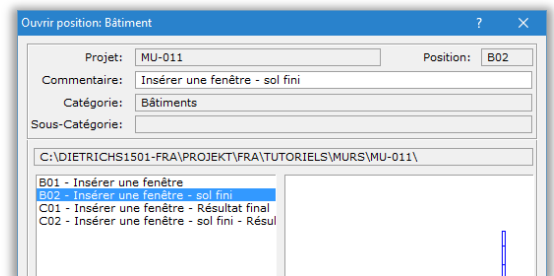
-  **Ouvrir** ou combinaison touches 1-1-2

La boîte de dialogue Ouvrir position : Bâtiment s'ouvre

- Sélectionnez la position **B02 - Insérer une fenêtre - sol fini**
- Cliquez sur **OK**

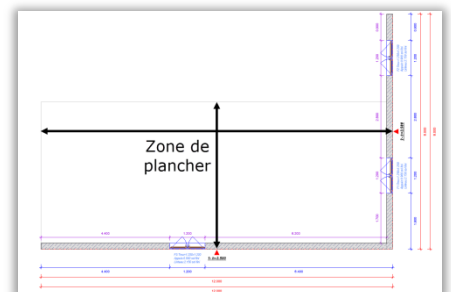
Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande si vous souhaitez sauvegarder le projet actuel.

- Répondez **Oui**



La position B02 comporte une zone de plancher qui a volontairement été arrêtée en retrait de l'extrémité du mur 2.

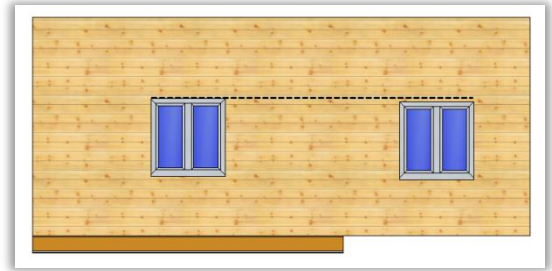
Deux fenêtres ont été créées avec les mêmes paramètres sur le mur 2. L'une se situe dans la zone de plancher alors que la seconde se situe en dehors de cette zone.



-  **Open GL** ou combinaison touches 9-6

Rappel : Les fonctions du mode Open GL sont expliquées dans le tutoriel  Visualisation texturée.

Bien que les deux fenêtres aient été créées avec les paramètres (sol fini), la fenêtre en dehors de la zone de plancher est plus basse car le logiciel n'a trouvé aucune zone de plancher à l'aplomb du point d'insertion de la fenêtre !



- Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter le mode Open GL.

4 Modifications

Les fenêtres peuvent être modifiées, déplacées ou supprimées.

4.1 Déplacer une fenêtre

Une fenêtre peut être déplacée vers la gauche ou la droite. On utilise pour cela la fonction **Déplacer**.

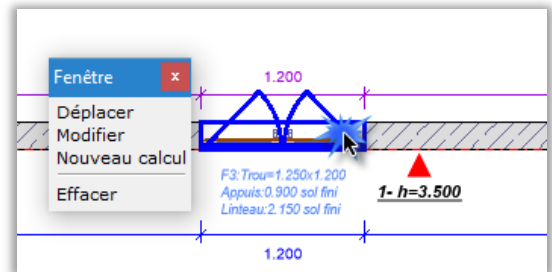
- Positionnez le curseur de la souris (sans cliquer) sur la fenêtre du mur 1.

Le contour de la fenêtre est mis en surbrillance.

- Effectuez alors un **clic droit** sans déplacer le curseur de la souris

Un menu contextuel s'ouvre.

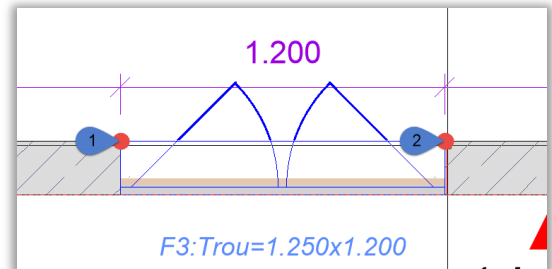
- Sélectionnez **Déplacer**



Sélectionnez le point de référence de la translation!
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

Le déplacement est effectué graphiquement d'un point A à un point B. Pour déplacer la fenêtre suivant une valeur, il suffit de sélectionner deux points différents.

- Effectuez un zoom avec la roulette souris sur la fenêtre
- Effectuez un clic gauche sur le bord gauche **1** de la fenêtre



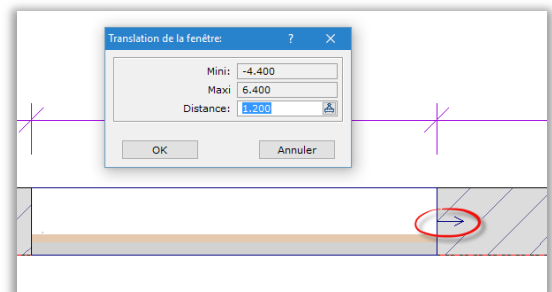
Sélectionnez le point de mire de la translation!
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Soui

- Effectuez un clic gauche sur le bord droit **2** de la fenêtre

La boîte de dialogue **Translation de la fenêtre** s'ouvre. La valeur de déplacement indiquée correspond à la distance qui sépare les deux points (distance parallèle au mur).

Dans la zone graphique, une flèche indique la direction d'un déplacement suivant une valeur positive.

- Saisissez la valeur **1** dans le champ **distance**
- Cliquez sur **OK**



La fenêtre a été déplacée de 1 mètre vers la droite.

4.2 Modifier une fenêtre

Les paramètres de la fenêtre peuvent également être modifiés. On utilisera encore une fois le menu contextuel du clic milieu souris dans lequel on retrouve la fonction **Modifier**.

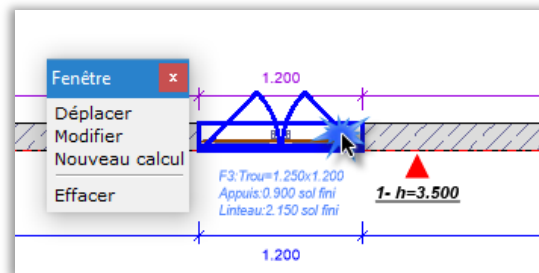
- Positionnez le curseur de la souris (sans cliquer) sur la fenêtre du mur 1.

Le contour de la fenêtre est mis en surbrillance.

- Effectuez alors un **clic droit** sans déplacer le curseur de la souris

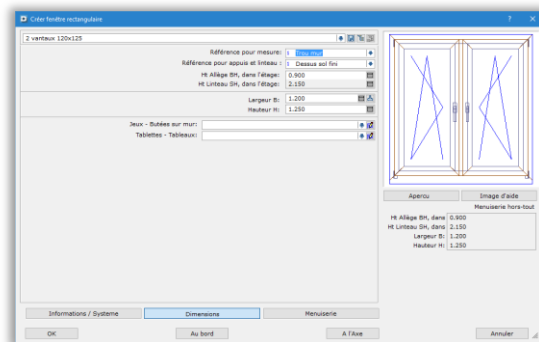
Un menu contextuel s'ouvre.

- Sélectionnez **Modifier**



La boîte de dialogue Créer fenêtre rectangulaire s'ouvre. Il s'agit de la même boîte de dialogue qui a servi à définir les paramètres de la fenêtre. Tous les champs peuvent donc être modifiés.

- Cliquez sur l'onglet **Dimensions**
- Cliquez dans le champ **Largeur B**
- Saisissez la valeur **1**
- Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier
- Appuyez sur le bouton **OK**



Remarque : La fenêtre de création des fenêtres comporte une zone d'aperçu dynamique. Toute modification dimensionnelle est visible instantanément dans cette zone.

Les paramètres d'insertion sont conservés. Aussi, la fenêtre est toujours axée par rapport au parement extérieur du mur dans notre exemple. Seule la largeur de la fenêtre a été modifiée.

4.3 Supprimer une fenêtre

Une fenêtre peut naturellement être effacée. Comme pour les actions précédentes, on utilisera les fonctions du menu contextuel.

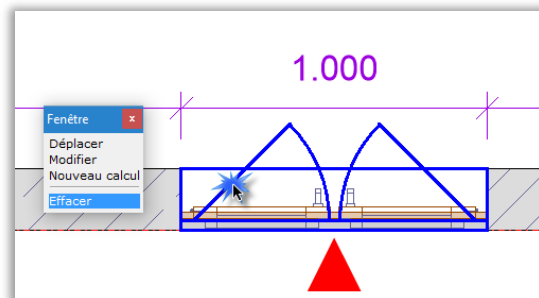
- Positionnez le curseur de la souris (sans cliquer) sur la fenêtre du mur 1.

Le contour de la fenêtre est mis en surbrillance.

- Effectuez alors un **clic droit** sans déplacer le curseur de la souris

Un menu contextuel s'ouvre.

- Sélectionnez **Effacer**



La fenêtre est effacée instantanément.

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

[✦ Retour en haut](#)