



FORMATION ALLPLAN ARCHITECTURE

Nom :

Prénom :

Positionnement
ALLPLAN

Date :

Légende pour les cases à cocher :

NA : Non acquis (commandes inconnues)

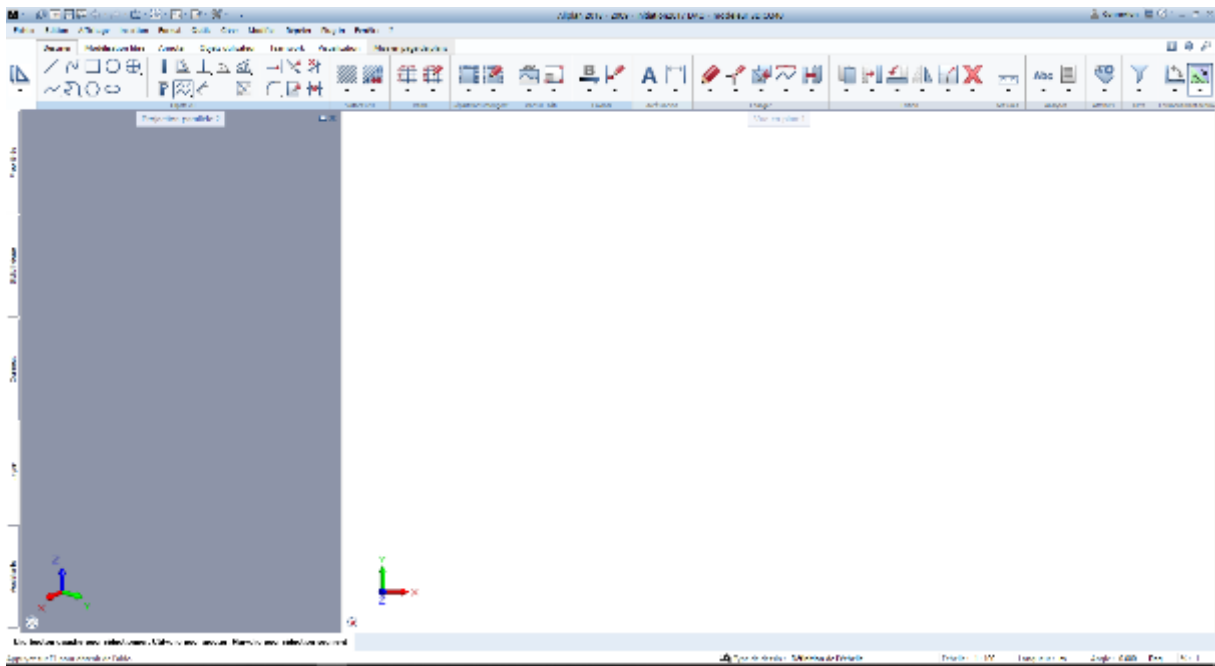
EA : En cours d'acquisition (commandes non maîtrisées)

A : Acquis (bonne maîtrise des commandes concernées)

Sommaire

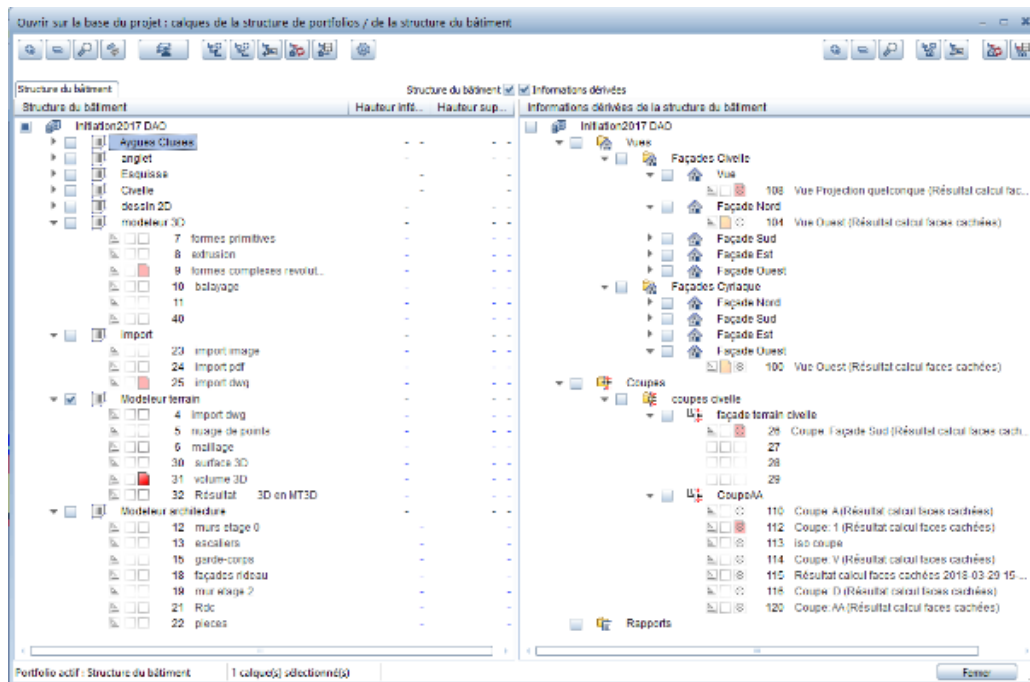
1.	Environnement de travail :.....	3
2.	La structure bâtiment :	4
3.	Les layers :.....	5
4.	Modeleur 2D :.....	5
5.	Modeleur 3D :.....	6
6.	Bibliothèque :	6
7.	Les imports/Exports :.....	7
8.	Modeleur Gros Œuvre :	7
9.	Paramétrage des Smartparts :.....	7
10.	Modeleur Toiture :	8
11.	Modeleur Charpente :.....	8
12.	Attributs :.....	8
13.	Modeleur Escalier :	9
14.	Modeleur garde-corps :	9
15.	Modeleur façade (façade rideau, verrière) :	9
16.	Modeleur Terrain :.....	10
17.	Coupes/Vues (façades) :.....	10
18.	Les pièces et autres surfaces de second œuvre :.....	11
19.	Mise en page :	11
20.	Module de Rendu :	12
21.	Les textures :	12
22.	Les assistants :.....	13

1. Environnement de travail :



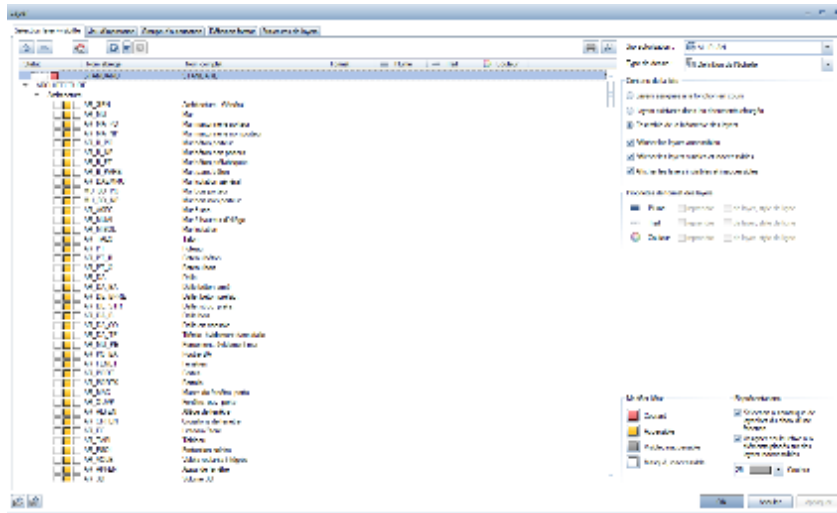
	NA	EA	A	Visa Formateur
Utilisation de la souris				
Utilisation des barres d'outils, onglets, Actionbar				
Menu des Options, réglages, sauvegarde				
Sauvegarde de Favoris de l'interface utilisateur				
Régler les fenêtres				
Personnalisation de l'Actionbar, sauvegarde du profil				

2. La structure bâtiment :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Créer et organiser sa structure de bâtiment pour les plans de niveaux, les coupes, les façades				
Assigner des calques, les nommer, supprimer le contenu, etc.				
Copier, déplacer des dossiers et des calques				
Créer une coupe type de plans de référence et l'affecter dans la structure de bâtiment du projet				

3. Les layers :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Utiliser un layer				
Créer/supprimer un layer				
Gérer l'affichage des layers				
Créer un jeu d'impression				

4. Modeleur 2D :



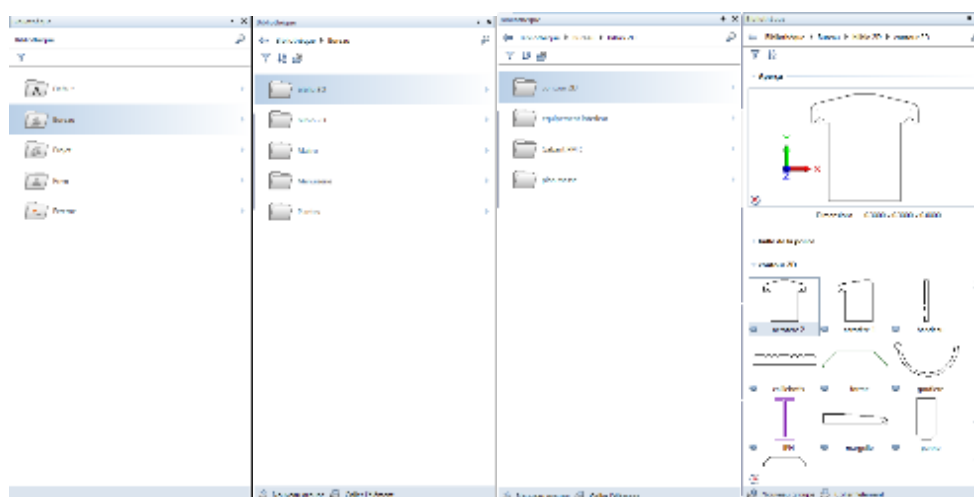
	NA	EA	A	Visa Formateur
Outils 2D (ligne, cercle, hachures, motifs, remplissage, etc.)				
Les outils de modification : étirer, déplacer, déformer, rotation, etc.				
Modifications de points, de ligne, de hachure, etc.				
Création de motifs				
Annotations, cotations				

5. Modeleur 3D :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Outils 3D (lignes 3D, spline 3D, etc.)				
Créer des volumes de base (primitives : boîte, cylindre, sphère)				
Créer des volumes complexes (extrusion, loft, balayage trajectoire, etc.)				
Réaliser des opérations entre volumes (opérations booléennes)				

6. Bibliothèque :

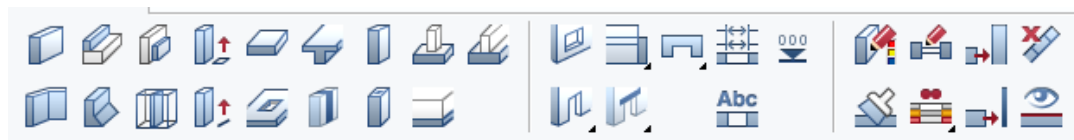


	NA	EA	A	Visa Formateur
Utiliser la bibliothèque existante (importer un objet)				
Créer une bibliothèque				
Créer des Macros (objets 2D + objets 3D)				
Enregistrer des éléments dans sa bibliothèque personnalisée (symbole 2D, objet 3D, macro)				

7. Les imports/Exports :

	NA	EA	A	Visa Formateur
Insérer différents types de fichiers dans Allplan (Autocad, PDF, JPEG, etc.)				
Vérifier et mettre à l'échelle l'objet inséré				
Régler les différentes variables avant import				
Réaliser des exports et effectuer les réglages nécessaires				
Import/Export IFC				
Enregistrer un calque indépendamment (fichier .NDW)				
Ouvrir un fichier NDW et récupérer des données				
Echanger des données (export/import de calques)				

8. Modeleur Gros Œuvre :



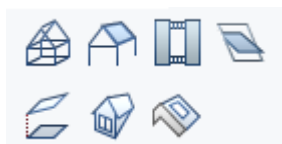
	NA	EA	A	Visa Formateur
Paramétrer et dessiner des murs simple couche ou multicouches				
Paramétrer et dessiner des dalles				
Paramétrer et dessiner des poteaux et cheminées				
Paramétrer et dessiner des poutres				
Créer et paramétrer des ouvertures avec des macros de fenêtre, volets, etc.				
Modifier un élément d'architecture, transfert de propriétés, etc				

9. Paramétrage des Smartparts :



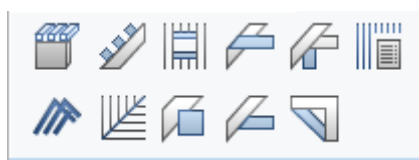
	NA	EA	A	Visa Formateur
Paramétrer des smartparts porte				
Paramétrer des smartparts fenêtre				
Paramétrer des smartparts brise-soleil				

10. Modeleur Toiture :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Paramétrer et dessiner un plan de toiture				
Modifier un plan de toiture				
Paramétrer et dessiner une couverture multicouches				
Insérer une fenêtre de toit (réglage smartpart)				
Générer un plan de référence à partir d'une surface ou d'un volume 3D				

11. Modeleur Charpente :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Paramétrer et dessiner un plan de solivage				
Paramétrer et dessiner un plan de chevrons				
Paramétrer et dessiner des pannes, poinçon, entrait, élément quelconque				
Paramétrer et dessiner noue/arêtier				
Paramétrer et dessiner chevêtre				
Sortir des quantitatifs				

12. Attributs :

	NA	EA	A	Visa Formateur
Renseigner les attributs des objets d'architecture				
Utiliser des annotations automatiques pour afficher les valeurs d'attribut				
Ajouter ou supprimer des attributs				

13. Modeleur Escalier :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Dessiner un escalier droit, quart tournant, hélicoïdal, quelconque				
Modifier un escalier (marche, giron, hauteur, balancement, etc.)				
Tracer la coupe de l'escalier en vue en plan				
Quantifier un escalier				
Les smartparts Rampe droite et Rampe colimaçon				

14. Modeleur garde-corps :



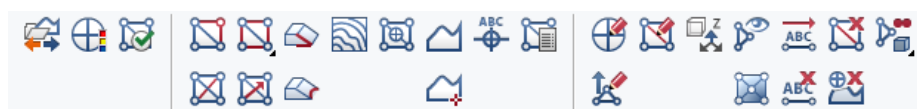
	NA	EA	A	Visa Formateur
Utiliser des modèles prédéfinis et apprendre à utiliser la commande (saisie, tracer, modification de points, ajout, zones, etc.)				
Modifier un garde-corps (points de saisie, répartition, etc.)				
Créer un garde-corps personnalisé (paramétrer les différents objets « Main Courante, Poteau, Section »)				

15. Modeleur façade (façade rideau, verrière) :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Utiliser des modèles prédéfinis et apprendre à utiliser la commande (saisie, tracer, modification de points, ajout, courbes, hauteur, etc.)				
Modifier une façade (points de saisie, altitude, ajout/suppression de points, supprimer/créer des « courbes », etc.)				
Modification du motif de répartition (écart, subdivision)				
Modification du motif à partir de remplissage 2D				
Transformation de surface 3D/volume 3D en façade				

16. Modeleur Terrain :

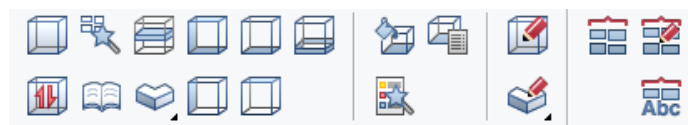


	NA	EA	A	Visa Formateur
Régler et insérer des points terrain				
Effectuer le maillage des points terrain				
Modifier des points terrain				
Modifier les contours du maillage afin de corriger certaines triangulations				
A partir du maillage, générer des coupes profils terrain				
A partir de la maille, générer une surface ou un volume 3D				
Faire un calcul de cubature entre maille EDL et maille projet				
Implanter des objets de bibliothèque 3D et les recaler en altimétrie en fonction de la maille				

17. Coupes/Vues (façades) :

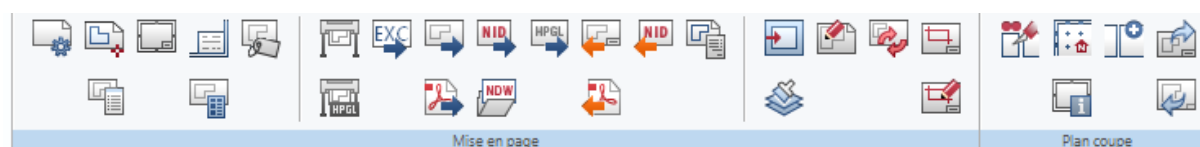
	NA	EA	A	Visa Formateur
Régler les différents paramétrages (layers, calques, aspect, ombrages, etc.)				
Générer des coupes/façades en utilisant la structure bâtiment				
Annoter associativement les coupes et les façades				
Utiliser la fonction « Vue » pour réaliser un plan de masse				
Réaliser des isométries à partir de points de projection quelconque				

18. Les pièces et autres surfaces de second œuvre :



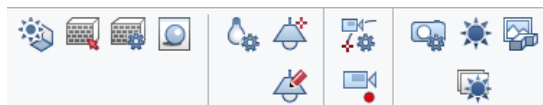
	NA	EA	A	Visa Formateur
Dessiner des pièces, les nommer, et avoir le nom de la pièce et sa surface sur le plan				
Générer un tableau de surface associatif				
Grouper des pièces				
Utiliser le second œuvre (murs, sol, plafond)				
Réaliser un quantitatif de second œuvre				
Faire apparaître le second œuvre dans une coupe 2D (paramétrer les réglages de la coupe et des options)				
Utiliser la commande « Visualisation des surfaces » pour faire des plans de repérage				

19. Mise en page :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Créer une mise en page (format de papier, marges, orientation)				
Poser un calque et le régler (nom, échelle, taille police, layers, etc.)				
Utiliser la fenêtre de plan pour recadrer la mise en page				
Modifier une fenêtre de plan (avantages de la commande)				
Créer et organiser les mises en page				
Création de cartouche à saisie automatique				
Régler les plumes				
Générer un PDF d'une mise en page				
Générer un PDF de plusieurs mises en page				
A partir du PDF générer, afficher/masquer les layers				

20. Module de Rendu :



	NA	EA	A	Visa Formateur
Générer un PDF 3D				
Régler l'environnement du projet (lieux, date, heure, plan virtuel, arrière-plan, etc.)				
Réaliser une étude de soleil				
Réaliser une animation 3D à partir de parcours camera prédéfinis				
Réaliser un rendu photo-réaliste d'une vue				
Réaliser un rendu avec l'insertion paysagère				
Modifier le mode d'affichage en zone de dessin afin d'obtenir des effets dessin manuel				
Capturer cette image avec un effet de dessin à la main				

21. Les textures :

	NA	EA	A	Visa Formateur
Affecter une image JPEG comme texture d'un matériau				
Régler les différents paramètres (réflexion, réfraction, transparence, etc.)				
Sauvegarder l'aspect de surface				
Sauvegarder des favoris de combinaison de textures				

Commentaires (facultatif) :