

Module 8 Fonctions avancées d'un logiciel de dessin

-JOUR 3-AJOUTER DES ATTRIBUTS DANS UN BLOC EXISTANT

But : Ajouter des attributs dans un bloc existant

Activités d'apprentissage : À l'aide d'un bloc fourni sur le réseau, vous serez en mesure d'entrer dans celui-ci afin de faire certaines modifications et ajouter de l'information.

DIRECTIVES :

 Insérer le cartouche de l'école dans votre dessin « palette.dwg ». (X:\PartageDessin\08 Fonctions avancées d'un logiciel de dessin\Block\Cartouche de base 2015)

Ou en cliquant sur guichet de bloc directement sur la page des TICFP.

 Étant donné que le bloc se nomme Cartouche de base, nous voulons que vous vous l'approprier. Vous allez donc le renommer à votre nom. EX.: Cartouche Mélissa

** enregistrez sous si vous l'ouvrez à partir du guichet de bloc ** Sinon vous faites la procédure suivante et insérer le dans votre dessin palette

Arg Renommer	
Objets nommés	<u>E</u> léments
Blocs Calques Fenêtres Matériaux SCU Styles de cote Styles de ligne de repère multiple Styles de tableau Styles du texte Types de ligne Vues	_ArchTick <u>ADCAPD_ZZ</u> <u>Cartouche de base</u> Cartouche MB
Ancien n <u>o</u> m:	Cartouche de base
Nou <u>v</u> eau nom:	Cartouche Mélissa C OK Annuler <u>A</u> ide

3. Taper au clavier renommer ; une boîte de dialogue va apparaître.

A. Sélectionner la catégorie Blocs

B. Dans la section Éléments, cliquer sur le bon bloc (celui avec le bon nom à changer)

C. Entrer le nouveau nom que vous voulez donner à votre bloc

D. Appuyer sur nouveau nom pour confirmer votre choix

Exercice cartouche.docx - 1

E. Terminer avec OK

Une fois le bloc renommer, vous allez entrer à l'intérieur de celui-ci à l'aide de

式 Editeur de blocs

l'option éditeur de bloc. 🍻 Editer le bloc dans le dessin même

4. Sur le cartouche, vous avez un espace prévu pour y placer votre logo.

Vous devrez donc créer un logo personnel à l'aide des premières lettres de votre prénom et de votre nom.

La création du logo doit respecter :

- Une image professionnelle;
- Il doit représenter votre domaine, le dessin de bâtiment;
- Il doit respecter les dimensions réservées à cet effet dans le cartouche.

On doit voir votre nom au complet dans le logo et votre titre de « Technicien en bâtiment » ou le nom de votre domaine « Dessin de bâtiment ».

Une fois le logo placé et dessiner, vous aller fermer l'éditeur de bloc



À CETTE ÉTAPE VOUS DEVEZ SEULEMENT CHANGER LE VISUEL DU CARTOUCHE· NOUS N'AVONS PAS ENCORE ENTRER D'INFORMATION (ATTRIBUTS ET TEXTE) Et il est important que votre cartouche soit encore un bloc !

SUITE (AJOUT DES ATTRIBUTS)

5. Vous êtes maintenant prêt à ajouter les différents attributs et le texte fixe dans votre cartouche. Pour se faire, vous devrez vous fier au cartouche qu'il y a sur le parcours.

LISTE DES ATTRIBUTS À PLACER DANS LE CARTOUCHE

À NOTER QUE VOUS DEVREZ AJOUTER LE TEXTE ET LES ATTRIBUTS DIRECTEMENT SUR LE BLOC CARTOUCHE.

- Sur le cartouche, je vous conseille d'ajouter immédiatement les notes qui seront fixes (sans attribut)
 Ex. : titre du dessin
- 7. Vous allez maintenant insérer les attributs avec les bonnes informations. (Voir fichier sur le parcours)
- 8. Une fois que toute l'information est placée sur le cartouche, vous allez faire un nouveau bloc.
- 9. Vous devrez le nommer Cartouche (votre nom) dynamique
- **10.** Pour être certain que vos attributs fonctionnent, je vous conseille de réinsérer le cartouche dans votre dessin et de répondre aux différentes questions.
- **11.** Faire vérifier le cartouche par l'enseignant sur le plateau.