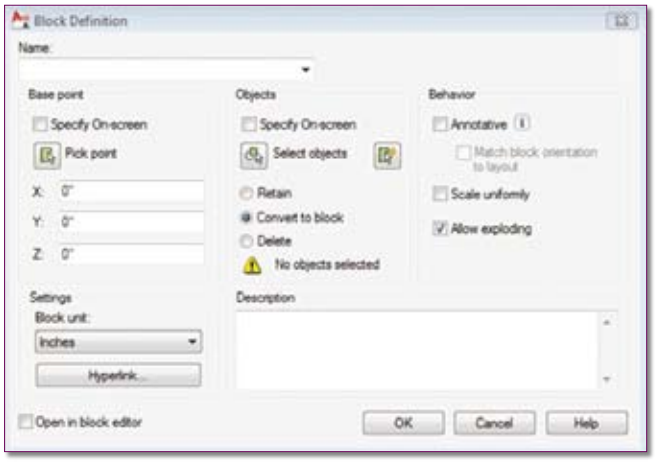
Blocs dynamiques
Création et modification d'options

AutoCAD 2010

Savez-vous comment créer un bloc simple et utiliser les options de modification ?

Commençons par dessiner un rectangle à l'écran qui servira de bloc. Vous pouvez saisir **BLOC**, le sélectionner dans l'onglet **INSERER** et sélectionner **Créer** dans le panneau Bloc du ruban ou saisir la lettre « **B** » dans la ligne de commande pour ouvrir la boîte de dialogue de définition de bloc. Vous disposez également d'un panneau Bloc dans l'onglet Début où vous pouvez sélectionner l'option Créer. Il existe donc plusieurs façons d'exécuter la commande **BLOC**. Nous allons passer en revue plusieurs des paramètres contenus dans la boîte de dialogue de définition de bloc. Je commence par nommer mon premier bloc « **test1** ». Je peux saisir le point de base directement dans la boîte de dialogue ou cocher la case qui me permet de



spécifier le point de base à l'écran. J'ai sélectionné l'angle inférieur gauche de mon bloc.

Je peux définir les unités. Si je le veux, je peux joindre un hyperlien au bloc (ce qui est très intéressant). Ces hyperliens suivent dès que vous créez un fichier DWF, vous disposez ainsi d'un fichier DWF liable. Cette fonctionnalité permet de créer des dessins intelligents, visualisables par tout intervenant (même s'il n'utilise pas AutoCAD) et capables de créer un lien retour vers votre site Web. J'ai également la possibilité de sélectionner des objets, c'est ce que je choisis de faire. Tant qu'aucun objet n'est sélectionné, j'observe un triangle d'avertissement qui m'informe qu'aucun objet n'est sélectionné. Dès que je sélectionne mon objet, ce triangle indique qu'un objet est sélectionné. Dès que j'ai terminé avec la commande Bloc, trois possibilités s'offrent à moi : je peux conserver les objets, convertir mon objet courant en bloc ou le supprimer. Autrement dit, dès que j'ai fini de définir ce bloc, la géométrie qui le compose va-t-elle rester dans le dessin sous la forme d'une géométrie individuelle (qui serait conservée) ou va-t-elle se convertir en le bloc que je viens de créer (ce qui est l'option par défaut et, en général, la sélection à faire), ou voulez-vous simplement la supprimer de l'écran ? Si vous optez pour la suppression, la définition de bloc sera enregistrée dans le dessin pour que vous puissiez éventuellement l'insérer plus tard.

L'en-tête **Comportement** contient plusieurs options intéressantes. Je peux faire de ce bloc un bloc annotatif. Si, par exemple, ce bloc sert de symbole (un interrupteur d'éclairage, par exemple), je peux le rendre annotatif pour qu'il soit redimensionné en fonction de l'échelle du dessin. S'il sert d'objet (l'éclairage, par exemple, ou un ventilateur de plafond), ces objets sont dessinés à l'échelle et ne nécessitent aucun redimensionnement car ils ne seraient plus à l'échelle.

D'autres options visent à obliger l'utilisateur à insérer le bloc de manière uniforme. Admettons que je désélectionne ceci, je pourrai insérer ce bloc et modifier ses valeurs X et Y de manière indépendante. Ainsi, si mon bloc devait être un carré et s'il a été inséré de manière non uniforme, en réalité, ce serait un rectangle. Utiliser un bloc pour un objet dont ce n'est pas le but dénote de mauvaises pratiques de dessin. Si vous avez besoin d'un objet différent, créez un autre bloc.

La dernière option de l'en-tête **Comportement** permet de définir si le bloc peut être décomposé ou pas. Là encore, tout dépend des procédures et normes en vigueur au bureau. Les blocs ont toute sorte d'utilisations, par exemple, vous voulez les redéfinir s'ils subissent des modifications, vous voulez les dénombrer ou en extraire des informations sur les attributs. En ce qui concerne la décomposition du bloc, elle ne vous incombe plus. Vous pouvez donc décocher la case (Autoriser la décomposition) pour éviter toute décomposition du bloc.

Voici donc un aperçu de la boîte de dialogue de définition de bloc. Accédez maintenant directement à l'Editeur de blocs en cochant la case située en bas (Ouvrir l'Editeur de blocs). L'Editeur de blocs s'ouvre dès que vous cliquez sur OK. Dans cette application, vous pouvez définir différents

paramètres, actions, contraintes géométriques ou dimensionnelles.

Etant donné que j'ai demandé à l'objet de « **se convertir en bloc** », les objets sont remplacés par un bloc dès la fermeture de l'Editeur de blocs. Je peux également accéder directement à l'Editeur de blocs en saisissant « **EB** » dans l'éditeur de commande. J'ai le choix entre sélectionner le bloc à modifier dans la liste ou créer un bloc en saisissant un nom dans l'en-tête « **bloc à créer ou à modifier** ». L'Editeur de blocs s'ouvre immédiatement.

Enfin, je peux cliquer deux fois sur un bloc pour accéder à l'Editeur de blocs. Vous pouvez aussi modifier le bloc.