

PLAN DE COURS

Vectorworks Architecture ou Paysage (Landmark) : Initiation & Perfectionnement

OBJECTIF DE LA FORMATION

A l'issue de la formation Vectorworks Architecture et ou Landmark, le participant sera capable de dessiner en projet en 2D, d'organiser son fichier de travail de manière logique et pertinente et de maîtriser les principes de base de la modélisation 3D.



MODALITÉ DE FORMATION

Type : Formation intra & inter entreprise

Durée : 5 jours pour Vectorworks Architecture & 5 jours pour Vectoworks Landmark (7h/jour)

Lieu : Sur site, à distance ou dans les locaux de Capinfo

Horaires : 9h00 – 12h30, 14h00 – 17h30

Pauses : 10/15 min. en milieu de matinée et milieu après midi

Pause déjeuner : 12h30 – 14h00

Encadrement : La formation est dispensée par l'un de nos formateurs au titre d'architecte DPLG, enseignants à l'école d'architecture de Strasbourg et de Nancy et ou ingénieurs.



PRISE EN CHARGE OPCO

CAPINFO, organisme de formation n°42 67 02 54 667, certifié Qualiopi, vous offre la possibilité de financer vos formations à les travers les organismes de fonds collecteurs.



LA FORMATION S'ADRESSE AUX :

> Dessinateurs, Architectes, techniciens, architecte paysagiste, ingénieurs, et à toute personne souhaitant maîtriser les techniques de dessins 2D et 3D sous VectorWorks.

Pré-requis :

> La maîtrise de Windows et ou Mac et des bases informatiques sont obligatoires.



MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Accueil des participants dans une salle dédiée à la formation
- Une station de travail par participant équipée du logiciel sur lequel il est formé
- Vidéoprojecteur ou écran interactif et paperboard dans nos locaux
- Support de cours papier ou numérique
- Alternance entre présentation du formateur, présentation d'exemple de projet et travaux d'applications sur des cas concrets (exercices dirigés)
- Tour de table afin d'évaluer la compréhension et l'atteinte des objectifs tout au long de la formation
- Questionnaires et enquêtes de satisfaction en début, milieu et fin de formation
- Attestation et certificat de réalisation remis en fin de formation

VECTORWORK ARCHITECTURE

PARTIE 1 : DESSIN 2D

- > Définition de l'environnement de travail (interface, échelle, unités ...)
- > Plan de l'écran et plan du calque
- > Les différents modes de saisie
- > Les attirances curseur
- > La palette des attributs graphiques (couleurs, hachures, dégradés, textures 2D...)
- > La palette Info objet
- > Le Gestionnaire de ressources : création, édition, insertion et import de symboles
- > Les principaux outils de dessin
- > Les principaux outils de modification
- > Outil Mur : création, jointure, modification
- > Les outils de cotation et l'outil Texte
- > Les cotations automatiques
- > Organisation du projet avec les calques et les classes
- > Notion de symboles : symboles libres et menuiseries, bibliothèques
- > Initiation tableur
 - o Création d'un tableau de surfaces
 - o Création d'un quantitatif de symboles

PARTIE 2 : MODÉLISATION 3D

- > Environnement 3D (présentation et réglages de base)
- > Plan de travail
- > Génération de volumes
 - o Extrusion
 - o Extrusions multiples
 - o Circonvolution
 - o Polygone 3D
 - o Tubage
- > Création de symboles 3D
- > Notions de symboles hybrides 2D/3D
- > Styles de murs et de planchers
- > Elévation des murs
- > Planchers et raccords murs / planchers
- > Escaliers (introduction)
- > Modèle 3D : superposition des différents niveaux d'un bâtiment
- > Les vues 3D : axonométrie, perspective...
- > Paramétrage des perspectives
- > Les outils de visualisation 3D : déplacement, rotation, survol, navigation
- > Les rendus simples : lignes cachées, Ombré, Sketch...
- > Présentation du projet en multi-vues
- > Coupes dynamiques
- > Création d'images 2D à partir du modèle 3D

VECTORWORK PAYSAGE (LANDMARK)

PARTIE 1 : INITIATION_DÉMARRER UN PROJET

SOUS VECTORWORKS

- > Utiliser le manuel
- > Fenêtre du programme
- > Palettes et troussees d'outils
- > Dessiner avec la souris
- > Menus flottants
- > Recherche rapide
- > Définir le dessin
- > Importer des fichiers
- > Configurations
- > Vues standard
- > Multi-fenêtrage
- > Utiliser la Barre de données
- > Dessiner grâce aux attirances
- > La palette Info Objet
- > Ressources
- > Objets sur le plan de l'écran et le plan du calque
- > Organisation du dessin

Connaître Vectorworks

- > Concept: Attributs
- > Dessiner des objets basiques
- > Modélisation 3D
- > Échelle du calque
- > Sélectionner des objets
- > Imprimer et publier
- > Types de viewports
- > Les symboles dans Vectorworks

Paramétrer un fichier

- > Définir le dessin
- > Préférences Vectorworks
- > Préférences document
- > Mise en page
- > Origine absolue et origine de l'utilisateur
- > Créer un cadre cartouche
- > Modèles Interaction dans une nomenclature
- > Détails 2D

Importer des fichiers de différents formats

- > Importer des fichiers
- > Agrandir/Réduire
- > Importer PDF
- > Éditer des objets PDF importés
- > Agrandir ou réduire les objets 3DS lors de l'import

VECTORWORK PAYSAGE (LANDMARK)

PARTIE 2 : DESSINER

- > Utiliser des symboles
- > Créer un symbole
- > Editer un symbole
- > Insérer des symboles
- > Editer les exemplaires d'un symbole
- > Insérer et éditer des symboles dans des murs

Objets de dessin

- > Mode d'édition d'objets
- > Editer la géométrie
- > Styles d'objet

Afficher le dessin

- > Projection
- > Survol
- > Navigation
- > Déplacement de la vue
- > Rotation de la vue 3D
- > Rotation de la vue Plan 2D
- > Vue unifiée

Limitation du modèle

- > Visualiser le dessin par attributs dynamiques
- > Placer une caméra Renderworks
- > Modèles d'animation
- > Zoom sur la sélection
- > Taille écran
- > Utiliser des plans de travail

Présenter le dessin

- > Format de page
- > Modifier des viweports
- > Modifier les propriétés des calques pour un viewport sur planche de présentation ou sur calque de dessin
- > Modifier les propriétés des classes pour un viewport sur calques de dessin ou sur planche de présentation
- > Créer des composants 2D pour les symboles et les objets paramétriques
- > Simuler un mouvement
- > Textures et arrière-plans
- > Créer une étude d'ensoleillement
- > Créer le rendu d'un dessin
- > Sketchup
- > Styles de rendu Renderworks
- > Effets d'image
- > Imprimer et publier
- > Exporter des fichiers
- > Publier

Fournir des documents contractuels

- > Créer un cadre cartouche
- > Texte
- > Utiliser des étiquettes de données
- > Cotations
- > Gestion des remarques
- > Tableaux
- > Formats de base de données, tableaux personnalisés et prédéfinis

VECTORWORK PAYSAGE (LANDMARK) PARTIE 3 : PERFECTIONNEMENT

Version paysage, paramétrer une fichier paysage

- > Importer des fichiers DXF/DWG ou DWF et flux de production
- > Importer des fichiers de terrain géoréférencés
- > SIG et géoréférencement
- > Importer des esquisses dessinées à la main
- > Importer des images

Créer un modèle du terrain

- > Données sources pour modèles de terrain
- > Créer un modèle de terrain d'après des limites
- > Importer un fichier Shape
- > SIG et géoréférencement
- > Créer le modèle de terrain
- > Définir les propriétés du modèle de terrain
- > Découper un modèle de terrain
- > Dessiner des limites de parcelle
- > Editer les courbes de niveau d'un modèle de terrain
- > Modeler le terrain du modèle
- > Dessiner les limites de parcelle
- > Créer une zone de déblais / remblais

Ajouter des éléments au terrain

- > Aperçu des modeleurs de terrains
- > Afficher ou masquer des modeleurs de terrain
- > Modeler le terrain du modèle
- > Grilles structurelles
- > Analyser le modèle de terrain
- > Créer un volume de construction
- > Créer des routes
- > Créer des surfaces pavées

Créer des murs de soutènement

- > Créer des murs
- > Créer des murs de soutènement
- > Créer un mur en gradins

Créer un projet de plantation

- > Flux de production : Plan de plantation
- > Aperçu des plantes
- > Ajouter des plantes à votre projet
- > Créer des styles de plante
- > Utiliser des catalogues de plantes
- > Editer les exemplaires d'une plante
- > Attributs graphiques des plantes
- > Créer une affiche
- > Créer une zone d'irrigation
- > Ajouter des plantes 3D de VBvisual
- > Créer des surfaces plantées
- > Utiliser des tableaux prédéfinis

Créer un plan d'irrigation

- > Créer une zone d'irrigation
- > Placer des arroseurs et placer des conduites goutte à goutte
- > Placer un point de raccordement
- > Créer une zone d'analyse
- > Placer des tuyaux, des vannes, des programmeurs des composants systèmes
- > Dimensionner les tuyaux
- > Ajouter des étiquettes à des objets dans un système d'irrigation

Créer un projet de préservation des arbres

- > Documenter des arbres existants

Créer une étude d'ensoleillement

- > Créer un volume de construction
- > Importer des fichiers
- > Créer une étude d'ensoleillement
- > Analyse des ombres