

Pré-requis

La connaissance de l'environnement Windows et pratique l'informatique.

Public

Dessinateurs, Techniciens de bureaux d'études, Ingénieurs, Architectes souhaitant s'initier ou ayant la nécessité de travailler avec des logiciels.

Objectifs

Maîtriser les techniques de dessins 2D.
Savoir gérer des bibliothèques de symboles.
Maîtriser la mise en page et le tracé.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Introduction à AutoCAD

Navigation dans l'environnement de travail.
Introduction aux fichiers.
Afficher les objets.

Éléments de dessin de base

Saisie des coordonnées.
Création des objets élémentaires.
Utilisation de l'accrochage aux objets.
Utilisation du repérage et accrochage polaires.
Repérage par accrochage aux objets.
Travailler avec les unités.
Utilisation des touches de fonctions.

Manipulation des objets

Sélection des objets dans le dessin.
Changer la position des objets.
Création des nouveaux objets à partir d'objets existants.
Modifier l'angle d'orientation d'un objet.
Modifier la forme d'un objet existant.
Créer une image miroir d'un objet existant.
Création de matrice d'objets.
Changer la grosseur d'un objet.

Organisation du dessin et extraction d'informations

Utilisation des calques.
Outils de gestion des calques.
Propriétés des objets.
Transfert des propriétés d'un objet à un autre.
Utilisation de la palette Propriétés.
Utilisation de type de lignes.
Extraction d'informations sur les objets existants.

Modification des objets

Étirer et couper des objets à des frontières définies.
Création d'objet parallèles et avec un décalage.
Combiner des objets.
Séparer un objet en deux objets distincts.
Raccord d'objets avec un rayon.
Raccord d'objets avec un chanfrein.
Changer en partie la forme d'un objet.
Utilisation des points d'ancrage.

Mise en page

Utilisation des mises en pages.
Configuration des présentations.
Usage des fenêtres de présentation.

Annotations

Création de texte multiligne et simple ligne.
Utilisation des styles de textes.
Édition du texte.
Mise à l'échelle des annotations.

Hachurages

Hachurage des objets.
Édition des hachurages.

Cotes

Création de cotes.
Utilisation des styles de cotes.
Éditions des cotes.

Réutilisation d'éléments existants

Utilisation des blocs.
Utilisation de la palette d'outils.

Impression

Gestion et sauvegarde des mises en page.
Procédure d'impression des dessins.

