

STUDIO GRAPHIQUE

**Les secrets
du dessinateur
AutoCAD**

Patrick Diver

PEARSON

Pearson Education France a apporté le plus grand soin à la réalisation de ce livre afin de vous fournir une information complète et fiable. Cependant, Pearson Education France n'assume de responsabilités, ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Les exemples ou les programmes présents dans cet ouvrage sont fournis pour illustrer les descriptions théoriques. Ils ne sont en aucun cas destinés à une utilisation commerciale ou professionnelle.

Tous les noms de produits ou autres marques cités dans ce livre sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Publié par Pearson Education France

47 bis, rue des Vinaigriers

75010 PARIS

Tél. : 01 72 74 90 00

www.pearson.fr

Collaboration éditoriale : J.-Ph. Moreux

Mise en pages : Euklides

ISBN : 978-2-7440-2418-4

Copyright © 2010 Pearson Education France

Tous droits réservés

Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable. Une copie par xérogaphie, photographie, film, support magnétique ou autre, constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi, du 11 mars 1957 et du 3 juillet 1995, sur la protection des droits d'auteur.

Table des matières

Avant-propos	VII
1. Comprendre le dessin assisté par ordinateur	1
Réfléchir aux changements apportés au métier de dessinateur.....	1
Comprendre les évolutions des techniques de dessin et d'AutoCAD	2
Le dessin manuel traditionnel ou par ordinateur : des façons de penser différentes.....	5
De la « modernité » en DAO.....	6
2. Commencer un projet	9
Découvrir l'environnement de travail	9
Définir les préférences utilisateur et les paramètres du dessin.....	20
Utiliser l'aide.....	26
Créer un dessin	30
3. Dessiner, modifier	51
Dessiner	51
Modifier.....	84
Projet d'application	111
4. Organiser un dessin	119
Utiliser les blocs	119
Utiliser les calques.....	132
Utiliser les groupes.....	141
Projet d'application	146

5. Habiller un dessin	157
Composer du texte.....	157
Hachurer.....	166
Coter.....	178
Projet d'application	200
6. Présenter un dessin	221
Mettre à l'échelle et en page, utiliser l'espace papier/objet et les fenêtres flottantes	221
Configurer les plumes et tracer	243
Projets d'application.....	256
7. Faire le point et prendre du recul	275
Dessiner de façon expressive et réaliste en fonction des échelles utilisées	275
Découvrir la 3D avec AutoCAD 2010 et 2011	276
Dessiner avec créativité !.....	279
Conclusion.....	283

ANNEXES

A. Échanger avec des professionnels	285
B. Glossaire	299
Index	311