



# NavisWorks

## Durée de la formation : 2 jours (14h)

 **Horaires de formation**  
08h45 - 12h30 / 13h45 - 17h00

 **Pré-requis**  
Connaissance de base du CAD et des notions sur les modèles 3D.

 **Public visé**

 **Objectifs et compétences visées**  
Ce stage permet d'acquérir les notions de base pour créer des objets en 3D.

 **Organisation**  
Formation animée en présentiel.  
Groupe de 3 à 8 personnes.  
Emargement signé par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.

 **Le formateur**  
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.

 **Moyens techniques et pédagogiques**  
Alternance entre théorie et pratique.  
Mise à disposition d'une salle équipée.  
Support de cours.

 **Validation des acquis et attestation**  
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

## Module 1 : Introduction

Visite de l'interface  
Ouvrir et ajouter des fichiers dans Navisworks  
Sauvegarder, joindre et mettre à jour les fichiers  
Support des bases de données externes

## Module 2 : Révision d'un modèle 3D

Navigation dans Navisworks  
L'engin derrière Navisworks  
L'arbre de sélection et les méthodes de sélection  
Gestion de l'affichage des objets  
Propriétés des objets  
Mesurer et déplacer des objets  
Sélection et recherches  
Point de vue  
Outils d'annotations (Redlining)  
Créer des animations  
Les coupes  
Les hyperliens  
Comparaison des modèles  
Rendu en temps réel

## Module 3 : Timeliner - Le 4D

Survol des outils  
Création d'une tâche  
Import des tâches à partir d'un fichier externe  
La simulation  
Configurer et définir une simulation  
Exporter une simulation

## Module 4 : Animation

Survol des outils  
Création d'une animation simple  
Les caméras et les points de vue de caméras  
Manipulation des objets dans une animation  
Vue en section  
Contrôle des animations

## Module 5 : Scipter - Les scenarios

Survol des outils  
Création et gestion des scénarios  
Les évènements  
Création et configuration des actions

## Module 6 : Présentation - Base

Survol des outils  
Application des matériaux aux objets  
Ajout des effets de lumière  
Les arrière-plans  
Les effets de rendu  
Export des scènes  
Les vidéos

## Module 7 : Présentation – Avancé

Édition et la gestion des matériaux

L'horizon

Effets de lumières individuelles

La réflexion de l'arrière

Les environnements personnalisés

RPC (Rich Photorealistic Content)

## Module 8 : Clash DéTECTIVE – Les Interférences

Survol des outils

Sélection des objets à tester

Règle des tests

Résultats

Rapports

Sauvegarde des paramètres

Export et import

Tests à partir de relevés laser

Gestions des interférences

Interférences dans le temps

**Pour vous inscrire**

**04.78.14.19.19**

[contact@atoutmajeur-ra.com](mailto:contact@atoutmajeur-ra.com) / [www.atoutmajeurlyon.com](http://www.atoutmajeurlyon.com)

(Mise à jour : 01-2023)

---