

AUTOCAD 2D/3D : Dessiner, modéliser et présenter son projet

Certification : TOSA-Code CPF : 237359

Satisfaction stagiaires : 88 %

Prochaines sessions - La Rochelle

Contact :



: 05 46 34 13 13



: info@esics.com



: 5 rue Jacques Monod
17100 La Rochelle



: www.esics.com

Public

Tout public âgé de 16 ans ou plus
Formations ouvertes aux personnes à mobilité réduite

Prérequis

Aisance avec les outils numériques
Connaître les règles de dessin

Durée

120 heures en centre

Tarif

2 700 € HT (non assujetti à la TVA)

Financement

La Formation peut être prise en charge par l'OPCO, l'Etat et/ou la Région, CPF, Transitions-Pro, Pôle Emploi
Prévoir les délais de constitution et d'instruction du dossier :

- Pôle Emploi, Opco : 1 mois environ
- Transitions Pro : 4 mois à minima

Accès : le centre est accessible PMR

Méthodes et moyens pédagogiques

Coaching pédagogique, travaux dirigés
PC équipé du logiciel Autocad
Formateur certifié
Attestation de fin de formation

Évaluation pédagogique

QCM, questionnement du formateur

Validation

Certification TOSA : niveau Initial, Basique, opérationnel, Avancé ou Expert (score 0 à 1000)
Attestation de Formation

Objectif

- Dessiner en 2D et mettre en plan.
- Modifier des plans
- Optimiser son temps et son organisation.
- Extraire les informations du projet 2D
- Améliorer la reproductibilité
- Modéliser un projet en 3D
- Mettre en plan son projet
- Échanger et communiquer des plans techniques avec Autocad

Programme de formation

DÉMARRER - PRENDRE EN MAIN

- Présentation de l'interface, de l'environnement de travail
- Fonctionnement des calques.
- Paramétrer les propriétés d'un élément (couleur, calque...).
- Tracer en coordonnées absolues.
- Tracer en coordonnées relatives.
- Sauvegarde, copies, transferts de documents.

PARAMÉTRER UN PROJET

- Choisir ses unités et paramètres de dessin.
- Organisation du projet.

DESSINER

- Les entités géométriques (poly lignes, arcs, points, courbes...).
- Les transformations (déplacements d'entités, copies, miroir, rotation, décalage).

OPTIMISER SON TEMPS

- Création des blocs.
- Récupérer des blocs, des styles...avec Design Center.

CÔTER ET RENSEIGNER

- Créer des styles de cote.
- Créer des styles de texte.
- Annotations et textes.
- Cotations (linéaire, alignée, angulaire...).
- Ligne de repère multiple.

PRÉSENTER LES PLANS

- Définir une mise en page type.
- Importer des vues, les positionner.
- Mise en page (formats, échelles, placement des vues...).
- Configuration de l'impression.

UTILISATION AVANCÉE DES BLOCS

- Création de blocs dynamiques.
- Utilisation des paramètres et des actions.
- Appliquer des contraintes.
- Gestion des attributs de bloc.

AUTOCAD 2D/3D : Dessiner, modéliser et présenter son projet

Certification : TOSA-Code CPF : 237359

Satisfaction stagiaires : 88 %

Programme (suite)

UTILISATION AVANCÉE DES BLOCS

- Création de blocs dynamiques.
- Utilisation des paramètres et des actions.
- Appliquer des contraintes.
- Gestion des attributs de bloc.

CONFORT ET OPTIMISATION DU DESSIN

- Utiliser les multilignes.
- Pivoter l'espace objet (rotation du SCU)
- Gestion et mémorisation des SCU

ORGANISATION DE PROJET

- Gestion des états de calques.
- Gestion du niveau de représentation des plans (gestion de calques).
- Optimisation du gabarit.

INFORMATIONS DU PROJET

- Créer des listes :
 - Portes et/ou fenêtres (quantités, dimension)
 - étiquettes de surfaces (nom de la pièce et informations associées).

NAVIGUER DANS LES VUES, SE REPÉRER

- Viewcube et SCU
- Styles visuels.
- Perspectives et axonométrie.

LES SOLIDES SIMPLES

- Boîte, Cônes,
- Cylindre, Sphères,
- Polysolides.

SOLIDES COMPLEXES ET EDITION DES SOLIDES

- Extrusion, Révolution,
- Opérations booléennes, Section,
- Balayage, Lissage.

OPERATIONS 3D

- Déplacement, retournement
- Réaliser une symétrie de volume 3D dans un environnement 3D.
- Créer un bloc 3D.
- Créer un réseau 3D.

MISE EN SCENE ET PRESENTATION

- Créer une coupe sur les volumes réalisés.
- Aplanir des vues en perspectives ou en axonométrie.
- Mise en plan et cotation des pièces 3D.

INTRODUCTION A LA CREATION D'IMAGES REALISTES

- Lumières et soleil.
- Utilisation et création de matériaux.
- Rendu réaliste (préparation, environnement et paramètres...).