

Gestion des étages - Tutoriel

Version 14.03

Sommaire

1	Téléchargement	1
1.1	Ouvrir une position bâtiment	1
2	Définition d'un étage dans Dietrich's	2
2.1	Généralités	2
2.2	Types d'étage	2
2.3	Murs et plancher	2
2.4	Niveau 0.00 du projet	3
3	Créer un étage depuis une position bâtiment.....	3
3.1	Appel de la fonction Etages.....	3
3.2	Hauteurs d'étage.....	3
3.3	Numéro du 1 ^{er} mur.....	4
3.4	Liste des étages	4
4	Modifier un étage	5
4.1	Modifier un étage	5
4.2	Sauvegarder et quitter.....	5

1 Téléchargement

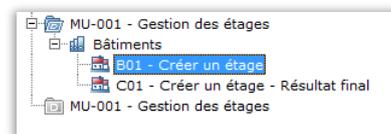
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (45 ko)

Rappel : La récupération d'un fichier source est expliquée dans le tutoriel  [Récupérer un Projet Dietrich's](#).

1.1 Ouvrir une position bâtiment

- Accédez au menu avancé
- Décompressez le projet téléchargé à partir du lien ci-dessus.
- Ouvrez l'arborescence du projet en cliquant sur les signes .
- Effectuez un double-clic gauche sur la position **B01 - Créer un étage** pour l'ouvrir.



Le programme s'ouvre. Le nom du module  est indiqué dans la barre de titre de la fenêtre.

La création d'étages s'effectue depuis l'un des modules ci-dessous. Assurez-vous d'être dans le bon module :

-  **DIMUR – Conception Murs** ou combinaison touches **1-2-1** ou bien
-  **SOLIVAGE – Conception plancher** ou combinaison touches **1-2-3**

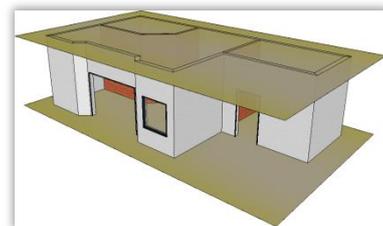


Avant d'aller plus loin dans les manipulations, nous allons apporter des précisions sur ce qu'est un étage dans Dietrich's.

2 Définition d'un étage dans Dietrich's

Si l'on s'en réfère à la définition du dictionnaire, l'étage désigne l'espace compris entre deux planchers consécutifs et l'ensemble des locaux qui s'y trouvent.

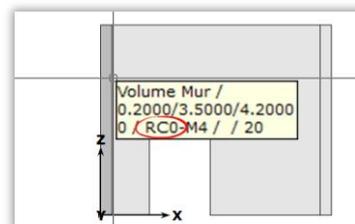
Globalement, on retrouve la même logique dans Dietrich's. Certaines spécificités au programme sont toutefois importantes à souligner.



2.1 Généralités

Un étage n'est pas visible graphiquement dans Dietrich's. Il s'agit d'un environnement virtuel contenant des propriétés réutilisables par les éléments qu'il contient.

Par exemple, le nom de l'étage (RC0 dans l'image ci-contre) est récupéré dans les propriétés du mur.



2.2 Types d'étage

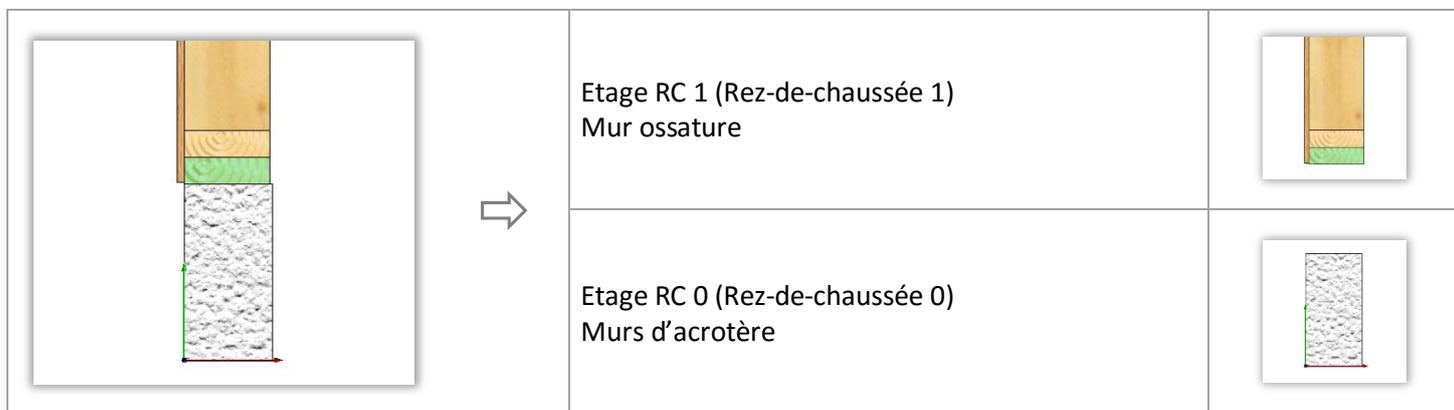
On distingue 4 types d'étages différents dans Dietrich's. Le type choisi n'a pas d'incidence sur son positionnement dans le programme. Il s'agit seulement d'une information pour l'utilisateur.

Abrév.	Désignation	Recommandations d'utilisation
SS	Sous-Sol	Pour les niveaux situés en dessous du terrain naturel
RC	Rez-de-Chaussée	Pour le 1 ^{er} niveau situé à hauteur du terrain naturel
Et	Etage	Pour les niveaux compris entre le rez-de-chaussée et le comble
Co	Comble	Pour les niveaux en contact avec le toit

2.3 Murs et plancher

Lorsque l'on crée un mur ou un plancher, on doit indiquer dans quel étage il se situe. La création d'un étage est donc obligatoire pour pouvoir créer des murs et des planchers.

Sauf cas particulier, il faut éviter de créer deux murs superposés dans un même étage. Il faudra donc prévoir dans ce cas un étage supplémentaire comme dans l'exemple ci-dessous.

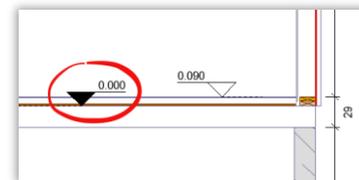
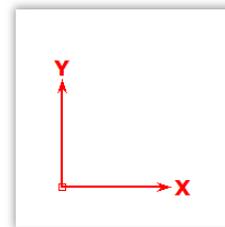


2.4 Niveau 0.00 du projet

Revenons à présent à ce que vous avez à l'écran. Situé en bas à gauche de la zone graphique se trouve un repère XoY de couleur rouge. Il s'agit du point 0.00 du projet.

L'axe Z, représentant la hauteur du projet, n'est pas représenté car nous sommes en vue en plan. Aussi, il est confondu avec l'origine o du repère.

Les altimétries visibles sur les plans sont calculées par rapport au système de coordonnées XYZ du projet aussi il est important de réfléchir dès le départ quel est notre point 0.00 dans le projet. Par exemple, il peut correspondre au sol fini ou au brut de la dalle du rez-de-chaussée ou encore par rapport au terrain naturel.



Remarque : Le point 0.00 du projet peut être modifié à tout moment si l'on dispose du module DIMUR-Conception de mur. On utilisera dans ce cas la fonction suivante :

 [Translater bâtiment](#) ou combinaison touches 2-02

Retenez seulement qu'il est possible de revenir sur votre choix initial. Nous reviendrons en temps voulu sur cette fonction dans un autre tutoriel.

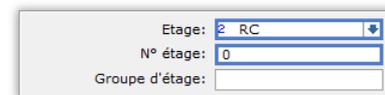
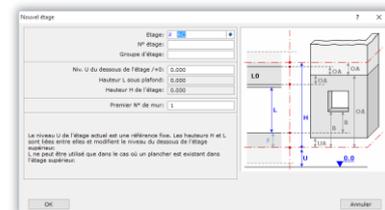
3 Créer un étage depuis une position bâtiment

3.1 Appel de la fonction Etages

A l'ouverture des modules DIMUR et SOLIVAGE, la fenêtre Nouvel étage s'ouvre automatiquement. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez à nouveau l'ouvrir en appelant la fonction Etages :

-  [Etages](#) ou combinaison touches 2-1

- Choisissez **RC** dans le menu déroulant du choix d'étage
 - Saisissez **0** dans le champ N° d'étage
- Il s'agit donc dans le cas présent de l'étage **RC 0**

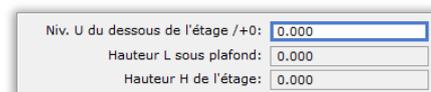


Remarque : On utilise les groupes d'étage dans des cas particuliers aussi il n'est pas utile de renseigner ce champ dans le cas présent.

3.2 Hauteurs d'étage

Le niveau U du dessous de l'étage est très important car il va permettre de régler les murs et planchers contenus dans cet étage.

- Laissez **0** dans le champ **Niv. U**

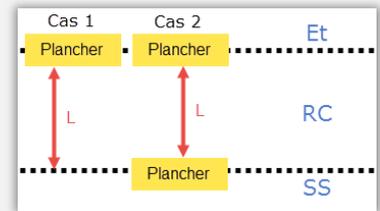


Remarques : Deux champs ne sont pas accessibles à la modification. Nous y reviendrons un peu plus loin dans ce tutoriel mais voici déjà à quoi ils correspondent :

▪ **Hauteur L sous plafond :**

Hauteur sous plafond depuis le dessous de l'étage (cas 1) ou depuis le sol fini (cas 2)

Ce champ est accessible à la modification uniquement si un plancher est présent au-dessus (dans le même étage ou dans l'étage supérieur).



▪ **Hauteur H de l'étage :**

Différence de niveaux entre deux étages

Ce champ est accessible à la modification uniquement si un étage est présent au-dessus.



3.3 Numéro du 1^{er} mur

- Laissez la valeur 1 dans le champ **Premier N° de mur**
- Cliquez sur **OK** pour créer l'étage **RC 0**

Premier N° de mur:

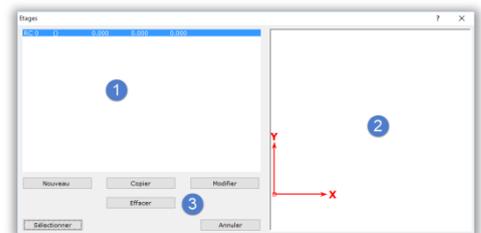
Remarques : Lorsque l'on a plusieurs étages, on peut souhaiter avoir une continuité dans la numérotation des murs. Le N° du mur doit alors correspondre au nombre de murs de l'étage précédant augmenté de 1.

Par exemple : L'étage RC 0 contient 10 murs numérotés de 1 à 10. Le n° du premier mur de l'étage Et 1 sera alors 11, soit 10+1.

3.4 Liste des étages

Une fois le 1^{er} étage créé, le programme bascule automatiquement dans la boîte de dialogue Etages. Elle contient principalement 3 zones :

- ① La liste des étages (Pour le moment, il n'y a qu'un seul étage)
- ② La zone d'aperçu (Pour le moment, l'étage ne contient aucun élément. Seul le repère XoY est donc présent).
- ③ Différents boutons d'actions



- Cliquez sur le bouton **Nouveau**
- Saisissez les paramètres suivants :
 - Etage : **Et**
 - N° étage : **1**
 - Niv. U : **2.8**
- Cliquez sur **OK** pour créer l'étage **Et 1**



4 Modifier un étage

4.1 Modifier un étage

La liste contient à présent deux étages, le RC 0 et l'Et 1.

- Sélectionnez l'étage **RC 0**
- Cliquez sur le bouton **Modifier**

Étages			
RC 0	()	0.000	0.000 2.800
Et 1	()	2.800	0.000 0.000

Le champ Hauteur H de l'étage est à présent accessible alors qu'il ne l'était pas précédemment.

Le programme affiche à présent la distance qui sépare l'étage Et 1 du rez-de-chaussée (soit $2.80 - 0.00 = 2.80$).

- Saisissez **3** dans le champ **Hauteur H**
- Cliquez sur le bouton **OK**

Niv. U du dessous de l'étage /+0:	0.000
Hauteur L sous plafond:	0.000
Hauteur H de l'étage:	2.800
Premier N° de mur:	1

① La modification de la hauteur H de l'étage RC 0 a eu pour impact de décaler l'Et 1 qui se situe à présent à 3.00 m.

- Cliquez sur le bouton **Sélectionner**

Étages			
RC 0	()	0.000	0.000 3.000
Et 1	()	3.000	0.000 0.000

1

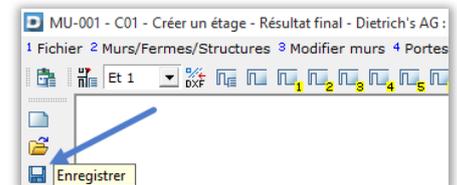
Remarques : Les étages sont reliés entre eux. Ainsi la modification du dessous d'un étage a un impact sur la hauteur de l'étage du dessous et vice-versa.

Vous pouvez créer tous vos étages dès le début du projet ou bien les créer au fur et à mesure de l'avancement de votre projet.

4.2 Sauvegarder et quitter

Il est important de sauvegarder régulièrement votre travail. Appelez la fonction Sauvegarder :

-  **Sauvegarder** ou combinaison touches **1-1-3**



Vous pouvez désormais fermer la position :

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

Remarques : Si vous oubliez de sauvegarder avant de fermer, une boîte de dialogue s'ouvrira et vous proposera de sauvegarder les modifications apportées à cette position.

[↑ Retour en haut](#)