ATOUT MAJEUR
CONSEIL | FORMATION

Prenez de la hauteur

AutoCAD 2D Initiation – 5 Jours

Durée de la formation :
5 jours (35h)

Horaires de formation
08h45 – 12h30 / 13h45 – 17h00

Pré-requis
Connaissances de l'environnement Windows

Public visé
Professionnels ou futurs professionnels visant l'autonomie complète sur AutoCAD 2D : dessinateurs, techniciens de bureau d'études, architectes d'intérieur, métreurs.

Objectifs et compétences visées
Dessiner, modifier et habiller un plan 2D avec méthode. Produire des mises en page à l'échelle et les publier. Exploiter blocs, attributs et blocs dynamiques. Lier des documents externes et vectoriser un PDF. Gérer un plan multi-états et capitaliser dans un gabarit d'entreprise.

Organisation
Formation animée en présentiel. Groupe de 3 à 8 personnes. Emargement signée par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.

Le formateur
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.

Moyens techniques et pédagogiques
Alternance entre théorie et pratique. Mise à disposition d'une salle équipée. Support de cours.

Validation des acquis et attestation
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

Cette offre de formation est éligible à MON COMPTE FORMATION moncompteformation.gouv.fr

Inscriptions possibles jusqu'à 24 heures ouvrées avant le début de la formation. Si financement CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.
Certification RS6955 en option. Le certificateur est Isograd (TOSA). Date de décision de l'enregistrement : 18/12/2024. Date d'échéance de l'enregistrement : 18/12/2027

Module 1 : Interface utilisateur et environnement de travail

Présentation d'AutoCAD et de l'écran d'accueil
Menu de l'application / Ruban, barres d'outils, menus déroulants ou contextuels / La fenêtre de texte, la ligne de commande
La barre d'état, la barre de navigation / Les propriétés rapides : affichage, emplacement et personnalisation des propriétés présentées selon l'objet sélectionné
Personnaliser votre environnement de travail : choisir son espace de travail, les couleurs de l'environnement et l'affichage du curseur
Comprendre pourquoi l'on dessine à l'échelle 1 : la notion d'infiniment petit et d'infiniment grand
Naviguer dans le dessin : zooms avant-arrière (molette), zoom étendu, zoom fenêtre, panoramique
Sélectionner les objets : modes de sélection et de désélection, sélection similaire, sélection rapide / Annuler et rétablir

Module 2 : Demander un nouveau dessin

Choisir un gabarit de départ
Paramétrer votre fichier avant de dessiner : unités du dessin, précision de vos longueurs, unité de mise à l'échelle du contenu inséré
Organiser vos fichiers de projet pour les retrouver et les partager

Module 3 : Enregistrer et sécuriser votre travail

Enregistrer votre dessin : les formats DWG et DWT
Paramétrer vos sauvegardes automatiques et exploiter les fichiers de secours
Récupérer un fichier endommagé

Module 4 : Les outils pour dessiner

Les différentes possibilités de spécifier la position d'un point en 2D : coordonnées cartésiennes et polaires, saisie dynamique
Les modes Ortho et Polaire : dans quel cas privilégier l'un ou l'autre
Outils d'aide au dessin : accrochage aux objets et sa configuration, repérage d'accrochage, point de repérage temporaire, épaisseurs des lignes
Dessin : ligne et polyligne (différences, intérêt de la polyligne, option Clore), droite, demi-droite, rectangle, cercle (dont la méthode par tangentes et rayon), arc (dont départ-centre-fin), spline
Utiliser des traits de construction comme méthode de tracé
Rappeler la dernière commande et travailler aux raccourcis clavier

Module 5 : Les calques et les types de lignes

Le rôle des calques dans l'organisation d'un plan
Gestionnaire des propriétés des calques : créer un calque, nommer et renommer, trier, supprimer
Personnaliser : couleur, type de ligne, épaisseur de ligne, transparence, tracer
Le calque 0 et la propriété DuCalque : à quoi ils servent et quand les utiliser
Travailler avec la liste de vos calques : définir courant, activer ou désactiver, geler ou libérer, verrouiller ou déverrouiller, changer un objet de calque
Les outils calques : rendre le calque de l'objet courant, isoler, associer, inactif, activer tous les calques, libérer tous les calques
Charger et gérer les types de lignes (axes, cachés, fantôme) : facteur d'échelle

global et échelle forcée sur un objet

Module 6 : Les outils pour modifier

Déplacer, copier, copier avec point de base, miroir, rotation, échelle
Décaler pour créer des épaisseurs de murs et des ouvertures
Ajuster, prolonger, étirer, coupure, coupure au niveau d'un point, joindre, décomposer
Raccord et chanfrein
Utiliser les poignées des objets sélectionnés : étirer, ajouter un sommet, convertir en arc
Aligner un objet sur un autre / Copier les propriétés d'un objet vers un autre
Mettre en premier ou en arrière-plan / Constituer et manipuler des groupes
Les réseaux : rectangulaire, polaire, le long d'une trajectoire / Modifier un réseau existant

Module 7 : Les hachures

Motifs, angle et échelle
Les deux méthodes de pose : par point interne et par sélection d'objet
Les hachures associatives et leur comportement lorsque le contour est modifié
L'importance des contours fermés et le rôle de la polyligne
Modifier des hachures existantes

Module 8 : Les blocs

Pourquoi utiliser des blocs et précautions à prendre avant d'en créer un
Différence entre un bloc et un groupe
Le calque 0 et la couleur DuBloc : principe et impact concret sur le dessin
Créer un bloc : point de base, sélection des objets, unité, autorisation de décomposition
Différence entre les commandes BLOC et WBLOC
Insérer, éditer, décomposer un bloc / Insertion multiple
Mettre un bloc à l'échelle, changer d'unité, échelle par référence
Récupérer des blocs externes (bibliothèques en ligne, sites fabricants) et les contrôler avant insertion : calques, styles, unités
Purger un dessin de ses définitions inutiles

Module 9 : Mettre en place vos impressions

Distinguer l'espace objet de l'espace de présentation
Processus de création d'une présentation : choisir une imprimante ou un traceur, un format de papier, son orientation et un style de tracé
Créer une fenêtre dans votre présentation, gérer son calque et masquer ou non ses contours
Mettre à l'échelle et positionner votre plan dans la fenêtre, puis la verrouiller
Tracer un cadre et un cartouche
Dupliquer et renommer une présentation

Module 10 : Les outils d'annotation

Textes : création et modification d'un texte multiligne, saisie, édition, justification
Créer et utiliser des styles de texte / Adapter la hauteur de texte à l'échelle du plan
Rechercher et remplacer du texte dans un dessin
Cotations : créer et modifier des styles de cote adaptés à l'unité et à l'échelle du plan
Poser une cote : linéaire, alignée, angulaire, longueur d'arc, rayon, diamètre, cotation continue
Les bonnes pratiques de cotation : coter sur les extrémités, ne pas forcer ni déplacer une valeur
Les outils de mesure : distance, surface, périmètre

Module 11 : Impression et export PDF

Aperçu et impression
Export en PDF
Ouvrir un PDF conservant les calques AutoCAD et imprimer en masquant certains calques

Module 12 : Design Center et palettes d'outils

Design Center : onglet Dossiers, dessins ouverts, historique / Modifier la source
Afficher et organiser le contenu, ajouter des éléments au dossier Favoris
Récupérer des blocs, des calques et des styles depuis un autre dessin
Les palettes d'outils : créer un groupe et une palette personnalisée
Créer des outils à partir d'objets existants / Insérer un bloc depuis une palette
Mettre à jour les définitions de bloc sur les palettes, actualiser l'image d'un outil

Module 13 : Les attributs

Principe de l'attribut : étiquette, invite, valeur par défaut
Créer un bloc cartouche comportant des attributs
Modifier la valeur d'un attribut, modifier une définition d'attribut
Synchroniser les attributs après modification

Module 14 : Les blocs dynamiques

Pourquoi un bloc dynamique et ce qu'il fait gagner
L'éditeur de blocs : paramètres et actions
Les manipulations courantes : miroir, étirement, rotation
Les paramètres de visibilité et la gestion de variantes dans un même bloc
Combiner plusieurs comportements dans un bloc

Module 15 : Références externes et fichiers liés

Le principe : lier plutôt qu'insérer, et son effet sur le poids des fichiers
Attacher une image : point d'insertion, échelle, transparence, contour de délimitation
Attacher un PDF en calque sous-jacent
Gérer ses références : détacher plutôt que supprimer, afficher ou masquer les cadres
Vectoriser un PDF (un plan, par exemple) pour obtenir des objets modifiables
Mettre un document importé à l'échelle, y compris par référence

Module 16 : Annotation avancée et hachures

Utilisation du masque d'arrière-plan avec l'outil Texte
Lignes de repère multiples : créer, modifier, aligner
Créer un style de ligne de repère / Les bulles de repérage

Module 17 : Calques avancés et plan multi-états

Outils de calques avancés : remplacer par le calque courant, copier des objets dans un nouveau calque, fusionner, transparence
Enregistrer, modifier et restaurer des états de calques
Le gel de calque dans la fenêtre de présentation : produire plusieurs états d'un même plan (existant, mobilier, électricité, plomberie) à partir d'un seul dessin
Personnaliser les propriétés de calque fenêtre par fenêtre

Module 18 : Styles de tracé, mises en page multiples et publication

Les styles de tracé : couleur de l'objet et création d'un style de tracé personnalisé noir et blanc
Contrôler le rendu par aperçu avant impression
Créer une présentation composée de plusieurs fenêtres
Insérer un cartouche à attributs sur une présentation, y intégrer un logo
Publier plusieurs présentations dans un PDF unique
Exporter en PDF et en DWG

Module 19 : Le gabarit d'entreprise

Ce qu'un gabarit doit contenir : jeu de calques normés et épaisseurs de traits, styles de texte par échelle, styles de cote par unité
Types de lignes et facteur d'échelle, style de ligne de repère, style de tracé
Une mise en page A3 prête à l'emploi avec cartouche pré-rempli et liste d'échelles
Enregistrer en .dwt, utiliser et mettre à jour son gabarit
La règle : un projet se travaille en DWG, jamais dans le gabarit

Pour vous inscrire

04.78.14.19.19

contact@atoutmajeur-ra.com / www.atoutmajeurlyon.com

(Mise à jour : 11-2026)