

Formation & Certification • Autodesk AutoCAD

Autodesk Certified User – AutoCAD

Maîtrisez les fondamentaux du dessin assisté par ordinateur (DAO) 2D avec AutoCAD et préparez-vous à réussir l'examen Autodesk Certified User – AutoCAD. Idéal pour les étudiants, débutants en CAO et dessinateurs souhaitant valider leurs compétences.

Distributeur officiel Certiport

Centre d'examen Certiport

Learn • Practice • Certify

Durée 27,5 h (adaptable)	Examen Autodesk Certified User – AutoCAD
Modalité Distanciel	Niveau Fondamental / Entry-level

INSCRIPTION / RÉSERVATION



Je m'inscris
maintenant



- **Learn** : parcours pédagogique structuré couvrant les objectifs de l'examen Autodesk Certified User AutoCAD.
- **Practice** : entraînement guidé sur AutoCAD avec exercices pratiques et QCM, alignés sur les domaines de compétences de la certification.
- **Certify** : passage de l'examen officiel Autodesk Certified User – AutoCAD dans notre centre Certiport (voucher inclus selon formule).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser l'interface AutoCAD et les principes du dessin assisté par ordinateur.
- Créer, modifier et organiser des dessins 2D avec les commandes essentielles.
- Utiliser les outils de précision, les calques, blocs, textes, hachures et cotations pour produire des plans professionnels.
- Préparer les dessins pour l'impression ou l'export selon les normes et se préparer à l'examen Autodesk Certified User.

PUBLIC CIBLE

- Étudiants en architecture, génie civil, mécanique, design industriel, etc.
- Techniciens, dessinateurs-projeteurs débutants ou en reconversion vers la CAO.
- Toute personne souhaitant valider un premier niveau de compétence sur AutoCAD avec une certification reconnue internationalement.

PRÉREQUIS

- Connaissances générales en dessin technique et lecture de plans recommandées.
- Aisance de base avec l'environnement Windows et les outils informatiques.

PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

Dessiner et modifier des objets

Créer des objets de dessin de base

- Créer et modifier des formes géométriques : lignes, cercles, rectangles, arcs, polygones, rayons (rays), etc.

Créer des dessins isométriques 2D

- Basculer entre les plans isométriques standards à l'aide de la commande ISODRAFT.
- Utiliser les outils de dessin et de repérage alignés sur les axes isométriques correspondants.

Dessiner et modifier des polylignes

- Créer des polylignes ouvertes ou fermées composées de segments de lignes et d'arcs.
- Modifier une polyligne, notamment par la commande Join (Joindre).

Sélectionner et désélectionner des objets

- Utiliser les fenêtres de sélection (fenêtre ou croisement) pour sélectionner des objets.
- Retirer des objets d'un jeu de sélection.

Gérer les calques

- Définir le calque courant.
- Créer et/ou supprimer des calques.
- Modifier les propriétés d'un calque : nom, couleur, type de ligne, épaisseur de ligne.
- Gérer l'état d'un calque : geler/dégeler, verrouiller/déverrouiller, activer/ désactiver.
- Identifier les objets appartenant à un calque donné.

Travailler avec des blocs

- Créer un bloc de base en définissant un point de base pertinent et en comprenant l'importance de créer le bloc sur le calque 0.
- Insérer et modifier les instances d'un bloc (basepoint, échelle, rotation, explosion).
- Utiliser les palettes de blocs, les palettes d'outils et le Design Center pour gérer les blocs.
- Transférer des informations entre plusieurs dessins : copie avec point de base, glisser-déposer entre fichiers ouverts.

PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

Dessiner avec précision

Utiliser les accrochages aux objets (object snaps)

- Utiliser les accrochages aux objets et le suivi d'accrochage (object snap tracking).
- Maîtriser les principaux accrochages : extrémité (endpoint), milieu (midpoint), centre (center), plus proche (nearest), intersection, perpendiculaire, quadrant, extension, parallèle, centre géométrique, tangente.
- Utiliser le point milieu entre deux points (M2P) combiné au suivi d'accrochage et au suivi polaire.

Identifier et utiliser les coordonnées

- Saisir des valeurs de coordonnées dans la Ligne de commande : coordonnées absolues, relatives et polaires.
- Utiliser la saisie dynamique (Dynamic Input) et l'entrée de distance directe (direct distance entry).

Édition de base

Modifier les propriétés des objets

- Identifier et modifier les affectations de calque, la couleur, l'épaisseur de ligne et le type de ligne à l'aide de la palette Propriétés et de Quick Properties.
- Utiliser Match Properties pour appliquer les propriétés d'un objet à d'autres.

Utiliser les commandes d'édition de base

- Déplacer, copier, faire pivoter, symétriser (miroir), mettre à l'échelle et étirer des objets.
- Déplacer, copier et étirer des objets à l'aide des poignées (grips).

Tronquer, prolonger ou allonger des objets

- Utiliser Trim, Extend et Lengthen pour ajuster précisément la géométrie.

Créer des réseaux (arrays)

- Créer des réseaux rectangulaires.
- Créer des réseaux polaires.

Créer des décalages (offset)

- Décaler des objets à une distance spécifique.

PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

Appliquer congés et chanfreins

- Créer des angles arrondis (fillet) entre objets.
- Créer des chanfreins (chamfer) sur les coins.
- Gérer les coins droits (rayon zéro).

Annotation

Créer et modifier du texte

- Créer et modifier du texte simple et du texte multilignes (Mtext).
- Gérer les propriétés du texte : hauteur, justification, rotation, retour à la ligne, style de texte.

Ajouter et modifier des repères et multirepères

- Appliquer des styles de multirepère adaptés au dessin.
- Comprendre et utiliser les options de multirepère (contenu, forme, etc.).

Créer et modifier des cotations

- Ajouter différents types de cotes : linéaires, alignées, angulaires, de rayon, de diamètre.
- Créer plusieurs cotes avec une seule commande : cotes enchaînées (continue) et cotes de base (baseline).
- Modifier et appliquer des styles de cotation : précision, unités principales, facteur d'échelle global, etc.

Appliquer des hachures et motifs de remplissage

- Créer des hachures ou motifs de remplissage à partir de points de sélection ou de contours.
- Spécifier les options de hachure/remplissage : angle, échelle, motif, appariement des propriétés, héritage et couleur.

PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

Présentations (layouts) et impression

Travailler avec les présentations et les fenêtres (viewports)

- Activer et gérer une présentation (layout).
- Créer et modifier des fenêtres de présentation (viewports).
- Régler les propriétés des viewports pour que la géométrie soit imprimée à l'échelle.
- Ajouter un cartouche (title block) dans la présentation.

Gérer les formats de sortie

- Publier un dessin vers un traceur, une imprimante ou un fichier PDF en configurant correctement les options d'impression/traçage.
- Utiliser le Gestionnaire de mise en page (Page Setup Manager) pour appliquer les paramètres de tracé à une présentation.