

-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 :

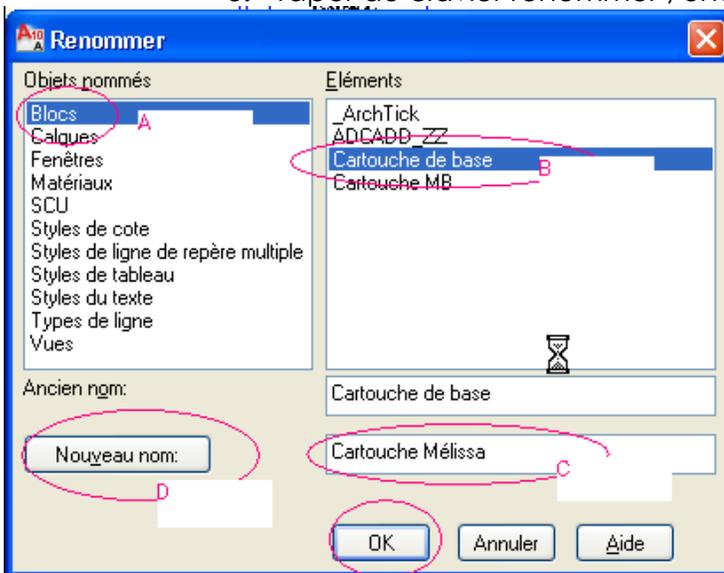
1. Insérer le cartouche de l'école dans votre dessin « palette.dwg ».
(X:\PartageDessin\08 Fonctions avancées d'un logiciel de dessin\Block\Cartouche de base 2015)

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

2. Étant donné que le bloc se nomme *Cartouche de base*, nous voulons que vous vous l'appropriiez. 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

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

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.

6. 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.
-