

## 01/. Présentation de l'interface graphique

### 02/. Notions de base

Système unitaire : linéaire, angulaire  
Placement des points de coordonnées  
Sur repère orthonormé : coordonnées cartésiennes absolues, relatives  
Coordonnées polaires relatives  
Les aides au dessin  
Le mode polaire et les modes de repérages aux objets  
Les outils d'accrochage automatiques et les outils de repérage.

### 03/. Création d'éléments 2D

Éléments simples, éléments composés.

### 04/. Manipulation des éléments

Sélection des éléments  
Les commandes de manipulation  
Modification des éléments  
Ordre d'affichage des éléments.

### 05/. Propriétés des éléments

Couleurs, types de trait, épaisseurs.

### 06/. Calques

L'état des calques : AC/IN - Gelé / libéré - Verrouillé / déverrouillé  
Les types de lignes  
L'échelle des types de ligne  
Modifications rapides des propriétés d'un élément.

### 07/. Les textes

Paramètres : police, hauteur, facteur d'extension, angle d'inclinaison...  
Création  
Texte sur une ligne ou texte multiple, Points d'ancrage du texte  
Caractères spéciaux : Ø,¼,½,±  
Modification d'un texte (1 par 1 ou multiple)  
Correcteur d'orthographe.

### 08/. Les tableaux

Paramétrage, création & insertion d'objets.

### 09/. Les éléments de bibliothèque

Création : dans le dessin ou sur le disque dur  
Insertion classique ou à l'aide de DesignCenter.

### 10/. Les hachures

Paramètres : types, échelle, angle  
Motifs de hachurage + remplissage (pour faire des « aplats »)  
Hachurage en dégradé (gradient)  
Hachurage associatif  
Modification d'un hachurage existant  
Modification du contour.

### 11/. La cotation

Création des cotes & modification des cotes existantes  
Cotation associative, cotes liées aux objets.

### 12/. Les références externes, vectorielles

### 13/. Les commandes de renseignement

Distance, aire, identité, point, liste, temps...  
Gestion du dessin  
Sauvegardes et récupération de dessins.

### 14/. Les sorties sur imprimante

### 15/. Import/Export

REF. CDC-001

#### PUBLIC

Toute personne ayant une connaissance du dessin et souhaitant utiliser un logiciel de DAO.

#### OBJECTIFS

Maîtriser les fonctionnalités de base 2D du logiciel.

#### PRÉREQUIS

Maîtrise de l'environnement Windows.  
Connaissance en dessin technique.

#### MOYENS PÉDAGOGIQUES

1 ordinateur et 1 support de cours par personne + 1 vidéoprojecteur. Évaluation par écrit en fin de cours et attestation de stage délivrée en fin de formation.