

- Techniques et technologies - dessin industriel q2

Leduc Stephan

Objectifs

A l'aide d'un logiciel 3D, présenter le plan d'ensemble du projet de fin de quadrimestre réalisé au cours d'atelier de design.

Contenu

Maîtriser les fonctionnalités de base d'un logiciel graphique 3D (commandes de dessin et de modification, calques, sélections, couleurs, formats, contraintes, transformations, traitement du texte, impression ...)

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Démonstrations et exemples sur l'écran de projection.

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation fin du quadrimestre:

Examen remise d'un travail 50%

Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre 50%

TOTAL 100%

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours