

## VALORISATION DE PROJET 3D

### PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL, INTRA ENTREPRISE

#### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation a pour objectif de donner toutes les bases pour préparer dans Mensura Genius la maquette 3D et exporter le modèle dans le logiciel de réalité virtuelle (Twinmotion 2018).:

1. Etat des lieux des objets Mensura permettant d'alimenter la maquette 3D.
2. Alimenter un logiciel de réalité virtuelle à partir de Mensura Genius v9.

## PROGRAMME DE LA FORMATION

#### PUBLIC CONCERNÉ

Chef de service, Ingénieur, dessinateur- projeteur, géomètre.

Bureaux d'études, cabinets de géomètres, entreprises de travaux publics, collectivités.

#### PRÉ-REQUIS

Les stagiaires doivent avoir connaissances du BIM (vocabulaire) et une bonne maîtrise de tous les modules de Mensura Genius v9.

#### DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION :

Durée de 7 heures

#### HORAIRES :

De 9h00 à 12h30 14h00 à 17h30

#### NBR DE STAGIAIRES 6 PERSONNES

So.build référencé DATADOCK

Le référencement sur Datadock permet de garantir le financement de vos formations par votre OPCA.



#### Jour 1 :

#### Alimenter le logiciel de réalité virtuelle à partir de Mensura

##### Rechercher des objets SketchUp (0,5 heure)

- 3D Warehouse (Rechercher, importer, modifier un objet dans SketchUp).

##### Modélisation dans SketchUp (2 heures)

- Apprendre à modéliser un bâtiment simple (Outils de dessin, outils d'édition, utiliser les palettes).
- Préparer un objet pour alimenter la bibliothèque Mensura.

##### DAO (2 Heures)

- Insérer et caler une image Google Earth.
- Ajouter des points Google Earth.
- Mapper l'image sur le MNT.
- Apprendre à associer des blocs 2D à des objets 3D.

##### Rendu 3D (2,5 heures)

##### Bibliothèque objets 3D Mensura

- Codes de bonnes pratiques pour préparer une scène 3D.
- Importer un objet SketchUp dans la bibliothèque.
- Apprendre à modéliser des objets spéciaux dans Mensura.
- Apprendre à modéliser des bâtiments dans Mensura.
- Apprendre à mapper des images sur le MNT et projet.

## **MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES**

Méthodes et techniques d'animation (exposés, exercices, cas pratiques, mises en situation).

1. Documentation pédagogique remise à l'apprenant, en papier.
2. Documentation pédagogique remise à l'apprenant, en version numérique.
3. Fiches et exercices en support numérique.

## **MODALITÉS D'ÉVALUATION**

**Validation des acquis par QCM :**

1. Un questionnaire QCM technique est distribué au stagiaire afin de valider les acquis.

**Un questionnaire d'évaluation afin de nous faire part des conditions de formation :**

1. Un questionnaire à chaud.
2. Un questionnaire à froid.

## **MOYENS TECHNIQUES**

1. 1 ordinateur par stagiaire.
2. 1 Vidéoprojecteur HDMI ou VGA.
3. Mise à disposition d'une salle de réunion.
4. Paperboard et feutres ou Tableau blanc magnétique.
5. Connection WI-FI.