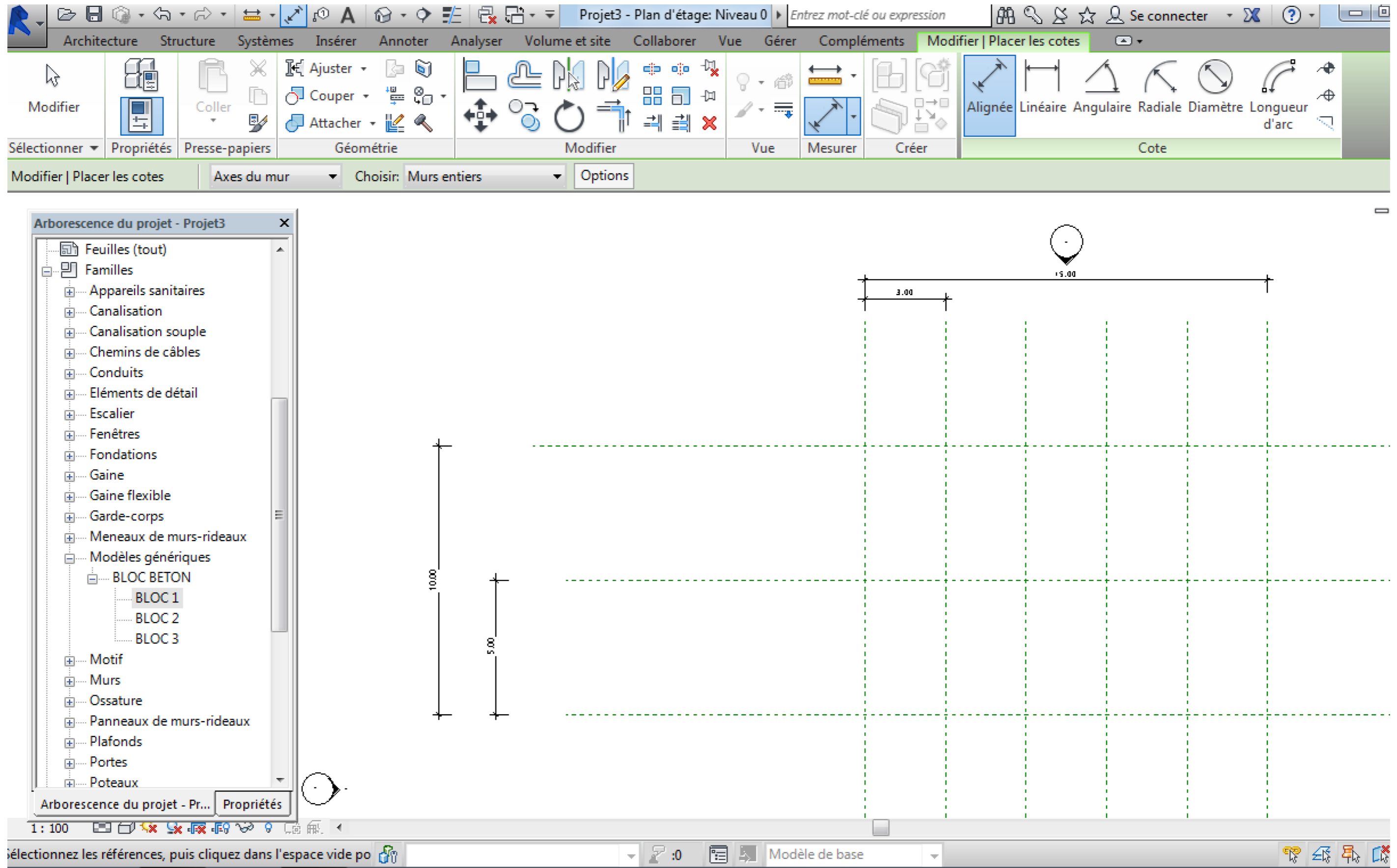
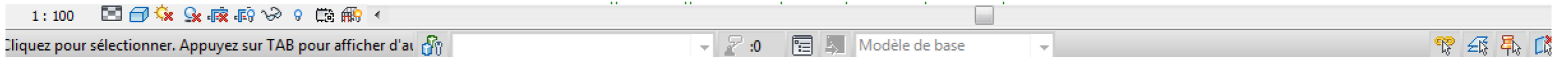
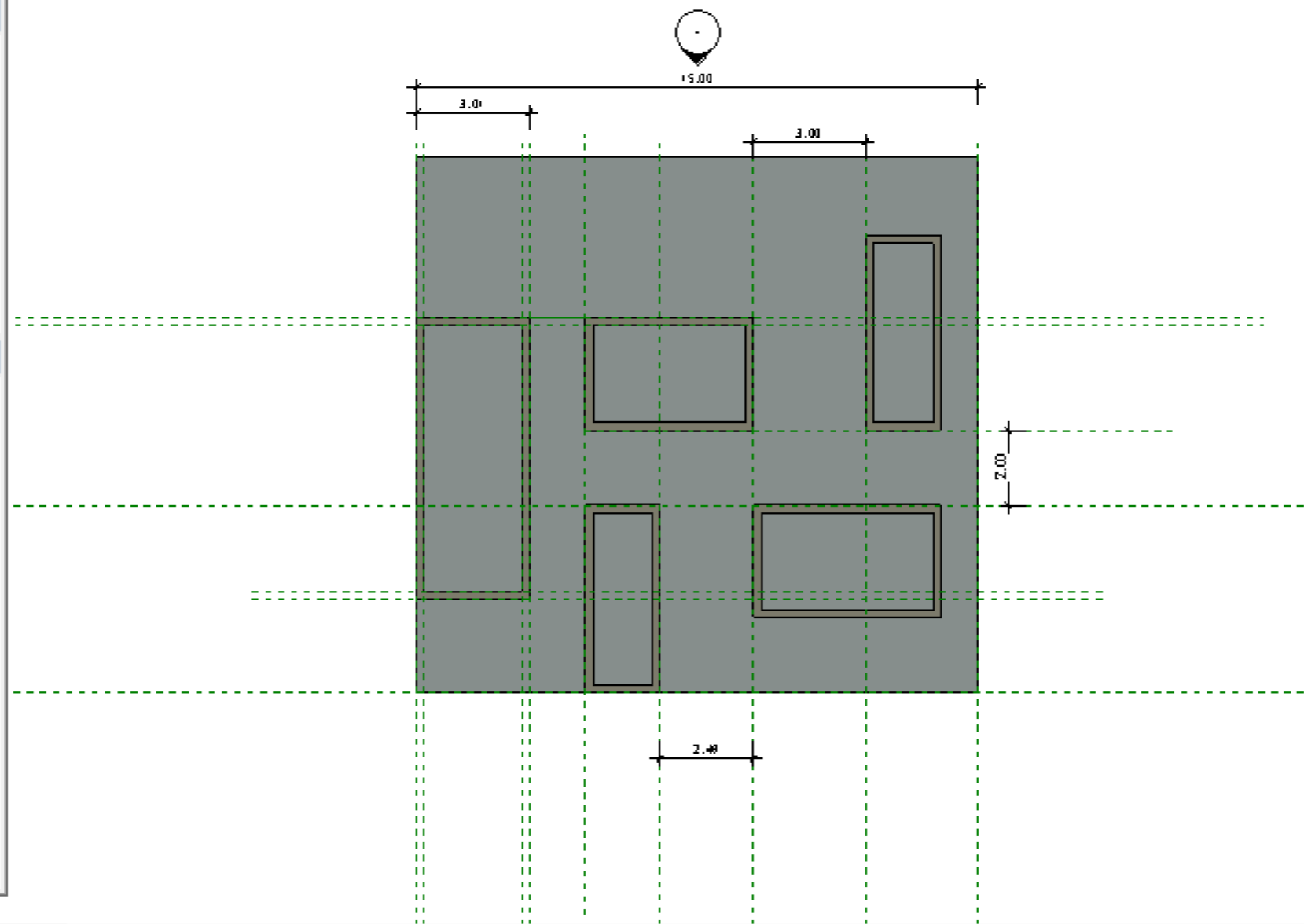
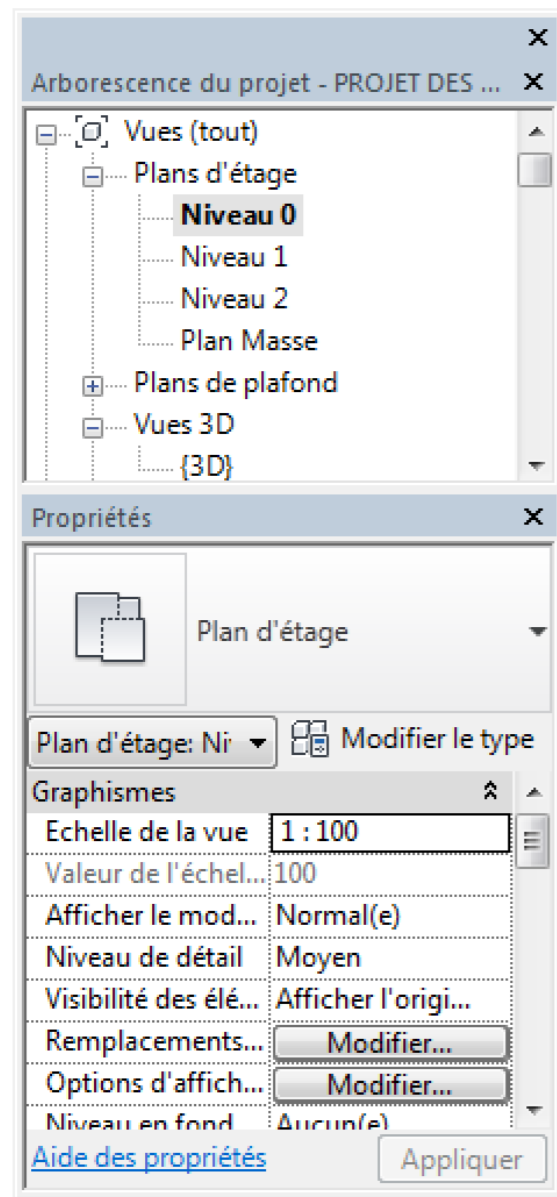
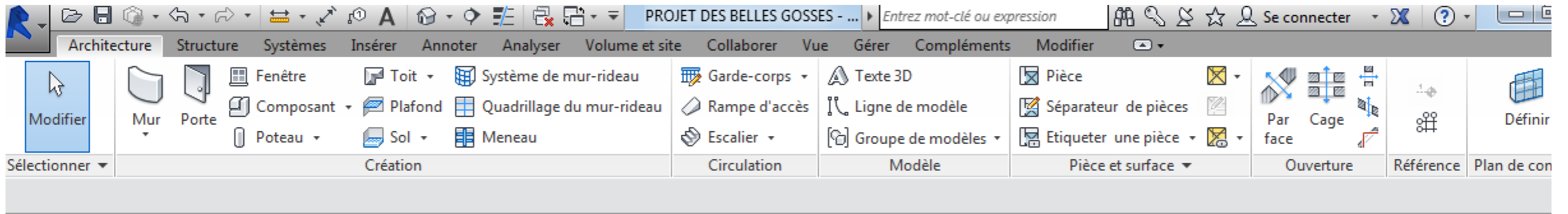


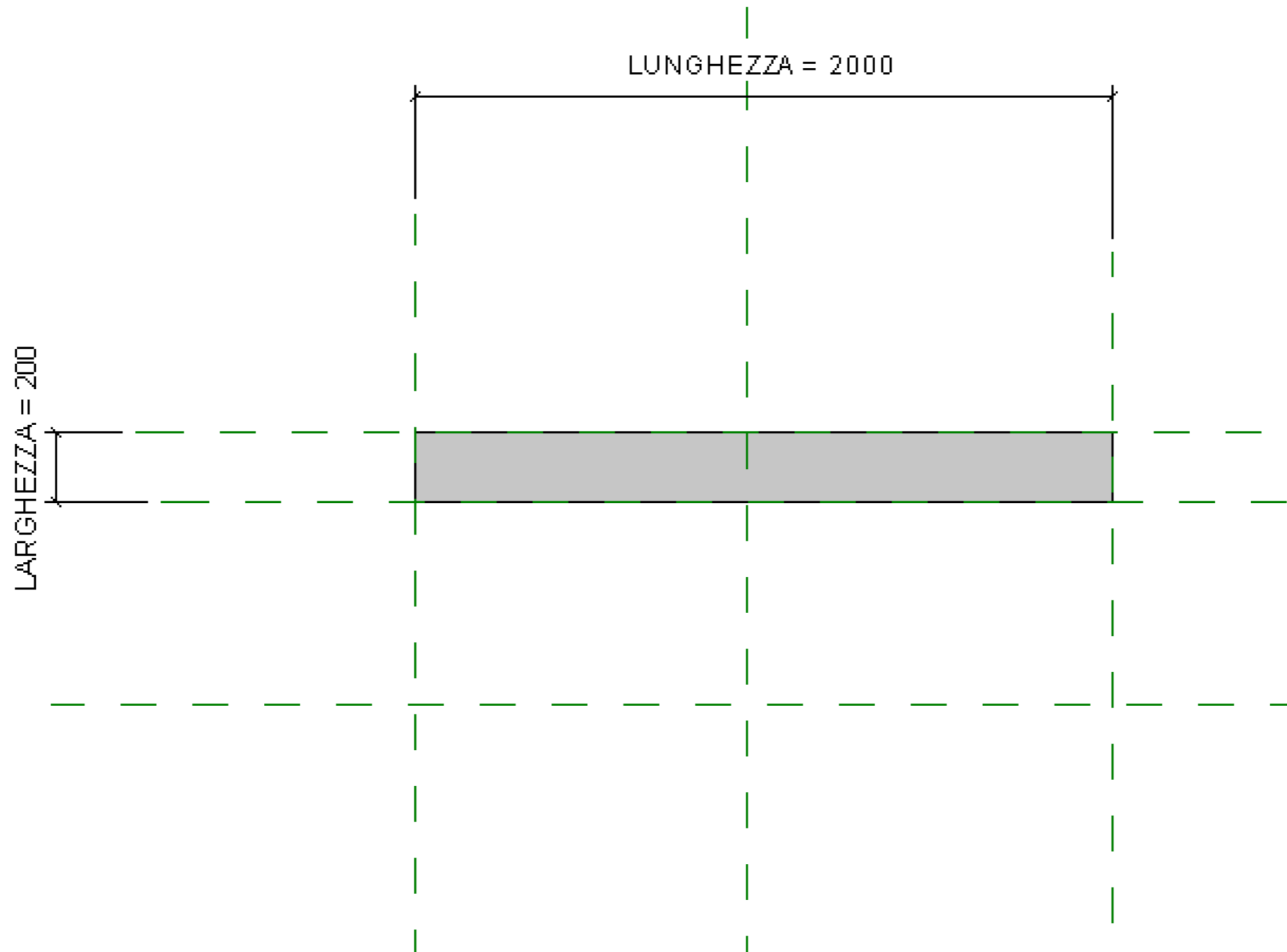
L'idea del nostro progetto è di creare una casa composta da blocchi di cemento. Questi blocchi sono le camere isolate/riciscalte, e sono legate tra loro per patii, ventilati naturalmente e comunque sono « buffer » spazi. Questi patii sono più o meno chiusi, per serramenti di legno, dove abbiamo messo soli brezzi. Un corridorio centrale, creato dallo spazio tra i blocchi serve tutte le camere, e è illuminato puntualmente dalla luce degli patii, chiuso per un controsoffitto composto da moduli di cemento, sostenuti da travi in legno.



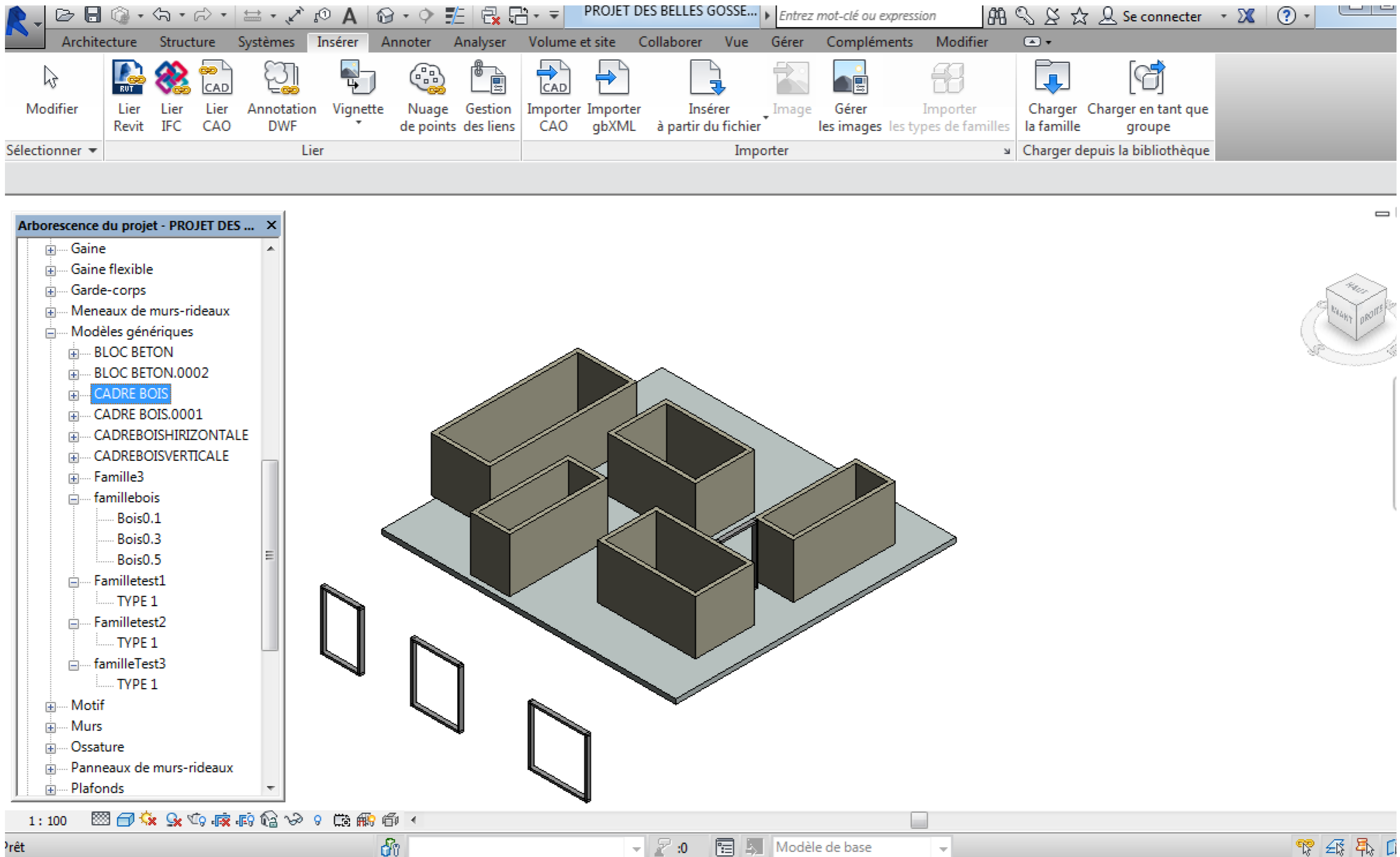
Per iniziare, abbiamo creato un «new projetc» e abbiamo tracciato una grilla di referencia, con linee di referencie, per potere tracciare i nostri muri di cemento.



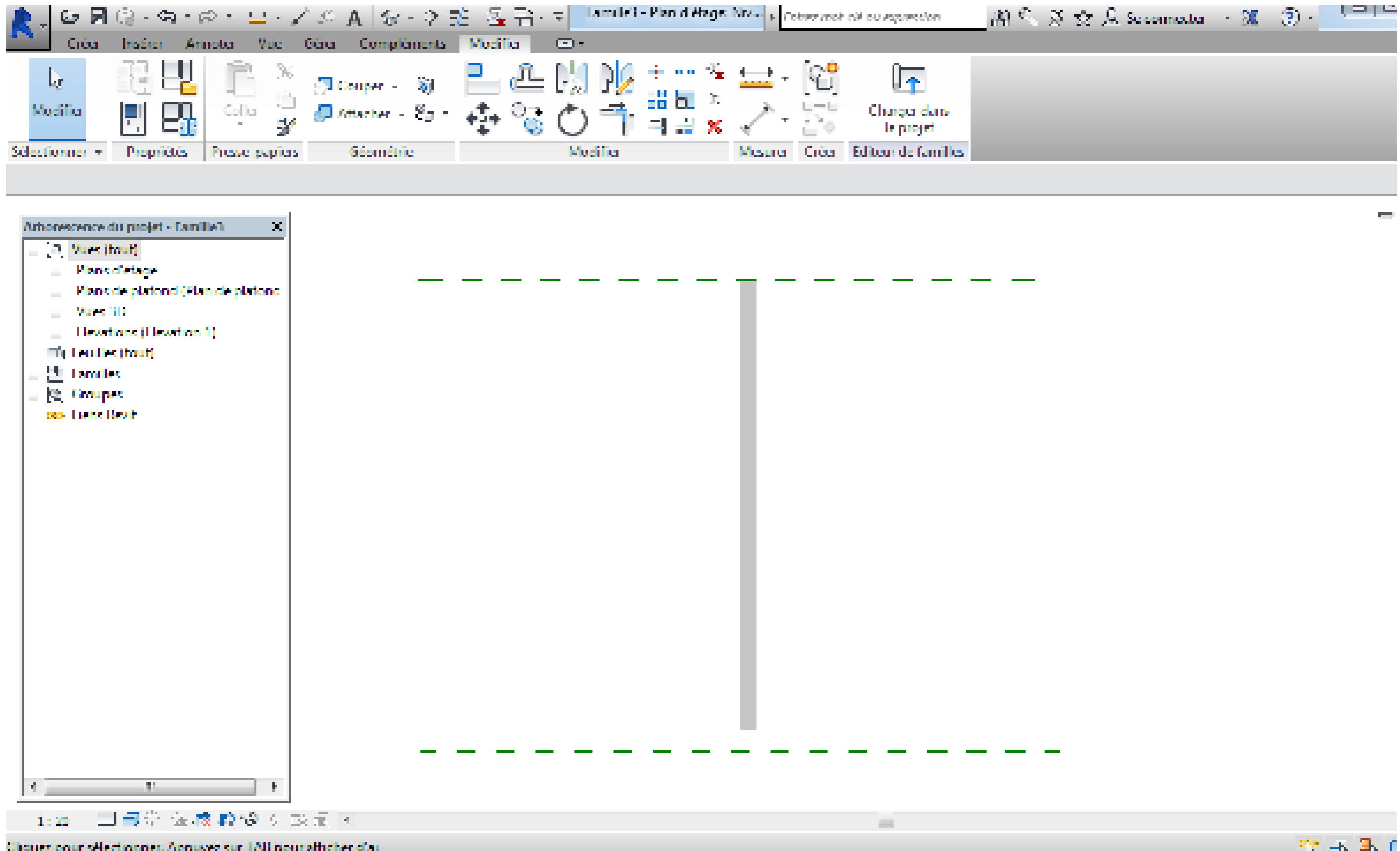
Ainsi après avoir créer une «Dalle Architecturale» permettant de base nous avons disposer les blocs selon la grille de référence.
 Abbiamo creato una «dalle architeturale» per il suolo. Poi, abbiamo creato muri degli nostri blocchi, aiutate delle piani di referencia.



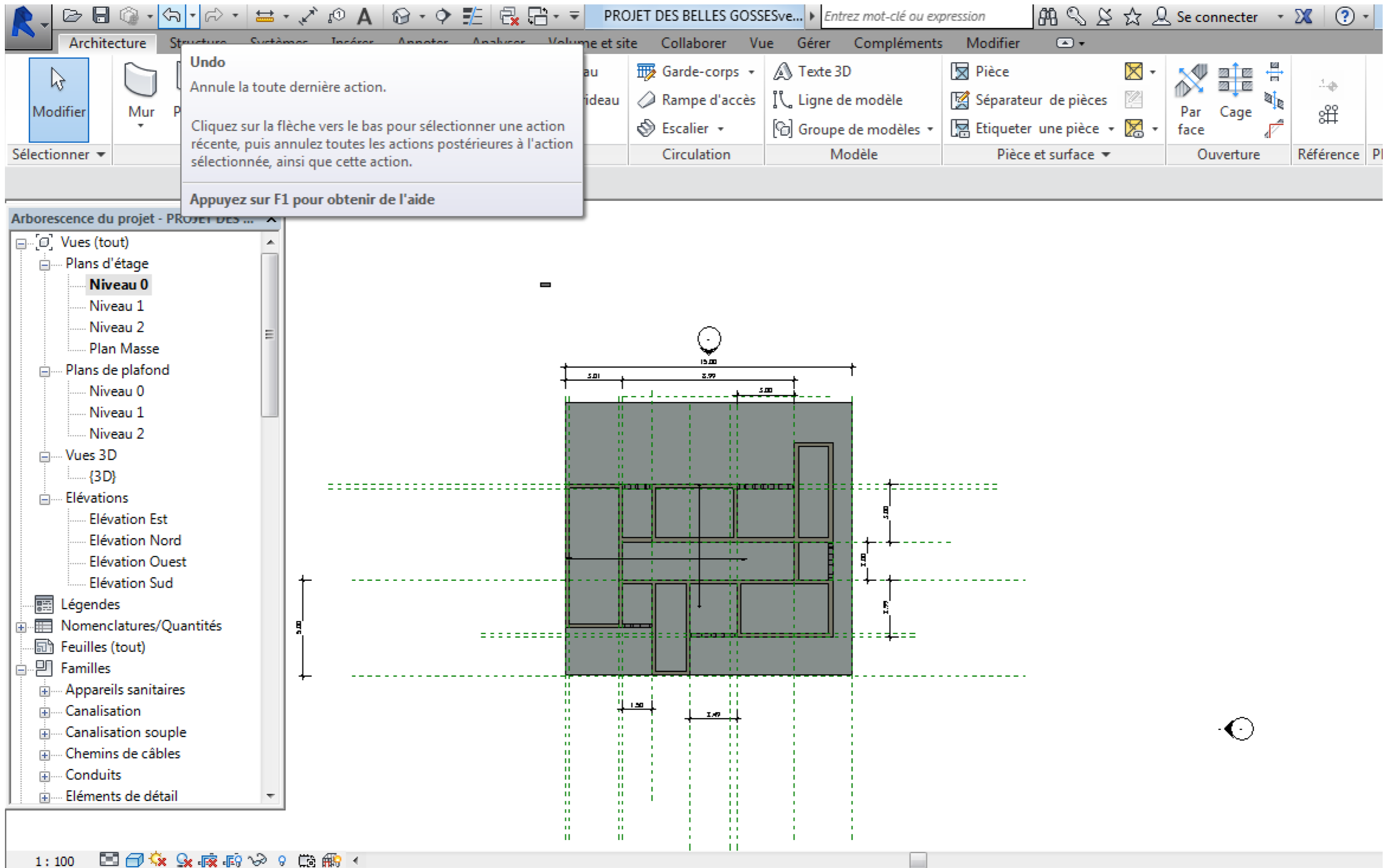
Dopo questo, abbiamo creato i serramenti per chiudere i patii. Quindi abbiamo fatto una « new family», E il nostro primo elemento parametrico. La sua larghezza (20 cm) e la sua spessore (10cm) e la sua altezza (3m) sono invariabile e la sua lunghezza cambia rispetto agli spazi vuoti tra 2 muri. Quindi, abbiamo creato i diversi « types», che sono : 1,5m / 3m / 2m / 2.49 m.



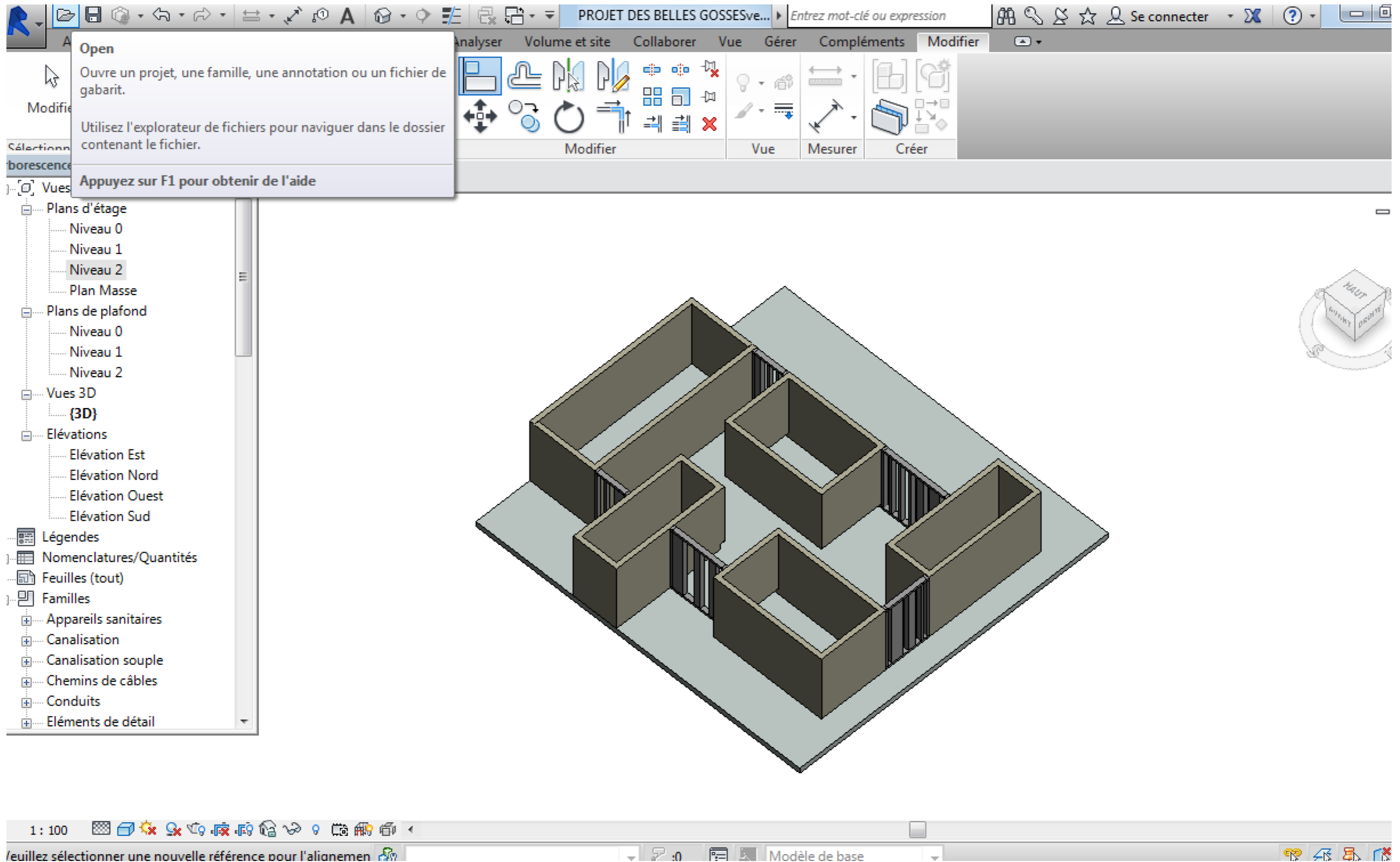
Dopo abbiamo caricato la famiglia nel progetto, e inserito le «types».



Abbiamo aperto una nuova famiglia per creare gli strati di legno per mettere negli serramenti. Questa volta, la altezza e lo spessore sono le stesse, La larghezza cambia per creare giochi di luce, quindi ci sono elementi piu sottili, e altri più ampi. Al totale, ci sono 4 types diversi, 5cm, 10cm, 30cm, 50cm.



Abbiamo salvato la famiglia e fatto la stessa operazione che prima per mettere i lamelli negli serramenti, nel progetto.



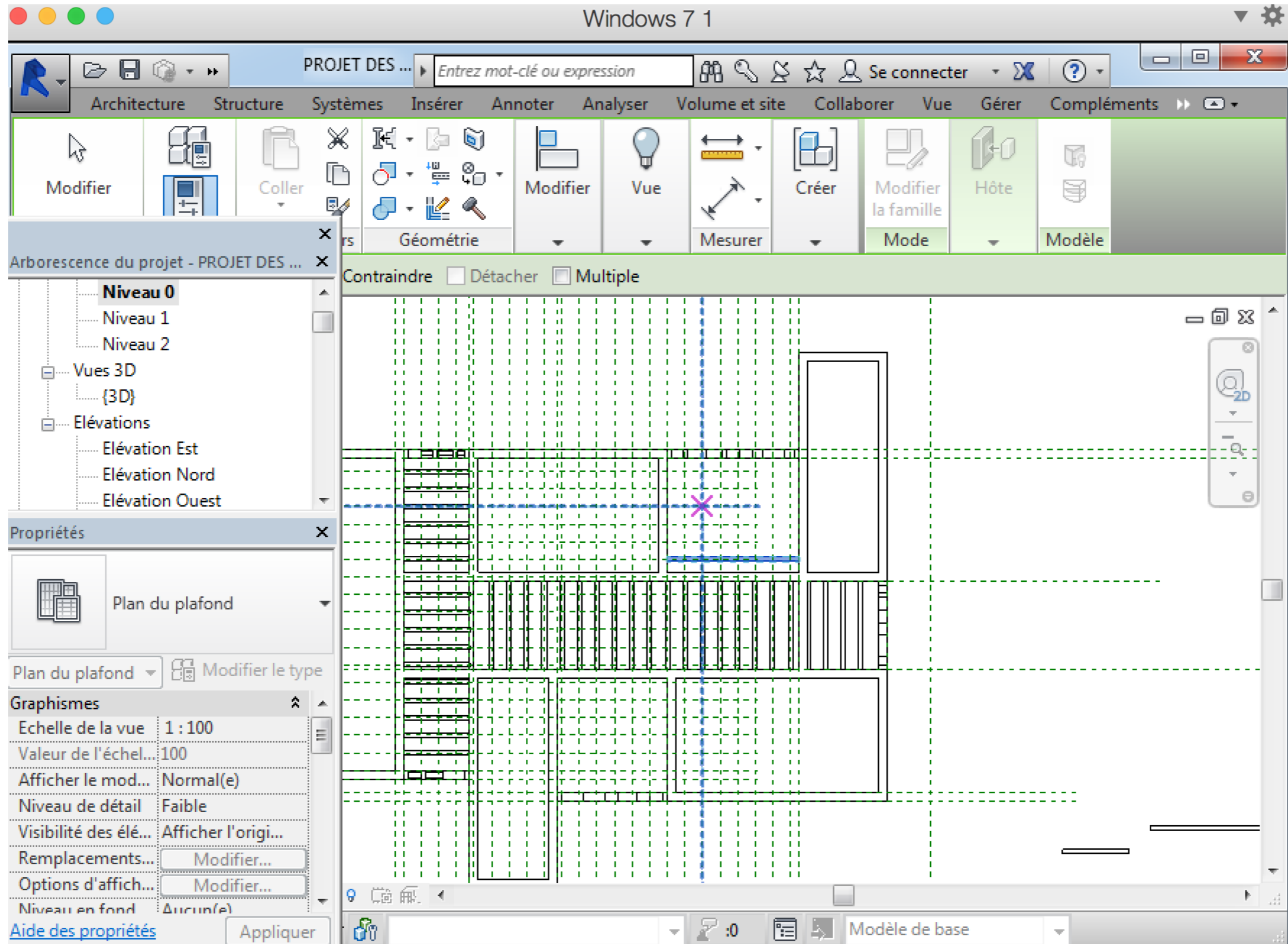
Sopra, possiamo vedere la vista 3d, con i serramenti, e i brezze soli.

The screenshot shows the Revit interface with the 'Types de familles' dialog box open. The dialog is for a family named 'Bois0.3'. It contains a table of parameters and several control buttons.

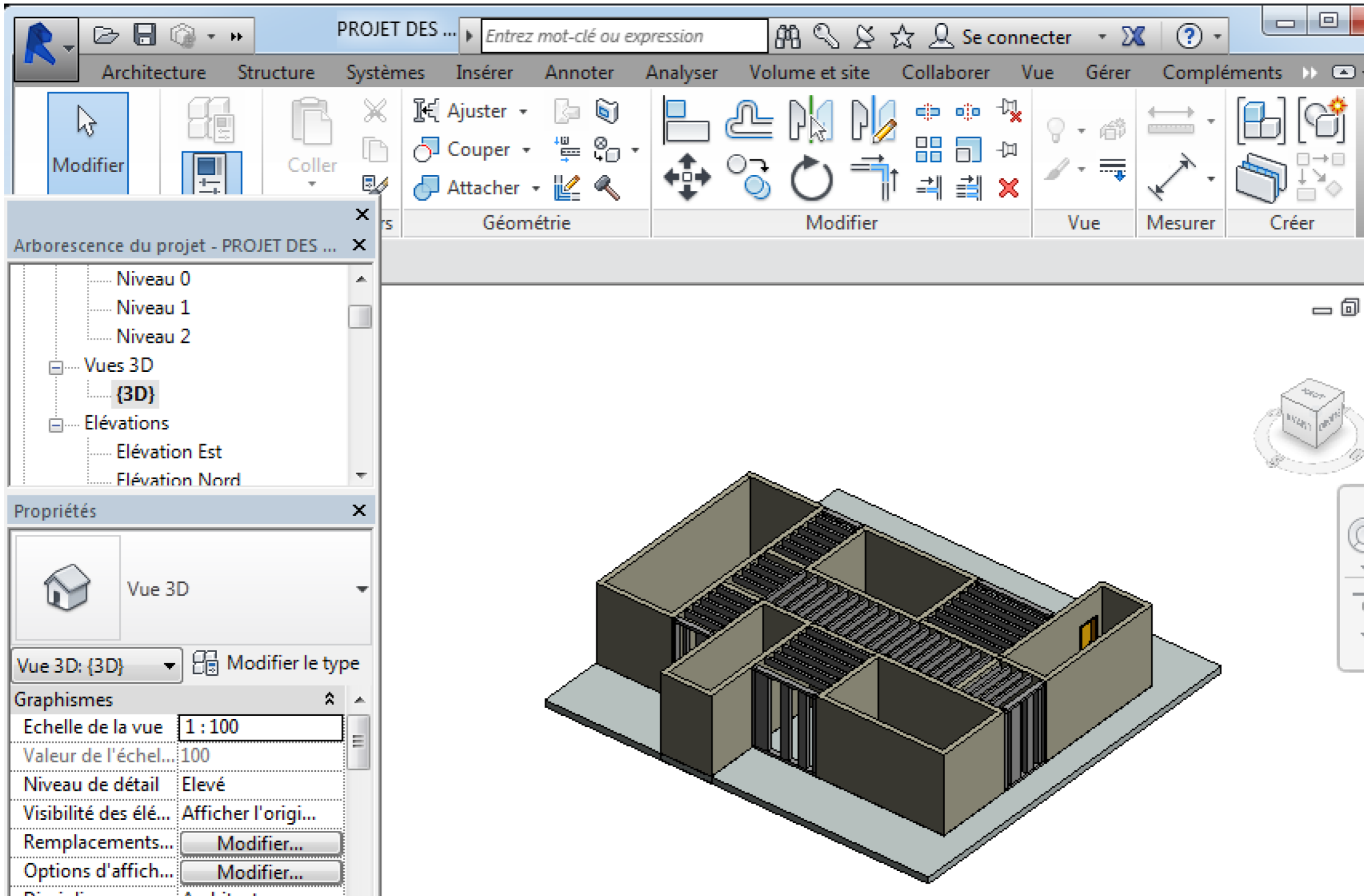
Paramètre	Valeur	Formule	Verrouiller
Cotes			
altezza	2800.0	=	<input type="checkbox"/>
spessore	500.0	=	<input type="checkbox"/>
spessore1	200.0	=	<input type="checkbox"/>
Données d'identification			

Hand-drawn annotations on the right side of the image show a vertical dimension of 100 and a horizontal dimension of 200 for a rectangular element, with labels 'ore = 100' and 'spessore1 = 200'.

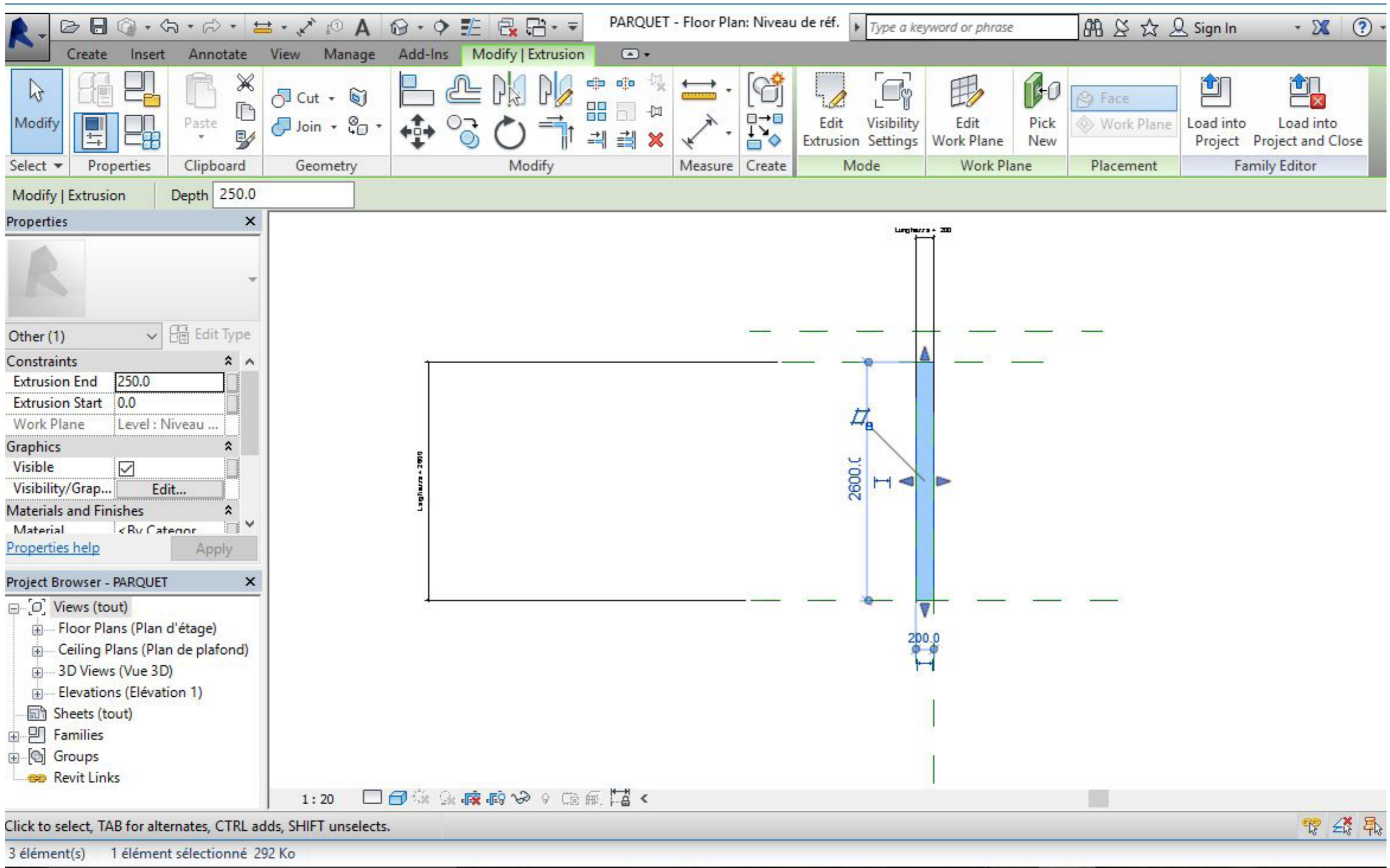
Le 4ème élément paramétrique était la création de différent panneaux de bois de largeur et longueur différente afin de créer un sous plafond en bois.



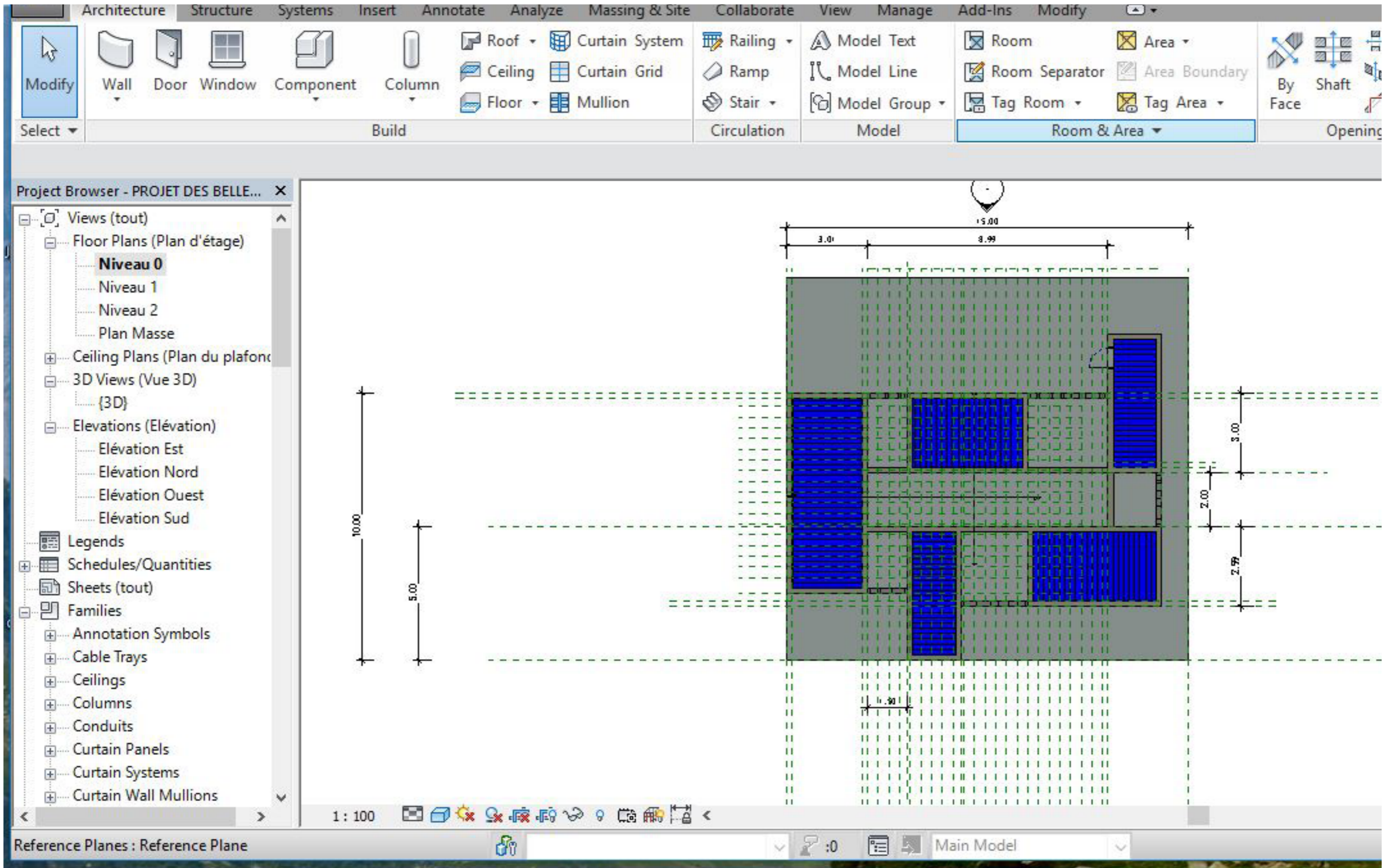
Pour venir poser les plaques du sous plafond, nous avons créer un autre élément paramétrique qui est constitué par les poutres qui couvrent le couloir centrale.



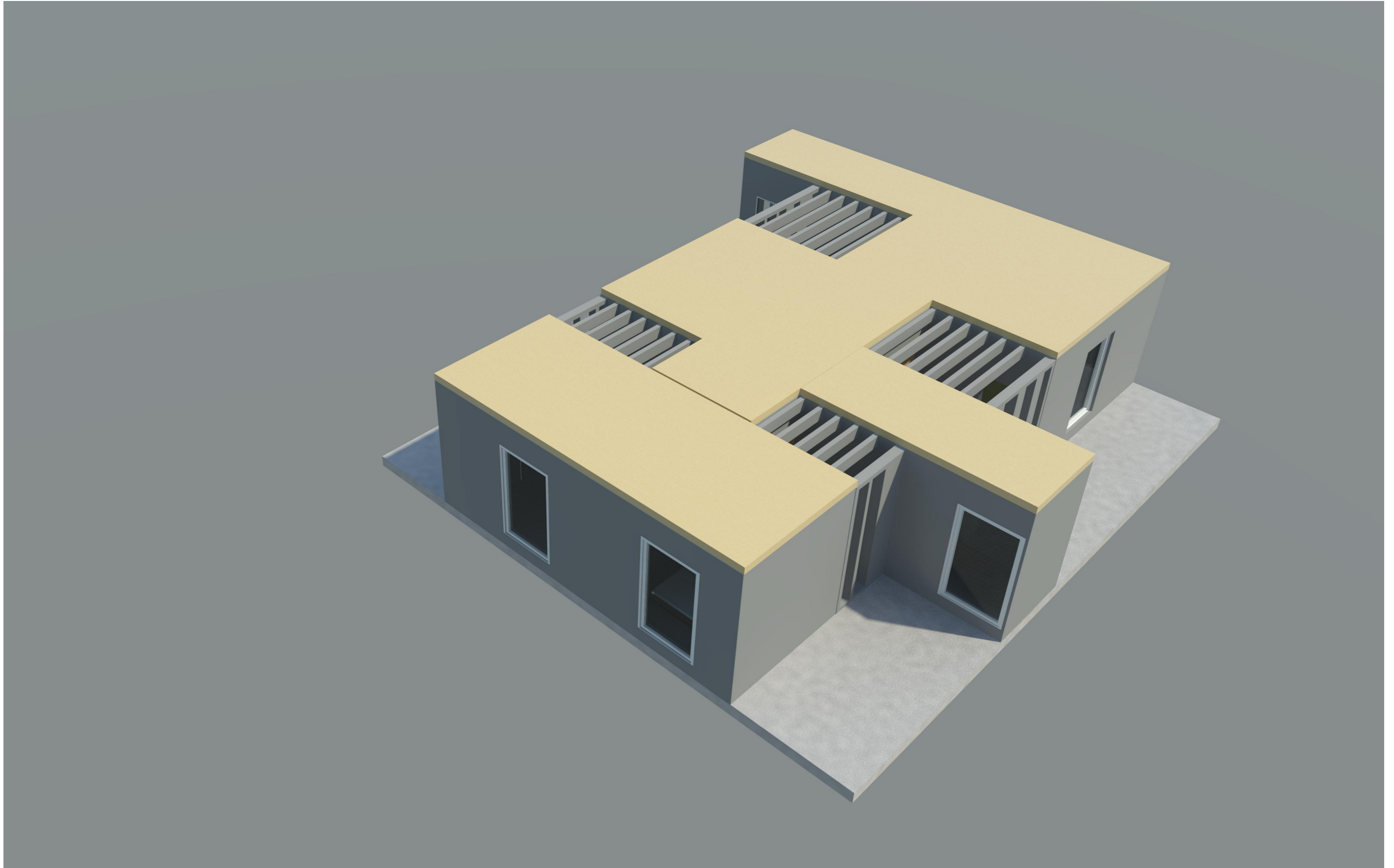
Vue 3d après insertion



Pour venir poser les plaques du sous plafond, nous avons créer un autre élément paramétrique qui est constitué par les poutres qui couvrent le couloir centrale.



Pour finir le dernier éléments paramétrich déterminier pour la construction de la maison fut la création d'un parquet avec une section de 10cm de large par 5cm de hateur avec des longeure variable tel que 1,5m / 3m / 2m / 2.49 m



Rendu de la maison.