

Formation Vectorworks Fonctionnalités de base 3D

Durée

3 jours - 21h

Niveau

Débutant

Public concerné

Architecte Designer



VECTORWORKS®

DESCRIPTION DU PRODUIT

Avec la formation Vectorworks Fonctionnalités de base 3D, vous maîtriserez les principes généraux du [logiciel Vectoworks](#) pour dessiner en 3D. Vous comprendrez et appliquerez les fonctionnalités principales du logiciel Vectorworks.

Vous serez autonome dans la modélisation d'une maquette numérique simple. A l'issue cette formation, vous pourrez participer à la formation [Vectorworks Fonctionnalités avancées](#).

Tarif en intra entreprise à partir de 1050€HT/jour pour un groupe de 1 à 6 personnes.

OBJECTIFS, PRÉREQUIS ET MOYENS

Objectifs

A l'issue de la formation vous saurez créer un maquette numérique en 3D en maîtrisant des fonctionnalités de base du logiciel.

Prérequis

Connaître l'environnement de travail Windows ou MacOS, avoir des notions de dessin technique et maîtriser les conventions du dessin architectural. Avoir suivi la session de formation 2D ou maîtriser tous les outils 2D.

Moyens

3 à 7 stagiaires en présentiel

Formation en français et en anglais si besoin.

Accompagnement des stagiaires en continu :

- Avant la formation pour orienter vers la bonne formation et le bon niveau,
- Pendant la formation au travers d'exercices concrets pour s'assurer de la bonne compréhension,
- Après la formation, en hotline, pour assurer un suivi par nos experts.

Un poste par stagiaire avec les dernières versions des logiciels.

Des salles en plein cœur de Paris pour les formations en présentiel.

Toutes nos formations sont réalisables en présentiel et en distanciel.

PROGRAMME

Mis à jour en janvier 2024 – V2

Jour 1

Le dessin 3D

- Révision des outils 2D ajustement et déplacements,
- L'environnement 3D : menu vues 3D, notion de la 3ème dimension, enregistrement de vues avec mémorisation de rendu,
- Paramétrages de l'altitude et du plan de coupe des calques de travail : lien direct avec l'élaboration de styles de murs,
- Gestionnaire des ressources : création et gestion de textures Renderworks,
- Trousse d'outils archi : mur, mur rideau, jointure, poutre, porte et fenêtres, plancher, escalier complexe, surface dynamique, toitures,

- Menu Archi en relation avec les outils archi : sensibilisation au BIM,
- Trousse d'outils Mobilier : outil barrière,
- Trousse d'outils Paysage : outils Point altimétrique, parking, trame de plafond.

Jour 2

Le dessin 3D

- Rappel sur la nécessité d'avoir des classes prédéfinies pour constituer des styles,
- Exercice d'application à partir d'un plan de masse 2D : maquette d'un bâtiment à étage avec mémorisation de vues avec différents types de rendus et création de viewports,
- Trousse d'outils NURBS & Création 3D : différents modes de modélisation. Notion de plan automatique en vue 3D,
- Sensibilisation sur le poids des objets modélisés : notion d'allègement de volumes, etc,
- Attribution de paramètres IFC par la palette Info,
- Retour sur le paramétrage des classes avec attribution de textures Renderworks,
- Gestion de plusieurs versions d'une même maquette en jouant sur les classes et sur le comportement des viewports,
- Viewports et coupes dynamiques : création et gestion, notamment à partir du clip cube,
- Notion d'annotation, de découpage. Gestion des viewports via la palette Info. Edition des objets dans la coupe pour influencer le plan,
- Création des symboles hybrides 2D/3D : comportement, outil AutoHybride et applications,
- Notion de Rendus : sources lumineuses, héliodon, études d'ensoleillement.

Jour 3

Récapitulation et exercices d'application

- Enrichissement de la maquette en cours,
- Création d'un fichier modèle.