

## Objectifs

Acquérir une maîtrise des commandes de base de cet outil dédié aux métiers de l'architecture.

## Participants

Dessinateurs, ingénieurs, responsables de bureaux d'études, techniciens de fabrication...

## Prérequis

Maîtrise de l'environnement Windows ou posséder un niveau de connaissance équivalent.

## Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

## Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

## Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

## Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

## Programme

### Les bases de la construction en 3D d'un projet d'architecture.

L'interface d'Architectural Desktop

Créer une toiture et la modifier

Créer des fichiers de vues de votre construction pour les mettre en page.

Mise en plan des vues

Créer un bâtiment simple avec des étages.

Naviguer dans un projet pour comprendre la gestion des étages.

Tracer des murs, Convertir des tracés 2D en 3D.

Modifier des murs

Poser des portes, des fenêtres.

Modifier les portes, les fenêtres en 2D et en 3D.

Poser des dalles et les modifier

Poser des escaliers, des Garde-corps.

Convertir des escaliers 2D en 3D.

## Créer des objets d'architecture personnalisés.

- Créer un projet avec « l'explorateur de projet ».
- Gérer son projet avec « le navigateur de projet ».
- Créer des styles de murs personnalisés simple ou multi composants.
- Créer des styles de portes et de fenêtres personnalisés
- Créer des styles de dalles personnalisés simple ou multi composants.
- Créer des styles de toitures et des dalles de toit.
- Créer des styles d'escaliers personnalisés.
- Paramétrer un escalier complet avec toutes ses caractéristiques.
- Créer des styles de garde-corps personnalisés

## Annoter ses plans, créer des cotes, créer des surfaces et des tableaux de nomenclatures et de thèmes d'affichages.

- Cotation automatique extérieures ou intérieures
- Définir des styles de cotation personnalisés
- Créer du texte multiligne.
- Définir des styles de texte personnalisés
- Créer des surfaces, des volumes, calculer la Shob et la Shon, nommer les pièces d'un bâtiment.
- Créer des tableaux de nomenclature des objets architecturaux.
- Modifier les tableaux de nomenclature.
- Créer des thèmes d'affichage

## Outils de modélisation 3D. Création de coupes et des façades de bâtiments.

- Les outils de modélisation
- Création de vues pour la mise en page
- Insérer des objets de détails 2D pour l'habillage des coupes et façades
- Création de terrain
- Création de formes personnalisées
- Gouttières
- Chien Assis
- Rives de toit
- Volets / appuis d'huisseries
- Création de coupes et d'élévations
- Modification de coupes et d'élévations

## Personnaliser son environnement de travail.

- Le gestionnaire d'affichage
- Créer et gérer des profils d'affichages personnalisés
- Utilisation de matériaux

Personnalisation des calques automatiques

Travailler avec les catalogues d'outils du navigateur de contenu

Créer et personnaliser les palettes d'outils

Créer et personnaliser ses outils

Travailler avec « design center »

## **Création des bibliothèques d'outils et d'objets.**

Créer les gabarits (gabarit de projet et de fichier)

Créer le cartouche

Création de champs automatiques pour le cartouche

Créer une bibliothèque d'objets personnelle

La gestion des catalogues

Centraliser la bibliothèque sur le serveur

## **Création d'images de synthèse.**

Edition de matériaux, lumières, et caméras.

Caméra match (intégration dans le site)

Créer des caméras

Assigner des matériaux aux objets

Placer des lumières

Lancer des calculs de radiosité (lumière naturelle)

Lancer des calculs de rendu

Paramétrage de rendu

Création de matériaux personnalisés

Animation