



Public : Acteurs du BIM (groupe de 6 personnes maximum)

Prérequis :

- Bases algorithmiques (idéalement avoir suivi le module «Algorithmique et BIM»)
- Maîtrise du logiciel Revit
- Connaissance de l'environnement informatique
- Capacité d'analyse et de structuration des informations

Durée : De 3 à 5 jours (déterminée à l'issue d'un audit)

Objectifs :

Être en capacité d'identifier et d'analyser une tâche répétitive dans Revit, de la transcrire en algorithme et de la traduire en Dynamo, son langage de programmation visuelle intégré.

Programme :

- Principes fondamentaux de la programmation visuelle
- Présentation de l'interface
- Les nœuds de base et les connecteurs
- Les listes
- La géométrie de base
- Accès à la base de données Revit
- Les risques et les limites
- Stratégie de déploiement des définitions
- Initiation aux "packages" et aux nœuds personnalisés

Méthode pédagogique :

- Découverte du langage et des nœuds de base à travers de nombreux exemples concrets sur de la géométrie pure
- Approfondissement avec accès à la base de données de Revit en sachant :
 - Accéder aux maquettes centrales en limitant les risques
 - Réagir en cas de blocage ou lorsque les limites de l'outil sont atteintes
 - Auto-contrôler / Vérifier les résultats obtenus

Spécificités Pickle :

- Animation par un ingénieur informatique spécialisé en algorithmique et méthodologie BIM enseignant au MS BIM de l'ENPC / ESTP
- Des exemples concrets adaptés au niveau et domaine d'activité des personnes formées
- Des salles de formation adaptées et confortables