

# Revit Architecture

## Projet d'agencement intérieur

### Objectifs :

Connaître l'interface du logiciel Revit et les éléments pour commencer un projet.  
Savoir dessiner ou modifier des éléments de base et se repérer dans une maquette.  
Introduire des éléments de data et extraire l'information.

**Groupe-Cible :** Architectes | Designer | Dessinateurs | Projeteurs | Responsable bureaux d'étude

**Agenda :** [www.tase.lu/catalogue-formations](http://www.tase.lu/catalogue-formations)

**Durée :** 3 jours | (de 9h à 16h30)

### Jour 1

#### PHASE D'INITIATION REVIT

##### Introduction à Revit Architecture

- Principe de la maquette numérique
- Interface et options de Revit
- Démarrage d'un projet avec un gabarit
- Principes de base de la saisie Revit

#### GESTION DES PARAMÈTRES DE BASE DANS REVIT

- Paramètres des unités, paramètres du projet.
- Les différents types de paramètres : Texte, Nombre, Surface, Devise
- Zones de définition, vues dépendantes.
- Gabarits de vues, organisation de l'arborescence : Gestion de visibilité du projet

### Jour 2

#### PHASE MODÉLISATION BÂTIMENT ET AGENCE

##### Débuter la création du bâtiment

- Import des plans Autocad dans un nouveau modèle et modélisation
- Création des niveaux et des quadrillages
- Mise en place des élévations et coupes
- Les bases du dessin en 2d ligne de modèle

#### CRÉATION DES ÉLÉMENTS D'ENVELOPPE DU BÂTIMENT

- Création des éléments verticaux (murs et cloisons et poteaux)
- Création de éléments horizontaux (sol, dalle de toit et faux plafond, poutres)

#### PHASE MODÉLISATION MOBILIER ET TEXTURE

##### Création des éléments intérieur et de circulation du bâtiment

- Placement et gestion des portes, fenêtres et ouvertures
- Création d'escalier et rampe d'accès, pose des garde-corps

#### CRÉATION D'ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES (MOBILIER)

- Modélisation de composants in situ (permet de modéliser le mobilier en 3d)
- Modélisation volumique et familles (modélisation d'objets paramétriques ex: étagères, gondole)
- Création et gestion des matériaux (Préparation au texturage)

### Jour 3

#### PHASE POSE ET GESTION DES LUMIÈRES ET CAMÉRA

##### Préparation à l'image de synthèse

- Création de luminaire spécifique (Famille luminaire)
- Pose et gestion des éclairages en faux plafond et applique
- Gestion de groupe de luminaire
- Pose et réglages des caméras

#### PHASE IMAGES, RENDU ET VIDÉO

##### Calcul de l'image de synthèse et vidéo

- Contrôle et gestion du moteur de rendu interne
- Cadrage des vue 3D, calcul et exportation
- Gestion des trajectoires de caméra
- Calcul et sortie de visite vidéo