



LUX ASAPH YEPMOU
FORMATION CONTINUE D'ADULTES
179 Rue Du Fesquet -Apt 19 - 34080 Montpellier
SIRET : 793425646 00023 - APE : 85559A
Habilitation INRS
N° 3139/2014/PRAP2S-1/23 N° 3138/2014/PRAPIBC-1/23
N° 2981/2013/SST-1/23



CAO/DAO 2D

PROGRAMME

Objectifs

Apprendre à maîtriser le logiciel AutoCAD en 2D.
Etre capable de débiter et de finir un nouveau projet et de réaliser des modifications sur un projet existant.
Imprimer et échanger les données du dessin avec d'autres intervenants.

Public concerné

Technicien du bâtiment, du cinéma, designer.

Prérequis

AUCUN

Lieux

INTRA Entreprise

Durée : 4h/ Jour sur 10 jrs à Quai
Coût : (Voir Devis)

Méthodologie et production sur AutoCAD

- Découverte de l'interface d'AutoCAD.
- Réalisation d'un dessin propre : barre d'état, mode Ortho, et mode d'accrochage.
- Utilisation des commandes de dessin et zone texte.
- Maîtriser la navigation dans l'espace objet à l'aide des outils de zoom
- Apprendre à corriger un dessin avec les commandes de modification. Utilisation des grips pour modifier un projet plus rapidement.

Outils de gestion d'un dessin

- Définir les unités de dessin et modifier l'échelle d'un projet. Classer et gérer les éléments du projet par calque. Paramétrer l'espace objet en polaire.
- Définir les types de lignes et les échelles des types de ligne.

Bibliothèque de blocs et outils d'annotation

- Apprendre à créer des éléments de bibliothèque à l'aide de la création de bloc, et modification de bloc.
- Accéder à une bibliothèque en utilisant le Designcenter et la palette d'outils.
- Ajouter un texte et des annotations dans un projet. Ajouter un texte dans un bloc : attribut.
- Création du style de cotation et la cotation du projet.



LUX ASAPH YEPMOU

FORMATION CONTINUE D'ADULTES

179 Rue Du Fesquet -Apt 19 - 34080 Montpellier

SIRET : 793425646 00023 - APE : 85559A

Habilitation INRS

N° 3139/2014/PRAP2S-1/23 N° 3138/2014/PRAPIBC-1/23

N° 2981/2013/SST-1/23

Xref, importation de référence externe

- Apprendre à créer des liaisons entre les dessins AutoCAD.
- Changer le système de coordonnées et le point de base du projet pour les insertions des Xref.
- Utiliser la palette des Xref pour lier des images (insertion de raster) dans AutoCad

L'impression sur AutoCAD

- Apprendre à créer une nouvelle présentation.
- Utiliser le gestionnaire des mises en pages pour modifier les présentations.
- Définir son cartouche de présentation et ses échelles de sortie. Apprendre à créer une imprimante virtuelle pour imprimer en PDF. Utiliser la commande publier pour imprimer plusieurs documents.

Personnalisation d'AutoCAD et les échanges de données

- Création d'un fichier de gabarit contenant les éléments essentiels du projet.
- Personnalisation de la bibliothèque et des commandes de la palette d'outils.
- Apprendre à échanger les dessins avec les différents intervenants :
- Import / export.
- Les astuces pour gagner du temps.



LUX ASAPH YEPMOU
FORMATION CONTINUE D'ADULTES
179 Rue Du Fesquet -Apt 19 - 34080 Montpellier
SIRET : 793425646 00023 - APE : 85559A
Habilitation INRS
N° 3139/2014/PRAP2S-1/23 N° 3138/2014/PRAPIBC-1/23
N° 2981/2013/SST-1/23



CAO/DAO 3D

PROGRAMME

Objectifs

Apprendre à maîtriser le logiciel AutoCAD 3D.
Apprendre à modéliser un projet en 3D.
Utiliser les matériaux, les sources de lumière et les vues pour réaliser une image de synthèse.

Public concerné

Technicien du bâtiment, du cinéma, designer.

Prérequis

AutoCAD 2D.

Lieux

INTRA – Entreprise ou Particuliers

Durée : 4h/Jour sur 10 Jrs à Quai
Coût : (Voir Devis)

Méthodologie et conversion d'un dessin 2D vers la 3D

- Découverte de l'interface d'AutoCAD.
- Réalisation d'un dessin propre : barre d'état, mode Ortho, et mode d'accrochage.
- Utilisation des commandes de dessin et zone texte.
- Maîtriser la navigation dans l'espace objet à l'aide des outils de zoom.
- Apprendre à corriger un dessin avec les commandes de modification. Utilisation des grips pour modifier un projet plus rapidement.

Outils de modification 3D

- Changer de plan de travail à l'aide des outils de coordonnées. Utiliser des grips, les arêtes et les surfaces pour modifier un objet. Intervenir sur la palette des propriétés pour modifier les paramètres des
- Apprendre à créer des formes complexes à l'aide des opérations booléennes sur des formes simples.
- Utiliser les outils de modification 3D pour corriger les erreurs. Manipuler les objets dans l'espace grâce aux axes colorés en 3D.

Objets maillés et surfaces

- Apprendre à créer des formes maillées facilement modifiables. Utiliser les commandes de modification pour manipuler et lisser les
- Convertir un objet maillé en solide ou en surface.



LUX ASAPH YEPMOU

FORMATION CONTINUE D'ADULTES

179 Rue Du Fesquet -Apt 19 - 34080 Montpellier

SIRET : 793425646 00023 - APE : 85559A

Habilitation INRS

N° 3139/2014/PRAP2S-1/23 N° 3138/2014/PRAPIBC-1/23

N° 2981/2013/SST-1/23

Matériaux avec ARTLANTIS

- Utilisation de la palette d'outils pour charger les matériaux existants dans
- Appliquer les matériaux à un objet ou un ensemble d'objets. Apprendre à créer les matériaux et à les modifier.

Sources de lumière Avec ARTLANTIS

- Créer des sources de lumière ponctuelle, dirigée ou distante.
- Apprendre à paramétrer les sources de lumière et les ombres.