

## Formation Revit : Réaliser une lucarne

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

