

Formation DraftSight

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 995,00 € HT (standard) 1 596,00 € HT (remisé)
■ 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.
■ Modalités 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