

Insérer une porte - Tutoriel

Version 15.01

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [insérer une porte](#). 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 porte.....	2
2.2	Charger un modèle.....	2
2.3	Adapter les dimensions	3
2.4	Positionner la porte	3
3	Sol fini & dessous d'étage.....	4
4	Modifications	5
4.1	Déplacer une porte	5
4.2	Modifier une porte	6
4.3	Supprimer une porte.....	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](#) (608 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 porte](#)



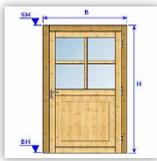
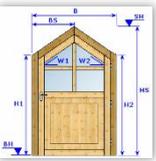
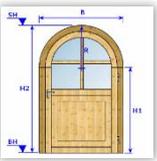
1.2 Environnement de départ

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

2 Positionnement

2.1 Types de porte

Le logiciel Dietrich's inclut en standard différents modèles de portes. 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 porte ne sont pas paramétrables. Bien que les portes 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	Arc de cercle
			
 4-1-1	 4-1-2	 4-1-3	 4-1-4

¹ Naturellement, les portes Biaises peuvent être également créées avec le biais vers la gauche.

2.2 Charger un modèle

Pour la création d'une porte, l'utilisation des modèles est recommandée. Cela évite d'avoir à régler tous les paramètres à chaque fois. Des portes 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.

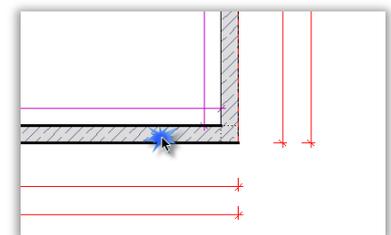
-  Rectangulaire ou combinaison touches 4-1-1

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

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



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

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



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

- Effectuez un **clik gauche** sur le signe  pour ouvrir la catégorie **Portes extérieures**
- Sélectionnez le modèle **Porte d'entrée 90x215**
- Cliquez sur **OK** pour valider votre choix



2.3 Adapter les dimensions

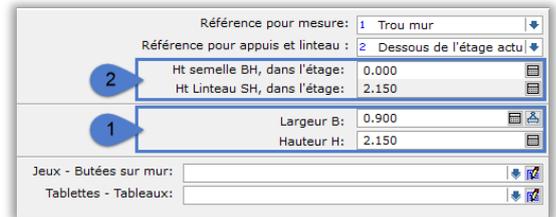
Les informations de paramétrage de la porte rectangulaire sont organisées sous 3 onglets : Informations / Système, Dimensions et Menuiserie.

- Cliquez sur l'onglet **Dimensions**

Sous cet onglet, vous pouvez retrouver :

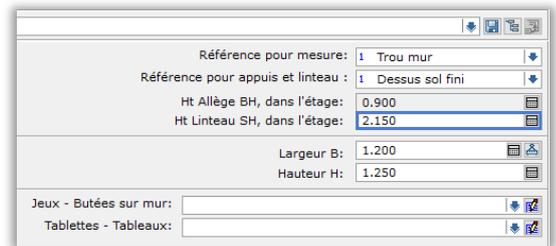
- 1 les dimensions de la menuiserie (Largeur B et Hauteur H)
- 2 la hauteur semelle ou linteau

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



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

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



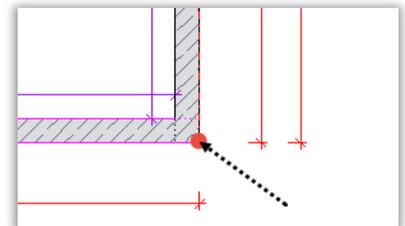
2.4 Positionner la porte

Le positionnement de la porte 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 porte. Ce choix s'effectuera surtout en fonction des données dont vous disposez.

- Cliquez sur le bouton **Au bord**

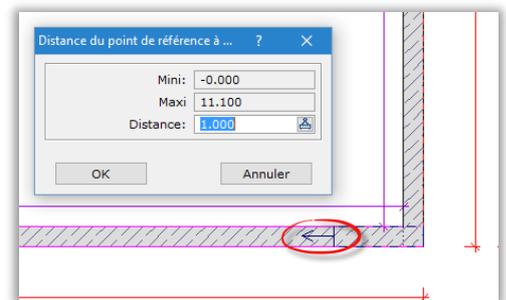
Sélectionnez un point de référence pour positionner l'ouverture
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Sou

- Zoomez dans l'angle des murs en utilisant la **molette souris**
- Effectuez un **clic gauche** sur l'angle extérieur des murs 1 et 2



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.

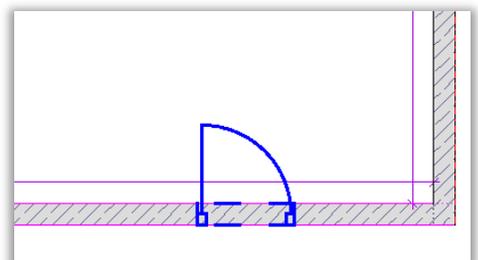
- Renseignez une distance de **1.5**
- Cliquez sur le bouton **OK**



Est-ce le bon sens de butée ?
Souris Gauche = accepter. Souris Droite = refuser

La menuiserie est visible en surbrillance dans la zone graphique et cette dernière clignote. Le logiciel nous demande de valider le sens de la butée.

- Effectuez un **clic droit** pour modifier le sens



Est-ce le bon sens de butée ?
Souris Gauche = accepter. Souris Droite = refuser

Par l'action du clic droit, le sens de la butée est inversé.

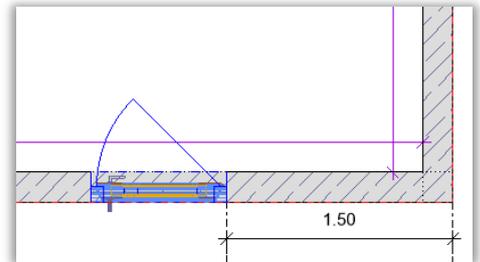
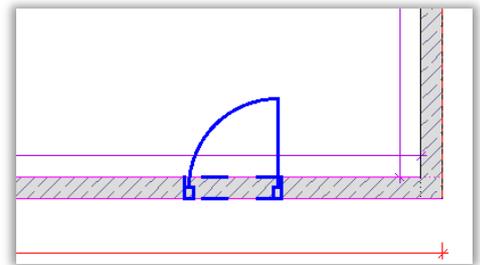
- Effectuez un **clic gauche** pour valider le sens de butée

La menuiserie a été positionnée 1,5 mètres en retrait vers la gauche par rapport à l'angle du mur.

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

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 porte



3 Sol fini & dessous d'étage

Les portes 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 porte, 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 portes ont été créées.

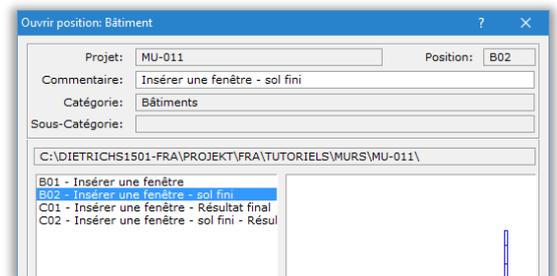
-  Ouvrir ou combinaison touches 1-1-2

La boîte de dialogue Ouvrir position : Bâtiment s'ouvre

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

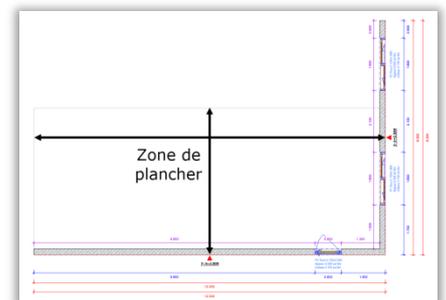
Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande si vous souhaitez sauvegarder le projet actuel.

- Répondez **Oui**



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

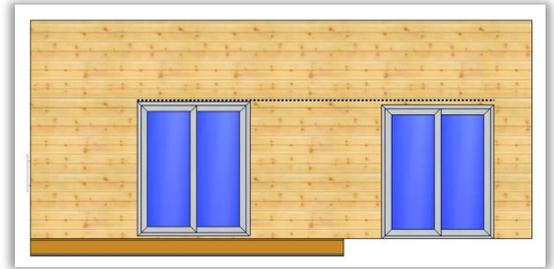
Deux portes ont été créées avec les mêmes paramètres sur le mur 2. L'une se situe dans la zone de plancher alors que la seconde se situe en dehors de cette zone.



-  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 baies coulissantes aient été créées avec les paramètres (sol fini), la baie située 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 porte !



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

4 Modifications

Les portes peuvent être modifiées, déplacées ou supprimées en même titre que les fenêtres. Bien que toutes ces actions soient possibles en utilisant le menu contextuel du clic droit souris (*Cette méthode est expliquée dans le tutoriel [Insérer une fenêtre](#)*), vous allez utiliser une deuxième possibilité qui consiste à utiliser les fonctions présentes dans les menus déroulants.

4.1 Déplacer une porte

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

-  **Déplacer** ou combinaison touches 4-2

Sélectionnez la porte qui doit être translaturée!
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic gauche** souris sur la porte du mur 1

Le contour de la porte est mis en surbrillance.

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

- Effectuez un **clic gauche** souris pour valider le choix

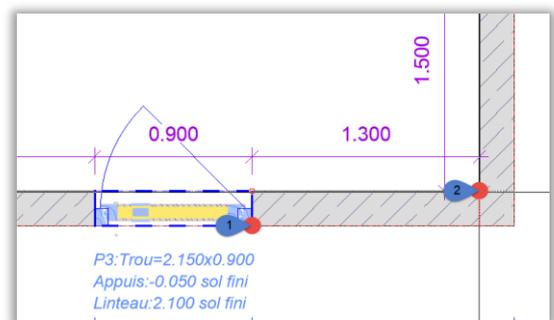
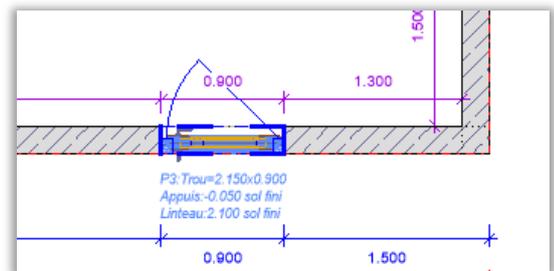
Sélectionnez le point de référence de la translation!
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Sou

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 droit **1** de la fenêtre

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

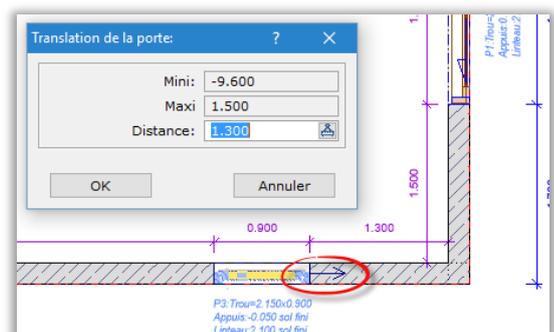
- Effectuez un clic gauche dans l'angle **2** de murs



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 porte

Les paramètres de la porte peuvent également être modifiés. On utilisera encore une fois le menu déroulant dans lequel on retrouve la fonction **Modifier**.

Modifier ou combinaison touches 4-3

Sélectionnez la porte qui doit être modifiée!

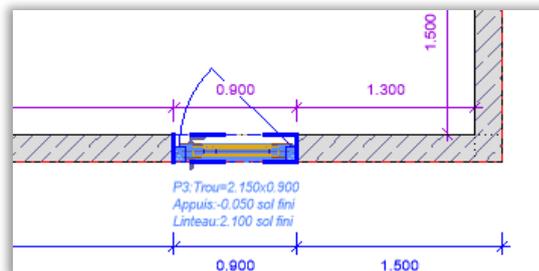
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic gauche** sur la porte du mur 1

Le contour de la porte est mis en surbrillance.

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

- Effectuez un **clic gauche** souris pour valider le choix

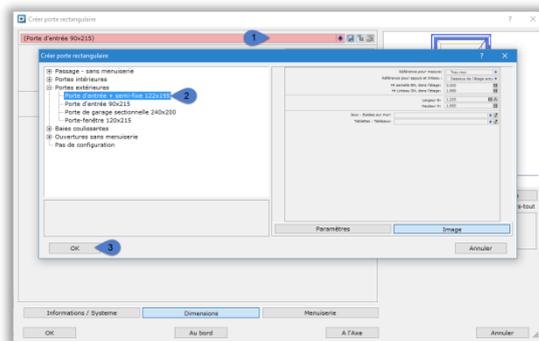


La boîte de dialogue Créer fenêtre rectangulaire s'ouvre. Il s'agit de la même boîte de dialogue qui a servi à définir les paramètres de la fenêtre. Tous les champs peuvent donc être modifiés.

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

La liste des modèles s'ouvre

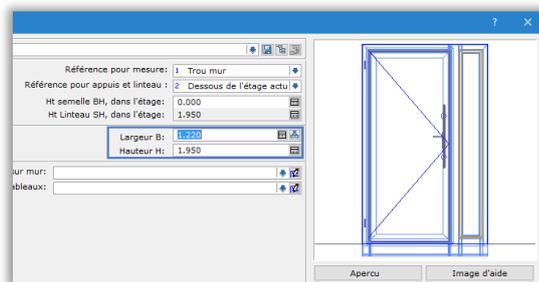
- Sélectionnez le modèle **Porte d'entrée + semi-fixe 122x195**
- Appuyez sur le bouton **OK**



- Sous l'onglet **Dimensions**, saisissez les dimensions suivantes :
 - une largeur B de **1.22**
 - une hauteur H de **1.95**

Les dimensions de la porte changent. Pour conserver la distance entre l'angle de murs et le bord de la fenêtre, il est nécessaire de redéfinir ce point.

- Cliquez sur le bouton **Au bord**

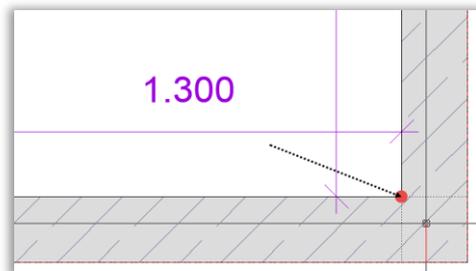


Sélectionnez un point de référence pour positionner l'ouverture
Souris gauche = Valider-Sélectionner. Souris Droite = Quitter. Sou

- Effectuez un **clic gauche** dans l'angle du mur

La boîte de dialogue **Translation de la fenêtre** s'ouvre.

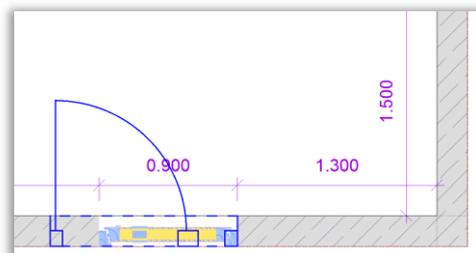
- Saisissez la valeur **1.3** dans le champ **Distance**
- Cliquez sur **OK**



Est-ce le bon sens de butée ?

Souris Gauche = accepter. Souris Droite = refuser

- Effectuez un **clic droit** pour inverser le sens de la butée



Est-ce le bon sens de butée ?

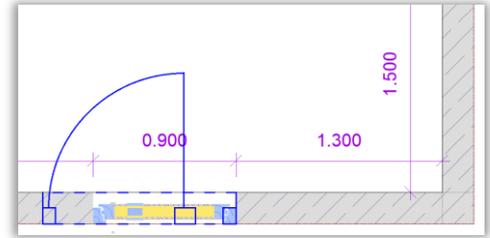
Souris Gauche = accepter. Souris Droite = refuser

- Effectuez un **clic gauche** pour valider le sens de la butée

Sélectionnez la porte qui doit être modifiée!

Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic droit** pour quitter la fonction **Modifier**



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 porte

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

-  **Effacer** ou combinaison touches 4-1-4

Choisissez la porte à effacer!

Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic gauche** sur la porte du mur 1

Le contour de la porte est mis en surbrillance.

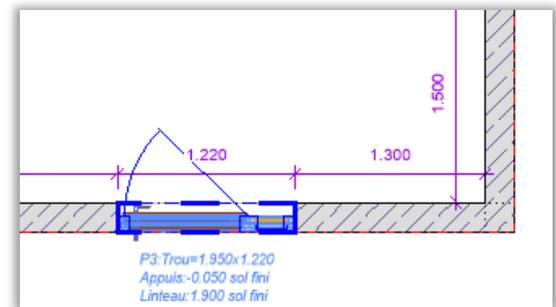
Souris Gauche ou Entrée = Valider l'objet. Souris Droite ou Espace

- Effectuez un **clic gauche** souris pour valider le choix

Choisissez la porte à effacer!

Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Effectuez un **clic droit** souris pour quitter la fonction



La porte est effacée une fois la fonction Effacer quittée.

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

[♦ Retour en haut](#)