

## - 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

Maitriser 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 pratique

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