



VECTORWORKS

Initiation 2D



Principes généraux et dessin 2D



Durée totale

2 journées de 7 heures



Prérequis

Connaître l'environnement de travail, avoir des notions de dessin technique, et maîtriser les conventions architecturales.



Contact et délai d'accès

formations@cadequipement.fr

01 53 31 36 22 / 08 05 29 30 31

Inscription possible dès réception et acceptation du devis.
Le délai d'entrée en formation varie entre 3 jours et 1 mois.



Lieu de formation

Formations en présentiel à Paris, Nantes, et Lille ou à distance via visio-conférence (Zoom ou Teams) avec des sessions de groupe limitées à 6 participants.



Modalités pédagogiques

Formation mixte théorique pratique avec support de cours. Chaque stagiaire utilise une station de travail avec la dernière version du logiciel, intégrant des réflexions professionnelles appliquées à des cas pratiques.



Modalités d'évaluation

Evaluation d'entrée en formation via un tour de table, évaluation formative via l'avancée de la maquette fil rouge et évaluation à chaud de la formation en fin de session.

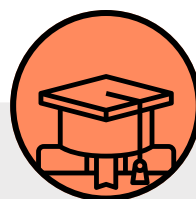


Tarif de la formation (HT)

780 € en formule groupe et à partir de 1 980 € en formule personnalisée.

Prise en charge

Disponible grâce aux dispositifs OPCO.



Sanction

Certificat de réalisation délivré à l'issue de la formation, attestant de la participation et de la validation des objectifs de la formation.



Personnes en situation de handicap

Pour une meilleure prise en charge, veuillez nous informer de votre situation de handicap.



VECTORWORKS

Initiation 2D



Principes généraux et dessin 2D

Objectifs

- Maîtriser les principes généraux de Vectorworks pour dessiner et concevoir en 3D.

Programme

Découvrir les spécificités du logiciel

- Rappeler la notion de repère orthonormé (X, Y) et de trigonométrie
- Configurer l'environnement de travail:
- Définir les échelle et unités, la zone d'impression
- Présenter les menus, palettes d'outils et barre d'état
- Sélectionner et déplacer les objets
- Découvrir les outils visibilité et « baguette magique »
- Utiliser la palette info-objet: renseignements, modifications, déplacements
- Spécifier les préférences: paramétrages, optimisation et personnalisation du logiciel, enregistrement automatique, repère relatif...
- Revenir sur la notion de zoom et de vue enregistrée

Créer des données graphiques

- Rappeler le fait que la maîtrise des outils 2D constitue la base de la modélisation 3D
- Manipuler le menu Commande pour créer des raccourcis, des actions sur le dessin
- Dessiner en utilisant les palettes et les outils
- Définir des cotations
- Développer le gestionnaire des ressources: navigation, favoris, symboles, hachures, styles de murs, de planchers, de toitures, de textes, accès en ligne aux bibliothèques externes
- Différencier les classes et les calques: concept (niveaux et famille de données), utilisation, notions d'espace de travail et d'espace de présentation, notions d'organisation des apparences et des options d'affichage

Editer/Présenter/Publier

- Créer des Viewports issus de l'espace de travail => combiner les calques, les classes, l'échelle, les attributs...
- Concevoir des planches de présentation: compléter les wiewports avec des images, des textes, des tableaux, des cartouches
- Publier selon le format demandé (image, pdf, dwg, ai, fbx...)

Tester ses connaissances via des exercices d'application sur une maquette fil rouge (évaluation formative des compétences)

- Création de symboles 2D simples
- Création d'un plan de masse
- Création d'un fichier modèle