

Formation Revit : Réaliser une lucarne

Durée :	0.25 jours
Public :	Architectes, bureaux d'études, infographistes 3D, maquettistes, professions du BTP
Pré-requis :	Connaitre les fonctions de base de Revit
Objectifs :	Créer facilement une lucarne de toit ou un chien assis
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO100938-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Utiliser le composant murs pour créer des murs d'enceinte

Créer des murs du niveau 0 au niveau 1

Utiliser le composant toit par tracé pour créer un toit à deux pentes

Créer la toiture principale sur le niveau 1
Choisir l'angle de pente, annuler éventuellement la pente sur les pignons
Attacher les murs à la toiture principale

Créer les murs de façades de la lucarne

Créer au niveau 1 les murs à l'aplomb du mur de façade, choisissez l'espace entre les mur latéraux
Créer le toit de la lucarne au niveau 1 sur le tracé de la maçonnerie de la future lucarne sans pente pour la jointure entre lucarne et toiture principale
Attacher les deux toits avec l'outil dédié

Ouvrir la toiture principale

Utiliser l'outil ouverture de toit pour réaliser l'ouverture dans le toit principal en sélectionnant les composants toit et murs correspondants.
Nettoyer le tracé via les outils ajuster/prolonger
Attacher les murs aux toits

Modifier les profils des murs

Utiliser les vues correspondantes afin de corriger les profils de murs de lucarne dans la pente de toit
Attacher la toiture de lucarne à la maçonnerie
Création d'un groupe pour dupliquer si nécessaire l'ensemble

