

Objectif(s)

Maîtriser la conception de dessins techniques.

Public visé

- Dessinateurs
- Projeteurs
- Chefs de projets
- Maîtres d'œuvre

Prérequis

- Connaître l'environnement Windows.
- Avoir des notions en dessin technique.
- Formation à distance : sous réserve de compatibilité du matériel informatique client.

Durée

5 jours (35h)

Méthodes pédagogiques

Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens Pédagogiques

- Salles équipées de stations graphiques professionnelles équipées (un poste par utilisateur), grands téléviseurs tactiles.
- Formateurs expérimentés et certifiés par Autodesk.
- Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.
- INTECH étudie les besoins spécifiques et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter quand cela est possible le contenu, la pédagogie et le matériel de nos formations. Le cas échéant, nous vous orienterons vers un autre organisme de formation.
- Accès PMR : INTECH PARIS en partenariat avec l'hôtel Mercure Fontenay, dispose de locaux en accessibilité PMR. INTECH NICE dispose de locaux en accessibilité PMR.

Modalités et délai d'accès

La formation débute à la date fixée dans la convention simplifiée, après signature de celle-ci par le client.

Modalités d'évaluations

L'apprenant réalise deux Tests Pratiques, l'un à mi-parcours et l'autre en fin de formation ainsi qu'un Questionnaire à Choix Multiples à la fin de chaque journée. TP et QCM sont évalués par le formateur.

Sanction

Validation par un Certificat de Compétences Professionnelles (enregistré au Répertoire Spécifique RSCH) ou une attestation de formation.

Programme

1. MAITRISER L'INTERFACE ET LA PERSONNALISER

- Naviguer dans le ruban
- Utiliser et personnaliser Les palettes d'outils
- Découvrir les fichiers de personnalisation au format CUIX

2. UTILISER LES COMMANDES DE BASE POUR LE DESSIN

- Dessiner des splines
- Dessiner polygones
- Utiliser les réseaux
- Créer des groupes
- Manipuler le Système de Coordonnées Utilisateur

3. MAITRISER LES FONCTIONNALITES POUR LE DESSIN

- Savoir épurer
- Copier les objets imbriqués
- Savoir isoler les objets

4. SAVOIR UTILISER LES CONTRAINTES GEOMETRIQUES ET DIMENSIONNELLES

- Utiliser les contraintes dans un dessin et dans un bloc

5. DECOUVRIR LES OUTILS DE LA BARRE D'ETAT

- Dédire les contraintes
- Savoir utiliser la commande cycle de sélection
- Gérer le moniteur d'annotation

6. GERER LES CALQUES

- Savoir créer des calques
- Paramétrer les propriétés des calques
- Connaître l'outil normes CAO

7. CREER DES HACHURES

- Savoir créer et éditer les hachures
- Mettre en place un dégradé de couleurs
- Savoir utiliser la transparence

8. UTILISER LES OBJETS D'ANNOTATION

- Savoir créer des textes et des champs
- Savoir utiliser les outils de cotation
- Mettre en place des lignes de repère multiple
- Connaître l'option Annotatif

9. GÉRER LES BLOCS ET ATTRIBUTS

- Savoir créer blocs dynamiques et leurs attributs
- Mettre en place des extractions de nomenclature de bloc

10. MAITRISER LES TABLEAUX ET LES CHAMPS

- Utiliser les tableaux et calculs
- Importer et exporter via Excel
- Connaître les liens bidirectionnels avec Excel

11. INSERER DES REFERENCES EXTERNES

- Gérer les états des XREFS
- Paramétrer les chemins d'accès

12. ETRE CAPABLE D'UTILISER LES FICHIERS LIES

- Insertion et modification d'images
- Insertion et utilisation de PDF

13. REALISER UNE IMPRESSION

- Configurer la mise en page dans l'espace papier
- Paramétrage de l'imprimante

14. PUBLIER ET PARTAGER DES DOCUMENTS

- Réaliser une publication
- Connaître le gestionnaire de jeux de feuilles
- Importer et exporter des fichiers

15. MAITRISER LES PRINCIPAUX UTILITAIRES

- Savoir purger un document,
- Savoir contrôler les erreurs d'un dessin
- Savoir récupérer un dessin en cas de corruption
- Gérer les export dwg via l'outil E-TRANSMIT
- Préparer et créer un dessin gabarit au format DWT
- Connaître les visionneuses DWG TRUEVIEW, DESIGN REVIEW
- Connaître les commandes dans le menu EXPRESS TOOLS

16. CONNAITRE LES PLUGIN

- Savoir naviguer dans le Content Explorer
- Connaître Autodesk Exchange
- Connaître Autodesk 360

17. UTILISER LES VARIABLES SYSTÈME

- Savoir la liste des principales variables AutoCAD utile à un dessinateur.