DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation DraftSight

Durée :	3 jours (21 heures)
Tarif inter-entreprises :	1 995,00 € HT (Présentiel) 1 596,00 € HT (Distanciel)
Public :	Dessinateurs, Projeteurs
Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC / Mac. Notions de dessins techniques
Objectifs :	Réaliser un plan 2D, mécanique ou architectural, en élaborant une stratégie de dessin en fonction des outils mis à disposition par Draftsight - Adapter ces travaux pour les exporter en fichier ou vers un traceur
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalité d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	CAO480-F
Note de satisfaction des participants :	4,86 / 5
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

A propos des logiciels Dassault Systemes utilisation, fonctionnalités

Comprendre le Dessin Assisté par Ordinateur.

Présentation des principaux formats, fichiers natifs et d'exportations: .DWG, BMP, PDF, PNG, SVG et EPS.
Les types d’images : Bitmap et Vectoriel

Découvrir DraftSight

La barre de menu
Barre de gestion des calques
Barre d'outils
Barre de modificateurs
Fenêtre de propriétés
La zone graphique
Fenêtre de commande

Assimiler les Fondamentaux

L'environnement
Création d’un nouveau document
L’espace de travail
Navigation dans le plan de travail
Unités et conventions
Coordonnées pointeur
Fonctionnement de la sélection :
- Sélection bleue : uniquement les tracés entièrement survolés
- Sélection verte : tracés partiellement survolés
Grille

Repérage :
- Orthogonal
- Polaire
- Objet
Aimantation des entités

Manipuler les outils de Dessin

L'abscisse et l'ordonnée
Origine
Coordonnées cartésienne absolues
Coordonnées cartésienne relatives
Coordonnées cartésienne relatives et polaires
Ateliers : chaque type de coordonnées fait l'objet de plusieurs exercices de manipulations et de familiarisations.

Ligne et polyligne
Rectangle
Arc
Arc elliptique
Cercle
Ellipse
Polygone
Points
Ateliers : Dessiner de petits éléments architecturaux ou de pièces mécaniques en utilisant les outils de dessins

Utiliser les outils de Modifications

Effacer
Copier
Miroir
Déplacer
Décaler
Réseau
Rotation
Échelle
Étirer
Chanfrein /Congé
Fractionner au point
Fractionner

Souder
Prolonger
Ajuster
Éclater
Ordre d'affichage
Ateliers : Dessiner de petits éléments architecturaux ou de pièces mécaniques en utilisant les outils de dessins et les modificateurs.

Travailler avec les Calques et les hachures

Les calques
Les calques dans la barre d'option
Présentation du gestionnaire calques
Création de nouveaux calques
Suppression de nouveaux calques
Activations du calque de travail
Attributs des calques
Recherches par filtre
Édition de filtres
Atelier : créer et configurer des calques en fonction des besoins métiers

Hachures et remplissage
Paramétrage des hachures / remplissage
Modificateur de hachures
Atelier : Travailler avec les hachures, les modifier et les adapter en fonction du dessin

Coter et annoter le dessin

Les outils d'annotations
Formatage de la note
Modification des notes
Propriétés des notes
Les différents types de cotes
Les outils d'aide à la cotations
Propriétés des notes
Modification des cotes
Définir des styles de cotes
Atelier : Coter et annoter des dessins réalisés dans les ateliers précédents

Blocs et Bibliothèques

Création de blocs
Modification de blocs
Insertion de blocs
Les différents types d'attributs
Définition d'attributs
Modification d'attributs
Atelier : créer des d'éléments récurrents d'un projet

Les références externes et Systèmes de Coordonnées

Principe des références externes
Panneau de gestion des Xref
Informations relatives aux fichiers
Attacher des fichiers de travail / statut
Impératifs liés au chemins
Modification de l'un des fichiers / statut et mise à jour
Ajuster la zone visible des fichiers / la supprimer
Positionner le Système de coordonnées Utilisateur en fonction de l'Xref
Atelier : insérer une X-Ref dans un projet et orienter la table à dessin par rapport à l'X-Ref

Exportation, Impression

Espace Objet et espace Présentation
Ruban présentation
Configuration du document
Configuration de présentations
Création de cartouche avec variables et constantes
Exports en fichiers
Impressions Traceur
Atelier : Mise en page de plans réalisés dans les étapes précédentes avec cartouches