

# Gestion de l'affichage - Fermes - Tutoriel

## Version 15.03

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [gérer l'affichage des éléments dans la zone graphique du module Fermes](#). Les fonctions, captures d'écrans et les traductions ont été réalisées dans la version 15.03 du programme Dietrich's.

## Sommaire

|          |                                                   |          |
|----------|---------------------------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Téléchargement.....</b>                        | <b>1</b> |
| 1.1      | Base de départ.....                               | 1        |
| 1.2      | Environnement de départ .....                     | 1        |
| <b>2</b> | <b>Fonction Affichage.....</b>                    | <b>2</b> |
| 2.1      | Rôle de cette fonction .....                      | 2        |
| 2.2      | Accès rapide à la fonction .....                  | 2        |
| 2.3      | Fonction Affichage .....                          | 2        |
| <b>3</b> | <b>Interactions possibles de la fonction.....</b> | <b>2</b> |
| 3.1      | Accès aux réglages standards .....                | 2        |
| 3.2      | Classement des éléments .....                     | 2        |
| 3.3      | Cases à cocher.....                               | 3        |
| <b>4</b> | <b>Affichage dans les sections .....</b>          | <b>3</b> |
| 4.1      | Configuration d'affichage.....                    | 3        |
| 4.2      | Positionnement des sections .....                 | 4        |
| 4.2.1    | Position section horizontale .....                | 4        |
| 4.2.2    | Position section verticale .....                  | 4        |

## 1 Téléchargement

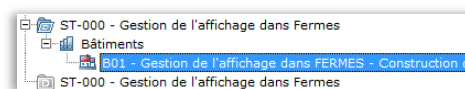
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (2.98 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 dans FERMES...](#)



### 1.2 Environnement de départ

|        |                                                                                     |                                 |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Module |  | FERMES – Construction de fermes |
| Unité  |  | mètres                          |
| Etage  |  | -                               |

## 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.

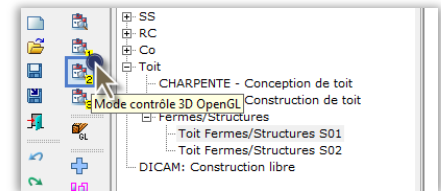
### 2.2 Accès rapide à la fonction

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 des icônes.

Les favoris sont identifiables par un n° sur fond jaune présent dans l'angle inférieur droit de l'icône.

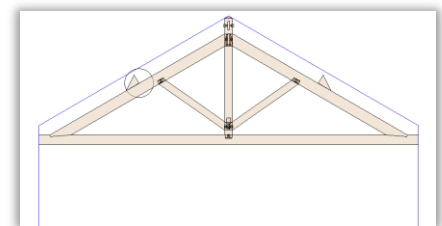
- Sélectionnez le favori d'affichage **Mode contrôle 3D OpenGL**

La boîte de dialogue Affichage s'ouvre



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

La boîte de dialogue Affichage se ferme. La zone graphique contient beaucoup moins d'éléments. Seuls les barres et le contour de la ferme apparaissent.



On utilise généralement ce favori d'affichage pour avoir un aperçu de la structure seule.

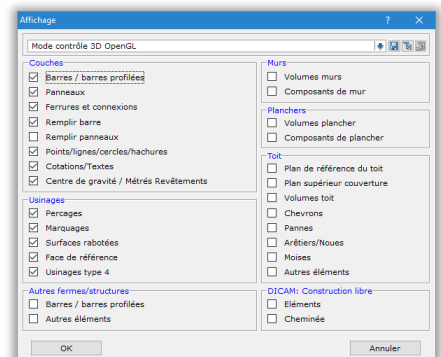
### 2.3 Fonction Affichage

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. Contrairement aux autres modules, vous trouverez dans cette fenêtre uniquement des cases à cocher.

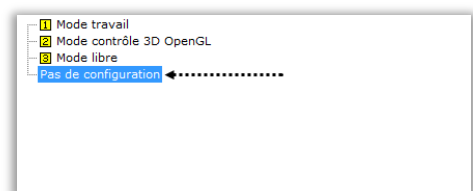


## 3 Interactions possibles de la fonction

### 3.1 Accès aux réglages standards

- Cliquez sur la flèche  située en haut de la boîte de dialogue
- La boîte de dialogue **FERMES – Construction Affichage** s'ouvre
- Sélectionnez le réglage **Pas de configuration**
- Cliquez sur **OK**

Par ce choix, tous les contrôles sont décochés. Ainsi, vous pouvez choisir ce que vous souhaitez afficher.



### 3.2 Classement des éléments

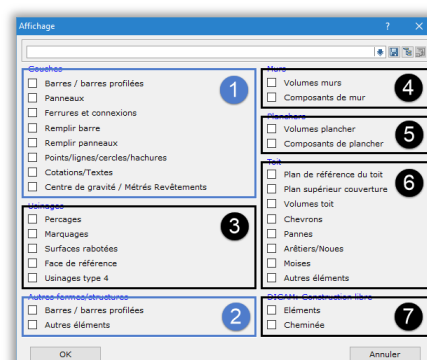
Les éléments sont classés par environnement (ou module). De cette manière, il est plus aisé de retrouver un élément à masquer ou afficher :

Eléments créés dans le module FERMES Construction :

- ① Eléments de fermes, dessins, texte, cotations
- ② Eléments créés dans d'autres plans de construction de fermes

Eléments créés dans les autres modules :

- ③ Usinages créés à partir de différents modules
- ④ Eléments de mur (modules DIMUR & OSSATURE)
- ⑤ Eléments de plancher (modules SOLIVAGE)
- ⑥ Eléments de toits (modules CHARPENTE)
- ⑦ Eléments créés dans le module de construction libre (module DICAM)

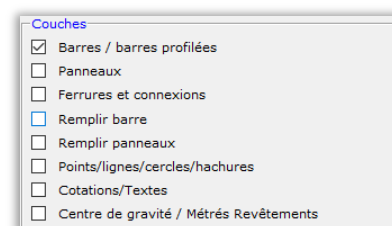


### 3.3 Cases à cocher

Les cases à cocher sont relativement simples à utiliser.

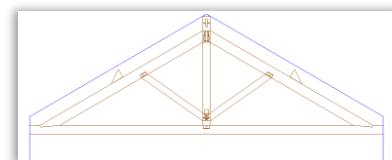
- ☒ Elément visible
- ☐ Elément invisible

- Cochez la case **Barres / barres profilées**
- Cliquez sur **OK**



Les éléments cochés sont visibles dans la zone graphique.

- Appuyez sur la touche **+** du clavier
- Cette touche permet de rappeler la dernière fonction utilisée.



## 4 Affichage dans les sections

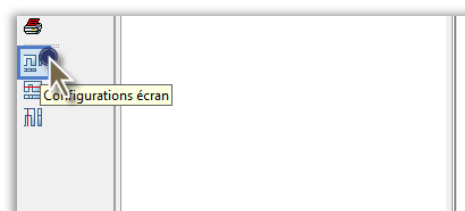
Le module Fermes dispose de trois zones graphiques. Pour cette raison, l'affichage de la section verticale et horizontale nécessite l'emploi de fonctions complémentaires.

### 4.1 Configuration d'affichage

Appelez la fonction **configuration écran** :

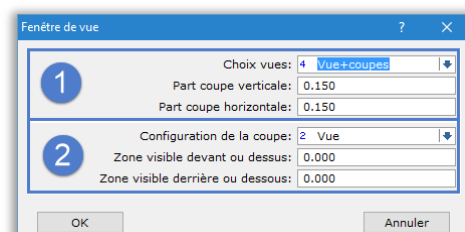
-  **Configuration écran** ou combinaison touches **1-7-2**

La boîte de dialogue fenêtre de vue s'ouvre.



La fenêtre est scindée en deux zones :

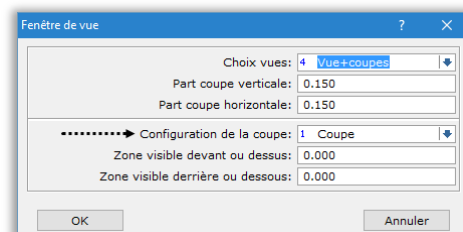
- ① Vous pouvez choisir d'afficher ou pas la section horizontale et la section verticale. Les valeurs définissent la largeur de ces deux zones.
- ② Deux modes d'affichage sont disponibles. Le mode **Vue** affiche tous les éléments alors que le mode **coupe** affiche uniquement les éléments présents au niveau des coupes.



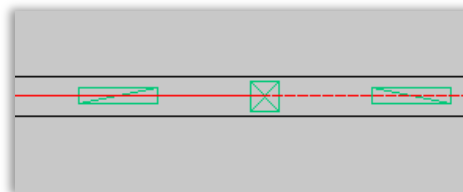
- Cliquez sur la flèche  présente à droite du champ **Configuration de la coupe**
- Choisissez **Coupe**

Les valeurs des champs du dessous définissent l'épaisseur de la coupe.

- Cliquez sur le bouton **OK** pour valider le réglage



Désormais, seuls les matériaux croisés par la coupe sont visibles.



## 4.2 Positionnement des sections

Naturellement, il est possible de définir le lieu de la coupe verticale et de la coupe horizontale.

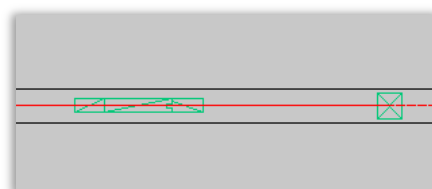
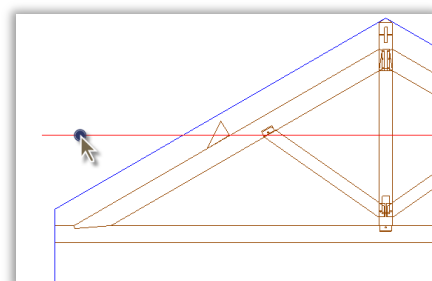
### 4.2.1 Position section horizontale

Appellez la fonction **Position section horizontale**

-  **Position section horizontale** ou combinaison touches **1-7-6**

Une ligne horizontale s'affiche dans la zone graphique et symbolise cette coupe.

- Déplacez la souris pour positionner la ligne de coupe **au niveau des échantignolles**
- Effectuez un **clic gauche** pour valider la position



Les éléments visibles au droit de la coupe horizontale sont représentés dans la vue située dessous la zone principale.

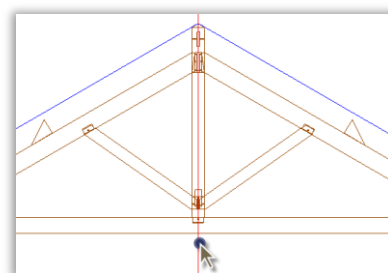
### 4.2.2 Position section verticale

Appellez la fonction **Position section horizontale**

-  **Position section verticale** ou combinaison touches **1-7-6**

Une ligne verticale s'affiche dans la zone graphique et symbolise cette coupe.

- Déplacez la souris pour positionner la ligne de coupe **au niveau du poinçon**
- Effectuez un **clic gauche** pour valider la position



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

- Cliquez sur le bouton **Non**

