

Hauteur de plancher - Tutoriel

Version XX.0X

Dans ce tutoriel, vous allez apprendre à [définir l'altimétrie d'un plancher](#). Les fonctions, captures d'écrans et les traductions ont été réalisées dans la version 15.01 du programme Dietrich's.

Sommaire

1	Téléchargement.....	2
1.1	Base de départ.....	2
2	Appel de la fonction	2
2.1	Fonction « hauteur de plancher »	2
2.2	Menu contextuel.....	2
3	Régler l'altimétrie du plancher	3
3.1	Niveau 0.00 du projet	3
3.2	Niveaux de référence	3
3.2.1	Méthode architecturale.....	3
3.2.2	Méthode ingénierie.....	4
4	Liaisons.....	4
4.1	Ecart	4
4.2	Portes et fenêtre	5
5	Cas particuliers	5
5.1	Niveaux de plancher différents	5
5.2	Relevé de maçonnerie.....	5
5.3	Plancher de mezzanine	6
5.4	Terrasse.....	6

1 Téléchargement

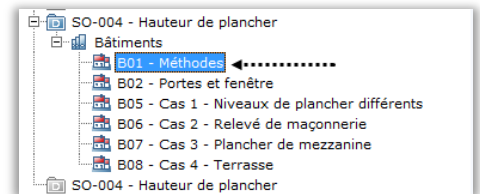
Il vous est nécessaire de télécharger les fichiers exemples ci-dessous pour commencer ce tutoriel.

- [Cliquez pour télécharger le fichier source utilisé dans ce tutoriel](#) (817 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 – Méthodes**



2 Appel de la fonction

Avant de commencer à créer des planchers, il est important de connaître la notion de hauteur de plancher dans Dietrich's. Pour bien comprendre, vous allez manipuler la fonction dans un projet où les planchers ont déjà été créés. La hauteur des planchers peut être modifiée à n'importe quel stade d'avancement du projet. On peut le faire de deux manières :

2.1 Fonction « hauteur de plancher »

Cette première méthode consiste à appeler la fonction depuis la barre d'icône, le menu déroulant ou le raccourci clavier.

Appelez la fonction **Hauteur de plancher** :

-  **Hauteur** ou combinaison touches **3-01**

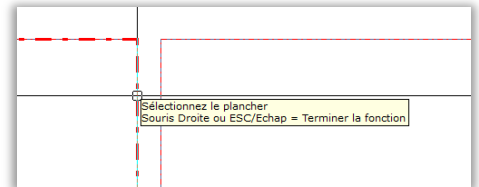
Dans la zone de commentaires située en bas à gauche, un message vous indique l'opération attendue par le programme.

Sélectionnez le plancher
Souris Droite ou ESC/Echap = Terminer la fonction

- Positionnez le curseur de la souris (sans cliquer) sur le contour de gauche.

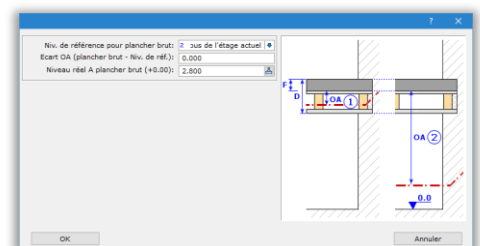
Au survol de la ligne de contour, ce dernier est mis en surbrillance.

- Effectuez un **clic gauche** sur le contour



Est-ce le bon plancher ?
Souris Gauche ou Entrée = Valider l'objet. Souris Droite ou Espace

- Effectuez un **clic gauche** pour valider la sélection
- La fenêtre de gestion de l'altimétrie du plancher s'ouvre.
- Cliquez sur **Annuler** pour fermer la boîte de dialogue



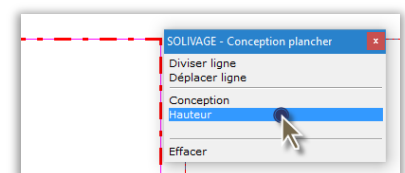
2.2 Menu contextuel

Il existe une autre manière d'appeler la fonction hauteur.

- Effectuez un **clic droit** sur un des côtés du premier contour

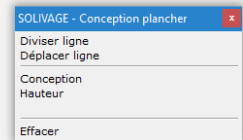
Un menu contextuel s'ouvre

- Sélectionnez par un clic gauche la fonction **Hauteur**.
- La fenêtre de gestion de l'altimétrie du plancher s'ouvre.



Remarque :

On appelle « menu contextuel » une fenêtre appelée à partir d'un clic droit ou clic milieu souris et proposant des fonctionnalités adaptées à la situation actuelle. Ainsi, le menu du clic droit n'offre pas les mêmes fonctionnalités suivant l'objet depuis lequel on l'appelle.



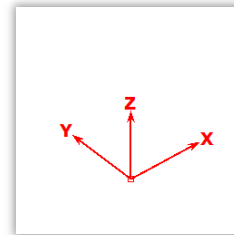
3 Régler l'altimétrie du plancher

L'altimétrie du plancher peut être renseignée, au choix, sur la base d'un étage ou du niveau 0.00 du projet.

3.1 Niveau 0.00 du projet

L'altimétrie réelle du plancher brut se réfère au point 0.00 du projet. Bien qu'il ne soit pas visible dans le module SOLIVAGE – Conception de plancher, le point 0.00 du projet est bien présent.

Niv. de référence pour plancher brut:	2 sous de l'étage actuel ▾
Ecart OA (plancher brut - Niv. de réf.):	0.000
Niveau réel A plancher brut (+0.00):	2.800



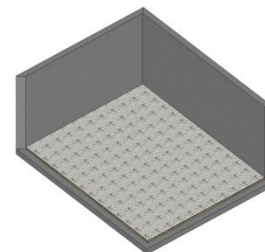
Rappel : Le niveau 0.00 est expliqué dans le tutoriel [Gestion des étages](#).

3.2 Niveaux de référence

Il existe principalement deux approches pour concevoir un bâtiment ; la méthode architecturale et la méthode ingénierie. Bien que dans les deux cas, l'aspect visuel final sera identique, l'organisation du projet sera différente. Pour définir l'altimétrie du plancher, on utilisera alors un niveau de référence.

3.2.1 Méthode architecturale

Cette méthode consiste à regarder vers le bas pour définir le niveau d'un bâtiment. Ce dernier regroupe donc les murs périphériques et intérieurs ainsi que le plancher sur lequel on marche.



- Cliquez sur la flèche  pour voir la liste de choix.

Pour cette méthode, le dessous de l'étage actuel a été choisi. Cela signifie que l'altimétrie du plancher brut correspond au niveau du dessous de l'étage actuel (ce qui signifie qu'il s'agit du plancher bas).

Niv. de référence pour plancher brut:	2 sous de l'étage actuel ▾
	1 Dessous de l'étage supérieur
	2 Dessous de l'étage actuel

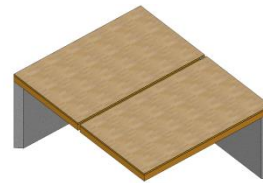
Le niveau réel du plancher est de 2.80 m et il appartient au niveau Etage 1 (Et 1)

Niv. de référence pour plancher brut:	2 sous de l'étage actuel ▾
Ecart OA (plancher brut - Niv. de réf.):	0.000
Niveau réel A plancher brut (+0.00):	2.800

Remarque : Nous avons choisi la méthode architecturale comme approche dans les différents tutoriels mais il vous est tout à fait possible d'utiliser la méthode ingénierie décrite ci-après.

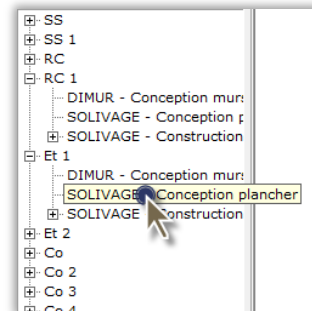
3.2.2 Méthode ingénierie

A l'inverse de la méthode architecturale, l'ingénieur place son regard vers le haut pour définir un niveau. Ainsi, chaque niveau est délimité par ses murs périphériques et son plafond.



- Cliquez sur le signe qui précède l'étage RC 1 dans le volet de navigation
- Sélectionnez le SOLIVAGE – Conception

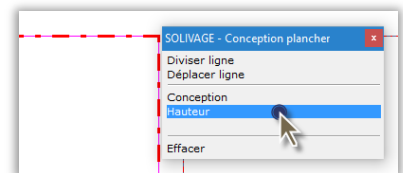
Les planchers du RC 1 s'affichent. Visuellement, il y a peu de différence si ce n'est le texte descriptif « Méthode ingénierie » qui a été ajouté pour vous aider à vous localiser dans le projet.



- Effectuez un **clic droit** sur un des côtés d'un contour

Un menu contextuel s'ouvre

- Sélectionnez par un clic gauche la fonction **Hauteur**.
La fenêtre de gestion de l'altimétrie du plancher s'ouvre.

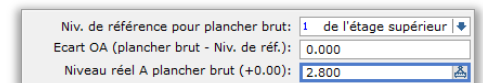


- Cliquez sur la flèche pour voir la liste de choix.

Pour cette méthode, le **dessous de l'étage supérieur** a été choisi. Cela signifie que l'altimétrie du plancher brut correspond au niveau du dessous de l'étage supérieur (ce qui signifie qu'il s'agit du plafond).



Le niveau réel du plancher est également de 2.80 m mais il appartient au rez-de-chaussée (RC 1) et non à l'Etage (Et 1).

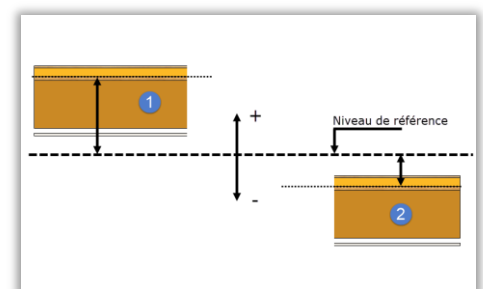
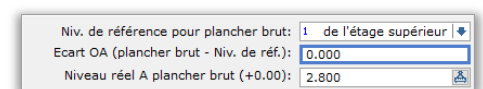


4 Liaisons

4.1 Ecart

Un champ permet également de définir un écart par rapport au niveau de référence choisi. Cet écart peut être positif ou négatif. Il s'applique alors par rapport au niveau de référence choisi.

Cet écart permet ainsi de déplacer le plancher vers le haut ① ou vers le bas ② par rapport au niveau de référence choisi.
Si l'écart est = 0.00, alors le plancher brut correspond au niveau de référence choisi.



Remarque :

Dans la grande majorité des cas, l'écart est laissé à 0.00

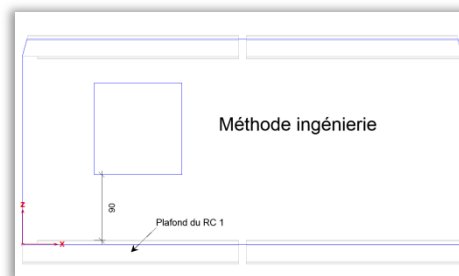
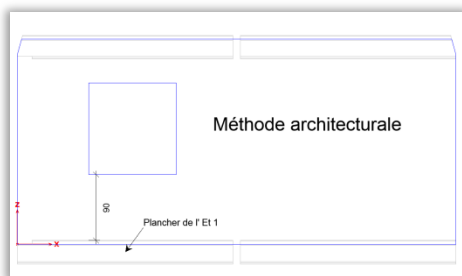
4.2 Portes et fenêtres

Pour positionner les menuiseries, vous avez le choix d'indiquer la hauteur par rapport au-dessous de l'étage actuel ou par rapport au sol fini. Il est important de connaître les règles afin de bien définir vos planchers ou plafonds.

Rappel : La création des portes et fenêtres est expliquée dans les tutoriels [Créer porte](#) et [Créer fenêtre](#).

Lors du positionnement de l'ouverture dans un mur, le sol fini est recherché à l'aplomb de l'axe de l'ouverture, vers le bas. Le logiciel effectue trois vérifications en s'arrêtant sur celle qui est vraie :

1. **Présence d'un plancher dans l'étage (Niveau de référence : Dessous de l'étage actuel) :**
Le sol fini de ce plancher est choisi comme référence
2. **Présence d'un plafond dans l'étage inférieur (Niveau de référence : Dessous de l'étage supérieur) :**
Le sol fini de ce plancher est choisi comme référence
3. **Aucun plancher ou plafond n'a été détecté :**
Le dessous de l'étage actuel est choisi comme référence



Remarque : La position [B02 – Portes et fenêtres](#) contient un exemple pour la recherche du sol fini

5 Cas particuliers

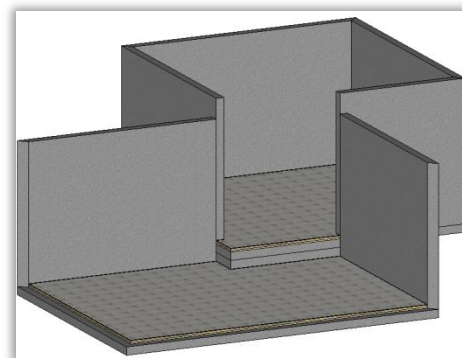
5.1 Niveaux de plancher différents

- Ouvrez la position [B05 – Cas 1](#)

Il peut arriver dans certains bâtiments d'avoir une faible différence de niveau entre deux planchers, liée par exemple au nivellement en pente du terrain.

L'étage RC 0 de cette position bâtiment contient deux planchers dont les hauteurs de sol fini sont différentes de 50 cm.

Il serait possible de créer deux étages mais il est plus cohérent de considérer qu'il s'agit là d'un même étage. On utilisera dans ce cas [l'écart OA](#) pour décaler le dessous du plancher.

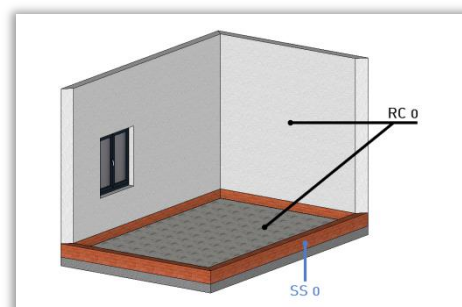


5.2 Relevé de maçonnerie

- Ouvrez la position [B06 – Cas 2](#)

Sur certains projets, des relevés de maçonnerie sont créés pour rehausser le dessous des murs par rapport au sol. Bien qu'il soit possible de superposer deux murs l'un sur l'autre dans un même étage, ce n'est pas conseillé.

Dans le cas où l'on utilise la [méthode architecturale](#), on préférera créer le plancher dans le même étage que les murs principaux (ceux dans lesquels les ouvertures sont créées).

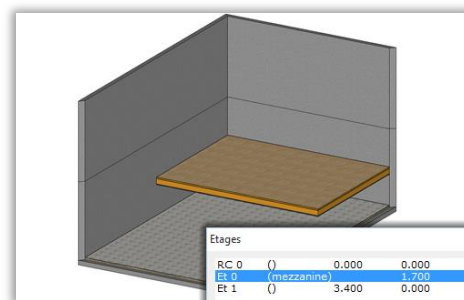


5.3 Plancher de mezzanine

- Ouvrez la position [B07 – Cas 3](#)

La hauteur sous plafond d'une pièce peut permettre de créer un plancher intermédiaire (rochelle, mezzanine, etc...). On crée dans ce cas un nouvel étage. Pour autant, on ne souhaite pas que les murs extérieurs, réglés sur « [Dessous de l'étage supérieur](#) » viennent se couper sous cet étage.

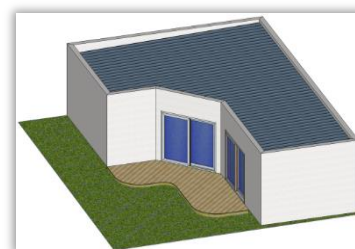
On utilise alors le [groupe d'étage](#) pour indiquer au programme que l'étage Et 0 appartient à un groupe spécifique.



5.4 Terrasse

- Ouvrez la position [B08 – Cas 4](#)

Les terrasses sont traitées comme des planchers à ceci près que l'on utilise le type traversant pour éviter toute interaction avec les murs ou les toits.



-  [Quitter](#) ou combinaison touches [1-06](#)

[♦ Retour en haut](#)