

Navisworks, réviser les projets d'architecture

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : NVR - Prix 2024 : nous consulter

Navisworks est un package de révision de conception 3D pour Microsoft Windows. Vous acquerez les notions de base pour créer des objets en 3D. Vous apprendrez les outils de modélisation 4D, la création et la gestion des scénarios avec Scriptor et enfin la collision des objets avec Clash Detective.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Gérer l'interface

Ajuster les matériaux aux objets

Générer les rendus

Activer les scripts avec Scriptor

Manipuler l'outil Clash Detective

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

1) Les fondamentaux

- Découverte de l'interface.
- Gestion des fichiers dans Navisworks.
- Mise à jour des fichiers.
- Liens de bases de données externes.

Travaux pratiques : Prise en main de l'interface.

2) Les fonctionnalités de base

- Vue d'ensemble des outils.
- Ajuster les matériaux aux objets.
- Mise en place de la lumière.
- Gestion des backgrounds.
- Les outils de rendu.
- L'exportation.
- Créer des vidéos.

3) Le modèle 3D

- Présentation de la barre de navigation.
- Navisworks : ses fonctionnalités.
- Structure d'arborescence de sélection.
- Afficher les objets.
- Les propriétés d'objets.
- Déplacer un objet à l'aide d'un outil de mesure.
- Rechercher rapidement des éléments.

Travaux pratiques : Conception d'un objet 3D simple.

4) Les fonctionnalités du modèle 3D

- La fenêtre de points de vue.

PARTICIPANTS

Ingénieurs, designers, architectes intéressés par la création et l'animation d'objets 3D.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de AutoCAD et des notions sur les modèles 3D.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Afficher des annotations (Redlining).
- Animation des objets.
- Utiliser la vue en coupe.
- Ajouter les hyperliens à un objet.
- Comparer deux versions d'un modèle.
- Le rendu avec le mode Graphiques Navisworks.

Travaux pratiques : Conception d'un objet 3D riche et dynamique.

5) Le Timeliner pour la simulation 4D

- Le panorama des outils.
- La conception d'une tâche.
- Importer des tâches depuis un fichier externe.
- Gérer la simulation.
- Les simulations 4D.
- Exporter une simulation 4D.

Travaux pratiques : Simulation et gestion d'un objet pour la 4D.

6) Gestion des animations

- Les outils.
- Présentation d'Animator.
- Conception d'une animation basique.
- Capturer les points de vue d'une caméra.
- Interagir avec des objets durant une animation.
- Les points de vue et les sections.
- Utilisation des jeux d'animations et le contrôle d'animation.

Travaux pratiques : Conception d'une animation 3D.

7) Activation des scripts avec Scripter

- Panorama de tous les outils.
- Comment créer et gérer des scénarios ?
- Tous les types d'événements.
- Les propriétés d'actions.

Travaux pratiques : Mise en place de scripts avec Scripter.

8) L'outil Clash Detective

- Les outils de Clash Detective.
- Inspection et signalement effectifs des interférences.
- Comment gérer les interférences dans le temps ?
- Les objets à tester.
- Établir des règles de clash.
- L'onglet résultats et la génération des rapports.
- Enregistrer, exporter et importer des paramètres.
- Formats de fichier de numérisation Laser.

Travaux pratiques : Détection de collision d'objet et rectification.

LES DATES

Nous contacter