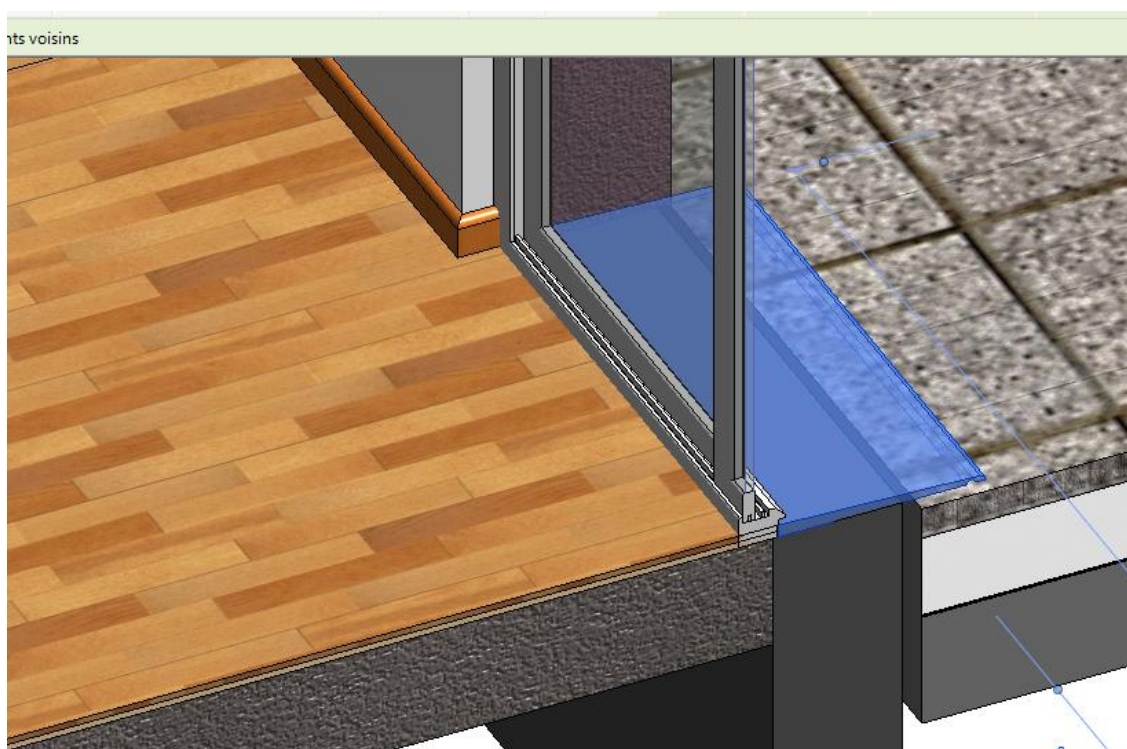


# BUNGALOW

## Aménagement intérieur

L'objectif de ce didacticiel basé sur la maquette réalisée en partie 1 est de réaliser les finitions intérieures à l'aide de familles.

Ouvrir le fichier revit bungalowdebut partie 2

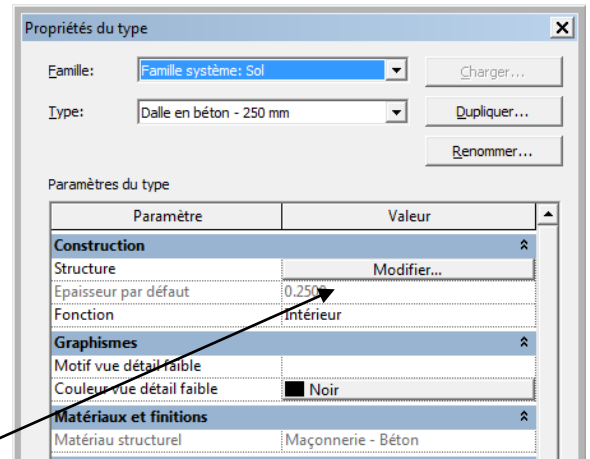
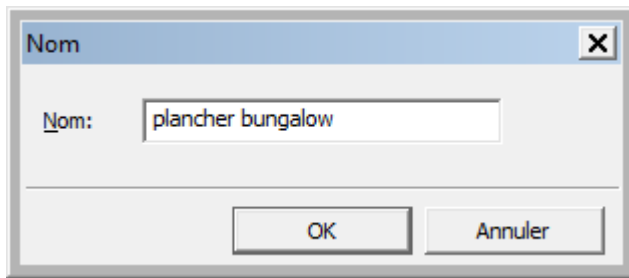


# 1. Revêtement de sol

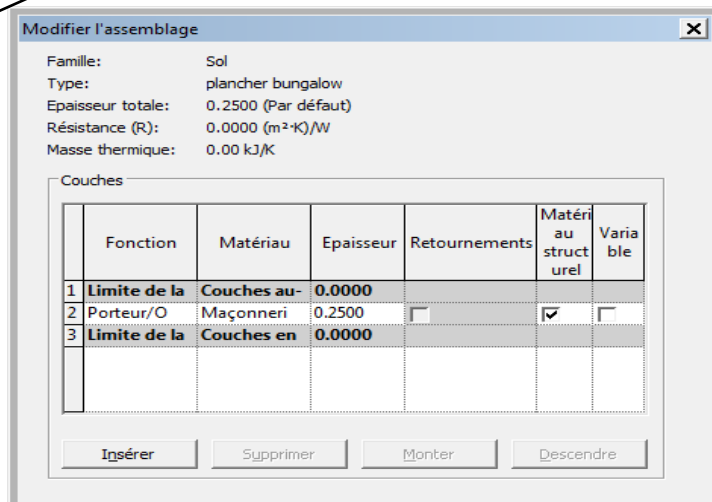
Vous allez réaliser un revêtement de type parquet bois dans la partie habitation salon et chambre et un revêtement de type carrelage dans la salle d'eau WC

Dans l'onglet architecture choisir sol puis plancher architectural

Cliquer sur **modifier** puis **dupliquer** donner le nom **parquet** au nouveau plancher

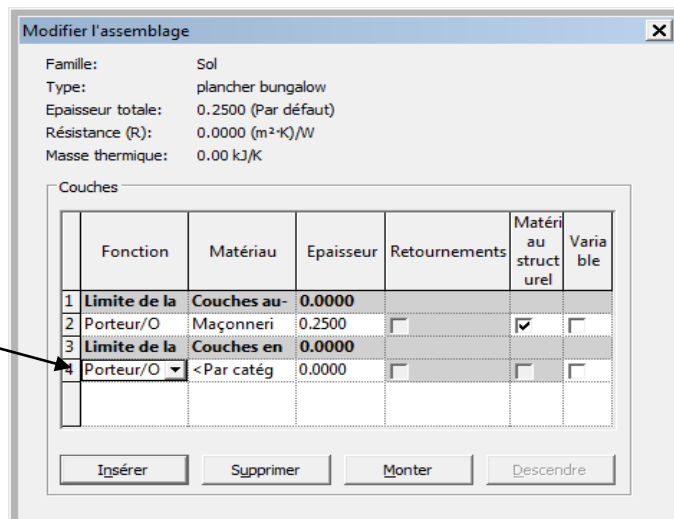


Cliquer sur modifier



Cliquer sur insérer

Cliquer sur porteur



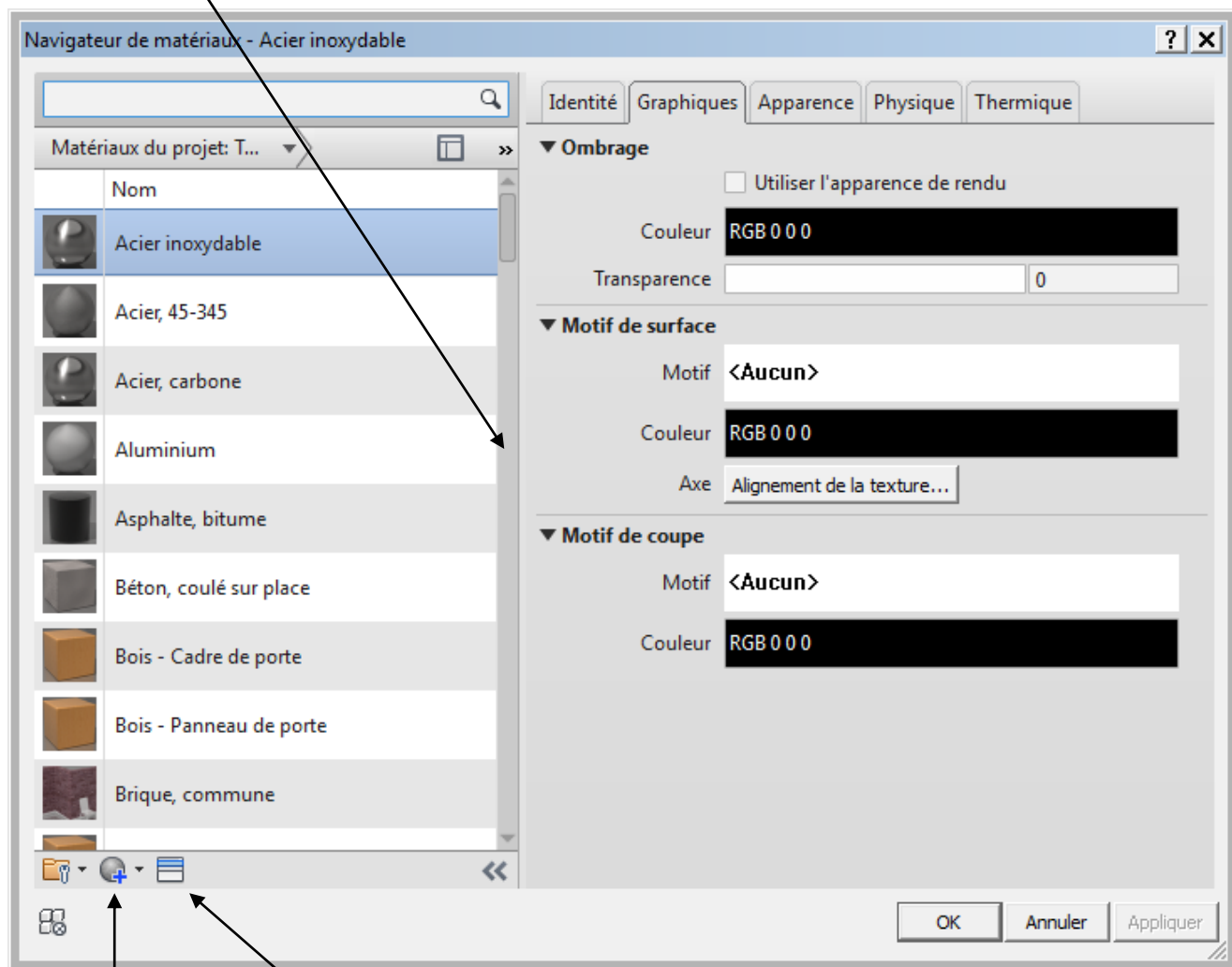
Choisir 4 Finition

Cliquer sur épaisseur et donner 10 mm

Cliquer sur par catégorie pour rechercher un plancher bois

Il apparait cette fenêtre

Faites dérouler la barre

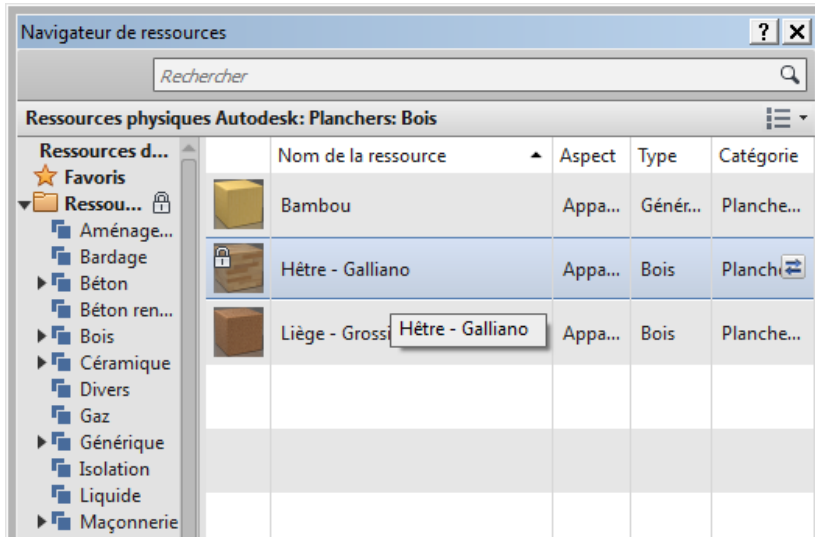


Si vous ne trouvez pas ce que vous recherchez

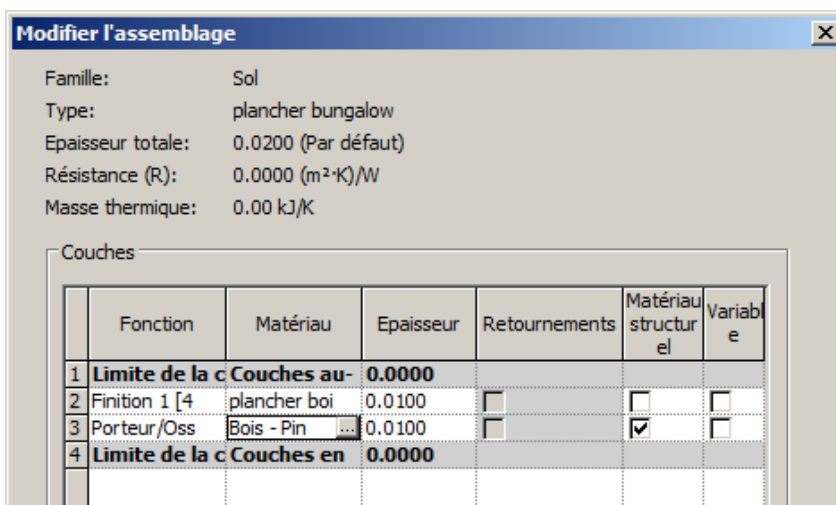
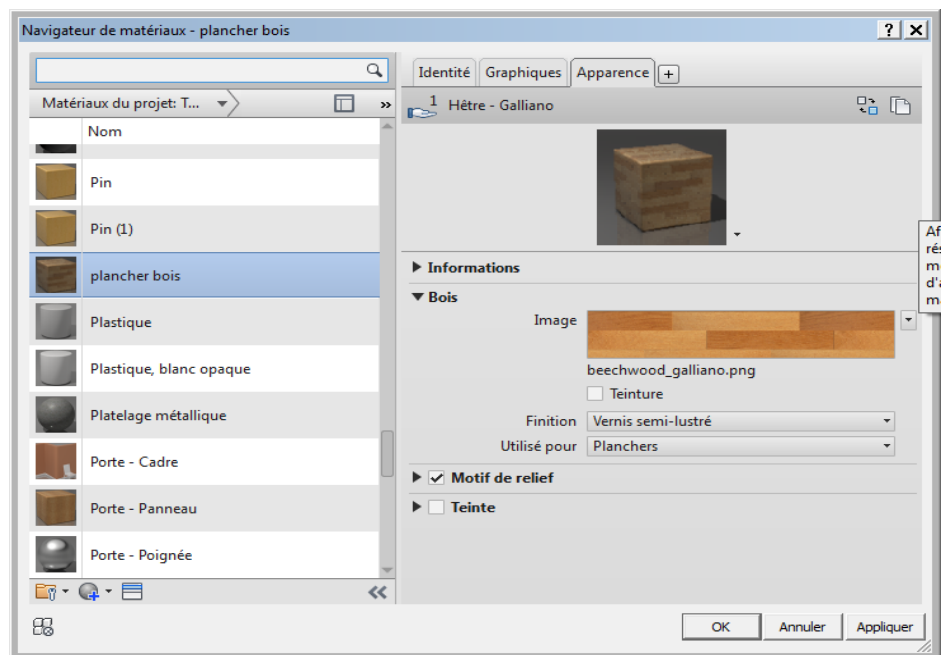
Cliquer sur cet icône pour créer un nouveau matériau

**Appelez le plancher bois**

Cliquer sur cet icône d'autres textures  
apparaissent



Votre nouveau matériau est créé



Finissez votre plancher

Pour modifier l'ordre utiliser les boutons « monter » ou descendre »  
 Cliquer sur OK

Sur le plan du RDC réaliser maintenant votre revêtement de sol

The screenshot shows a software interface for floor plan design. The main window displays a floor plan with a pink line representing the floor finish. The interface includes a top toolbar with various tools, a left sidebar with a project tree, and a central workspace with annotations.

**Annotations:**

- Décalage de 2 cm=**: Points to the 'Décalage' field in the 'Propriétés' panel, which is set to 0.0000.
- A l'intérieur de l'isolant**: Points to the pink line representing the floor finish, indicating it should be placed inside the insulation.
- Pour valider une fois le plancher fini**: Points to the 'Mode' button in the top toolbar, which has a green checkmark icon.
- Saisissez le point d'arrivée de la ligne. (S2) pour fermer la boucle.**: A yellow tooltip box pointing to the end of the pink line, indicating the next step in the process.

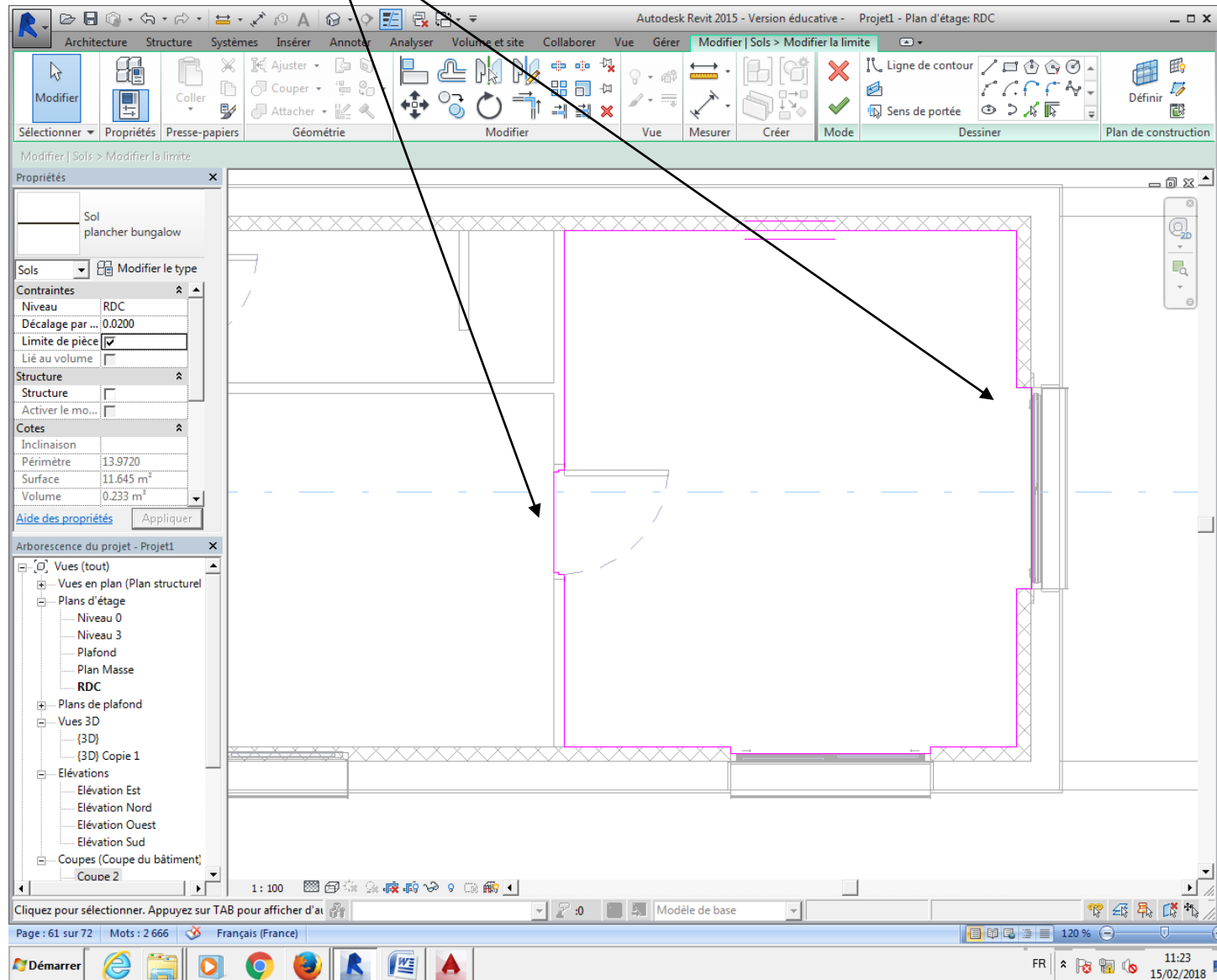
**Property Panel (Propriétés):**

- Sols**: Sol plancher bungalow
- Contraintes**: Niveau RDC, Décalage par rapport au niveau 0.0000, Limite de pièce [checked], Lié au volume [unchecked]
- Structure**: Structure [checked], Activer le modèle analytique [unchecked]
- Cotes**: Inclinaison, Périmètre, Surface, Volume 0.000 m<sup>3</sup>, Epaisseur 0.0200
- Données d'identification**: Image, Commentaires

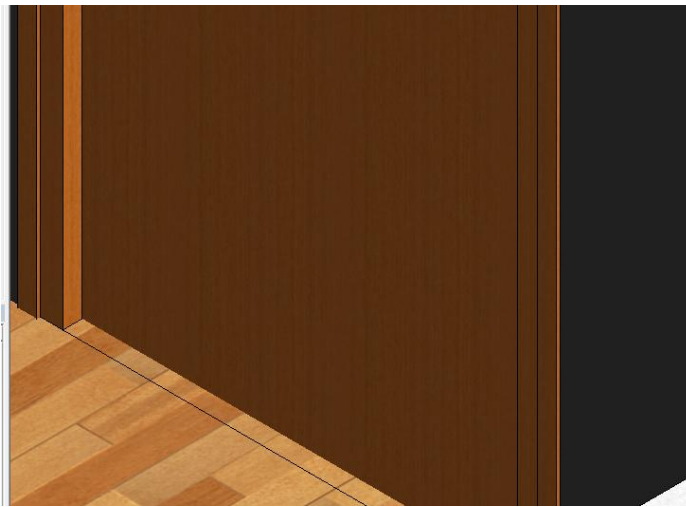
**Project Tree (Arborescence du projet - Projet1):**

- Vues (tout)
- Vues en plan (Plan structurel)
- Plans d'étage
  - Niveau 0
  - Niveau 3
  - Plafond
  - Plan Masse
  - RDC**
- Plans de plafond
- Vues 3D
  - {3D}

Pour la chambre bien prendre à l'intérieur des portes



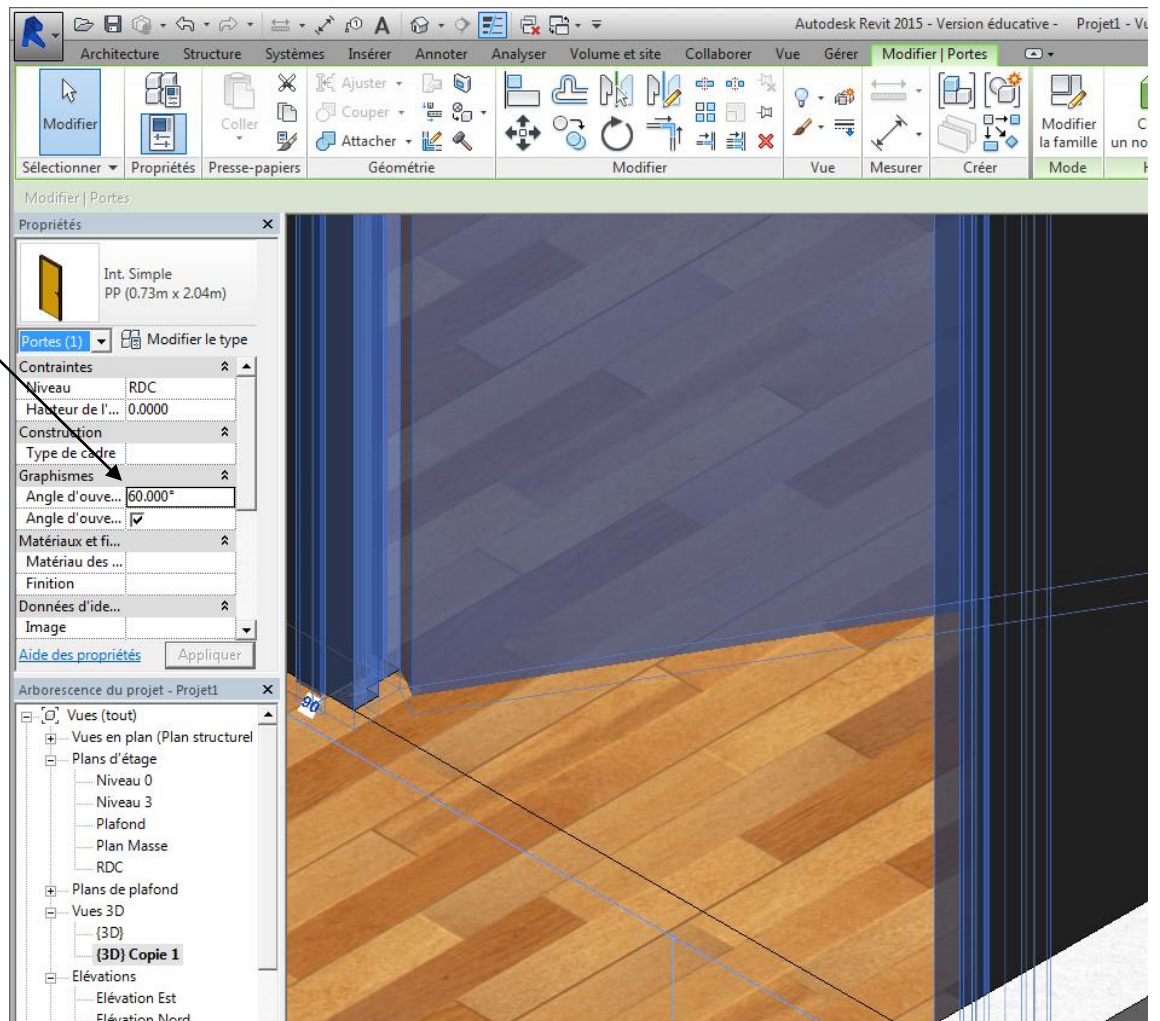
Passer en 3 D et zoomer près de la porte intérieure



On voit la délimitation entre parquet, nous allons arranger cela

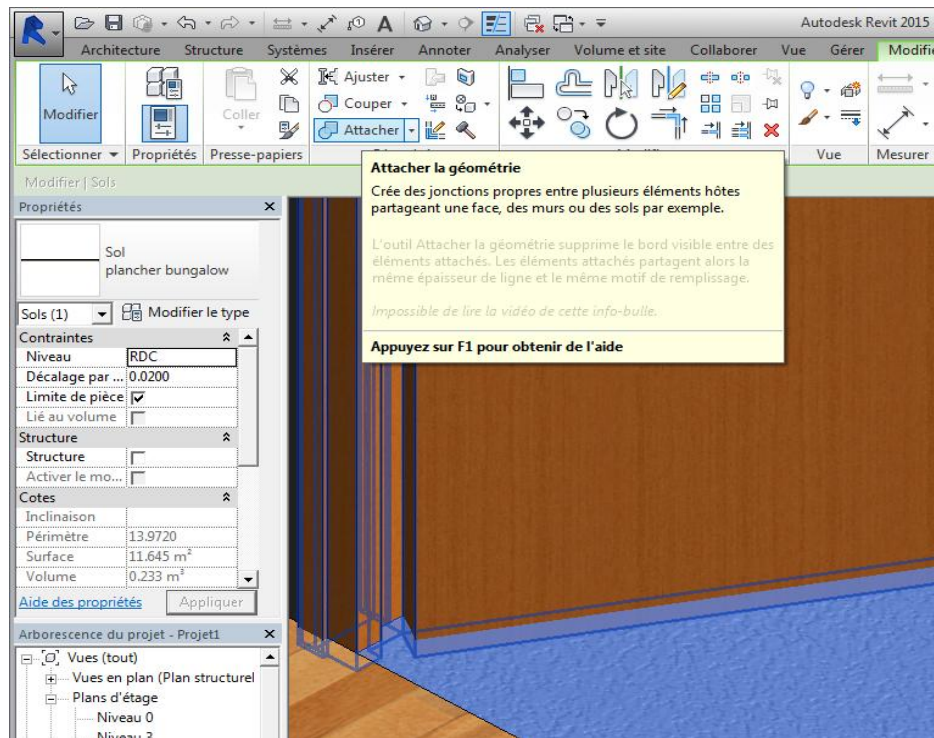
D'abord sélectionner la porte, nous allons l'ouvrir pour voir si tout est OK

Choisir  
un  
angle  
d'ouver  
ture



Nous allons relier les deux planchers  
Sélectionner un des deux planchers

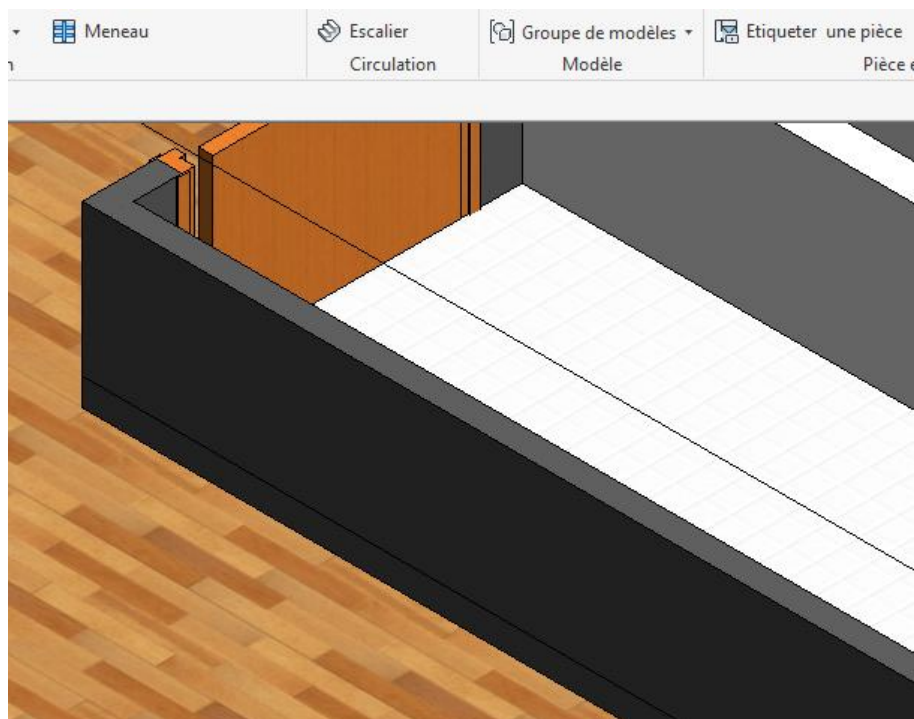
Puis cliquer sur attacher la géométrie



Cliquez successivement sur les deux planchers, ils sont maintenant reliés

**Revêtement de sol partie salle d'eau : Réaliser un revêtement de type 1 cm carrelage + 1 cm mortier**

Il vous faudra créer un matériau carrelage et un matériau maçonnerie mortier





## Nous allons regarder la liaison entre les deux revêtements

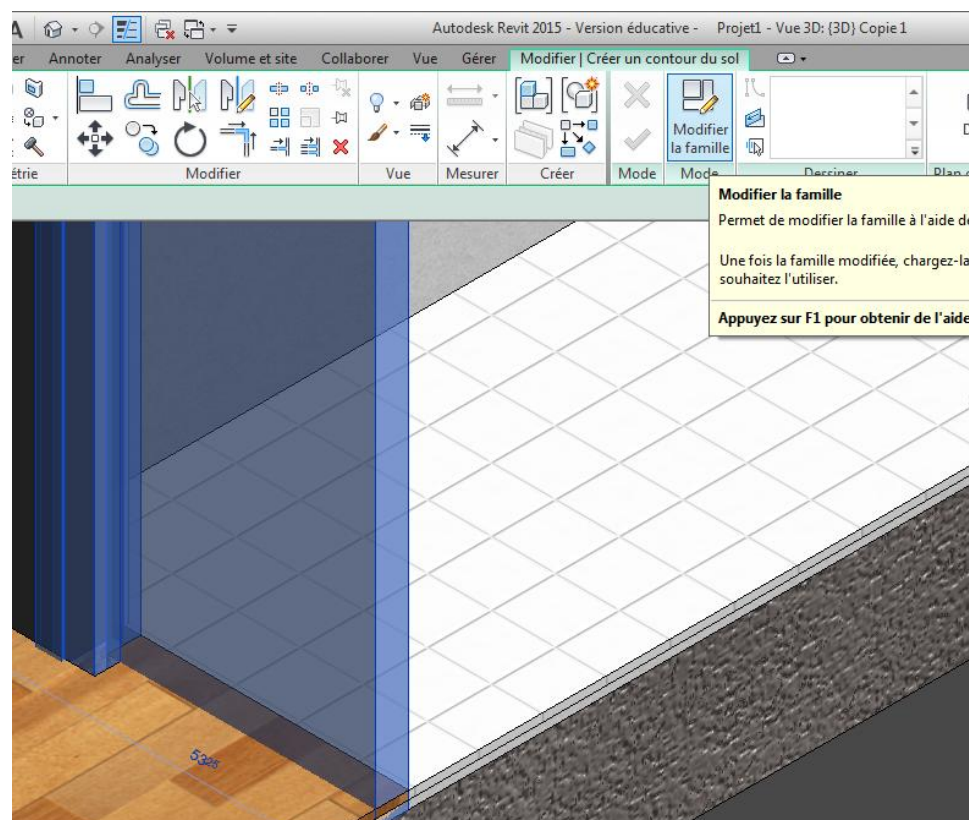
Faites un zoom en 3D

A priori l'ouvrant de la porte est inséré dans les deux planchers

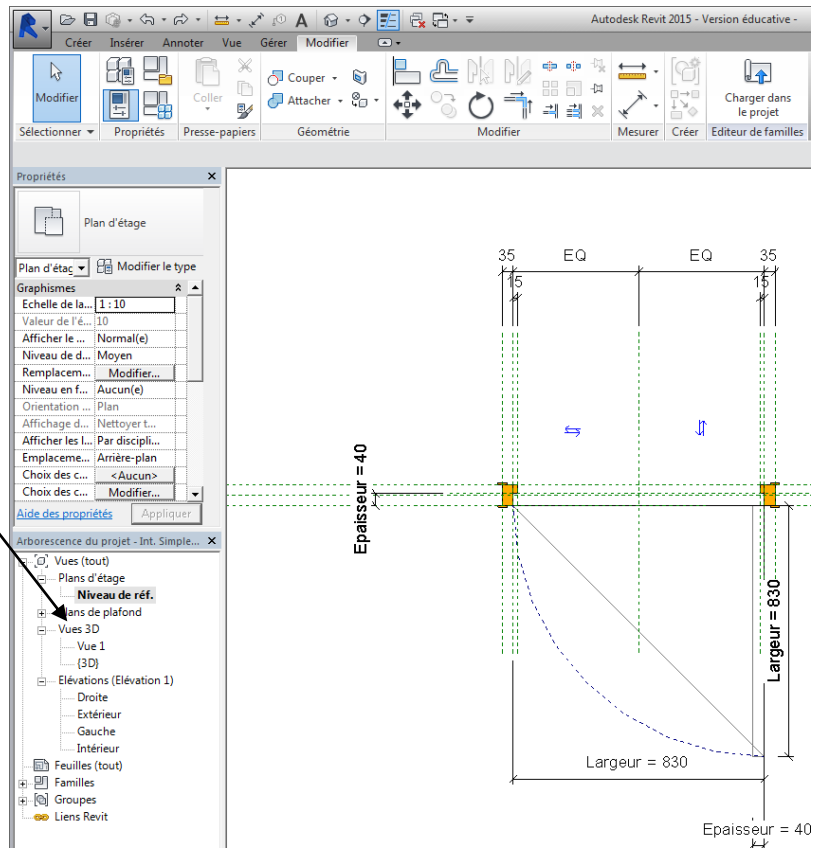


Nous allons donc raccourcir de 2 cm la partie ouvrante de la porte

Cliquer sur la porte puis modifier la famille

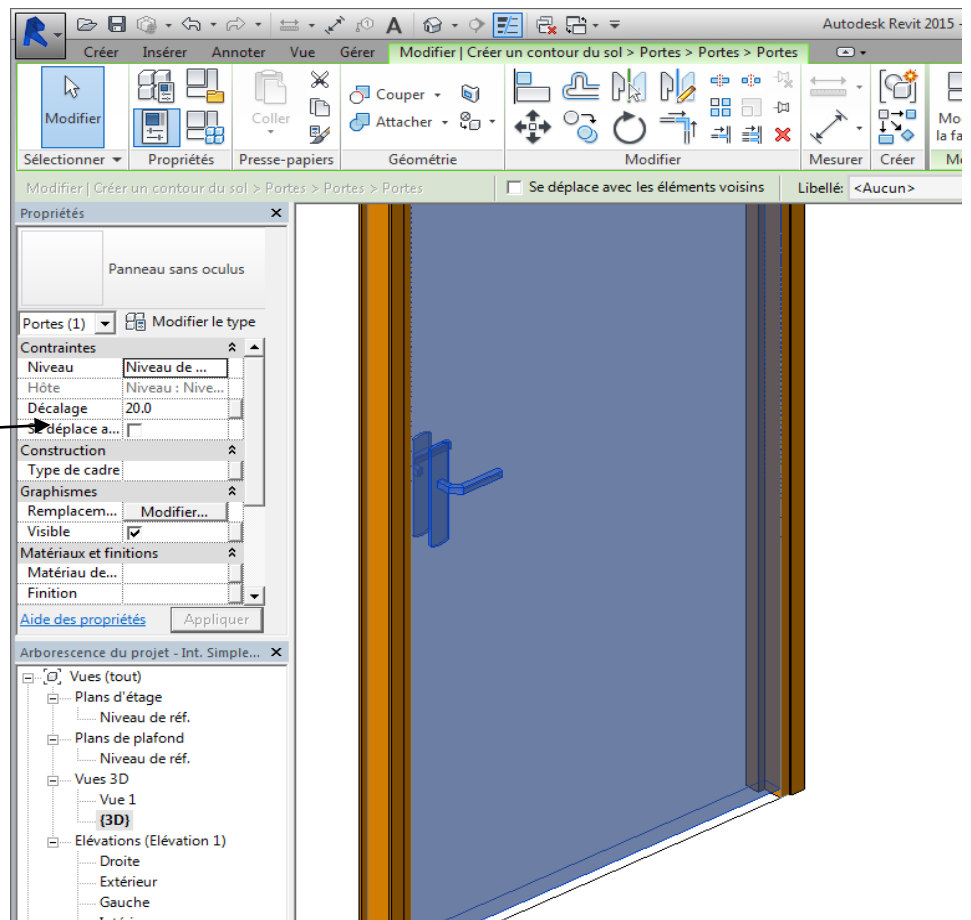


Passer en vue 3 D



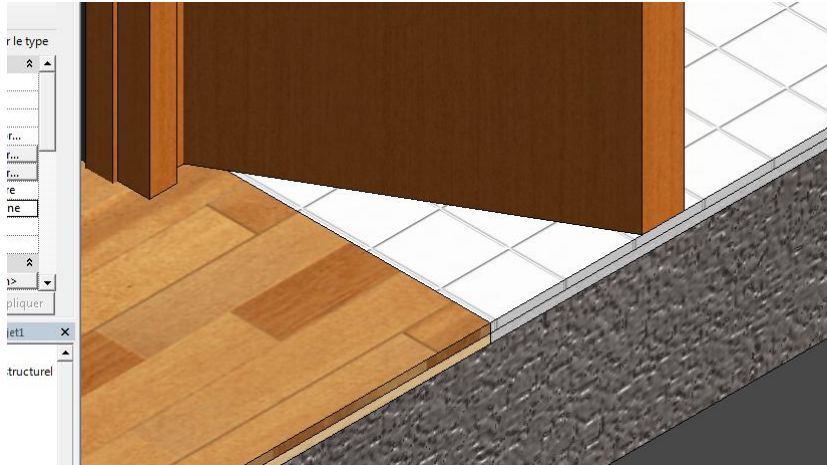
Sélectionner le panneau ouvrant  
Il se met en surbrillance

Entrer un décalage de 20



Puis cliquer sur charger la famille

Faites un zoom en 3 D pour valider les modifications

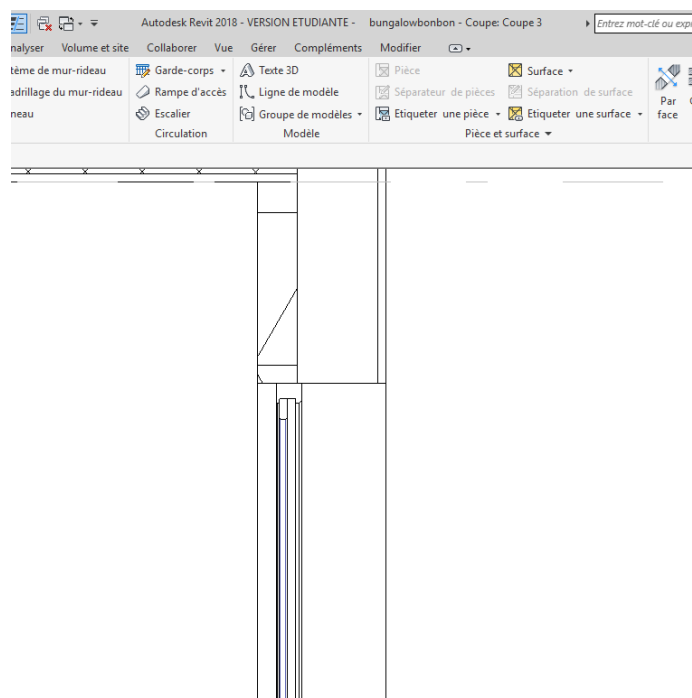


### Réglage des coulissants

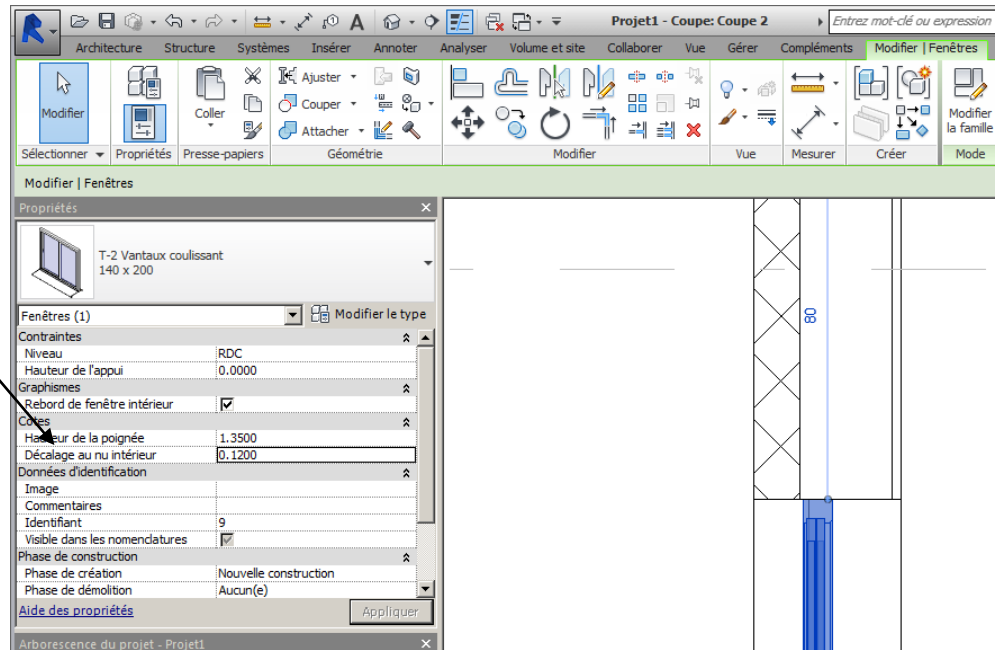
Faites passer une coupe sur les coulissants

A priori le coulissant est fixé sur l'isolant

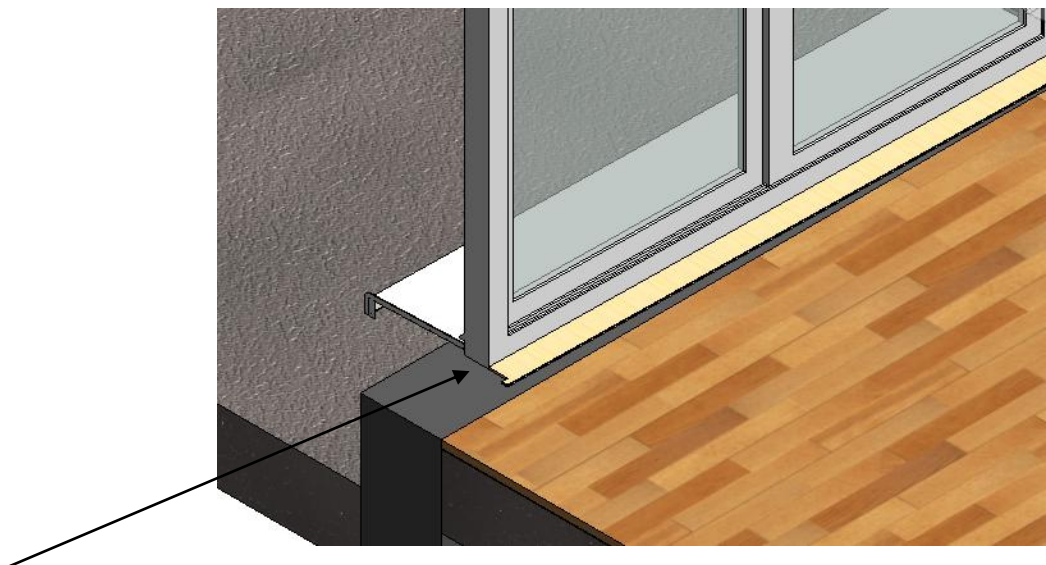
Cliquer sur le coulissant



Passer en coupe et régler le décalage au nu intérieur

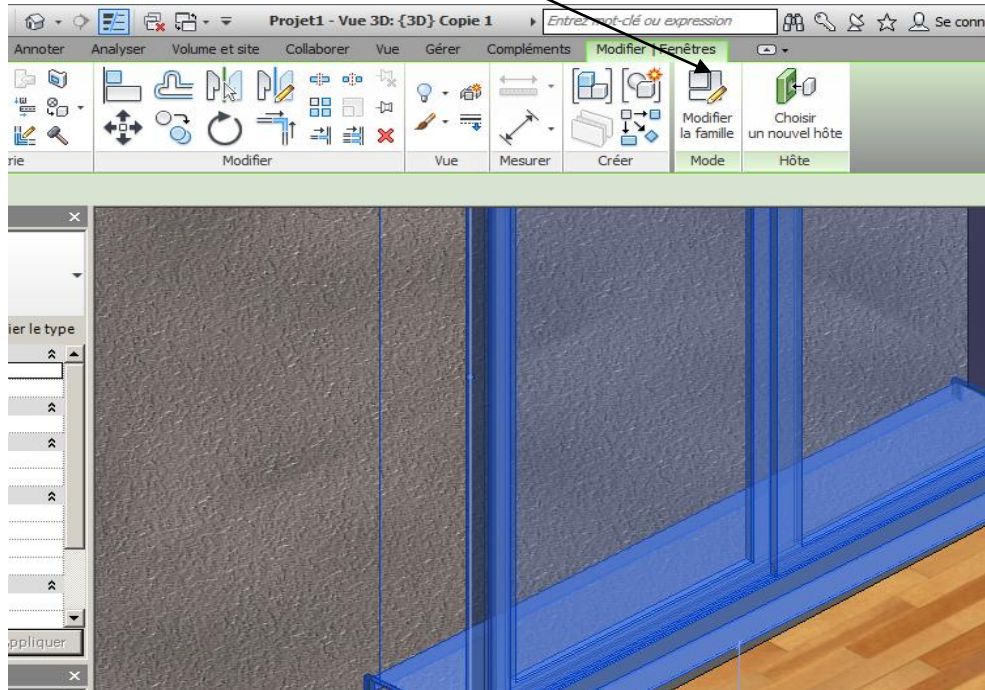


Passer sur la copie de la vue 3D et en jouant avec les poignées faites apparaître un détail de notre coulissant en 3 D

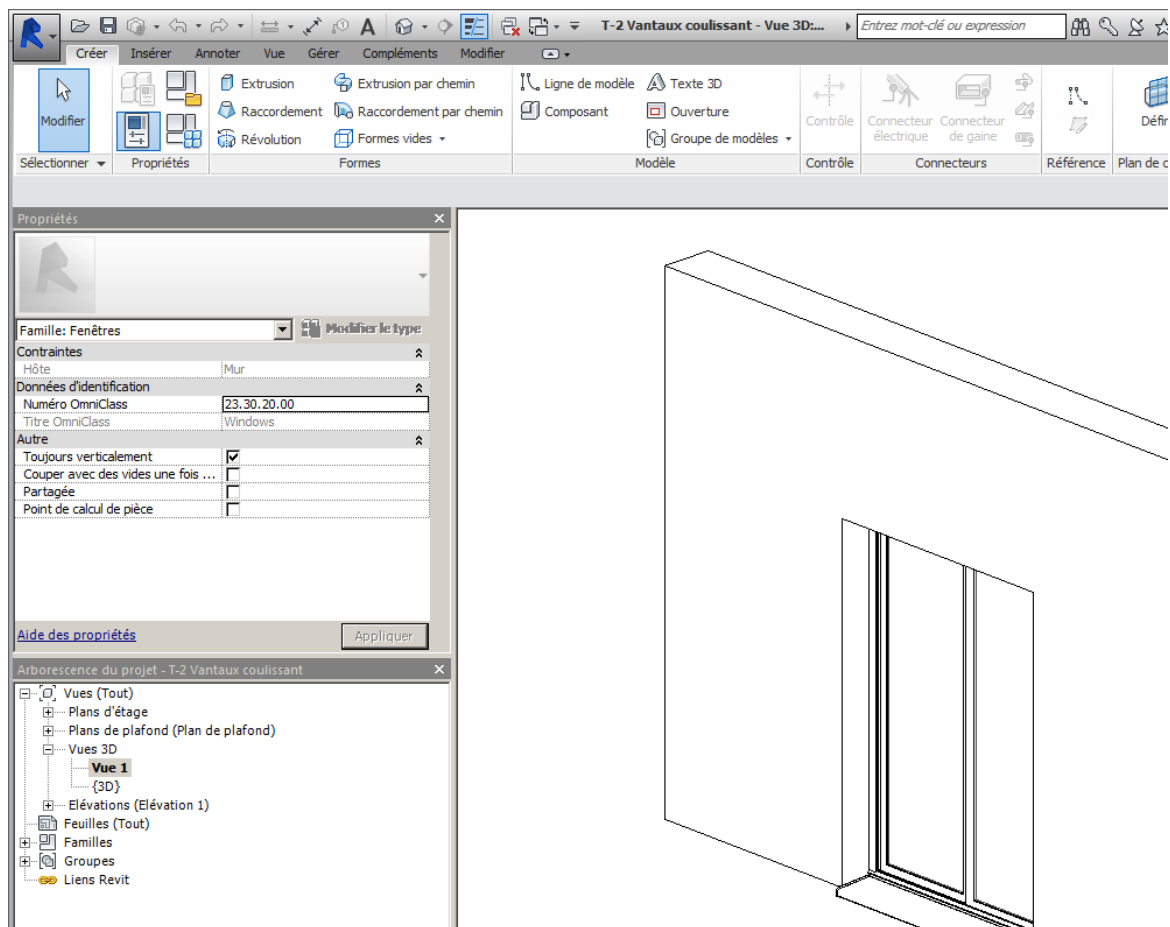


On voit apparaître une tablette bois qui n'a pas lieu d'être pour une porte fenêtre. On va la supprimer. De même la bavette extérieure obligatoire pour les fenêtres ne l'est pas pour une porte

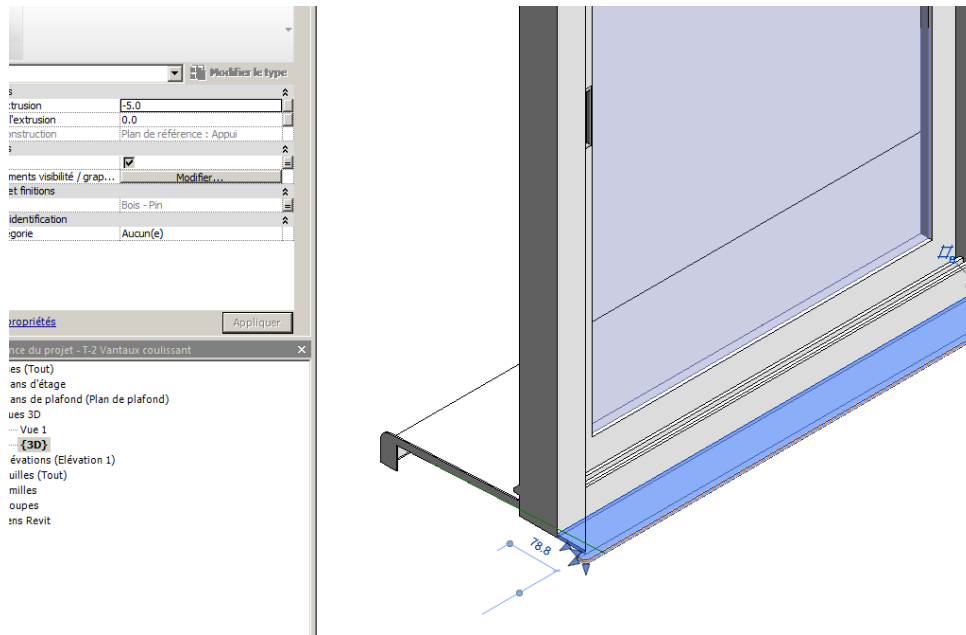
Cliquer sur la fenêtre puis sur modifier la famille



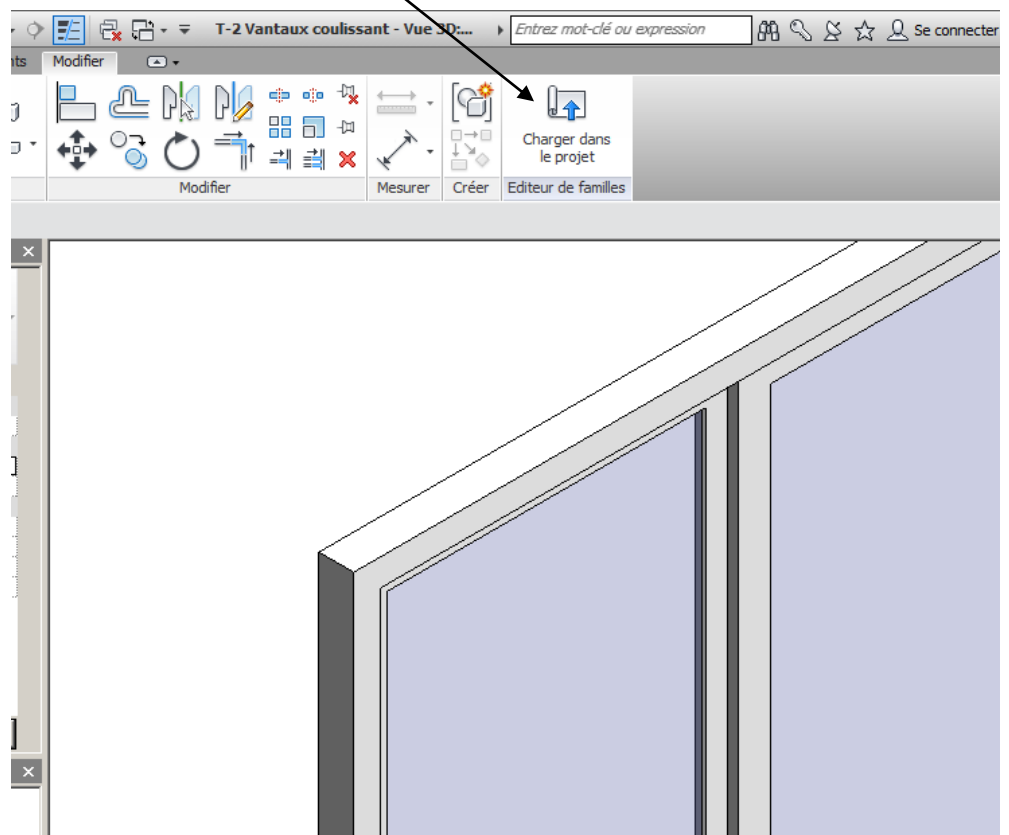
Il apparaît cet écran



Aller à la vue 3D et en jouant avec le cube d'orientation positionner vous coté intérieur

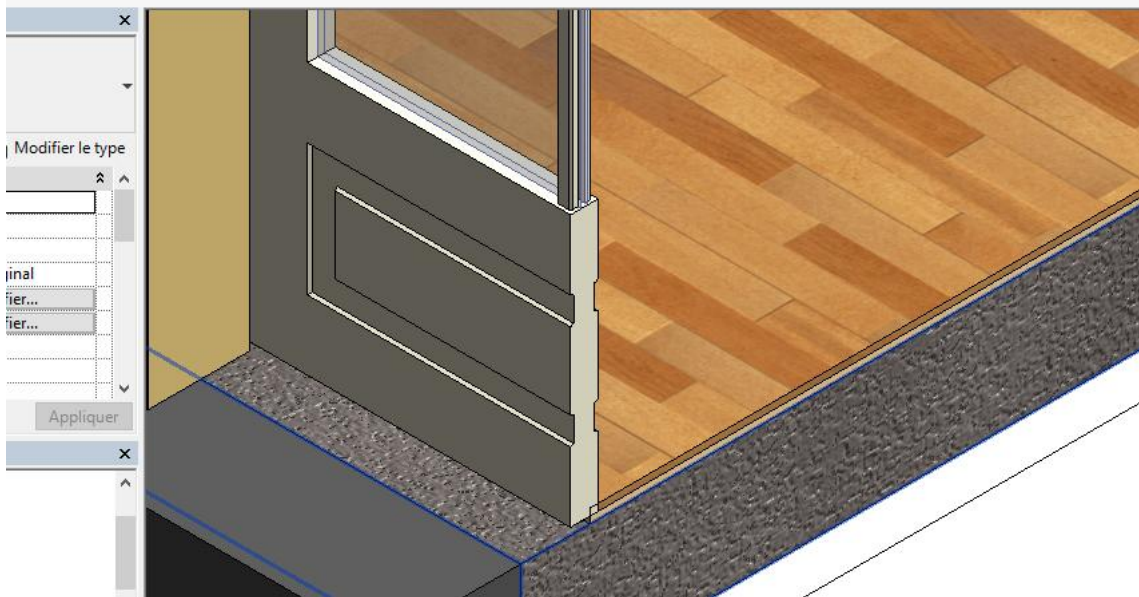


Sélectionner la tablette puis en maintenant la touche ctrl enfoncé la bavette puis supprimer les  
Puis cliquer sur charger dans le projet



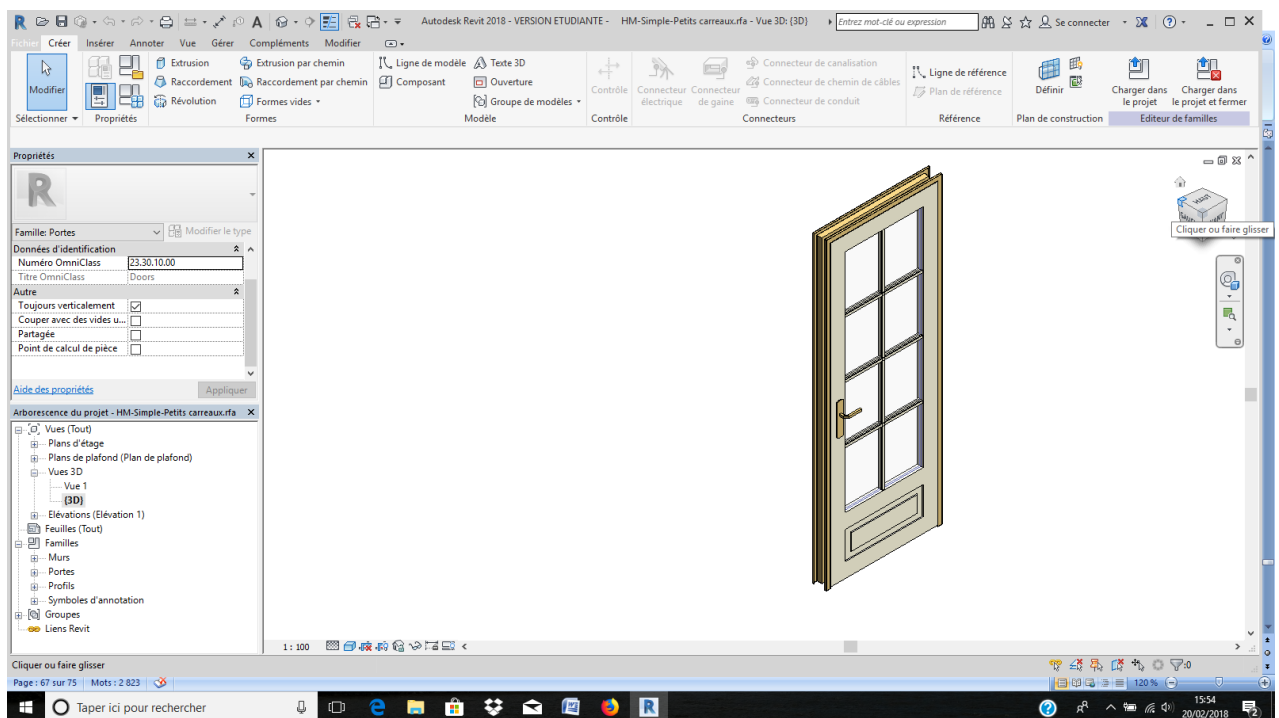
Répondre oui à la question modifier la famille existante

Nous avons aussi un problème avec la porte d'entrée



Sélectionner la porte puis cliquer sur **modifier la famille**

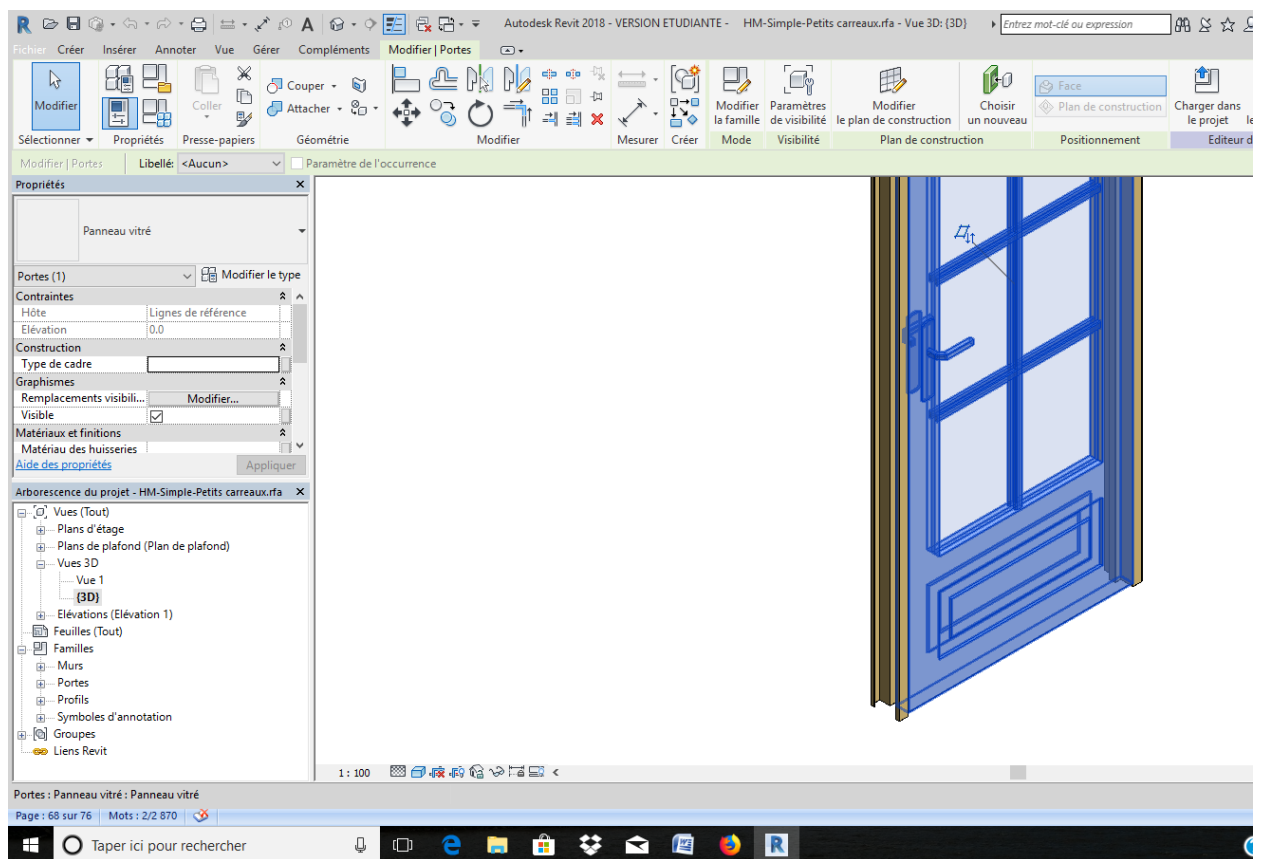
Passer en vue 3D et avec le cube d'orientation faites apparaître la porte de la manière suivante



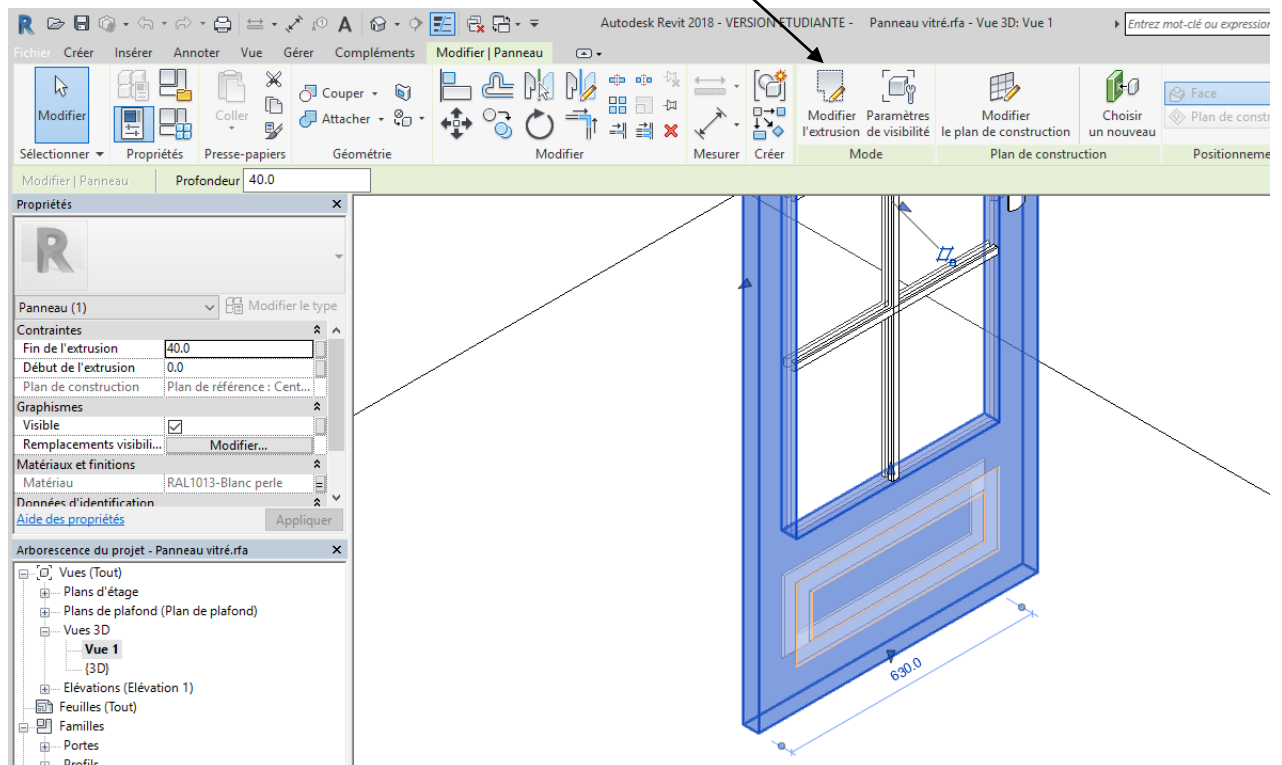
Pour cet objet le constructeur n'a pas prévu de décalage comme les portes intérieures

Cliquer sur le panneau vitré, il se met en bleu puis sur **modifier la famille**

On va modifier la sous famille panneau vitré



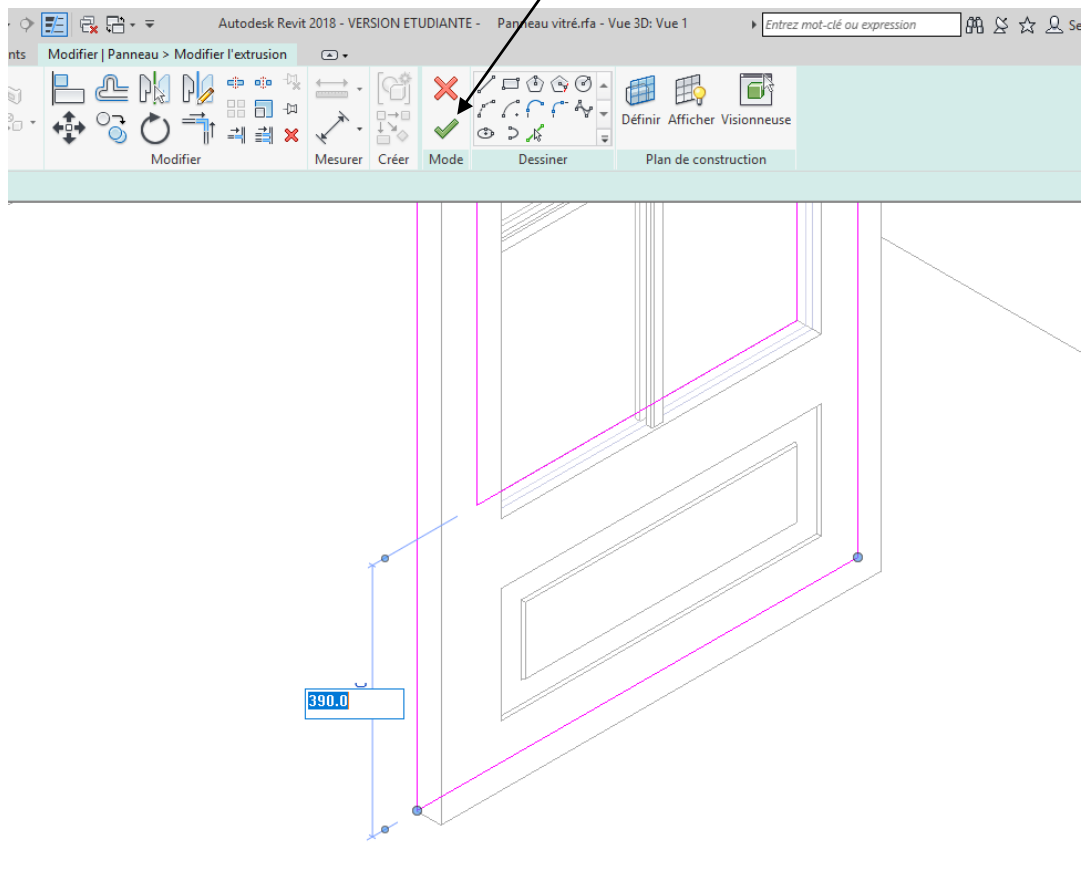
Re sélectionner le panneau vitré, puis modifier l'extrusion



Il apparaît un contour rose, cliquer sur le trait du bas, une cote apparaît modifier la en tapant 370



Puis cliquer sur la flèche verte pour valider l'extrusion

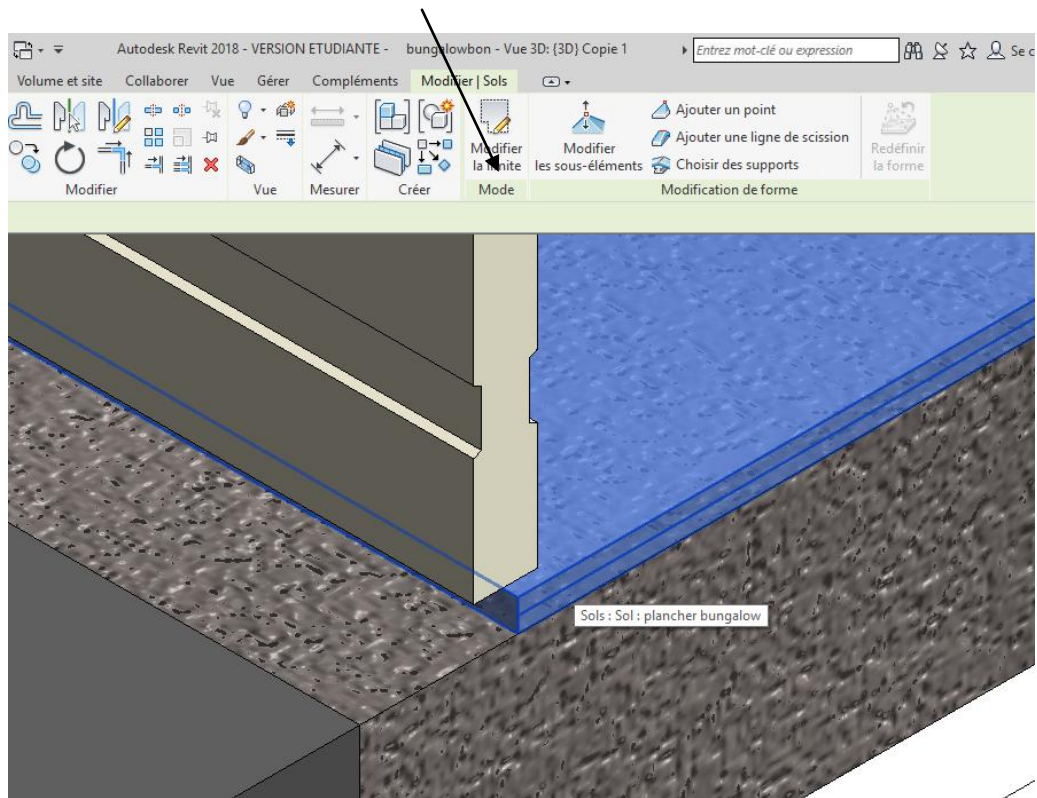


Si un message apparaît cliquer sur supprimer les contraintes  
Puis cliquer plusieurs fois charger dans le projet

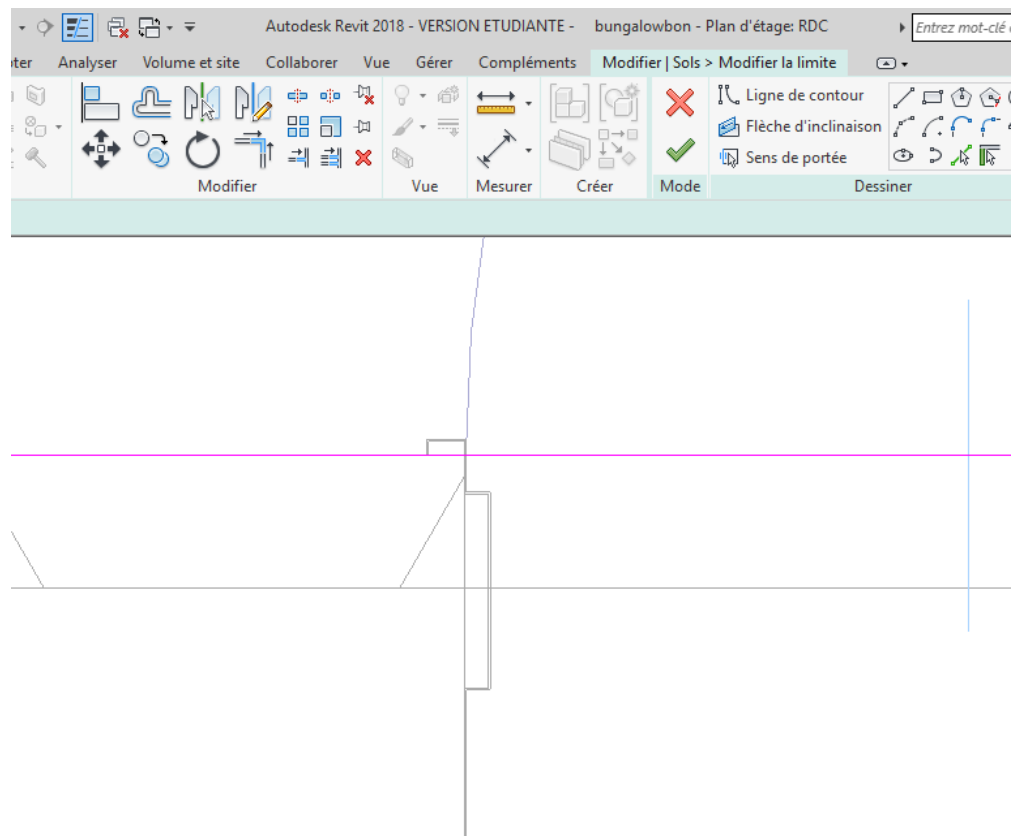


Nous allons maintenant arranger la liaison, en arrêtant le parquet à la limite intérieure et en créant un seuil de porte

Sélectionner le revêtement de sol, il se met en bleu, puis cliquer sur modifier la limite



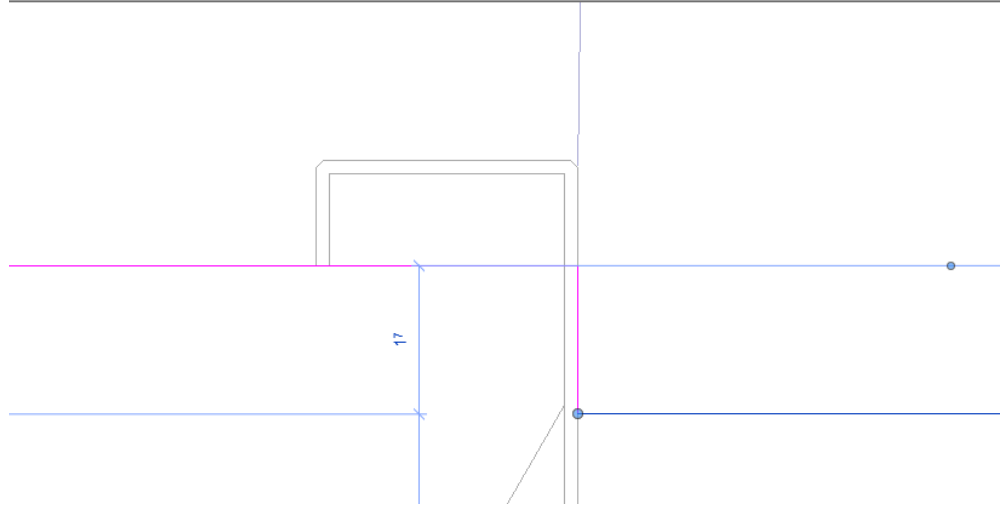
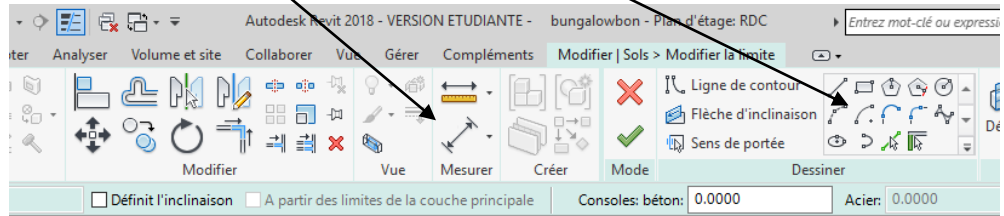
Un contour rose apparaît, placer vous dans le plan du RDC et modifier la limite



Modifier comme suit

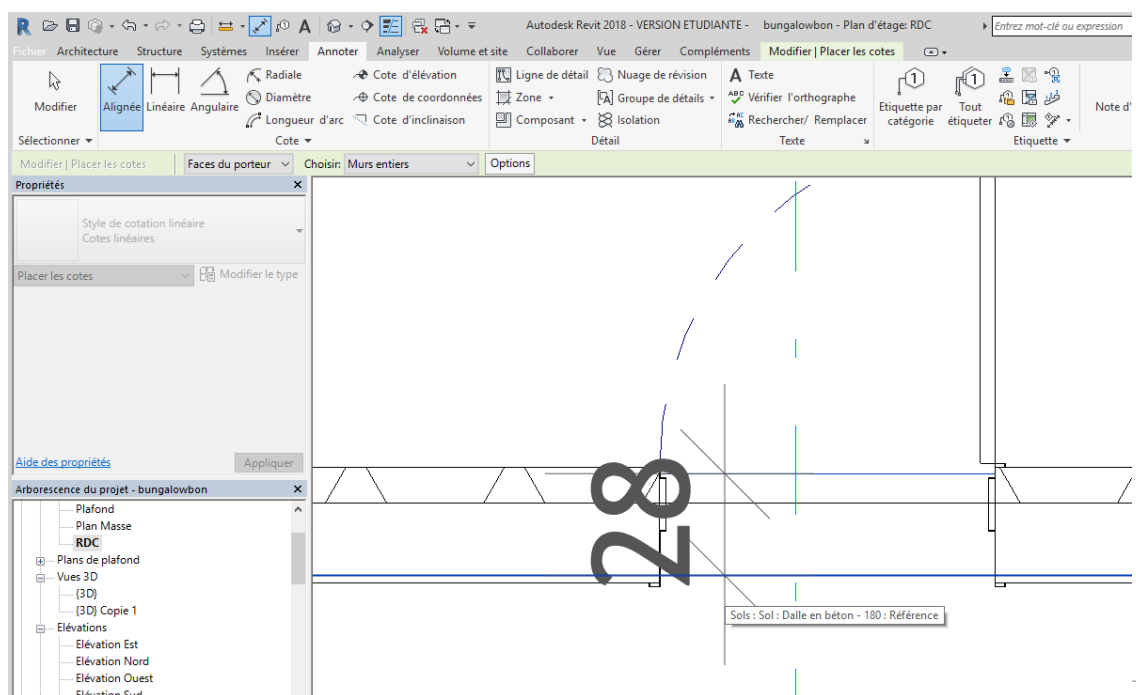
Vous devrez utiliser les commandes

Puis valider en cliquant sur la flèche verte



## 2. Seuil de porte

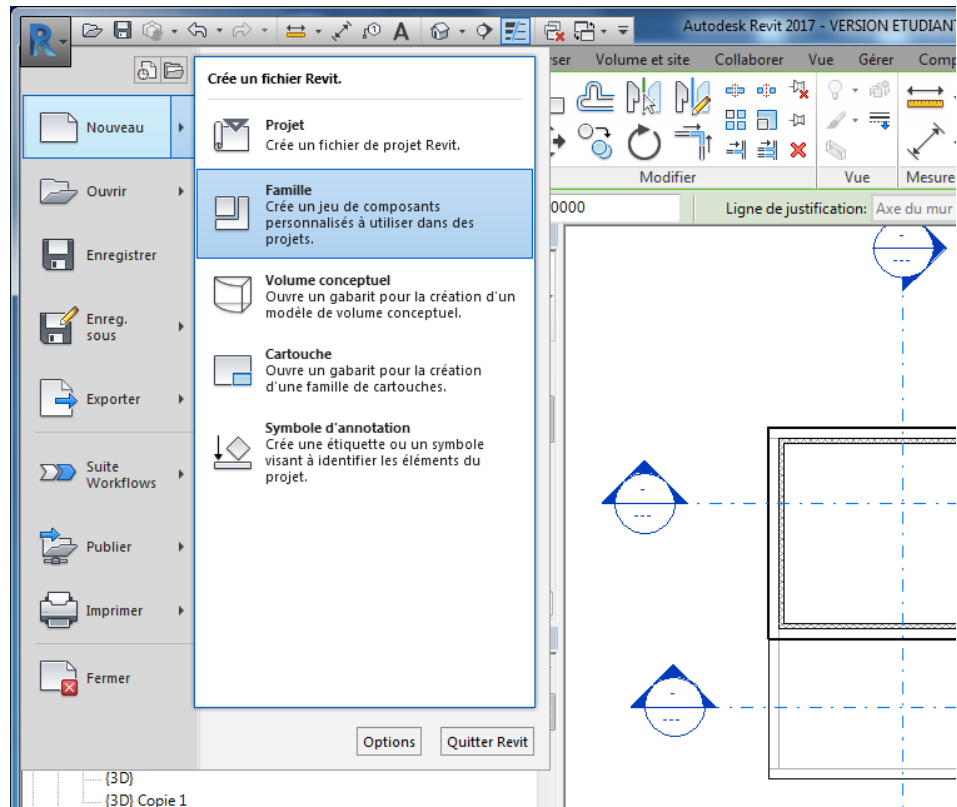
Nous allons créer un seuil, placer vous sur le RDC dans le menu **annoter** cliquer sur **cotation aligne**, nous allons définir la largeur de notre seuil



Faites de même pour la longueur a priori 930 mm

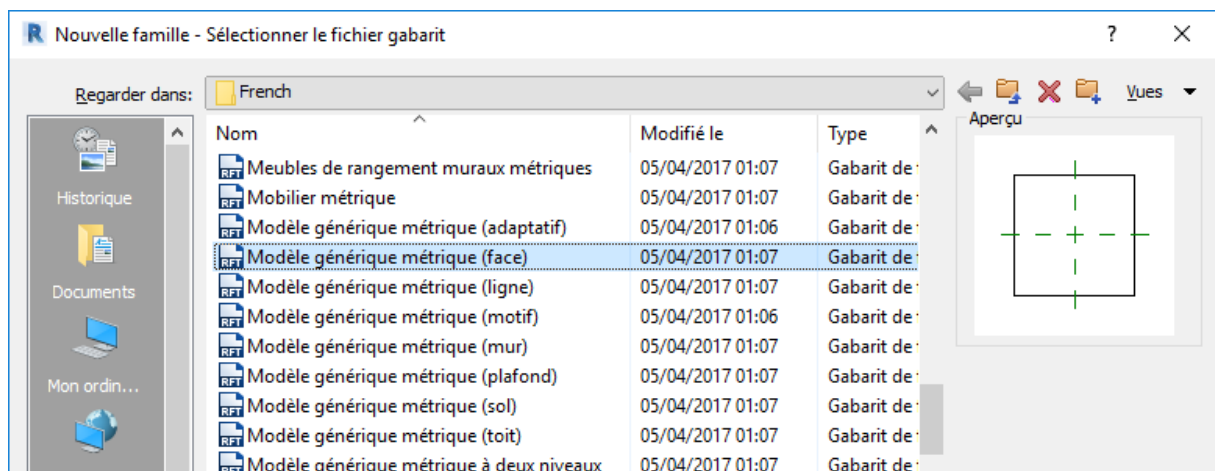
Nous allons créer une famille

Cliquer sous le R de revit dans **fichier** puis créer une famille



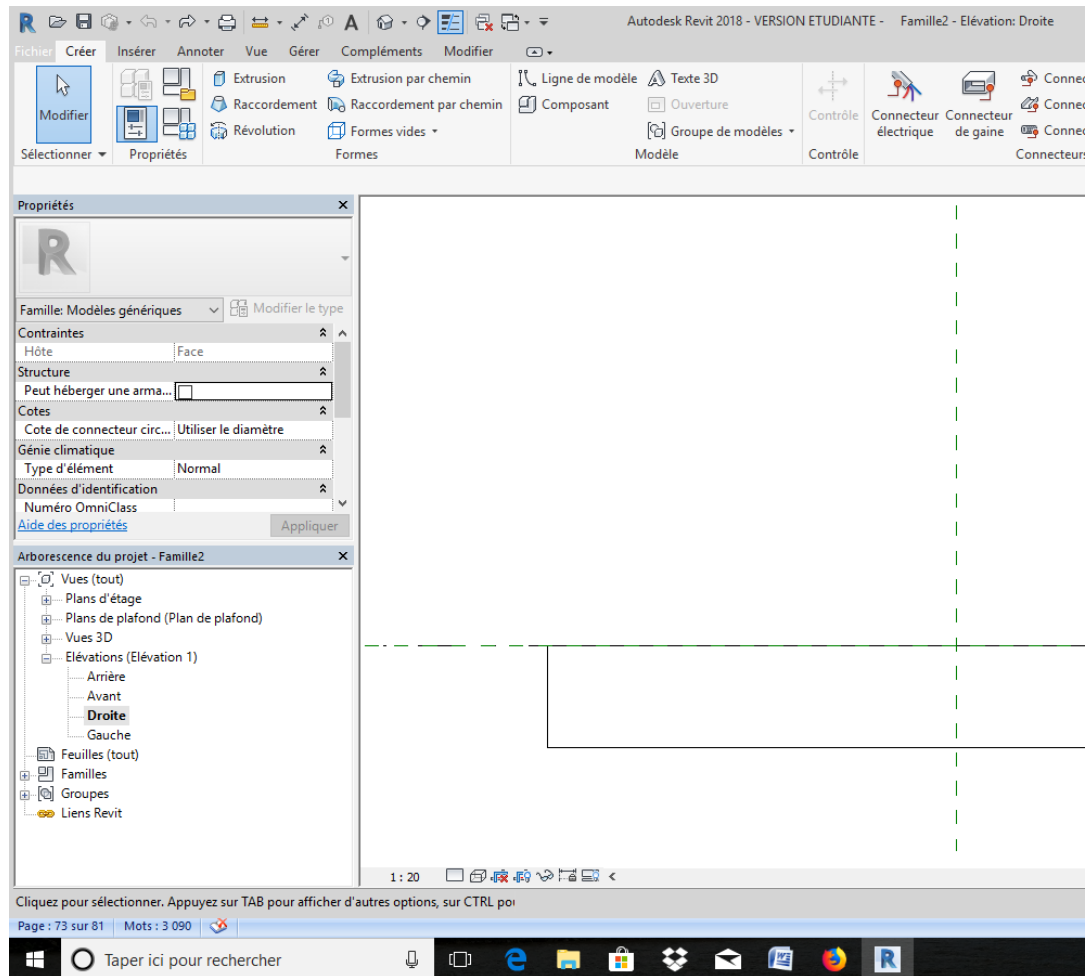
**Choisir modèle générique métrique**

Rq : Lorsque nous travaillons dans une famille l'unité est le mm

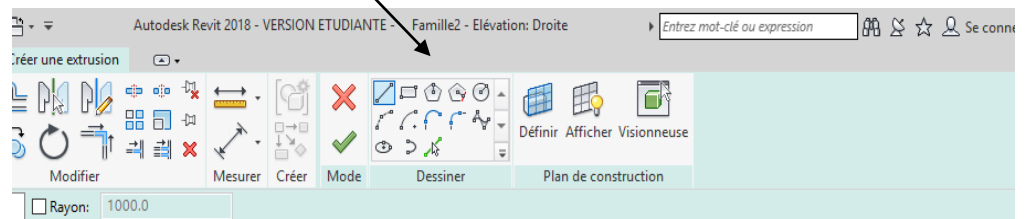


Placer vous en élévation droite

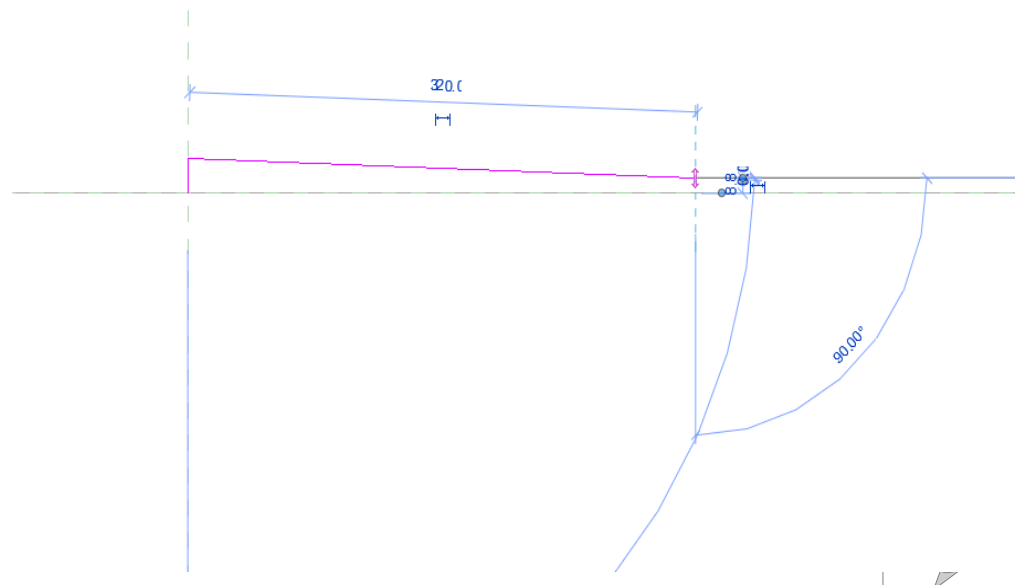
Sur le menu **créer** puis **extrusion**



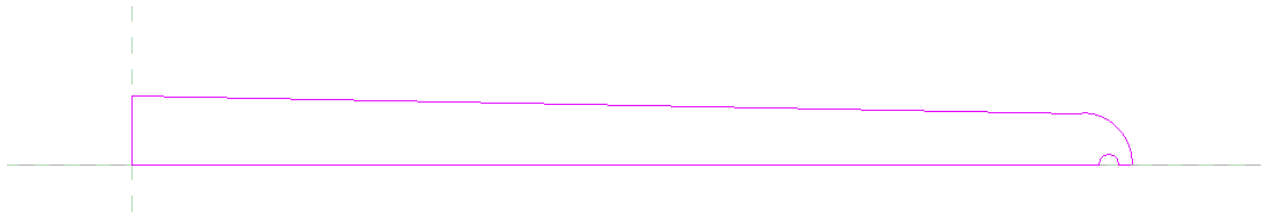
Nous allons dessiner notre seuil en coupe (hauteur 20 mm largeur 300 mm pente de 1% bord arrondi plus goutte d'eau, a l'aide des commandes de dessin



Créer une verticale de 20 mm  
Puis tracer un trait incliné

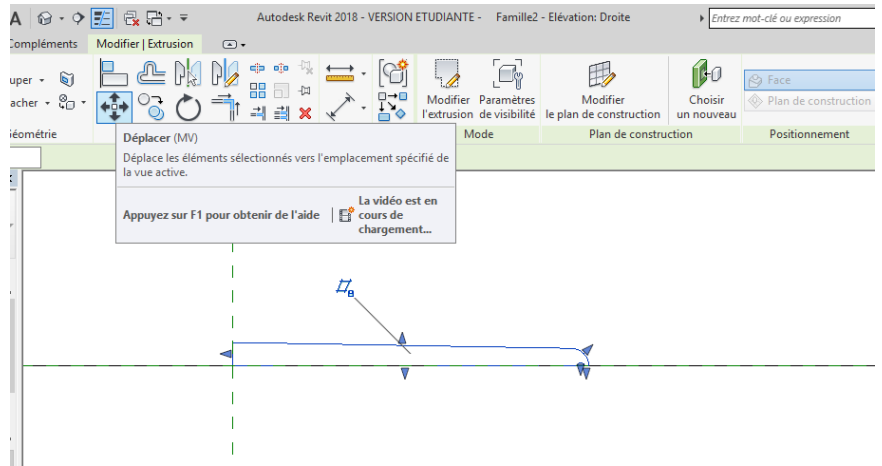


Sortir du dessin en appuyant deux fois sur échap puis cliquer sur la ligne inclinée, modifier la longueur 310 et l'angle 88%  
Finir le dessin

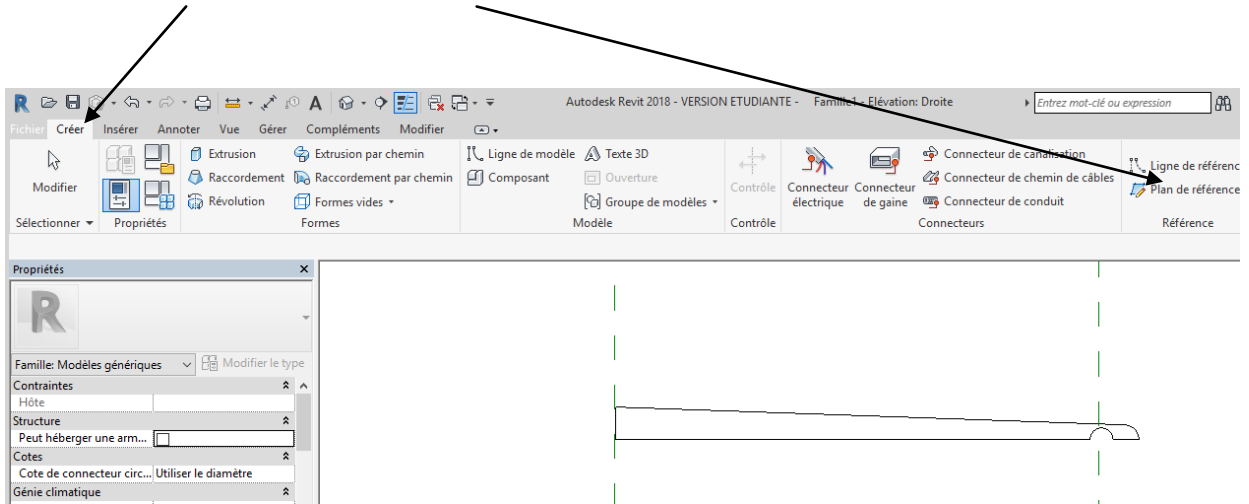


Cliquer sur la flèche verte

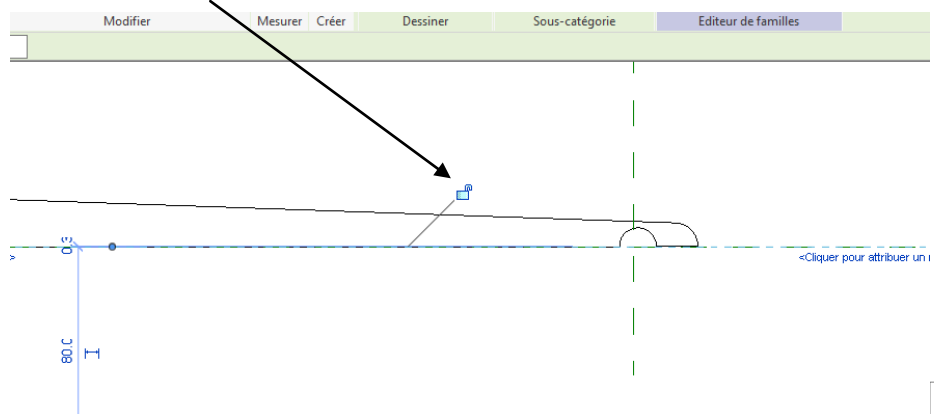
Cliquer sur le seuil est déplacer le vers le haut



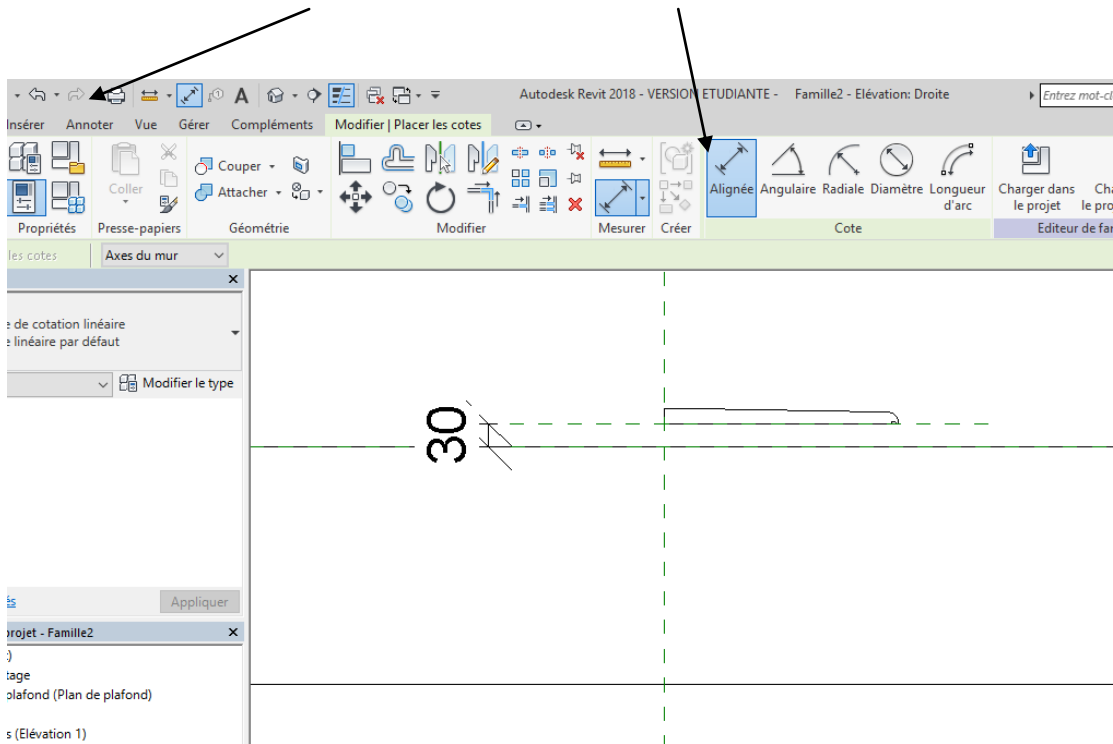
Cliquer sur créer puis plan de référence et tracer un plan de référence sous le seuil



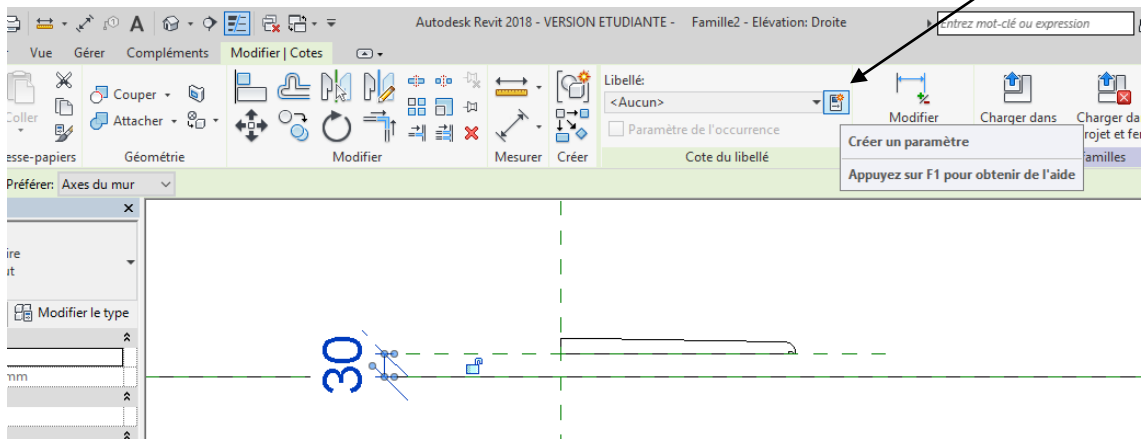
Verrouiller le plan en fermant le cadenas



Placer vous dans le menu **annoter** nous allons créer une **cotation**



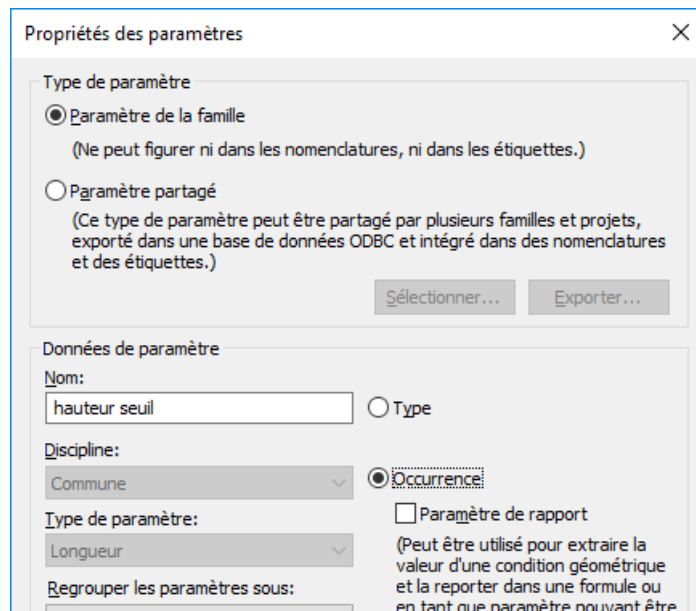
Cliquer sur la cotation nous allons créer un paramètre, cliquer sur cette icône à coté de libellé



Rentrer le nom

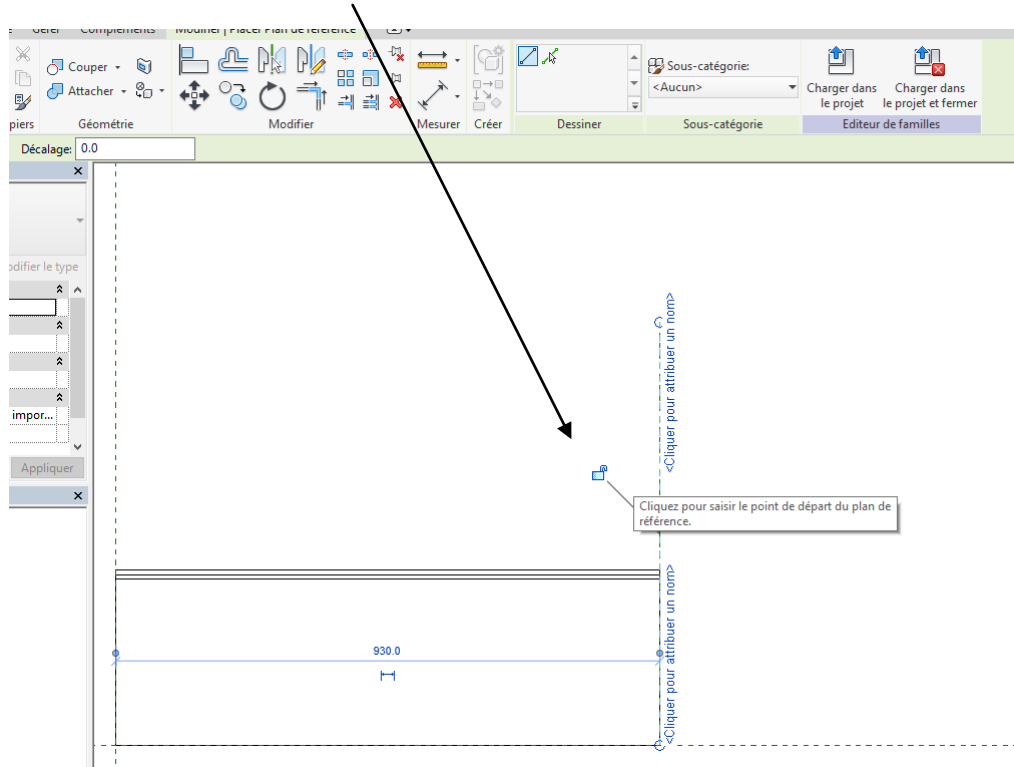
Cliquer sur occurrence

On pourra modifier la hauteur du seuil dans le dessin revit

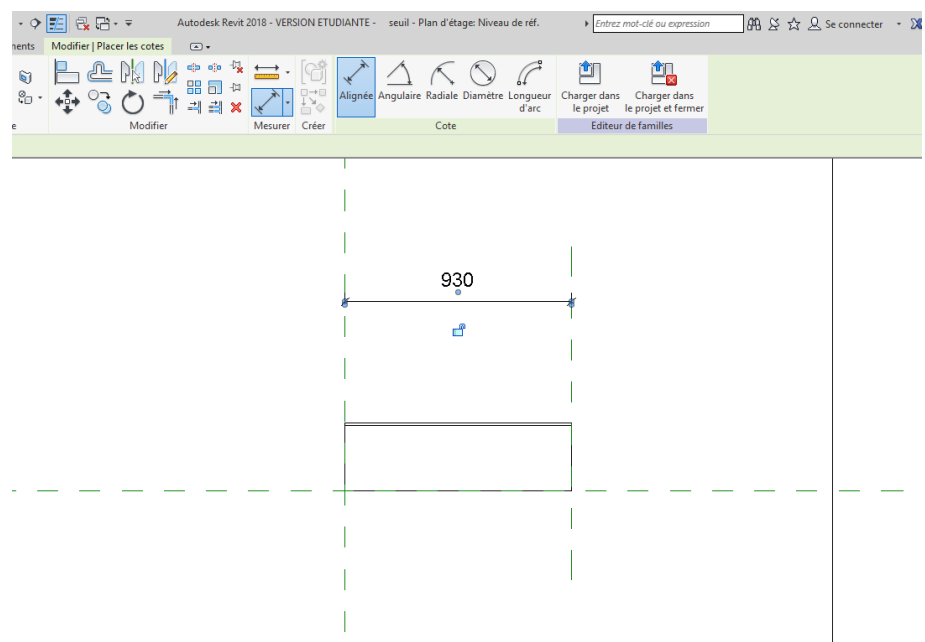


On va faire de même pour la largeur

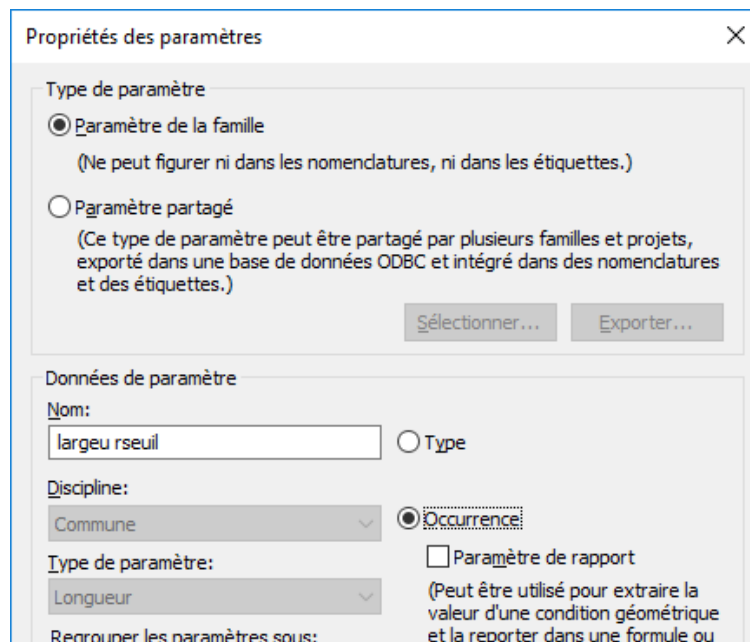
Placer vous sur le plan d'étage plan de référence, créer un plan de référence le long du seuil  
Verrouiller le plan en fermant le cadenas



puis créer une cotation et créer un paramètre

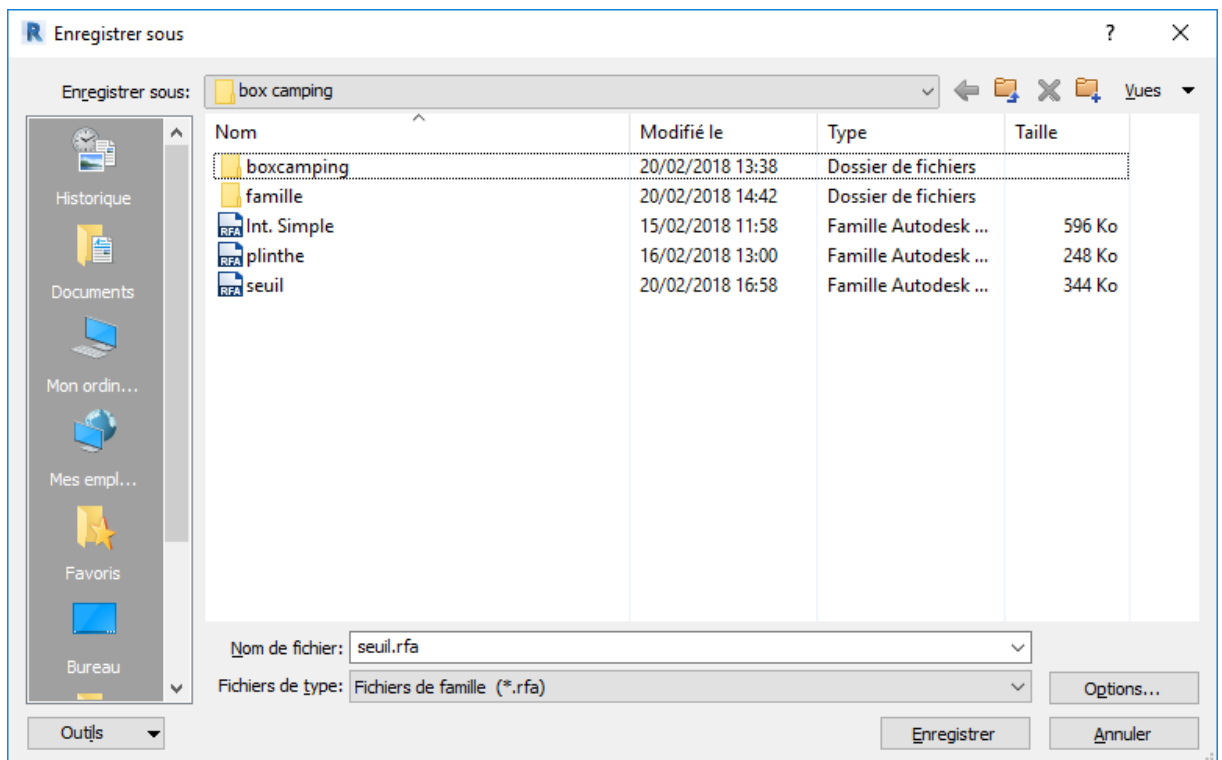




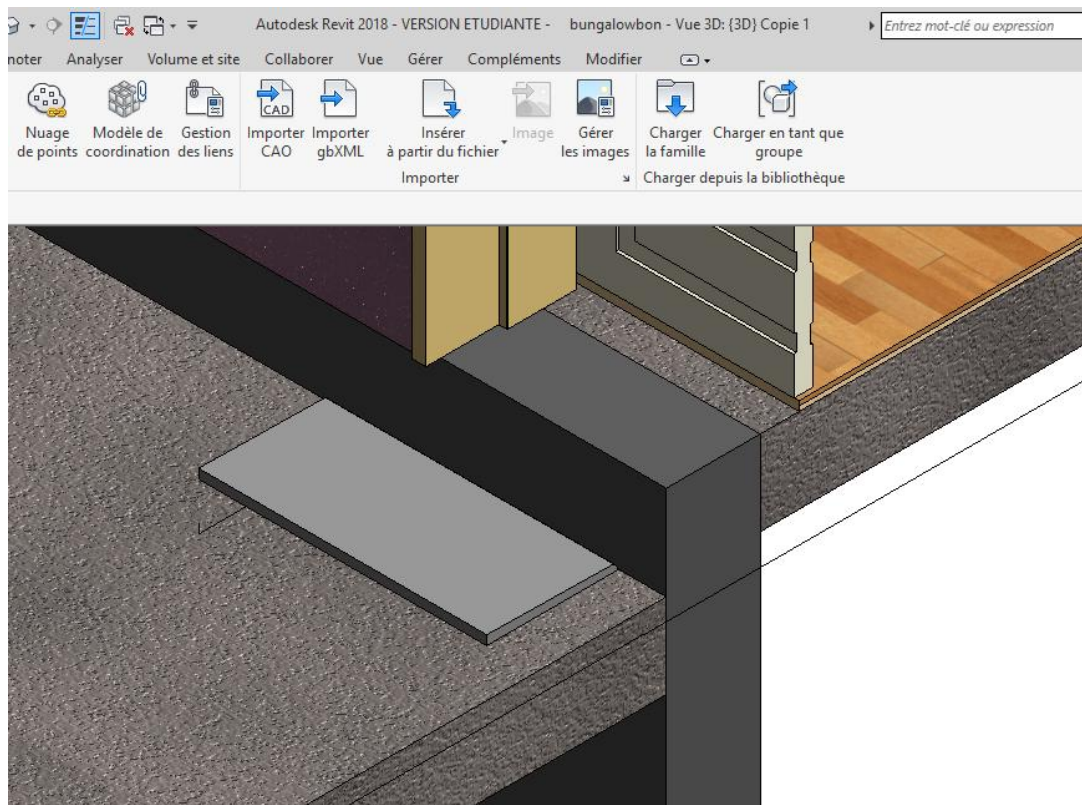


Cliquer sur ok

Enregistrer votre famille

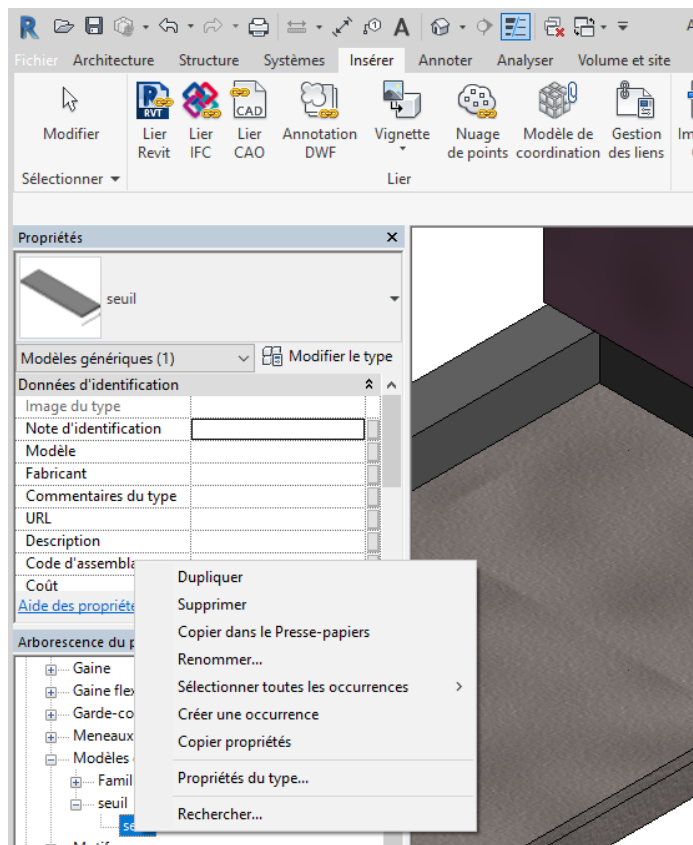


Puis charger la famille dans le projet, mettez vous sur une vue 3 D et poser votre seuil



Remarque si votre seuil disparaît, dans l'arborescence du projet

Chercher modèle générique  
Seuil  
Clic droit souris puis créer une occurrence



allez

Visiblement le seuil est à l'envers on va le faire pivoter

Passer sur le plan du RDC

Cliquer sur le menu modifier

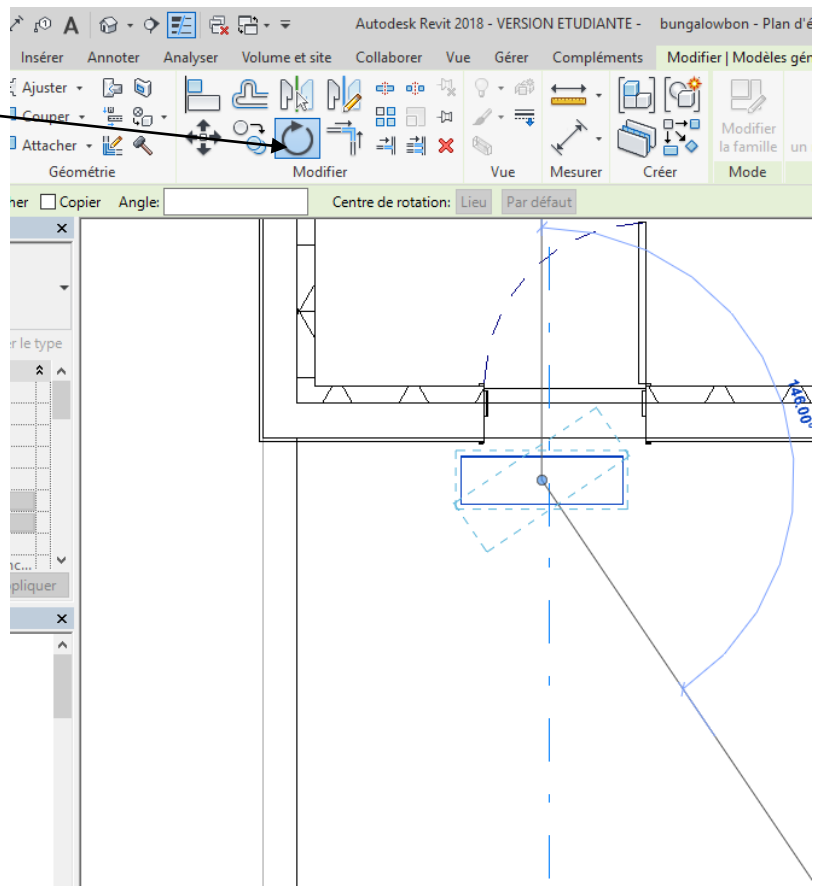
Cliquer sur le seuil

Choisir la commande pivoter

Cliquer une fois sur l'écran

Faites un demi tour

Recliquer



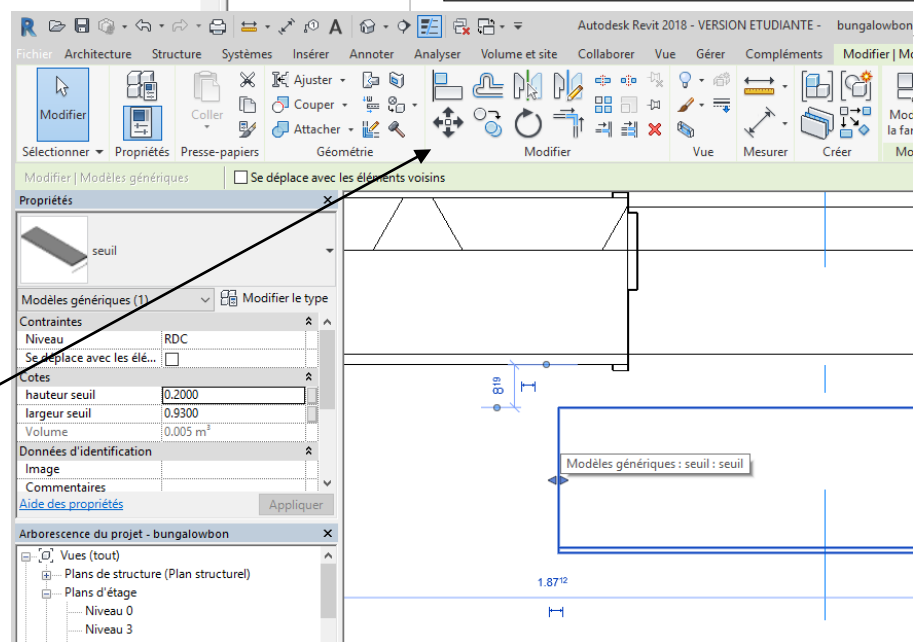
Cliquer sur le seuil

Donner la largeur 930 mm

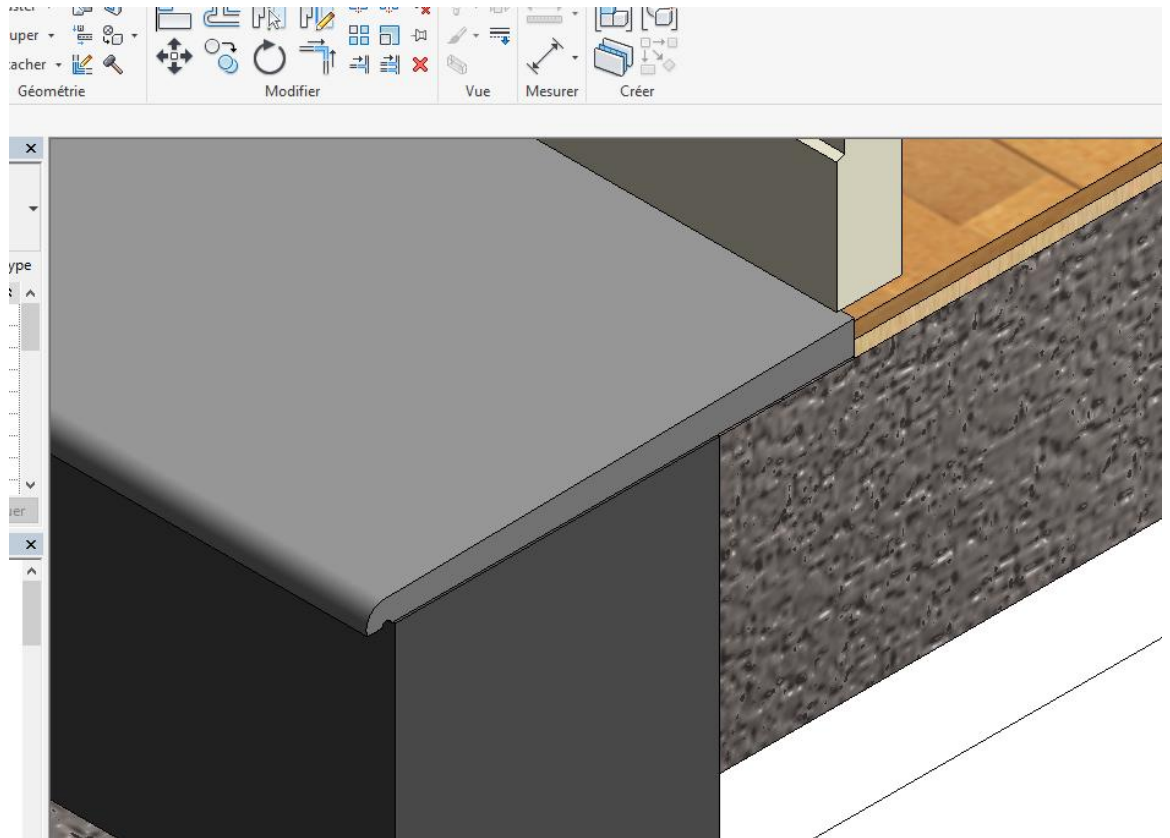
Modifier la hauteur 200 mm

Puis cliquer sur déplacer

Positionner votre seuil



Visualiser le résultat



Copier le seuil et réaliser les seuils pour les portes fenêtres

### 3. Insertion d'une famille fenêtre fabriquant

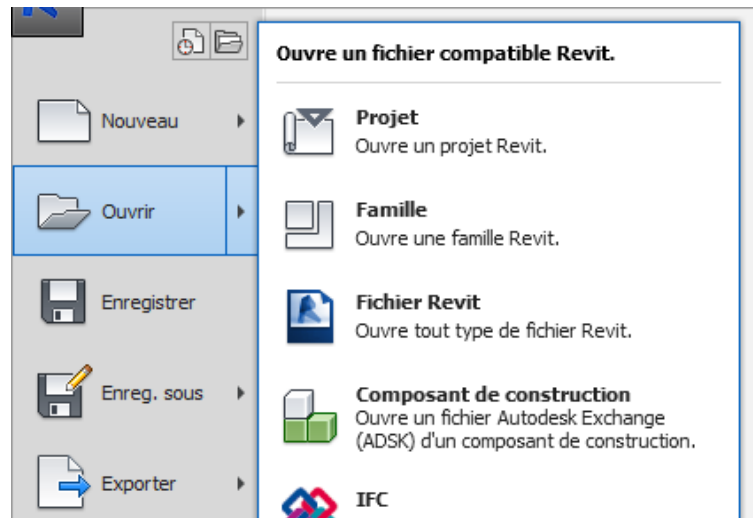
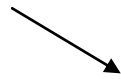
Sur différents sites internet vous pouvez télécharger soit des **familles** Extension de fichier RFA soit des **dessins Revit** Extension de fichier RVT

Vous avez par exemple le site BIM objet le site POLANTIS

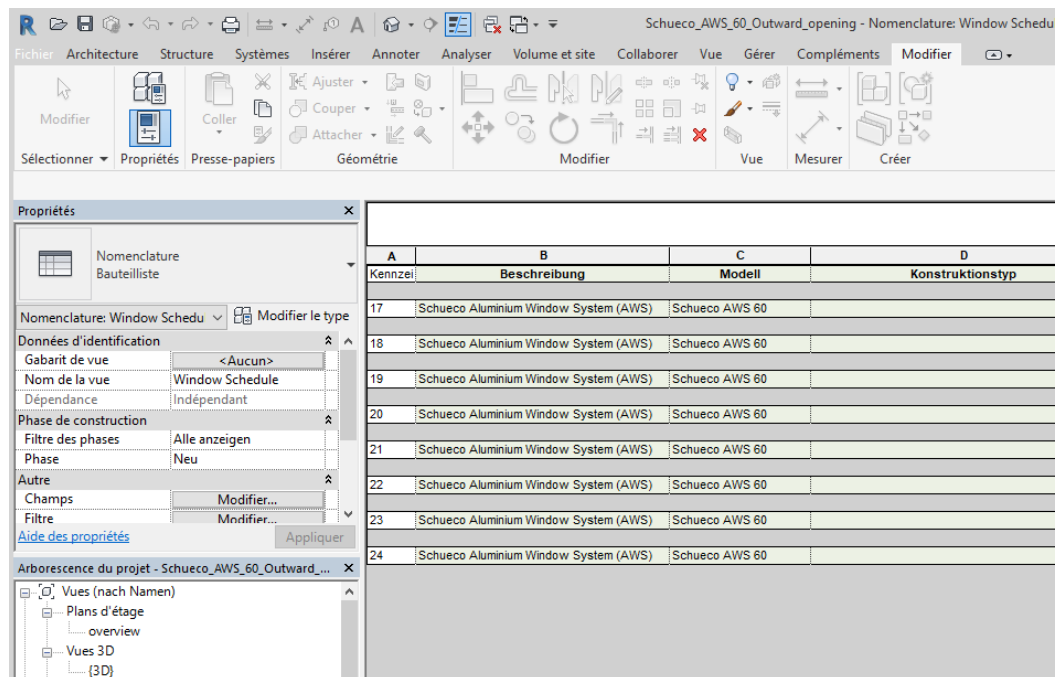
Nous allons insérer ici une menuiserie alu du gamiste shuco

Cliquer sous le R de revit

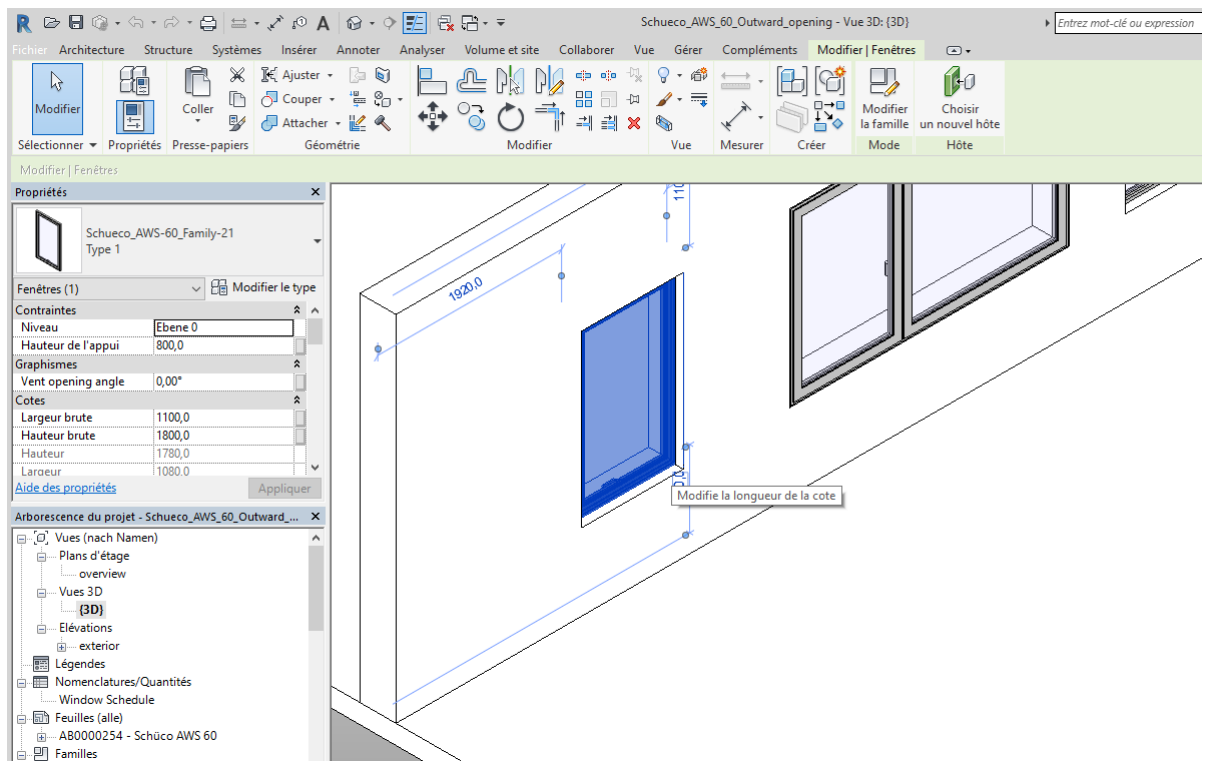
Puis ouvrir un projet  
Chercher le fichier nommé  
shueco aws 65 dans le  
répertoire BTS EB



Ce fichier s'affiche

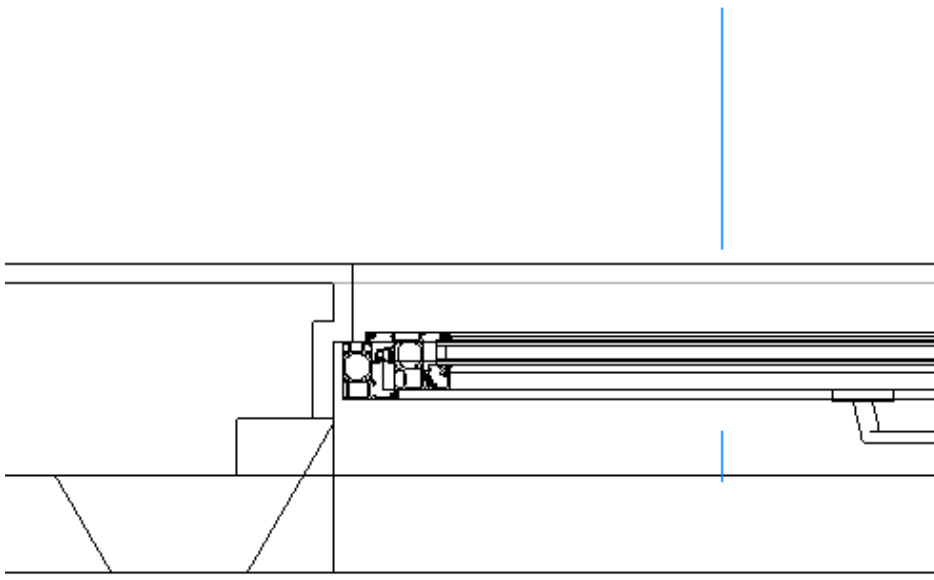


Passer en 3D puis sélectionner la fenêtre simple vantail

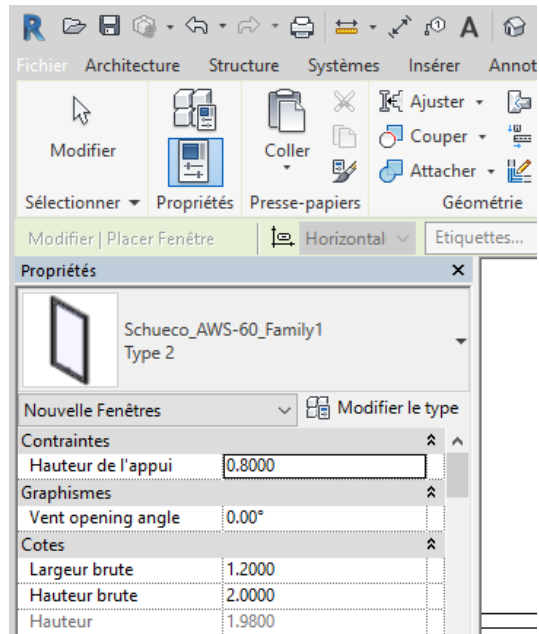


Tapez **Control V**, passer sur la maquette du bungalow taper **control V**

On peut maintenant poser cette fenêtre dans notre mur, passer sur le plan du RDC  
On voit bien mieux les détails de la fenêtre

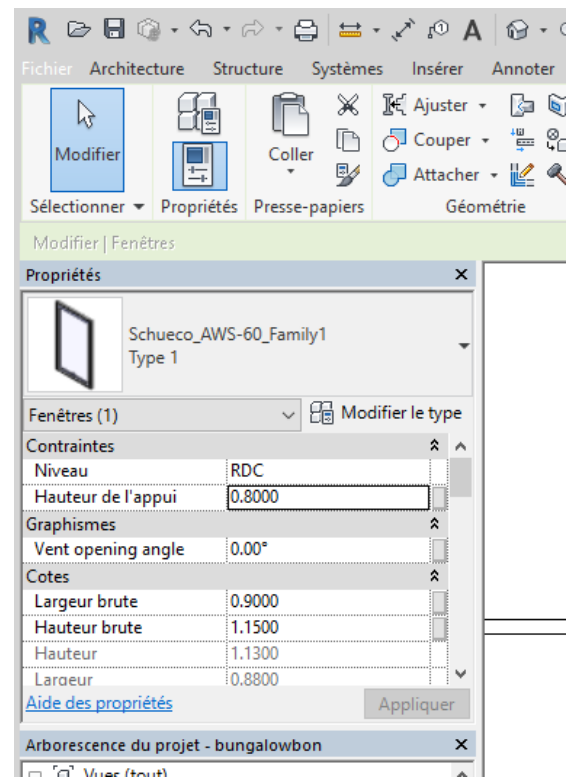


Rq : La fenêtre est disponible dans l'onglet fenêtre du menu architecture



Cliquer sur la fenêtre nous allons régler ses paramètres

Hauteur, largeur, hauteur de l'appui



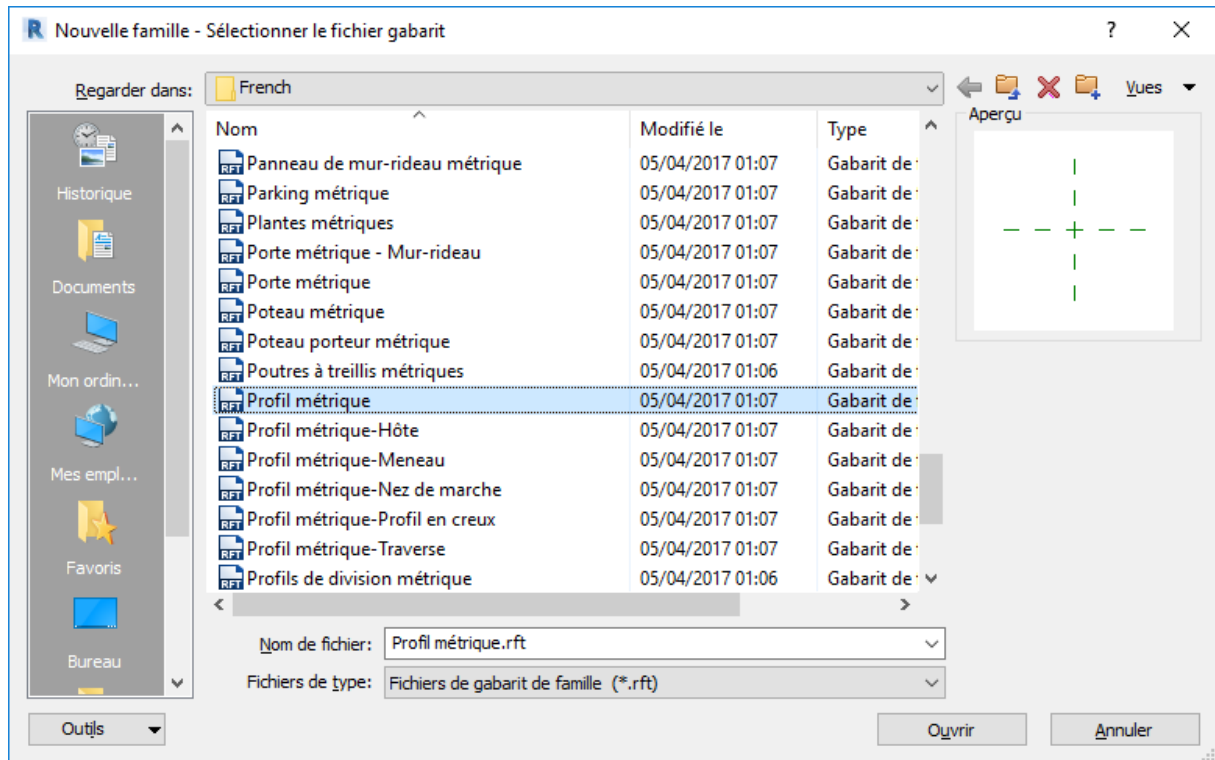
Visualiser en 3D

Par contre comme la plupart des fabricants il n'y a ni bavette ni tapées

## 4. Plinthe

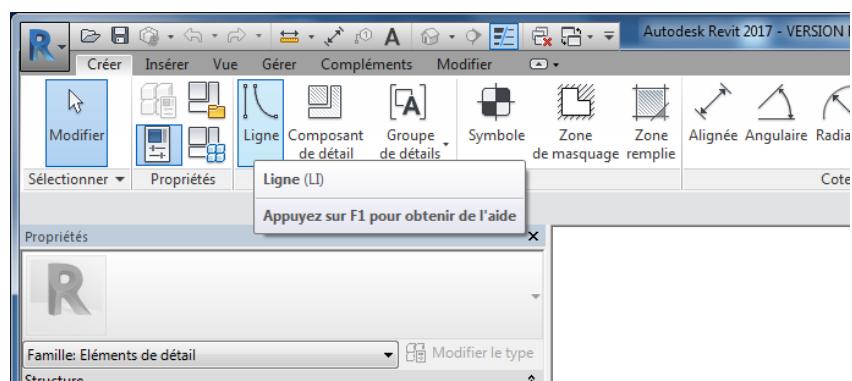
Nous allons réaliser une plinthe en bois pour la chambre puis une plinthe en carrelage pour la salle d'eau

Cliquer sous le R de revit puis ouvrez nouveau puis famille



### Choisir famille profils métrique

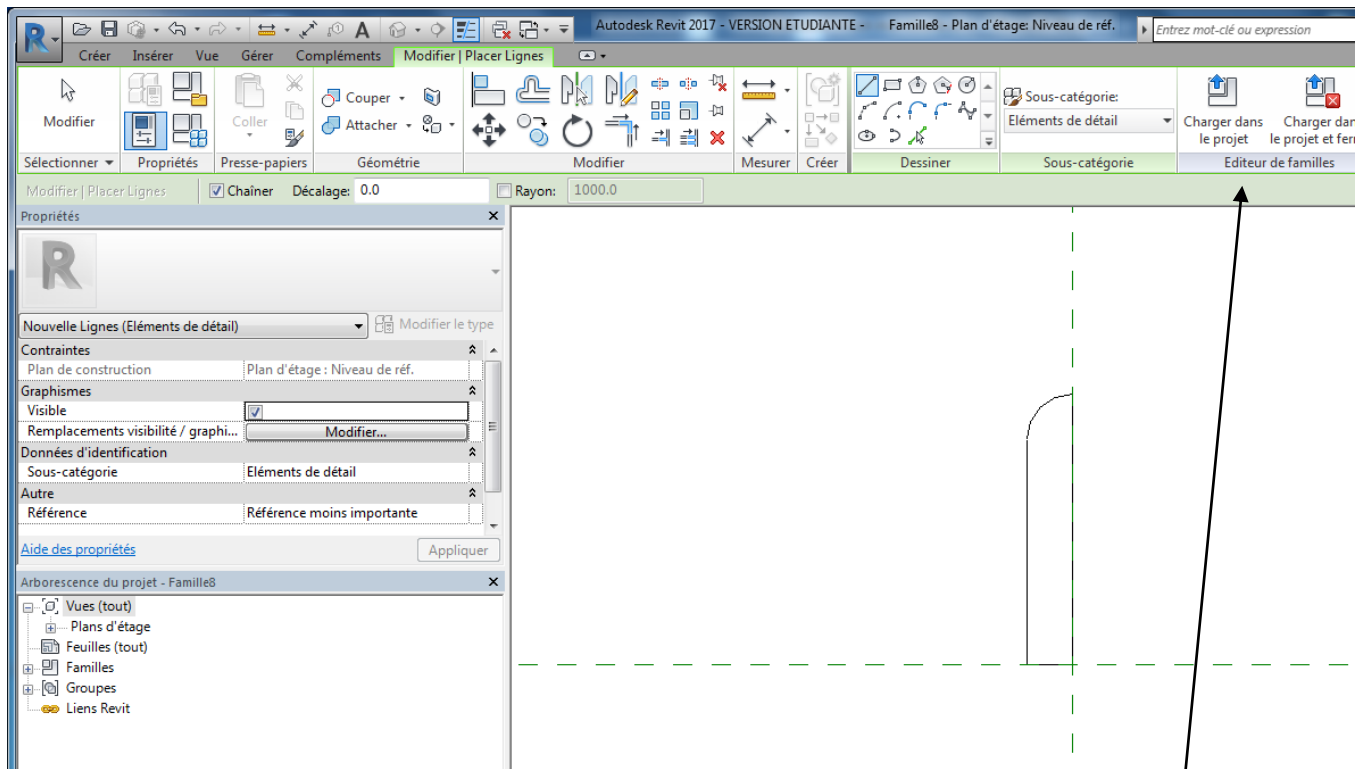
Choisir ligne



Dans la nouvelle fenêtre utiliser les commandes lignes et arc pour créer un profil plinthe de 10 mm d'épaisseur hauteur contre mur de 60 hauteur intérieure de 50 et un raccordement en arc de cercle de rayon 10 mm

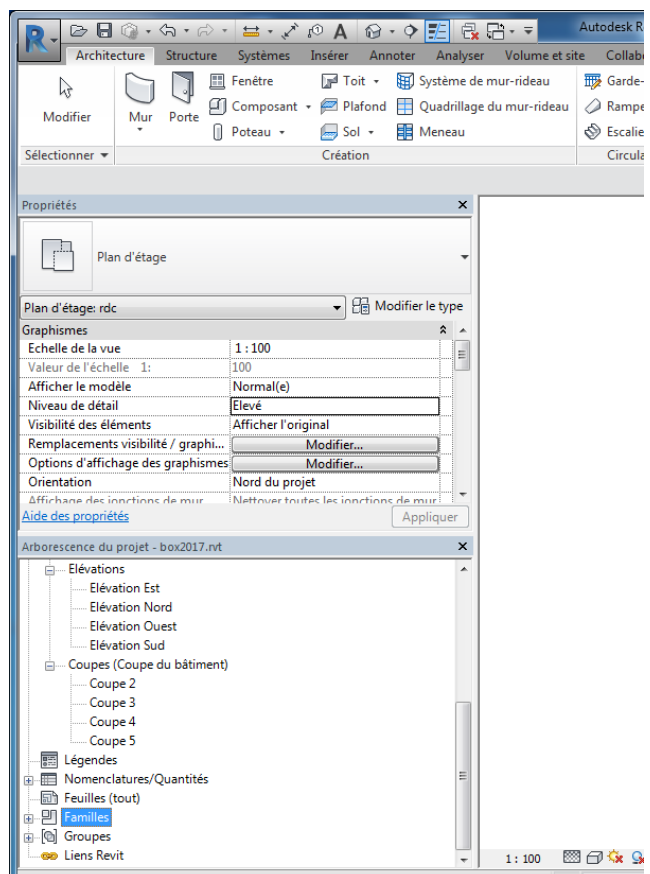


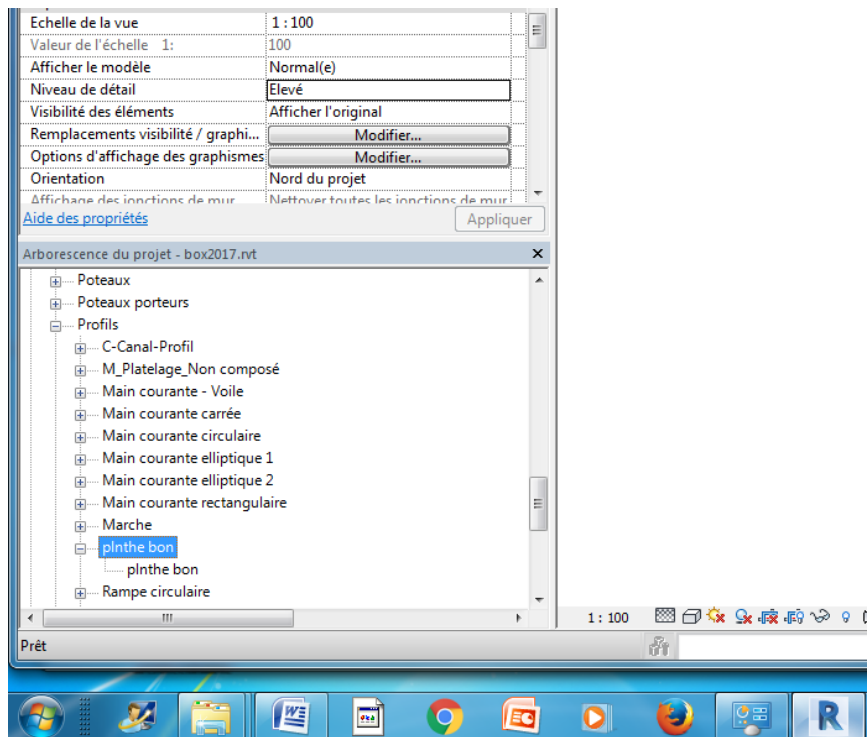
Rq si les commandes disparaissent clique sur créer puis ligne



Une fois la plinthe dessinée  
Enregistrer sous le nom plinthe puis cliquer sur charger dans le projet

Votre plinthe apparait dans la famille élément métrique  
Dans l'arborescence du projet cliquer sur famille

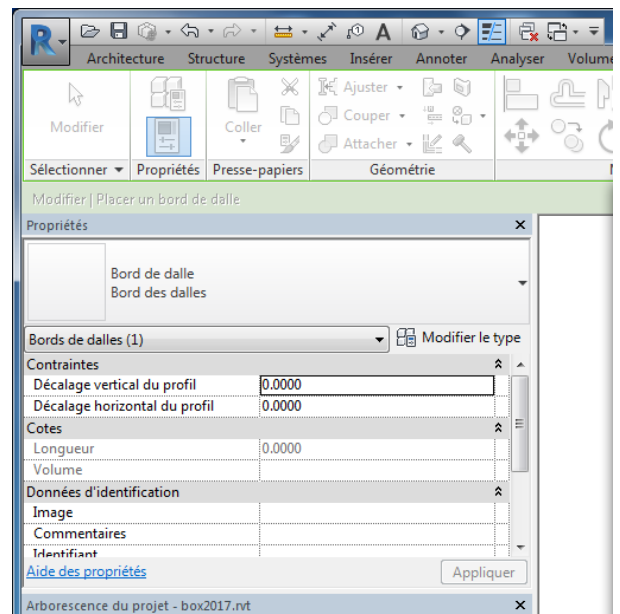




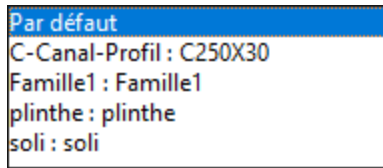
Nous allons utiliser cette plinthe comme un bord de dalle

Dans le menu architecture choisir l'onglet toit puis bord de dalle

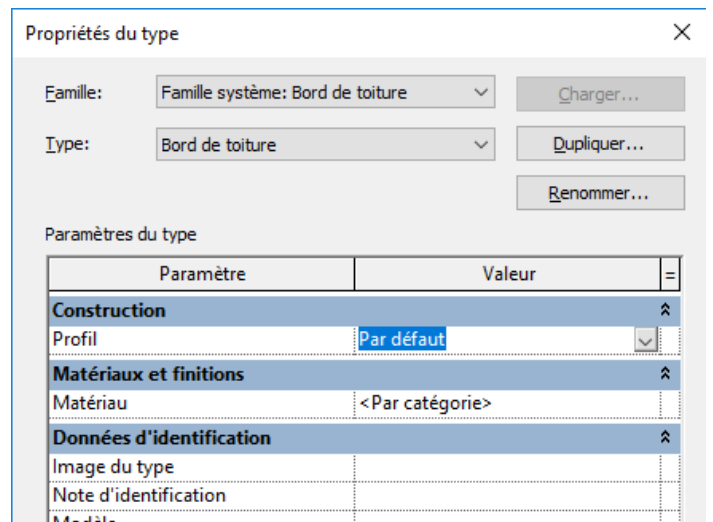
Cliquer sur bord de dalle  
Puis modifier le type



Cliquer sur défaut et choisissez votre plinthe

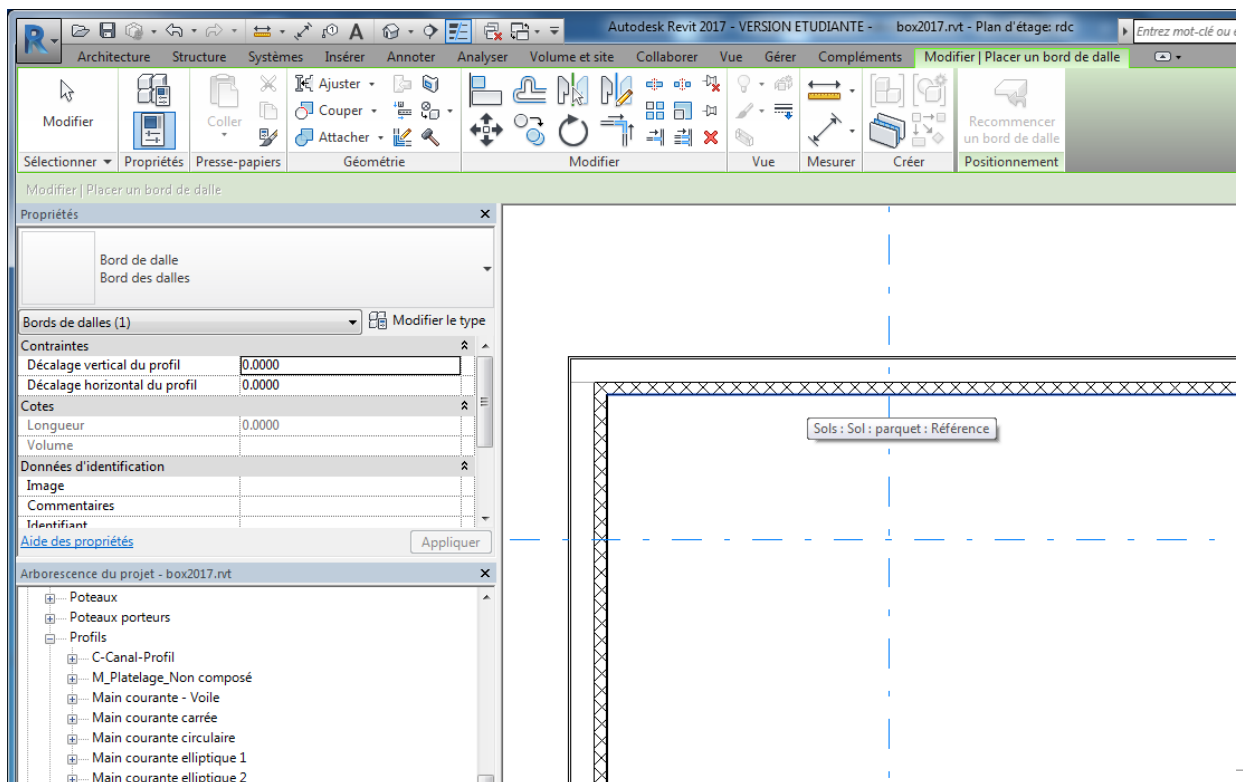
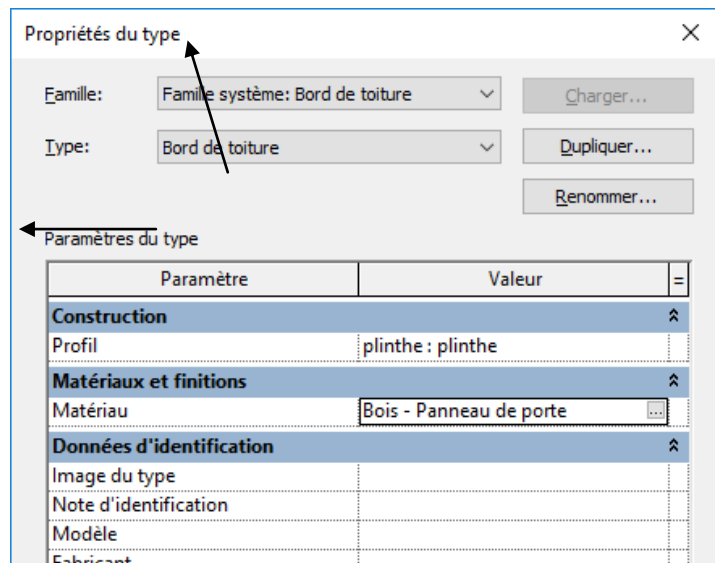


Cliquer sur matériau par catégorie et choisir le matériau pin



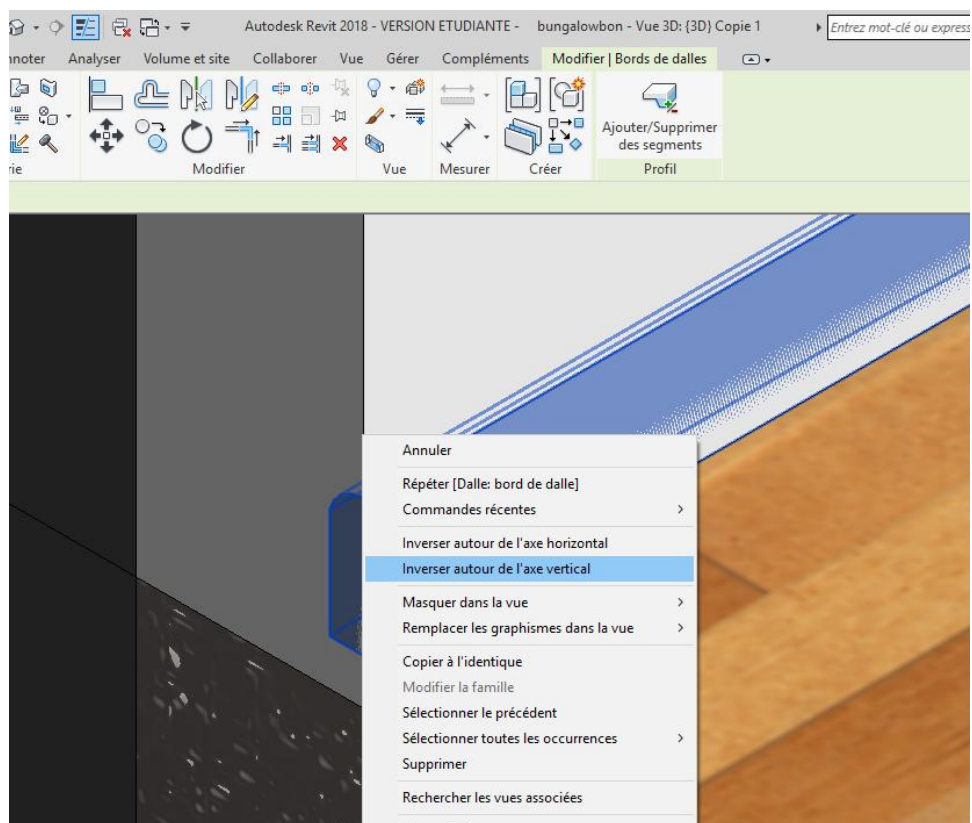
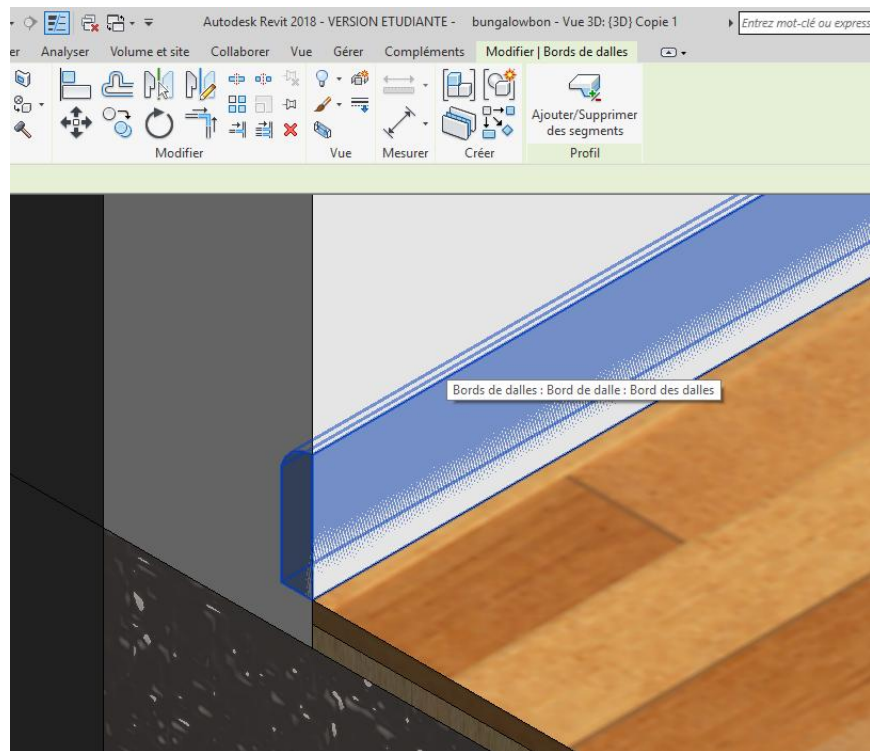
Valider en appuyant sur appliquer et ok

Cliquer sur les bords de dalle correspondant au parquet de la chambre

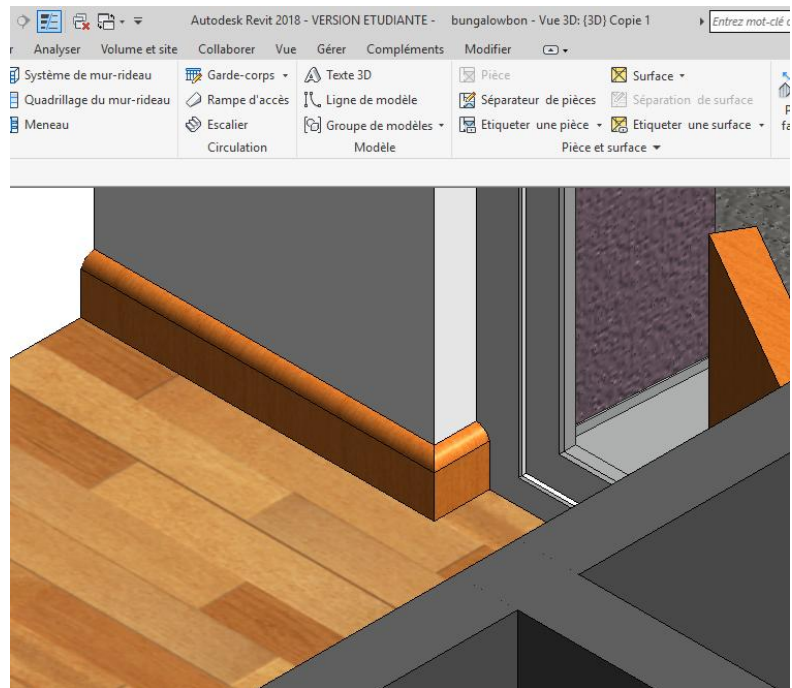


Valider en appuyant sur entrée

Si la plinthe est à l'envers cliquer dessus puis clic droit souris faire pivoter autour d'un axe vertical



Visualiser le travail

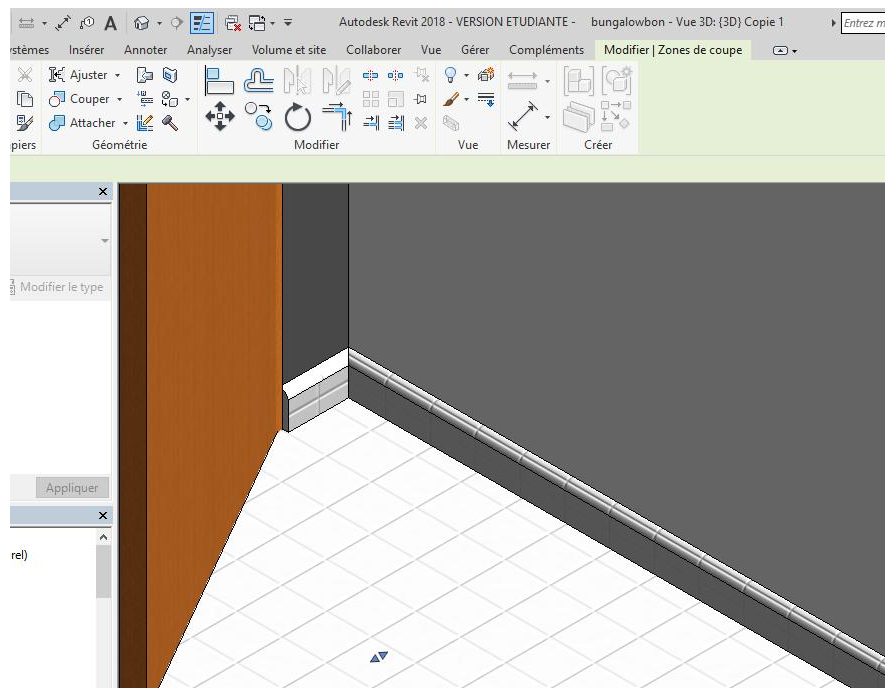


N oublier pas les retours près des portes

Nous allons maintenant créer les plinthes dans la salle d'eau

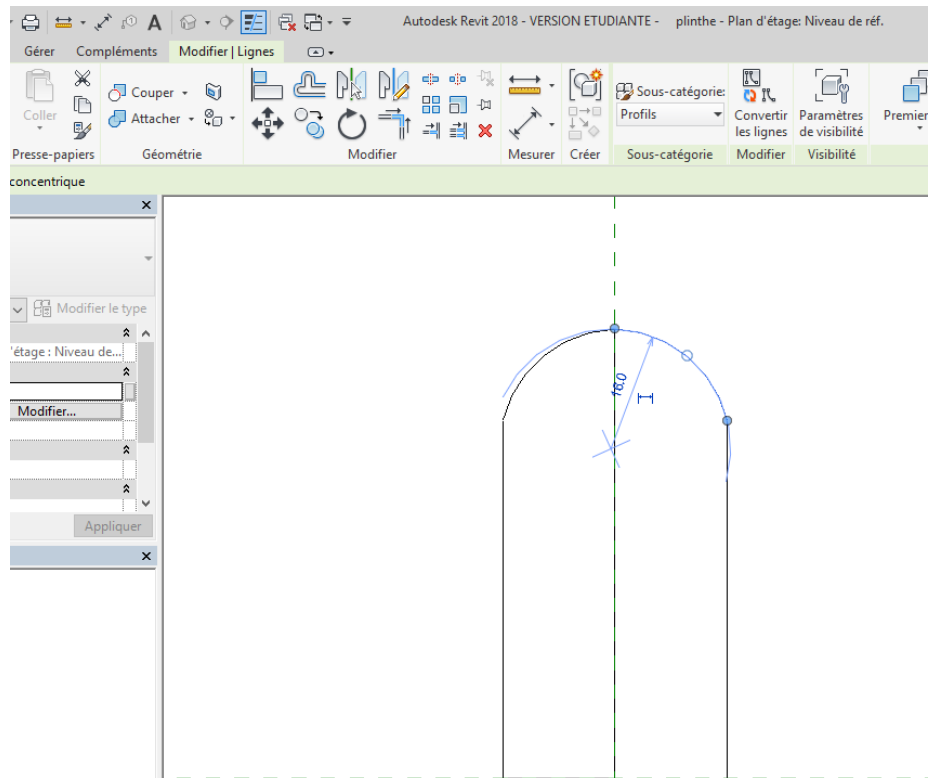
Cliquer sur **bord de dalle** puis **modifier**, **duplicer** le bord de dalle l'appeler plinthe carrelage, puis changer le matériau

De même réaliser les plinthes de la salle d'eau



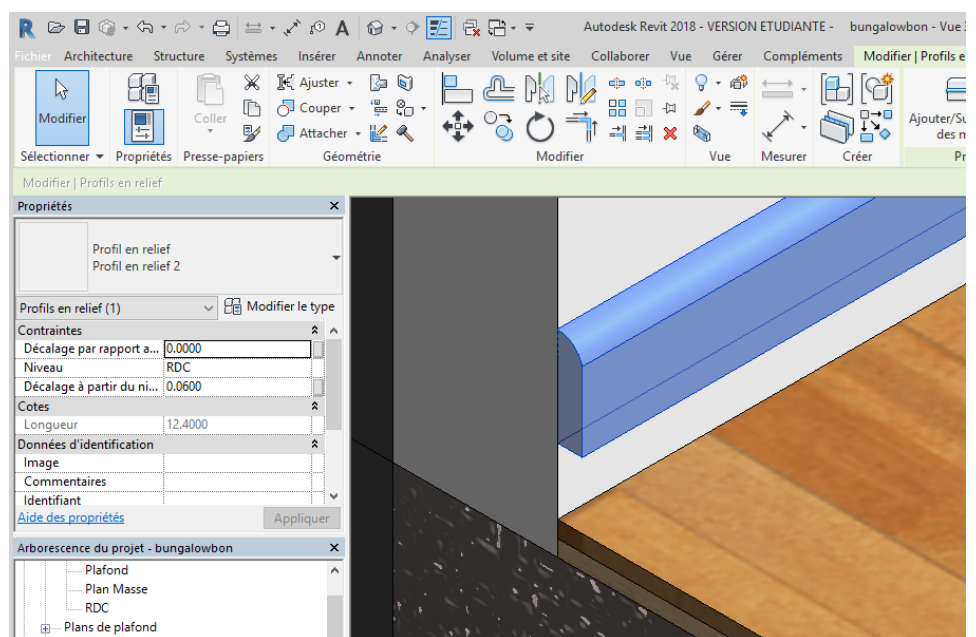
Nous allons maintenant créer les plinthes du salon en utilisant une autre technique **Le mur en relief**.  
 On peut avec cette technique crée des reliefs sur les murs comme des corniches par exemple  
 Sous le R de revit fichier  
 Ouvrez la famille plinthe. Dupliquer la, l'appeler plinthe 1 A l'aide de la commande miroir redessiner  
 la plinthe de l'autre côté du plan de référence puis charger dans le projet

Cliquer sur l'élément à miroiter  
 Puis cliquer sur l'icone symétrie  
 Choisir l'axe de symétrie  
 Puis recliquer sur l'écran



Placer vous en 3D  
 Dans le menu **architecture** onglet **mur** cliquer sur **mur en relief**  
 Cliquer sur les murs intérieurs du salon

Si vous n'êtes pas à la  
 bonne hauteur on peut  
 déplacer la plinthe  
 manuellement ou avec la  
 valeur de décalage



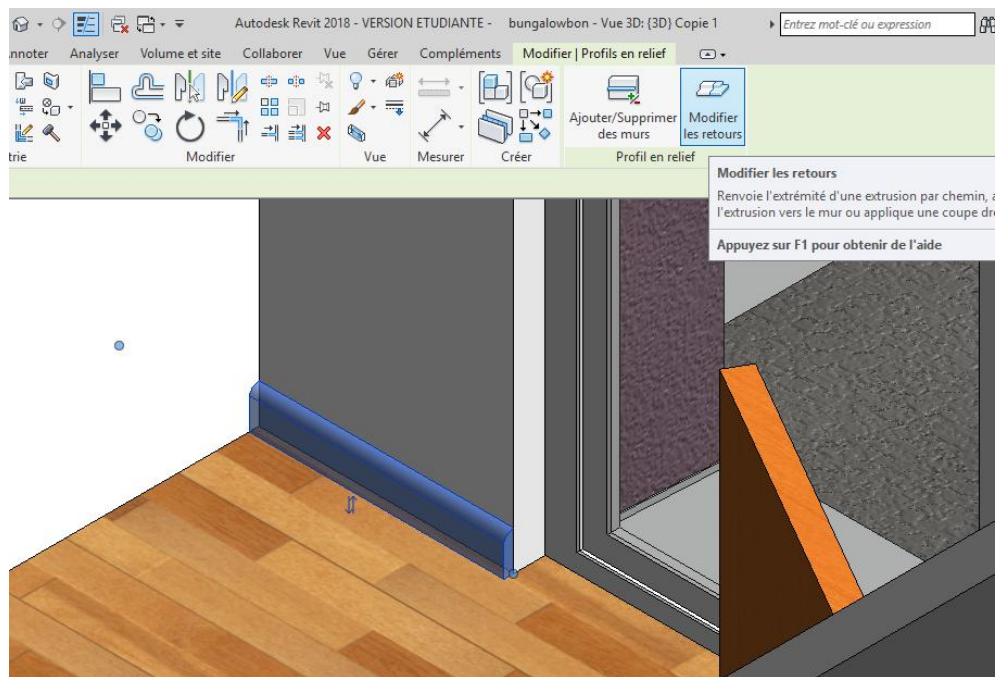
Pour réaliser les retours si c'était utile, nous allons le faire ici au niveau d'une porte fenêtrée coulissante de la chambre  
Effacer donc la plinthe issue du bord de dalle

Réaliser une plinthe

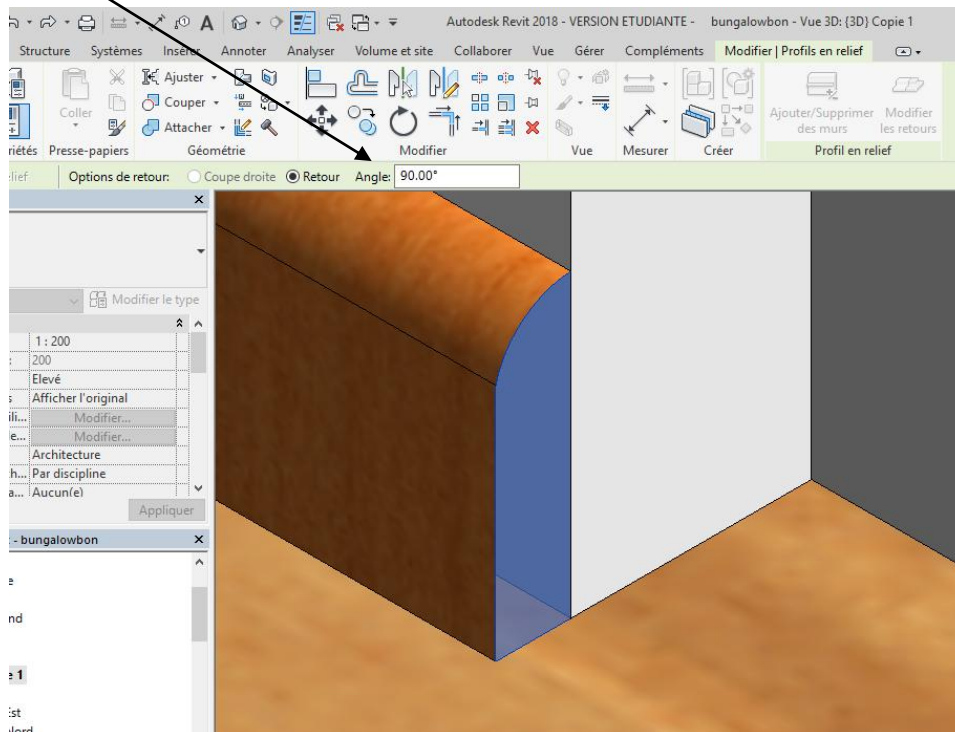
Sortir de la commande

Cliquer dessus la plinthe

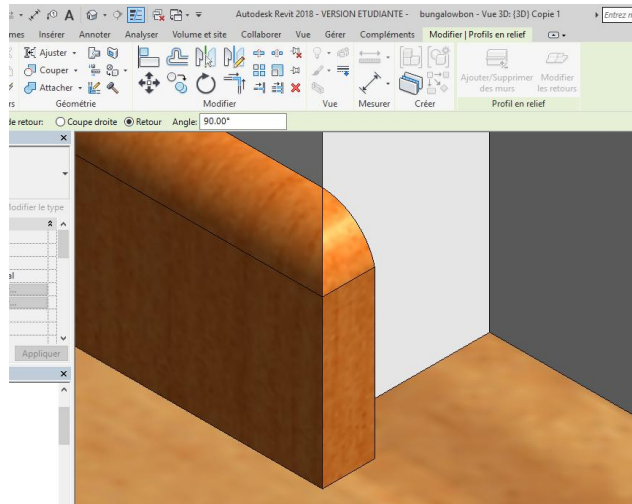
Cliquez sur modifier les retours



Choisir 90 degré

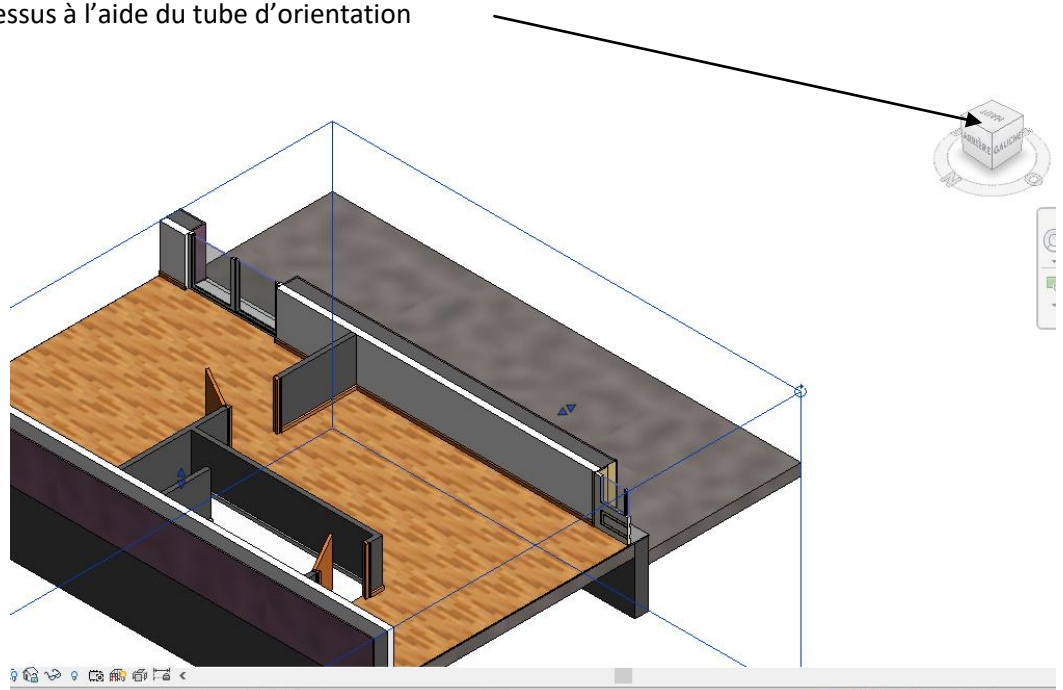


Cliquer sur la plinthe avec le petit pinceau qui apparaît



En Vue 3D éclaté, positionner vous plus bas que le linteau

Passer en vue de dessus à l'aide du tube d'orientation



Faites un zoom

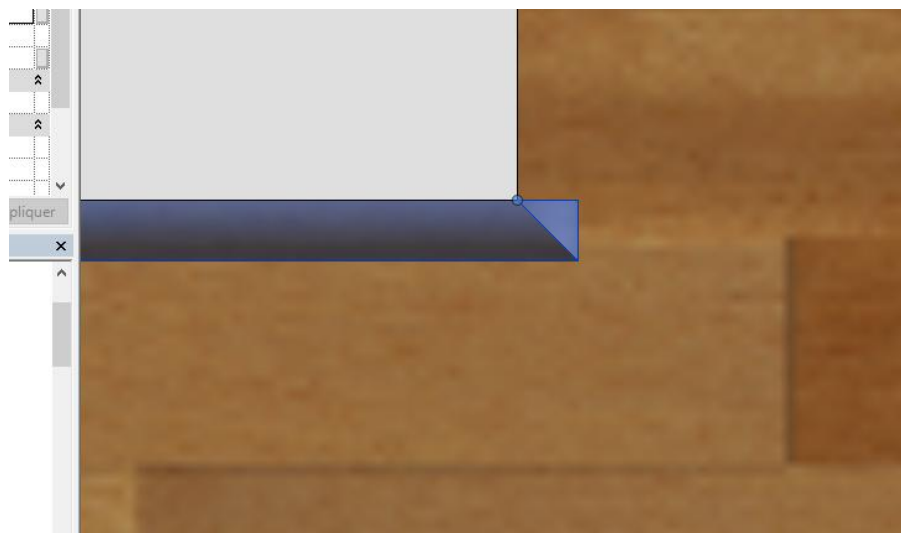
Cliquer sur la plinthe

Placer vous sur le rond

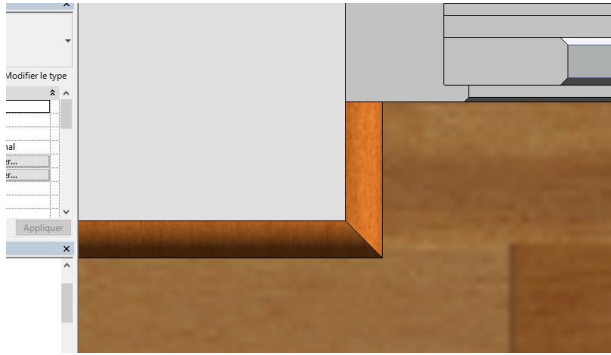
bleu

Etirer la plinthe

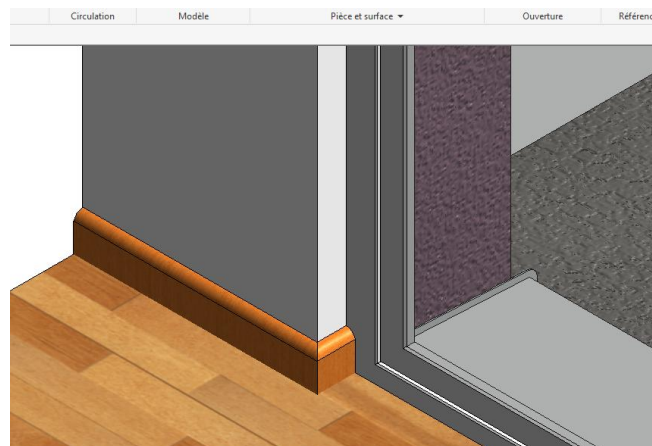
En gardant le bouton de la souris appuyé







Visualiser



## 5. Corniche

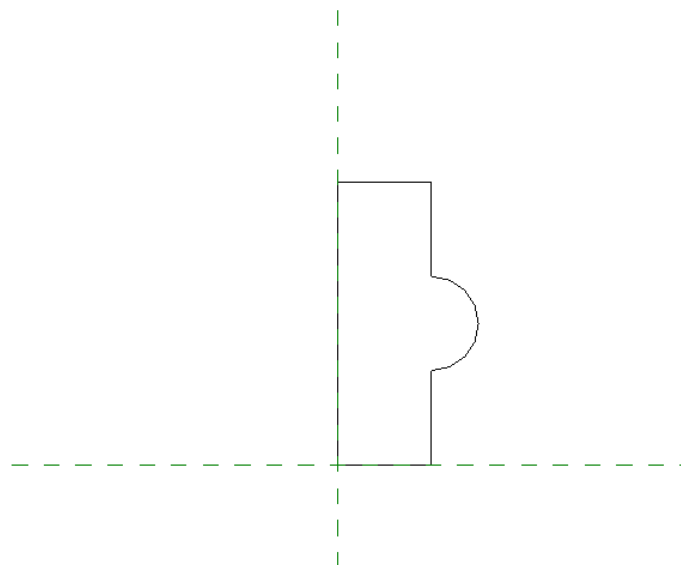
Sur le même principe nous allons réaliser une corniche sur les murs extérieurs

Fichier **nouvelle famille** gabarit **profil métrique**

Créer la corniche

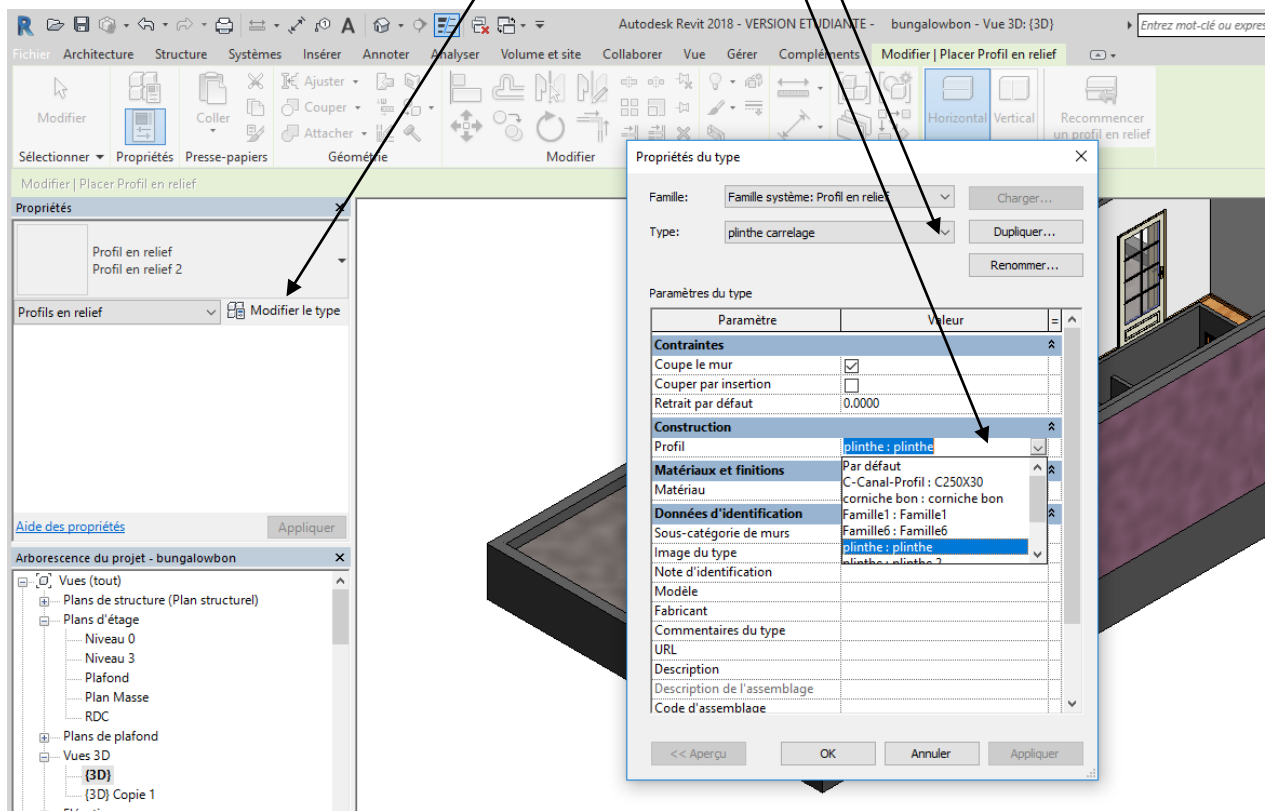
Largeur 40 mm

Hauteur totale 120 mm



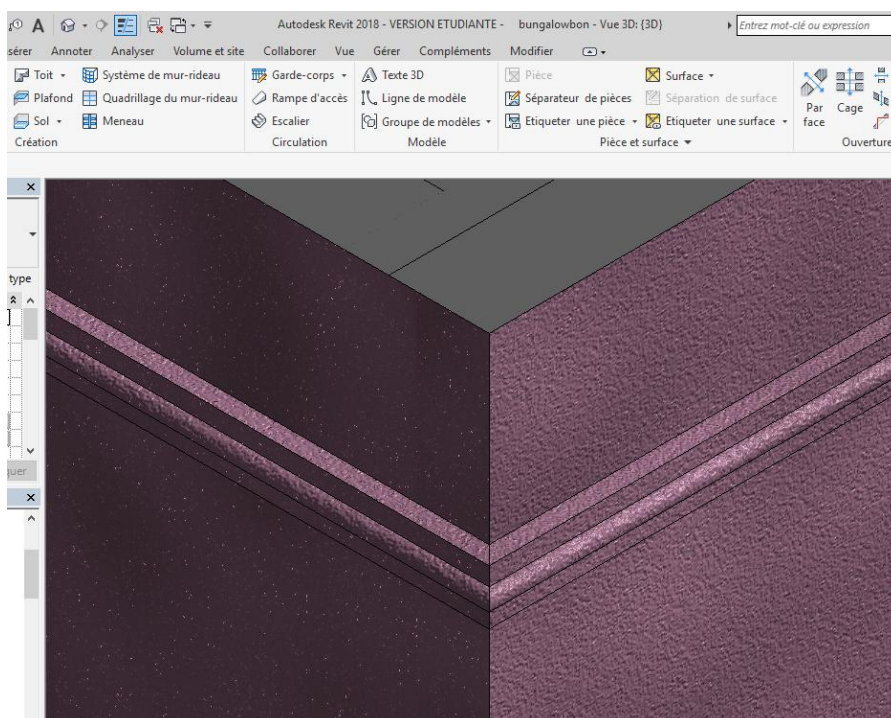
Enregistrer puis charger dans le projet

Dans le menu mur choisir profil en relief puis modifier le type, puis rechercher votre corniche choisir maçonnerie enduit comme matériau



Passer en vue 3D

Positionner les corniches à une hauteur de 2.4 m



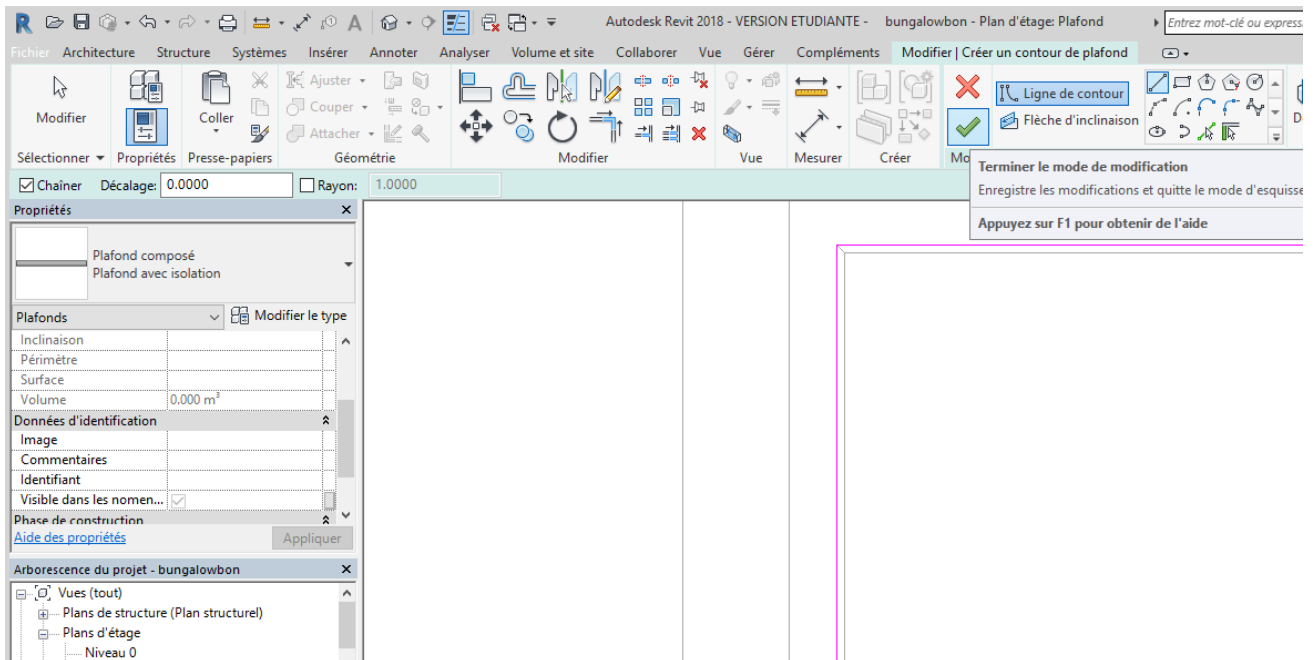
## 6. Faux plafond

Nous allons créer un faux plafond tous simple, positionner vous sur le plan de plafond

Dans le menu **architecture** cliquer sur **plafond**

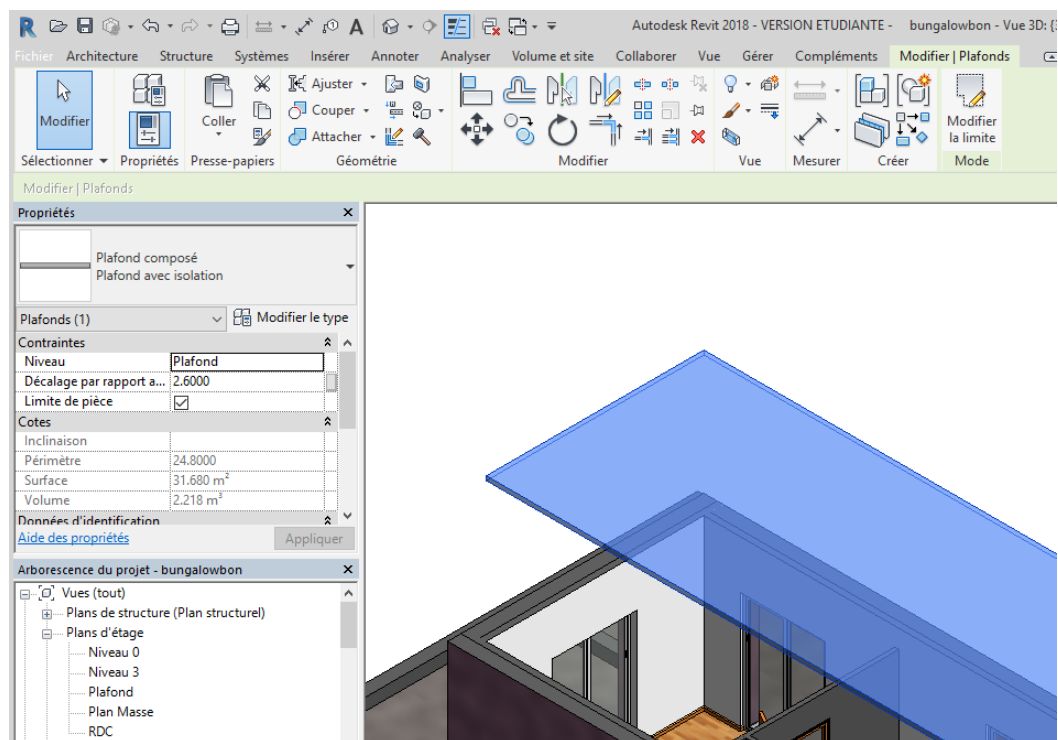
Choisir plafond avec isolation

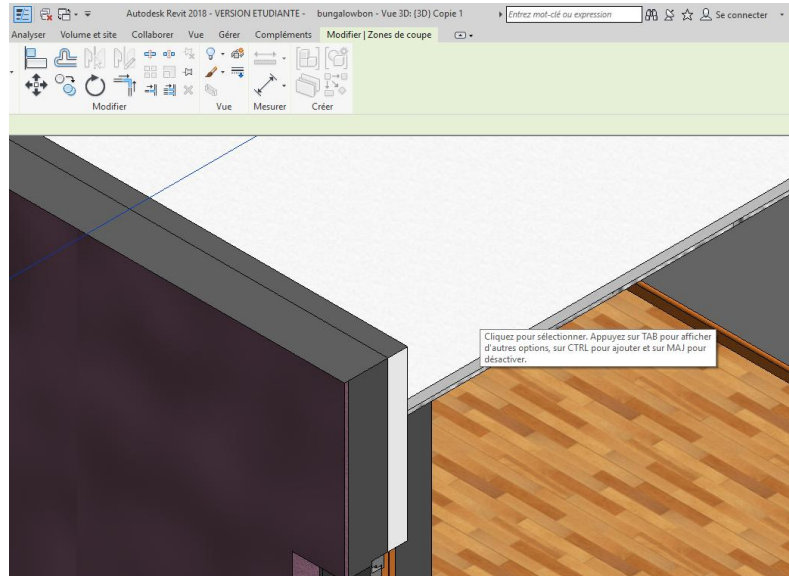
Réaliser l'esquisse puis validez avec la flèche verte



Visualiser en 3D

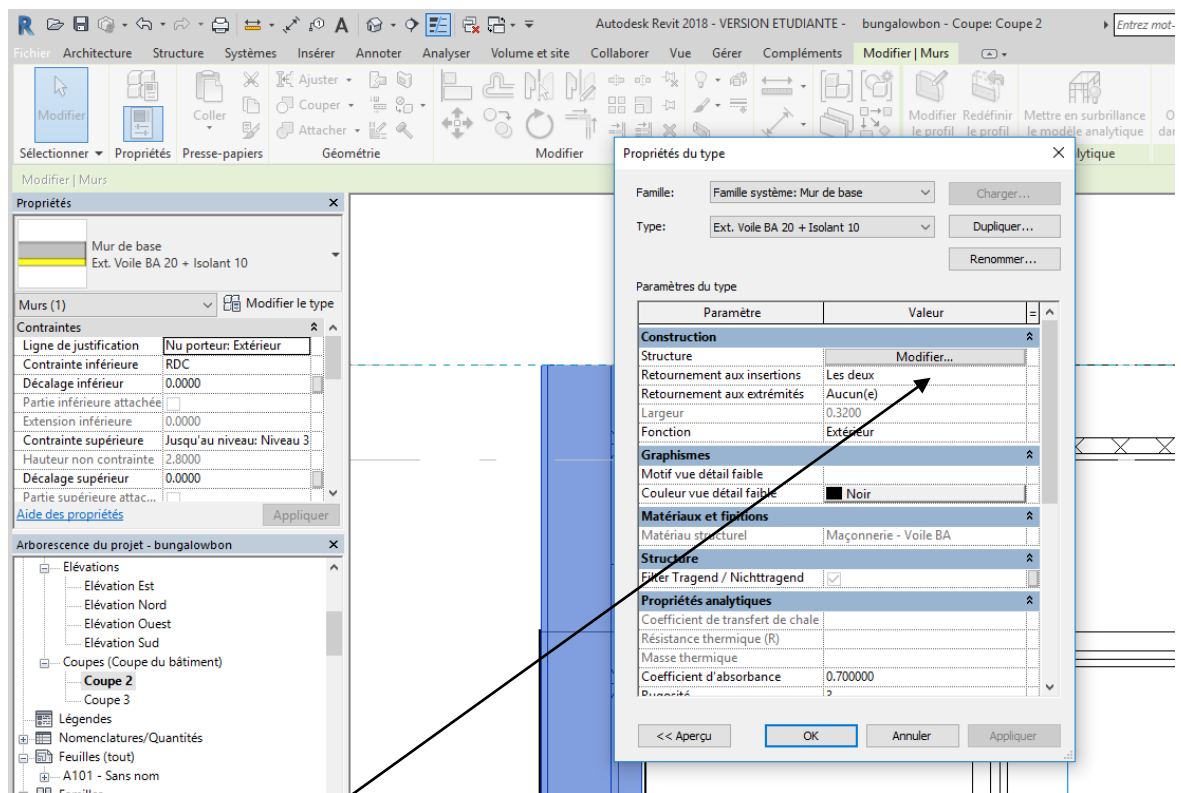
Modifier le décalage(0)



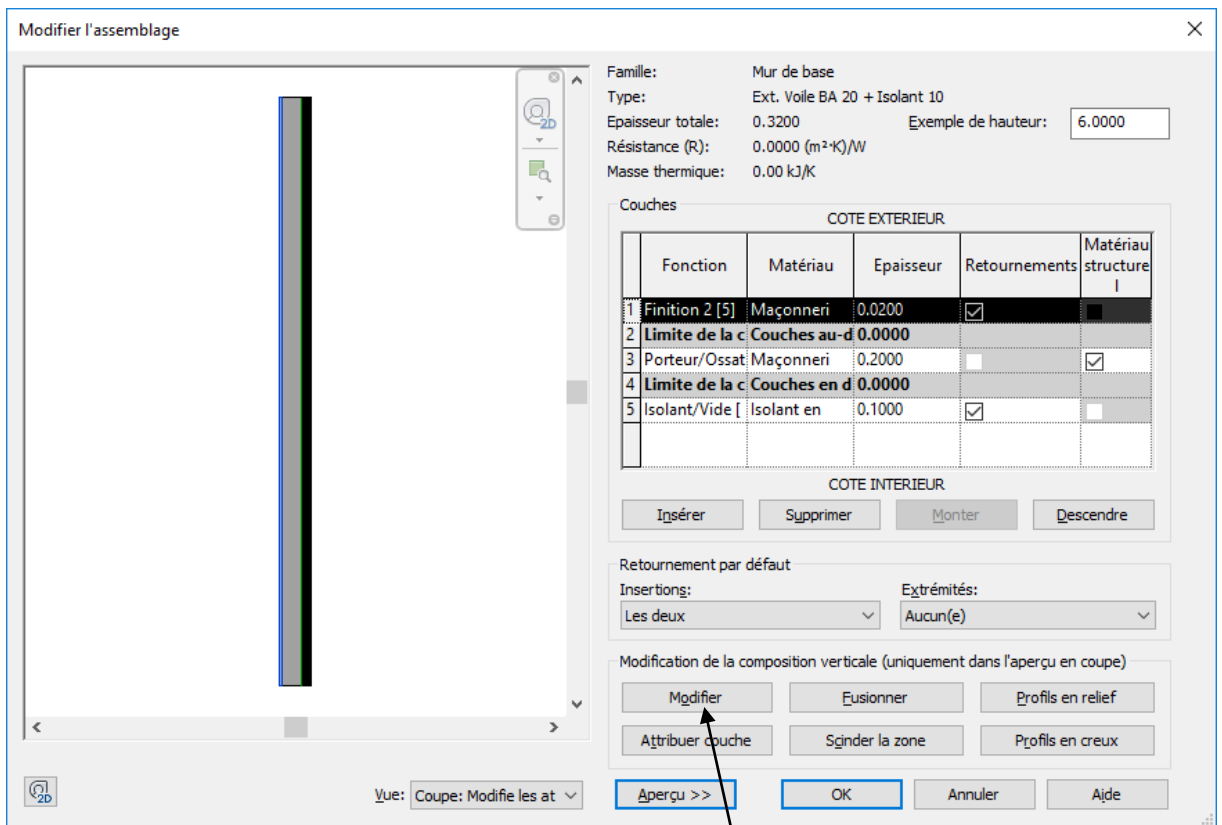


La partie de mur situé au dessus du faux plafond n'a pas besoin d'être isolé nous allons remédier à cela

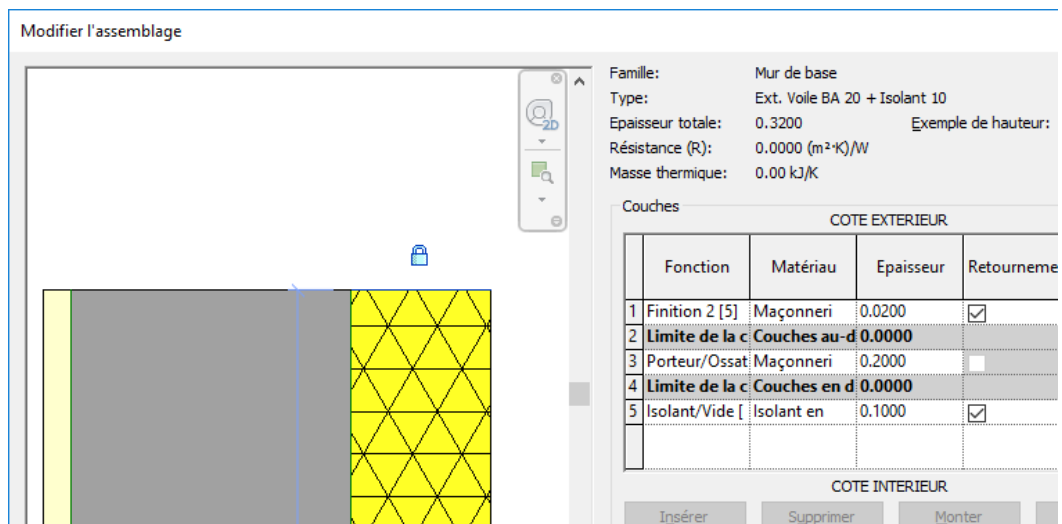
Cliquer sur le mur puis **modifier le type**



Puis modifier

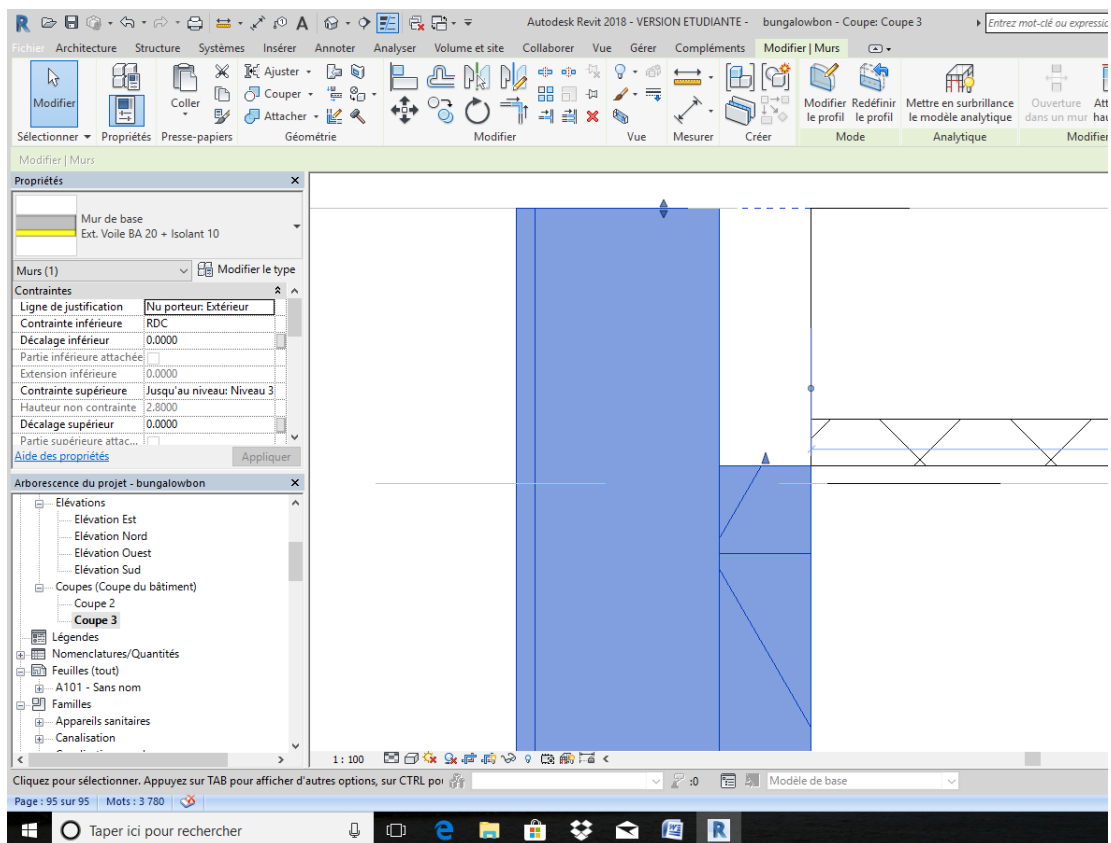


Cliquer sur aperçu, passer en coupe puis cliquer sur modifier



Faites un zoom sur la partie supérieure du mur, cliquer sur le haut de l'isolant, un cadenas apparaît cliquer dessus pour le déverrouiller  
L'isolant est maintenant indépendant du mur

Revenir sur votre maquette, et ajuster l'isolant



Puis modifier votre faux plafond, cliquer dessus puis **modifier les limites**

visualiser votre travail

