



## FORMATION

## REVIT architecture - BIM & maquette numérique - Initiation

Le BIM n'est pas simplement un logiciel ou une technologie, mais un ensemble de processus et méthodes collaboratives qui facilitent la conception, la construction et la gestion d'un bâtiment. Grâce à des maquettes numériques 3D enrichies de données intelligentes, le BIM permet un partage d'informations fiables entre tous les intervenants, du début à la fin d'un projet.

84%

de satisfaction

## COMPÉTENCES CLÉS

1. **Maîtriser les bases de Revit Architecture**, de la conception schématique à la réalisation de plans, au moyen d'une maquette numérique 3D
2. **Se familiariser avec les fondamentaux de ce logiciel**, pour réaliser une modélisation simple, jusqu'à l'impression

## PROGRAMME

1<sup>ère</sup> séquence :

- Information succincte et générale sur le BIM
- Identifier les principales fonctions de l'interface graphique et personnaliser l'interface

2<sup>ème</sup> séquence :

- Utiliser efficacement les quadrillages
- Orienter le nord géographique
- Optimiser les paramètres graphiques des vues, et les options d'affichage

3<sup>ème</sup> séquence :

- Utiliser les outils de conception d'éléments d'architecture

4<sup>ème</sup> séquence :

- Travailler avec un plan Autocad © en sous-calque
- Créer des plans d'exécution
- Dessiner un escalier

5<sup>ème</sup> séquence :

- Masquer / Isoler des éléments, et savoir utiliser les groupes
- Tester les méthodes de sélections rapides
- Maîtriser les vues perspectives et caméras
- Utiliser la bibliothèque de matériaux, et créer des matériaux personnalisés

6<sup>ème</sup> séquence :

- Créer et paramétrer des coupes, gérer les élévations, simples et ombrées
- Couper la maquette 3D, et savoir créer des vues de détails

7<sup>ème</sup> séquence :

- Utiliser les nomenclatures existantes
- Intégrer des objets Sketchup pour habiller la scène

8<sup>ème</sup> séquence :

- Découvrir les fonctions de rendu d'images et réaliser un premier niveau de rendu d'image
- Mettre en page et imprimer les documents

## MODALITÉS

*Suivant la programmation*

**Présentiel ou en distanciel**

- Exposés suivis de questions-réponses
- Exercices d'application sur PC avec logiciel concerné

## PUBLICS

- Architecte
- Bureau d'études
- Collaborateur
- Dessinateur
- Concepteur graphiste

28h

THÉORIE ●●○○○

PRATIQUE ●●●○○