

## PROGRAMME DE FORMATION AU LOGICIEL VECTORWORKS

### PERFECTIONNEMENT 3D ARCHI

**Durée totale** : 3 journées de 7 heures

**Objectifs** : approfondir l'usage de la maquette numérique élaborée avec tous les outils ARCHI.

**Prérequis** : connaître l'environnement de travail Windows ou MacOS, avoir des notions de dessin technique et maîtriser les conventions du dessin architectural.

Avoir suivi les sessions de formation N1-2D & N1-3D ou maîtriser tous les outils 2D & 3D.

**Modalités pédagogiques** : La formation est constituée d'apports théoriques et d'ateliers pratiques sur un support de cours remis en début de formation. Chaque stagiaire dispose d'une station de travail équipée de la dernière version du logiciel enseigné.

**En présentiel ou à distance** : En présentiel, les sessions de formation de groupe sont limitées à 6 participants. Nous proposons aussi cette formation à distance limitée à 4 stagiaires.

**Personnes en situation de handicap** : Afin de nous permettre une meilleure prise en charge, nous vous remercions de bien vouloir nous signaler votre situation de handicap.

**Modalités d'évaluation** : Alternance d'explications et d'exercices personnalisés afin de maîtriser les fonctions enseignées. Réflexion sur des problématiques professionnelles récurrentes et application sur des cas pratiques.

**Une attestation de formation sera délivrée à la suite de la formation.**

« Cette formation a obtenu le Label Formation 2020 Branche Architecture décerné par la Branche architecture. Les conditions de prise en charge de cette action de formation labellisée sont décidées par la CPNEFP des entreprises d'architecture et mises en œuvre par l'opérateur de compétence (OPCO) de la branche. »

## Orientation de la session sur trois axes

- **Gestionnaire des Ressources / BDD** : explication et création d'une Base de Données personnalisée dédiée aux outils Archi. Conséquences sur le comportement du projet et l'élaboration de tableaux quantitatifs.
- **Espace de Présentation / Viewports** : explication et démonstration de toutes les options des viewports. Conséquences sur le comportement des documents de production et sur la gestion de différentes versions d'une seule maquette numérique.
- **Approfondissement des outils ARCHI, MOBILIER & PAYSAGE**: influence du changement ponctuel des styles de mur, plancher et toiture. Exemple d'outil mobilier : outil barrière. Exemple d'outil paysage : outil route.
- Accent mis sur le paramétrage **IFC** par défaut de tous ces outils et donc de leur utilisation automatique pour le **BIM**, avec explication de l'attribution manuelle de paramètres IFC sur un objet.

## Exercices d'application

- création d'une BDD Murs
- Création de viewports à partir d'un seul et de trois versions de façades
- Création d'un garde-corps paramétrique et d'une route

## Rappel sur la bonne organisation du fichier (calques, classes & ressources)