

Formation & Certification • Autodesk Revit – Autodesk Certified User

# Revit for Architectural Design

Préparez la certification Autodesk Certified User en Revit Architecture : Apprenez les bases de la modélisation BIM architecturale (murs, escaliers, rampes, vues, familles, coteRevits et mises en page) et préparez-vous à l'examen Autodesk Certified User –for Architectural Design.

Distributeur officiel Certiport

Centre d'examen Certiport

Learn • Practice • Certify

**Durée**

23,5 h

**Examen**

Revit for  
Architectural Design

**Modalité**

Distanciel

**Niveau**

Fondamental –  
Utilisateur Revit

**INSCRIPTION / RÉSERVATION**



Je m'inscris  
maintenant

- **Learn** : formation structurée basée sur les objectifs officiels de l'examen Autodesk Certified User – Revit for Architectural Design.
- **Practice** : mise en pratique guidée sur des projets Revit architecturaux : modélisation, vues, documentation, feuilles.
- **Certify** : passage de l'examen de certification Autodesk Certified User Revit (via centre d'examen Certiport Smartfuture ou centre partenaire).

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les bases du BIM et de la modélisation architecturale 3D avec Revit.
- Créer et modifier les principaux éléments architecturaux, ainsi que gérer les différentes vues du projet.
- Produire la documentation complète et se préparer aux objectifs de l'examen Autodesk Certified User – Revit for Architectural Design.

## PUBLIC CIBLE

- La formation cible les étudiants des domaines techniques souhaitant certifier leurs compétences Revit.
- Elle s'adresse aussi aux débutants en dessin ou en technique cherchant une première certification.
- Elle convient aux professionnels du bâtiment voulant valider leur niveau utilisateur sur Revit.

## PRÉREQUIS

- Notions de base du dessin technique et des plans.
- Compréhension globale d'un projet architectural.
- Maîtriser les bases numériques et Windows.



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Modélisation**

#### **Travailler avec les murs**

- Placer et modifier des murs de base : ligne d'implantation, type de mur, hauteur, contraintes de base et de sommet.
- Attacher des murs aux planchers ou aux toitures, gérer les hauteurs et les liaisons avec les autres éléments.

#### **Ajouter des portes, fenêtres et ouvertures**

- Sélectionner les bons types de portes et fenêtres et les placer au bon niveau, avec les hauteurs d'allège et de tête appropriées.
- Créer des ouvertures dans les murs et dans les planchers (trémies), ajuster les dimensions et la position.

#### **Ajouter et modifier planchers, plafonds et toitures**

- Créer des planchers à partir de contours : outils de dessin, lignes de délimitation, contraintes et altitude.
- Créer des plafonds automatiques ou par esquisse, définir les limites et l'altimétrie.
- Créer des toitures par empreinte, définir les pentes, débords, et ajuster les jonctions avec les murs.

#### **Placer des composants**

- Placer des composants (mobilier, équipements, éléments de site, etc.), choisir les familles et types adaptés au projet.

#### **Travailler avec axes et poteaux**

- Créer et modifier des lignes de quadrillage (axes), renommer les repères, ajuster l'étendue dans les vues.
- Placer des poteaux alignés sur la trame, gérer leur niveau de base et de sommet.

#### **Escaliers, rampes et garde-corps**

- Créer des escaliers droits : volées, paliers, largeur et nombre de marches.
- Créer des rampes et modifier leur trajet, inclinaison, paliers.
- Placer et modifier des garde-corps sur escaliers, rampes et balcons, adapter le chemin et le type de garde-corps.



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Pièces**

- Placer des pièces, les nommer et gérer leurs limites (room bounding), utiliser les lignes de séparation de pièce.

### **Outils de modification**

- Utiliser les outils de modification : déplacer, copier, faire pivoter, aligner, décaler, miroir, scinder, réseau (array), échelle.

## **Affichage**

### **Niveaux**

- Créer des niveaux avec ou sans plans associés, ajuster l'altimétrie et l'étendue dans les vues.

### **Créer et modifier des vues**

- Créer des plans de plancher et de plafond, des élévations, coupes et vues de détail (callouts).
- Créer des vues de dessin (drafting views) et des vues 3D (axonométriques, perspectives), utiliser la boîte de coupe.
- Ajuster les limites de vues, dupliquer des vues (avec ou sans détails, dépendantes).

### **Contrôle de l'affichage**

- Gérer les propriétés de vue : échelle, niveau de détail, style visuel, masquages temporaires, masquage/isolation d'éléments.
- Utiliser l'underlay, la plage de vue (view range) et les options de visibilité/graphisme.

### **Types de familles et matériaux**

- Charger et gérer des familles, comprendre les familles système, chargeables et in situ.
- Dupliquer et modifier des types (dimensions, couches de matériaux, paramètres), réassigner les matériaux aux éléments.

## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Documentation**

#### **Texte et annotations**

- Créer et modifier du texte, définir les types de texte (police, taille, alignement), utiliser les repères (leaders).

#### **Étiquettes (tags)**

- Utiliser les commandes d'étiquetage (Tag by Category, Tag All), gérer les étiquettes de pièces et de portes/fenêtres.

#### **Cotes (dimensions)**

- Placer différentes cotes (linéaires, alignées, angulaires), gérer l'égalité, les contraintes et la présentation des cotes.

#### **Nomenclatures**

- Créer des nomenclatures (portes, fenêtres, pièces), choisir les champs, filtres, tris et regroupements, modifier des valeurs.

#### **Détails 2D**

- Ajouter des lignes de détail, composants 2D, régions remplies ou de masquage, hachures d'isolation, etc.

#### **Feuilles**

- Créer des feuilles, placer les vues, ajuster les échelles, gérer les cartouches, titres de vue et informations de projet.

