

Sommaire

Introduction	XI
--------------------	----

<i>Première partie : 2008, avenue AutoCAD</i>	<i>1</i>
---	----------

Chapitre 1 : Introduction à AutoCAD et AutoCAD LT	3
--	----------

Faire connaissance avec LT	3
----------------------------------	---

2008 : l'odyssée d'AutoCAD	5
----------------------------------	---

Chapitre 2 : Le tour du propriétaire	9
---	----------

Côté cuisine, voici l'écran d'accueil d'AutoCAD	9
---	---

Tarif standard Windows	12
------------------------------	----

À la recherche de la barre d'état	17
---	----

Le Tableau de bord : un instrument de trop ?	22
--	----

Côté sucreries : la saisie dynamique	22
--	----

Parlez avec les doigts : la ligne de commande	24
---	----

AutoCAD aime les touches (du clavier)	25
---	----

Le plat de résistance : la zone de dessin	30
---	----

Ah ! Les belles palettes !	34
----------------------------------	----

Qu'est-ce qui fait vraiment marcher AutoCAD ?	35
---	----

Variables système : ça chauffe !	35
--	----

De délicieuses boîtes de dialogue	38
---	----

Chapitre 3 : En piste pour un tour de CAO	41
--	-----------

Une configuration simple	42
--------------------------------	----

Dessiner un support	47
---------------------------	----

Des rectangles et des calques	47
-------------------------------------	----

Encercler le support	53
----------------------------	----

Placer votre polygone	54
-----------------------------	----

Lunettes d'approche avec le zoom et le panoramique	57
--	----

Éditer pour améliorer	59
-----------------------------	----

Déverser des réseaux	59
----------------------------	----

Étirer des objets	62
-------------------------	----

Croiser les hachures	65
----------------------------	----

Suivre le tracé	67
-----------------------	----

Chapitre 4 : Configurer pour réussir	71
Une stratégie de configuration pour vous mettre en appétit	71
Choisir vos unités	73
Bien peser vos échelles	75
À propos du papier	76
Défendre vos frontières	80
Utiliser les variables système	80
Devenez créatif avec les gabarits	80
De la substance : l'espace objet	84
Spécifier vos unités	84
Assigner des limites à votre dessin	86
La grille et l'accrochage dans la zone de dessin	88
Définir les types de ligne et les échelles des cotes	90
Entrer les propriétés de dessin	93
Présentations à tracer pour tous les goûts	93
Créer une présentation	95
Travailler avec les présentations	97
Perdu dans l'espace papier	99
Fabriquer un beau gabarit	100

Deuxième partie : Que le trait soit **103**

Chapitre 5 : Se préparer à dessiner	105
Maîtriser vos propriétés	105
Mettre l'objet sur un calque	107
Accumuler les propriétés	108
Créer un nouveau calque	111
Manipuler les calques	115
Utiliser des objets nommés	117
Utiliser DesignCenter	118
Copier des calques entre dessins	120
CAO signifie précision	122
Entrer des coordonnées	124
Prenez un objet et rendez-le accrocheur	126
Chapitre 6 : Comment tirer un trait	133
Les commandes de dessin d'AutoCAD	133
Dans le droit chemin : lignes, polylignes et polygones	135
Jusqu'au bout de la ligne	136
Les polylignes pour connecter les lignes	139
Dessiner un rectangle	144
Dessiner un polygone	145
Dessiner des courbes	147
Faire un cercle complet	148
Arcologie	149
Dessiner une ellipse	152
Spline : la courbe sinueuse	153

Dessiner un anneau	155
Nuages de révision à l'horizon	156
Faites le point	158
Chapitre 7 : Éditer, c'est toujours dessiner	161
Commande ou sélection ?	161
Commencer par lancer une commande	162
Commencer par sélectionner	162
Manipulation directe d'objets	162
Choisir un style d'édition	163
Attrapez-le !	164
Sélectionner un objet à la fois	164
Des fenêtres de sélection à droite et à gauche	165
Perfectionner la sélection	167
À vos marques, prêt ? Modifiez !	171
Les trois grands classiques : déplacer, copier et étirer	173
Manipulations supplémentaires	182
Découpages en tous genres	187
Histoire de poignées	194
Empoignons un exemple	194
Déplacez-moi ça !	197
Copier, une forme plus douce de déplacement	199
Savoir s'étirer	200
Chapitre 8 : Zoom sur le zoom	203
Zoom et panoramique : voir ce que vous voulez à la taille que vous voulez	203
Choisissez votre panoramique	206
L'heure du zoom	206
Appeler une vue par son nom	208
Zoom et panoramique au pays des présentations	210
Savoir se régénérer	214
Chapitre 9 : Faire la fête en 3D	217
Entrer dans la troisième dimension	218
Au tableau !	219
Travailler avec le tableau de bord	223
Ayez du style (visuel)	225
Nouveaux points de vue sur le monde	227
Voyage en orbite 3D	230
Troisième partie : Si les dessins pouvaient parler	235
Chapitre 10 : Texte avec caractère	237
Prêt à écrire	237
Du texte qui a du style	238
Du texte à la bonne échelle	242
Une ligne ou deux ?	245

Tracer, tout simplement	314
Le traçage réussi en seize étapes	315
Aperçu une, deux	319
N'ajustez pas, sortez l'échelle !	320
Tracer la présentation du paysage	321
À propos des espaces papier et du traçage	322
Réussir ses tracés dans l'espace papier	323
Tracer des lignes épaisses et des couleurs	325
Tracer avec style	325
Tracer des lignes minces ou épaisses	330
Tracer en couleurs	332
Mise en page, alias Configuration de tracé	333
Continuons de tracer	335
Problèmes de traçage	338

Quatrième partie : Les dix commandements 341

Chapitre 14 : Dix manières de ne pas se faire de mal	343
Être précis	343
Utiliser les calques pour contrôler les propriétés	344
Connaître son facteur d'échelle	344
Connaître son espace	344
Décomposer avec prudence	345
Ne pas surcharger sa géométrie	345
Geler plutôt qu'effacer	345
Utiliser des normes de CAO	346
Enregistrer régulièrement son dessin	346
Sauvegarder ses dessins tout aussi régulièrement	347

Index	349
--------------------	------------