

**RAPPEL : Ce document a été créé depuis un ACAD MAP 2011
MAIS il est valable pour TOUT
ACAD/LT/MAP/CIVIL/etc depuis la 2009 jusqu'à la 201X ...**

Ensuite l' Icône SCU XY me gêne « un peu » lorsqu'il est placé (par défaut) en Zéro, Zéro
Donc par la case de dialogue des propriétés (ou par la commande clavier « ICONESCU »),
j'ai demandé à avoir cet icône SCU en bas et à gauche de l'écran ...

Rappel : pour faire Apparaître / Disparaître la case de dialogue des Propriétés,
Vous pouvez faire « Contrôle 1 » (avec le « 1 » au dessus de la lettre « A »)

**TUTORIAL sur la conception de Bloc (Symbole)
SIMPLE (Sans Attribut) avec AutoCAD**

Commandes : BLOC , WBLOC , INSERER

Commande:
Commande: ICONESCU
Entrez une option [Actif/INactif/Tout/Nonorigine/Origine/Propriétés] <Actif>: N
Commande:

© Patrice BRAUD vs 1.08

Voici donc le dessin sur lequel nous allons travailler

Conception d'un Symbole (Regard) : BLOC / WBLOC
puis Utilisation dans un dessin sur les Canas ASS EPL

RAPPEL : Ce Tutorial ne traite pas les Attributs sur les Blocs (Commande: **ATTDEF**) néanmoins qq variables importantes concernant Blocs / Attributs sont mentionnées en fin de ce document !

Pour supprimer ce marqueur (apparu avec la version 2009), vous faites au clavier : **GEOMARKERVISIBILITY = 0**

Pour AutoCAD 2009-2014, en venant sur un bouton quelconque, puis « Bouton Droit » de la souris, puis vous **DECOCHEZ** le Paramètre « Utiliser les Icônes » Ainsi vous retrouvez les Boutons classiques / traditionnelles !

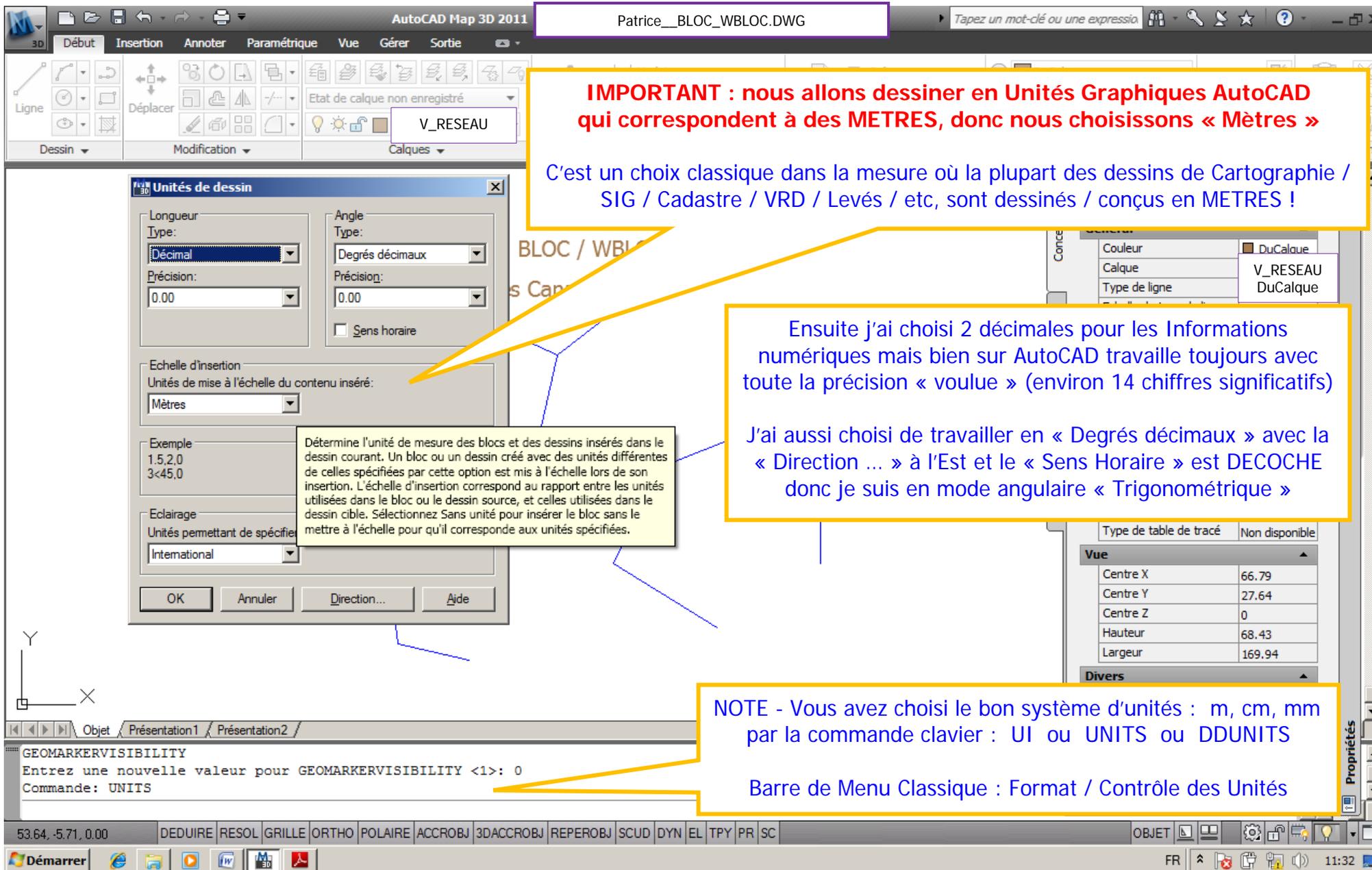
Pour AutoCAD 2015-201X, nous avons **SEULEMENT** des Icones !!

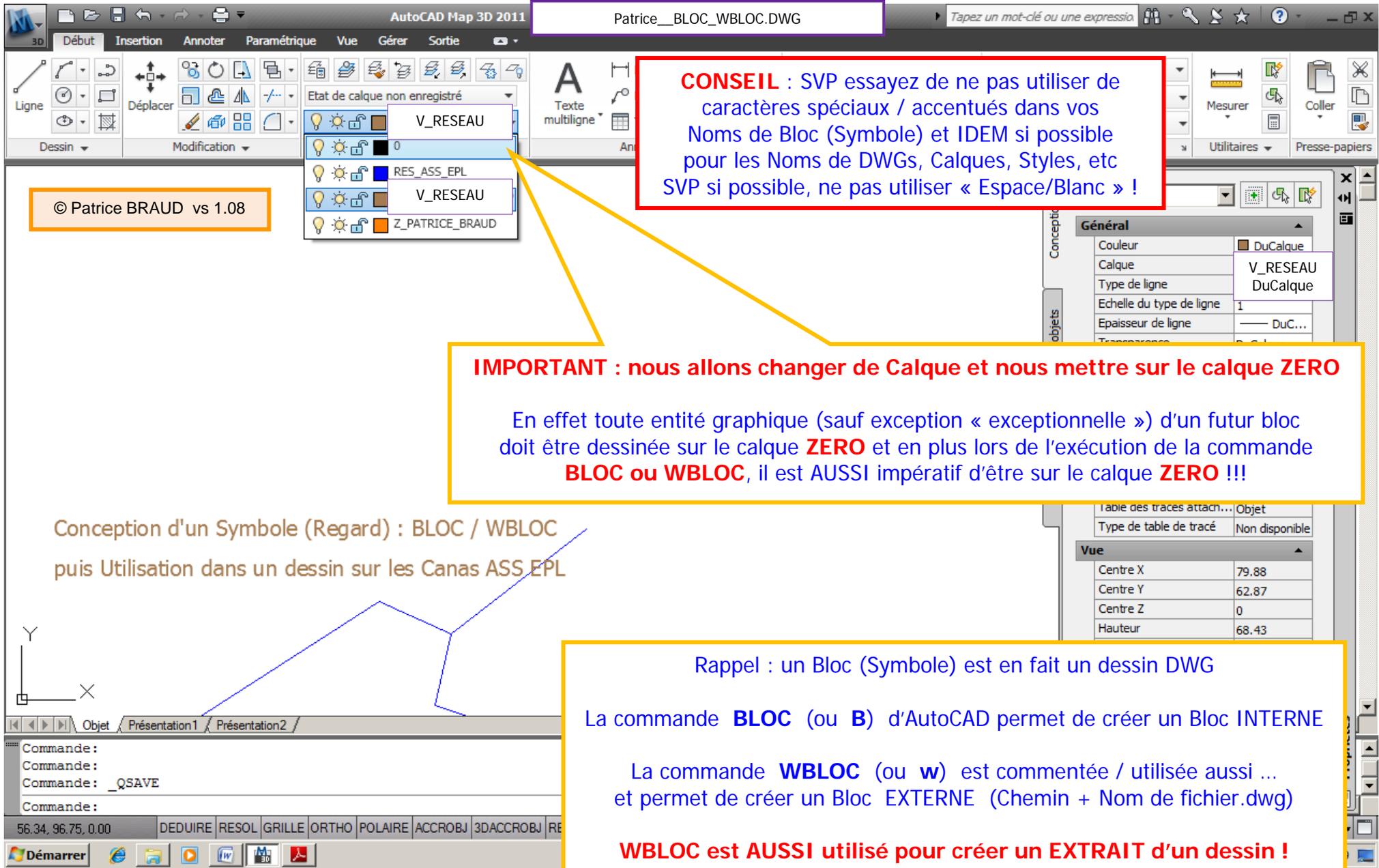
Objet / Présentation1 / Présentation2

Commande:
Commande:
Commande: **_QSAVE**
Commande:

44.50, -3.58, 0.00

FR 11:01





The screenshot shows the AutoCAD Map 3D 2011 software interface. The title bar indicates the file name is 'Patrice__BLOC_WBLOC.DWG'. The ribbon is set to 'Début' (Start) with the 'Dessin' (Draw) panel active. A help window for the 'Polygone' (Polygon) command is open, showing two diagrams of polygons with vertices labeled *1 and *2. A yellow text box with a blue border contains the following text:

J'ai zoomé dans mon dessin sur une zone d'environ 7 x 5 mètres afin dessiner mon futur Regard qui sera un carré de 1 mètre et un cercle de rayon 0.4 mètre au centre du carré

Par le RUBAN, j'utilise la commande de dessin « Polygone » dans le groupe de fonctions « Dessin » (Onglet « Début »)

Sinon avec l'Interface Classique : Dessin / Polygone

The command line at the bottom shows the following text:

```
Commande:
Entrez une nouvelle valeur pour NAVBARDISPLAY <1>:
Commande: *Annuler*
Commande:
```

The status bar at the bottom right shows '© Patrice BRAUD vs 1.08'. The Windows taskbar at the very bottom shows the 'Démarrer' (Start) button and the system tray with the time '11:54'.

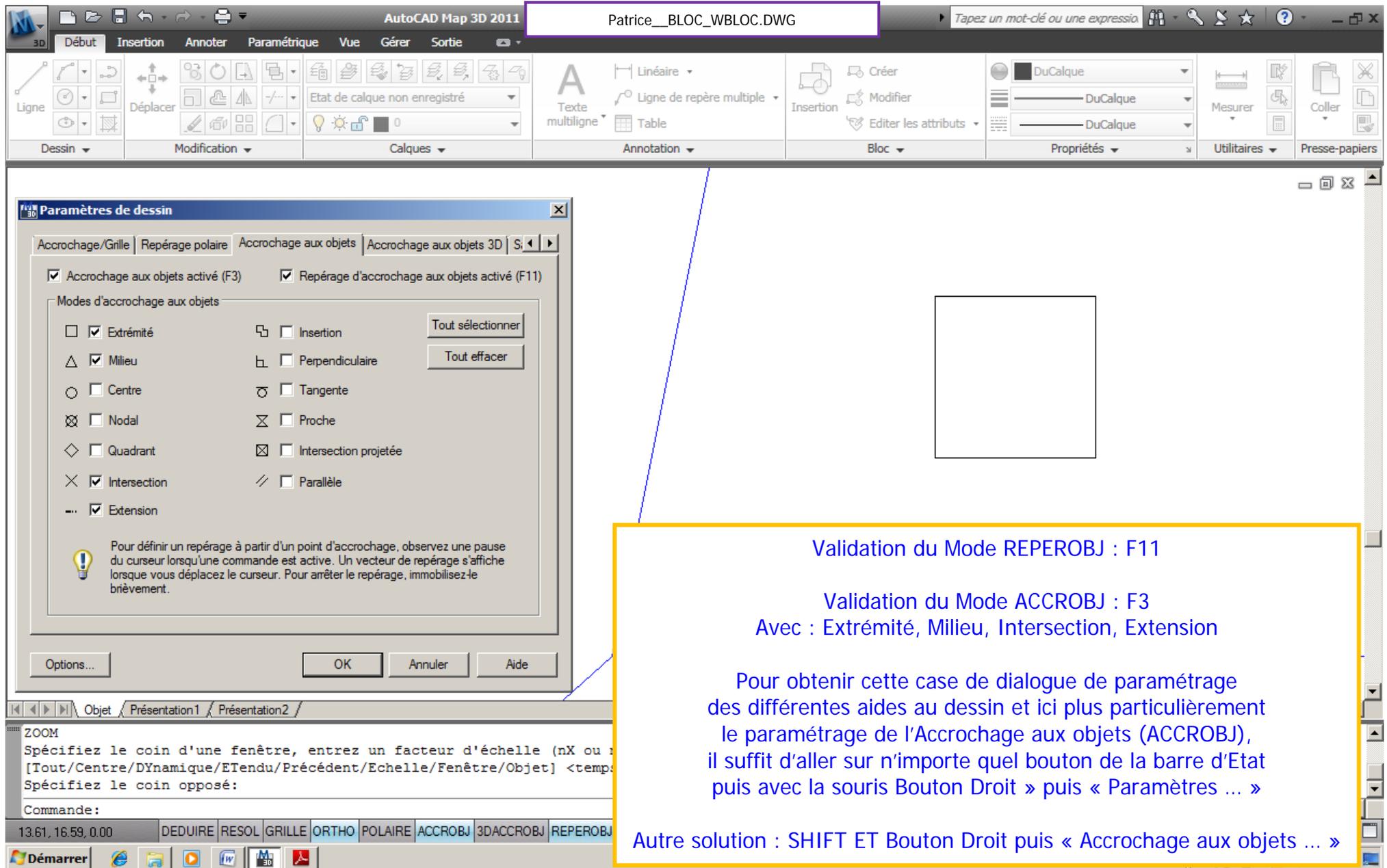
AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Validation du Mode ORTHO : F8
(pour tirer à l'horizontale le côté)

Validation du Mode DYNAMique : F12
(pour saisir à côté du curseur la longueur du côté = 1)

J'ai lancé la commande « POLYGONE »
et j'ai demandé « 4 » côtés
puis l'option au clavier « C » (comme « Coté »)
ou Bouton Droit de la souris et option « Coté »
et enfin j'ai saisi au clavier « 1 » (pour 1 mètre de côté)

Commande:
Commande:
Commande: _polygone Entrez le nombre de côtés <4>: 4
Spécifiez le centre du polygone ou [Côté]: C
Spécifiez la première extrémité du côté: Spécifiez la deuxième extrémité du côté:

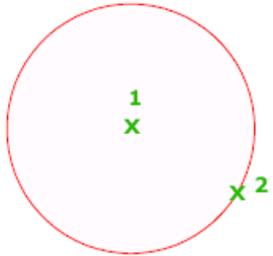


AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Début Insertion Annoter Paramétrique Vue Gérer Sortie

Ligne Déplacer

Centre, rayon
Crée un cercle à l'aide d'un centre et d'un rayon
Par exemple :



CERCLE
Appuyez sur F1 pour obtenir de l'aide

Linéaire Ligne de repère multiple

Créer Modifier Editer les attributs

DuCalque

Mesurer Coller

Objet Présentation1 Présentation2

Spécifiez le coin opposé:
Commande:
Commande:
Commande: '_+dsettings Index de tabulation <0>:2
Commande:

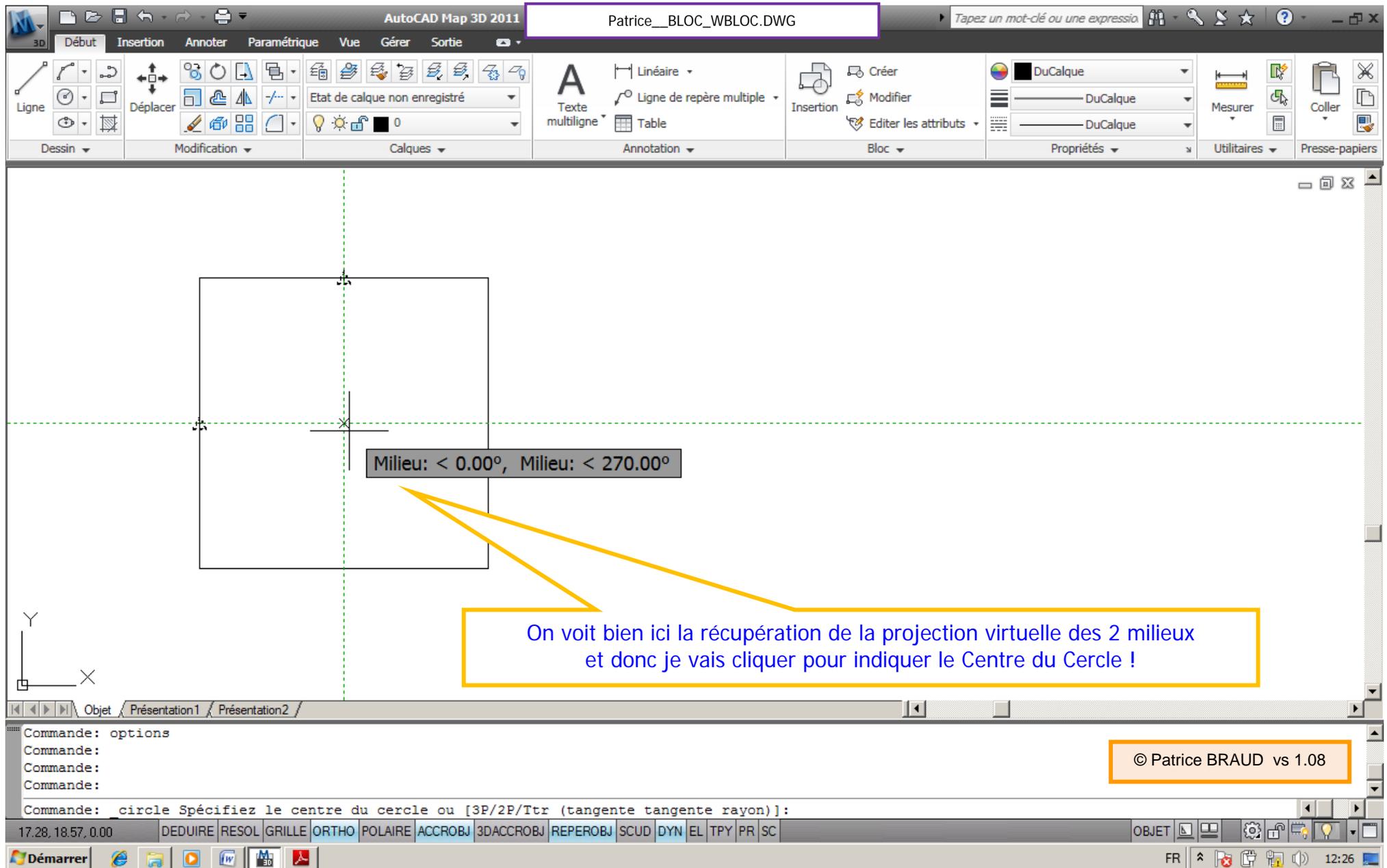
11.25, 19.86, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCUD DYN EL TPY PR SC

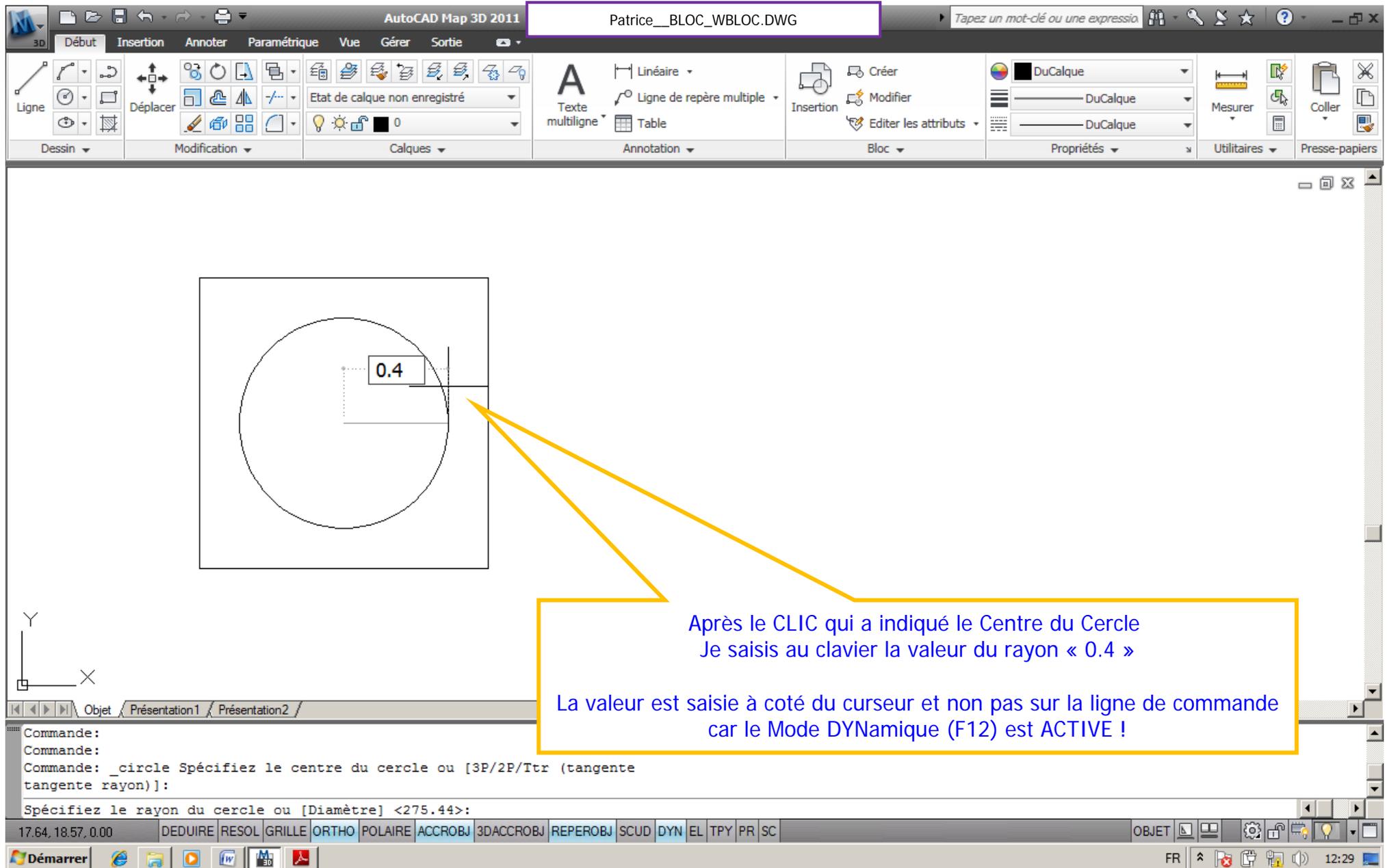
Démarrer FR 12:22

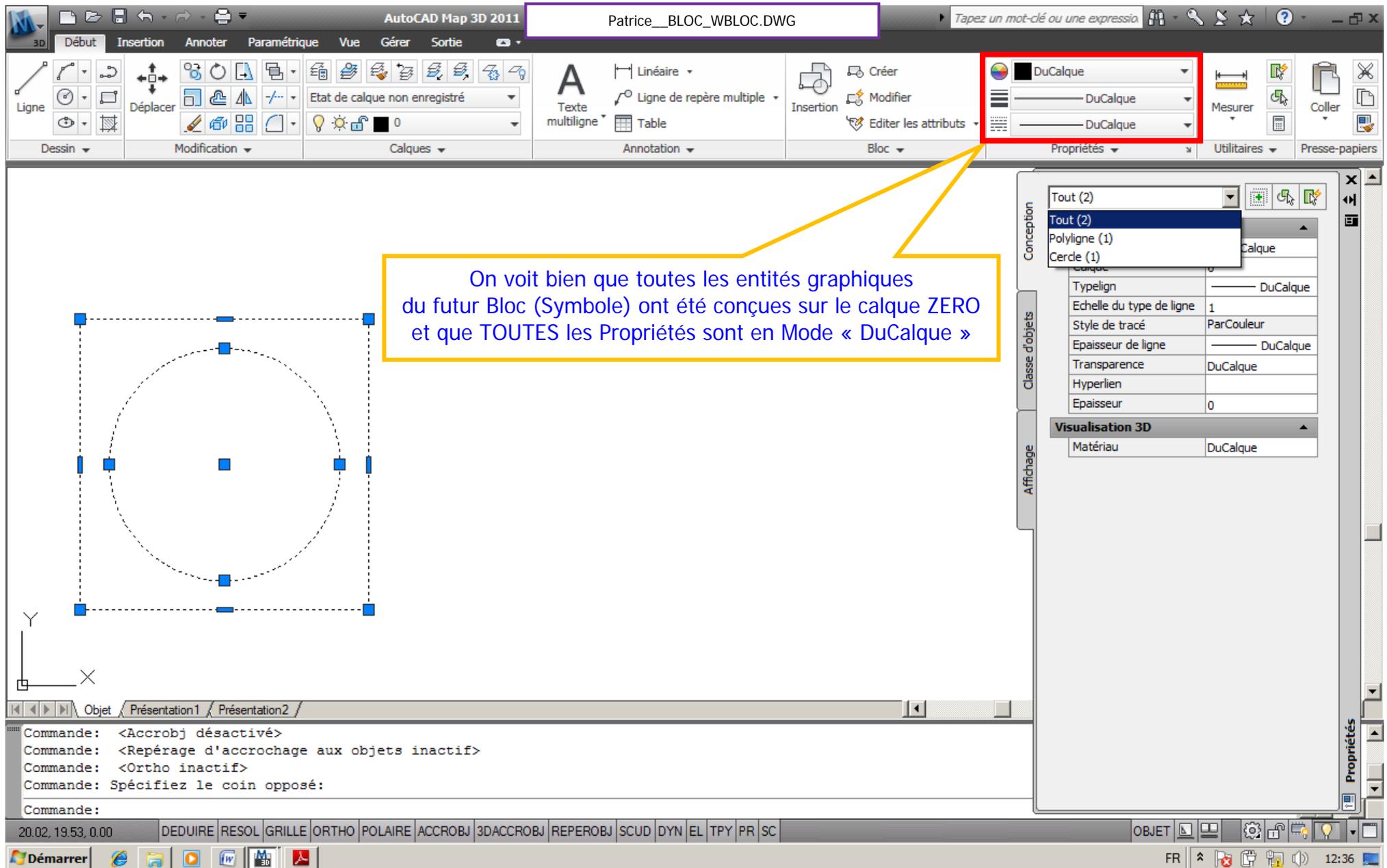
Par le RUBAN, j'utilise la commande de dessin « Cercle » dans le groupe de fonctions « Dessin » (Onglet « Début »)

Sinon avec l'Interface Classique : Dessin / Cercle

Je vais venir m'approcher de 2 cotés du carré (SANS CLIQUER) pour projeter les droites virtuelles des Milieux puis venir au Centre récupérer l'Intersection virtuelle des 2 Milieux et à ce moment seulement je vais CLIQUER (Bouton gauche de la souris) pour indiquer le Centre du Cercle puis donner le rayon « 0.4 »







© Patrice BRAUD vs 1.08

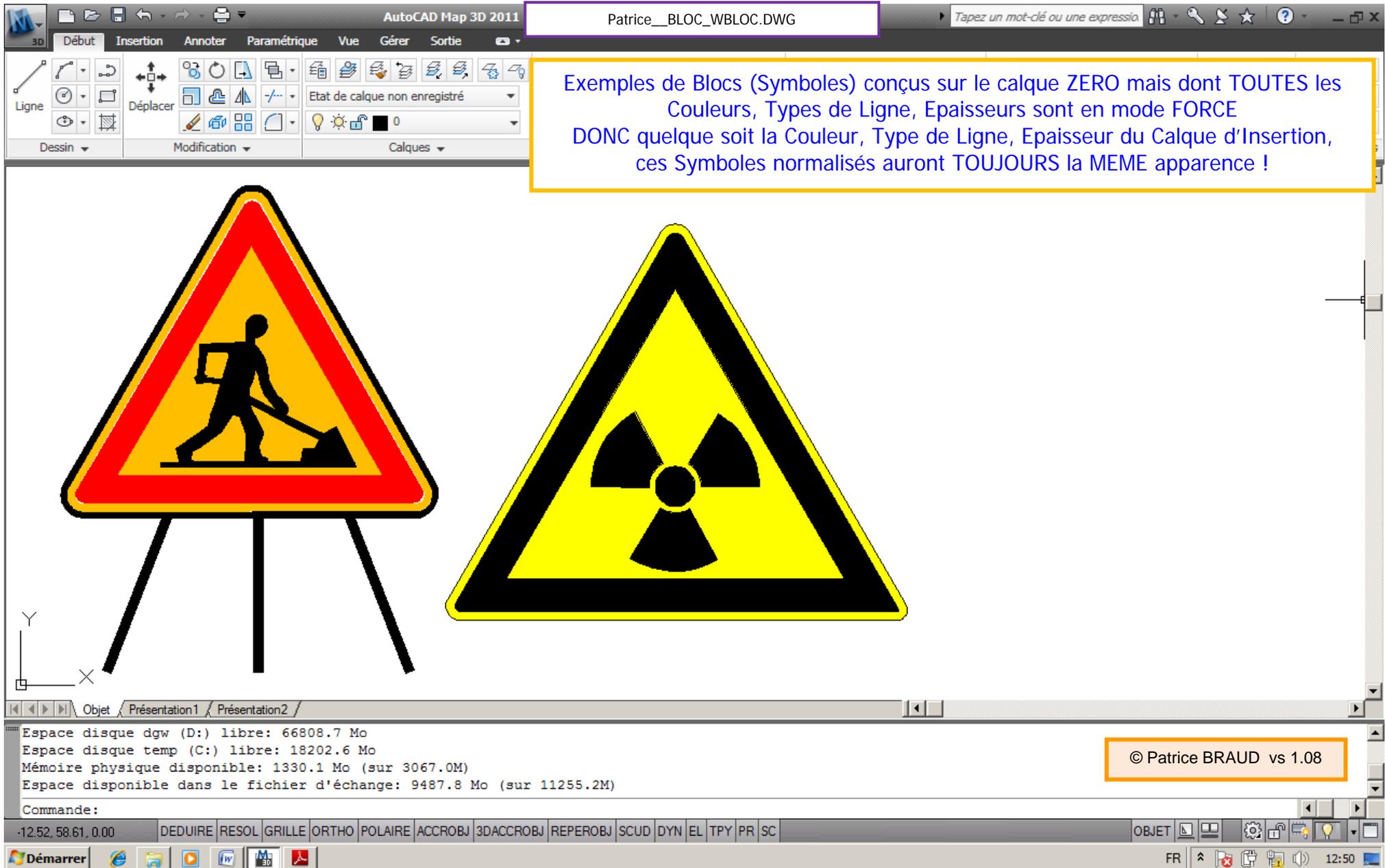
On voit bien que toutes les entités graphiques du futur Bloc (Symbole) ont été conçues sur le calque ZERO et que TOUTES les Propriétés sont MAINTENANT en Mode « DuBloc »

Les Propriétés de Couleur, Type de Ligne, Epaisseur, etc, sont mises en mode « DuBloc »
Ainsi on pourra FORCER ultérieurement ces Propriétés (surtout la Couleur) des Blocs (Symboles) sur leur FUTUR calque d'Insertion afin de montrer un Etat PARTICULIER ou ANORMAL du Bloc (Symbole)

Par exemple un Bloc (Symbole) de Porte sera forcé en couleur ROUGE pour montrer qu'il s'agit d'une porte de type « Résistante au feu 60 mn » alors que toutes les autres Blocs de Porte sont en Bleu car c'est tout simplement la couleur « Par Défaut » du calque « BAT_PORTE » (Voir la case de dialogue des Calques) sur lequel elles sont insérées !
---- On force surtout la Couleur et rarement le Type de Ligne ou Epaisseur ----

EXCEPTION : par contre les Blocs (Symboles) normalisés (par exemple les Panneaux de Signalisation Routière) auront TOUS des Couleurs forcées pour respecter la Norme DDE et donc ils garderont leurs Couleurs forcées quelque soit la couleur du calque d'insertion !

Entrez un nouveau nom de type de ligne <DuBloc>
Entrez la propriété à modifier
[Couleur/CALQUE/Tligne/EChltl/EPaisseur1/Haut] :
Commande:



Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Tapez un mot-clé ou une expression

Début Insertion Annoter Paramétrique Vue Gérer Sortie

Insérer **Créer** Editeur de blocs Définir des attributs Editer les attributs Gérer Synchroniser Conserver l'affichage

Bloc Attributs

Créer
Crée une définition de bloc à partir des objets sélectionnés

Pour créer une définition de bloc, sélectionnez des objets, spécifiez un point d'insertion et attribuez-lui un nom. Vous pouvez créer vos propres blocs ou utiliser ceux de DesignCenter ou des palettes d'outils.

BLOC
Appuyez sur F1 pour obtenir de l'aide

Nous avons changé d'Onglet dans le RUBAN pour passer sur l'Onglet « Insertion » et nous lançons la commande « Créer » en fait c'est la commande « BLOC » ou « B »

Sinon avec l'Interface Classique : Dessin / Bloc / Créer ...

RAPPEL : Ce Tutorial ne traite pas les Attributs sur les Blocs (Commande clavier : **ATTDEF** / Icône « Définir les attributs ») néanmoins quelques Variables System importantes (ATTREQ, ATTDIA, ATTECRAN) concernant Blocs / Attributs sont mentionnées en fin de ce document !

RAPPEL : il faut toujours lancer la commande **BLOC** ou **WBLOC** en étant sur le calque **ZERO**

© Patrice BRAUD vs 1.08

Raccourcis au clavier :
b / B pour BLOC
w pour WBLOC

Conseil : ne jamais verrouiller les majuscules pour le travail courant

SAUVENOM
Commande:
Commande:
Commande: _block
Commande:

17.01.20.32.0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCUD DYN EL TPY PR SC

Démarrer FR 12:59

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

© Patrice BRAUD vs 1.08

SVP NE JAMAIS COCHER CETTE OPTION
Sauf si vous maîtrisez BIEN le Mode ANNOTATIF
(apparu avec la version 2008)

En général l'option « **Conserver** » est cochée, ainsi on garde les éléments constitutifs du bloc après la commande BLOC ou WBLOC

1 – On va sélectionner les entités graphiques concernées (rectangle + cercle)
2 – On va indiquer le Point d'Insertion du futur Bloc (en l'occurrence ce sera le Centre du cercle)

CONSEIL : SVP essayez de ne pas utiliser de caractères spéciaux / accentués dans vos Noms de Bloc (Symbole) et IDEM si possible pour les Noms de DWGs, Calques, Styles, etc SVP si possible ne pas utiliser « Espace/Blanc » !

« **Mettre à l'échelle uniformément** »
Si vous cochez cette option, alors les facteurs d'échelle XYZ (A l'Insertion) du futur bloc seront toujours EGAUX

« **Autoriser la décomposition** »
Si vous cochez cette option, alors il sera possible de décomposer / exploser le futur Bloc (Symbole)

Commande: _block
Commande:
Commande:
Commande: block

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice_BLOC_WBLOC.DWG

1 - Sélection classique des entités graphiques concernées par une Fenêtre (Droite-Gauche) donc « capturante » (Verte)

RAPPEL : si on avait des attributs, alors il faudrait les sélectionner EN DERNIER et UN par UN

L'ordre de sélection des Attributs sera AUSSI celui qui sera utilisé lors de l'Insertion du Bloc

Bien entendu, il était possible de Sélectionner les objets AVANT de lancer la commande **BLOC (B/b)** ou **WBLOC (w)**

Commande: _block
Commande:
Commande:
Commande: _block

Choix des objets: Spécifiez le coin opposé:

16.56, 19.51, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCUD DYN EL TPY PR SC

© Patrice BRAUD vs 1.08

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Début Insertion Annoter Paramétrique Vue Gérer Sortie

Insertion Créer Editeur de blocs Définir des attributs Editer les attributs Gérer Synchroniser Conserver l'affichage

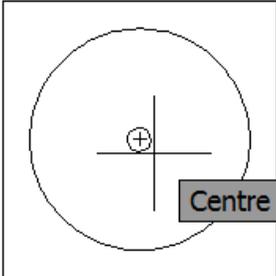
Attacher Délimiter Ajuster Calques sous-jacents *Variation de cadres* Accrochage aux calques sous-jacents activé

Importer Champ Mettre à jour les champs Objet OLE Hyperlien

Liaison de données Liaison et extraction

2 - On indique maintenant le Point d'Insertion du futur Bloc par un Accrochage au Centre du Cercle !

RAPPEL : si vous désirez obtenir les accrochages disponibles sans passer par le paramétrage de ACCROBJ, il vous suffit de faire (à tout instant) : « SHIFT et Bouton Droit » de la Souris Ainsi vous disposez en Menu Déroulant (à coté du curseur) de TOUS les Accrochages possibles ...



Y X

Objet / Présentation1 / Présentation2 /

Commande:
Commande: _block
Choix des objets: Spécifiez le coin opposé: 2 trouvé(s)
Choix des objets:
Spécifiez le point de base d'insertion: <Accrobj activé> cen de

17.28, 18.57, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCUD DYN EL TPY PR SC

Démarrer FR 13:34

© Patrice BRAUD vs 1.08

En fait la zone « Description » est rarement utilisée ...

A priori, TOUT est PRET !
Donc nous cliquons sur « OK »

CONSEIL : SVP essayez de ne pas utiliser de caractères spéciaux / accentués dans vos Noms de Bloc (Symbole) et IDEM si possible pour les Noms de DWGs, Calques, Styles, etc SVP si possible ne pas utiliser « Espace/Blanc » !

Commande:
Commande: _block
Choix des objets: Spécifiez le coin opposé: 2 trouvé(s)
Choix des objets:
Spécifiez le point de base d'insertion: <Accroobj activé> cen de
17.28, 18.53, 0.00

© Patrice BRAUD vs 1.08

Voici la commande « **WBLOC** » dont le principe est relativement IDENTIQUE à « **BLOC** »

Néanmoins, il faut indiquer un Chemin physique sur le PC en Local ou sur le Réseau et aussi un nom de fichier dessin DWG

1 – On va sélectionner les entités graphiques concernées (rectangle + cercle)
Sauf si les entités ont été déjà sélectionnées AVANT le lancement de la commande WBLOC

2 – On va indiquer le Point d'Insertion du futur Bloc (en l'occurrence ce sera le Centre du cercle)

Raccourcis au clavier :
b / B pour **BLOC**
w pour **WBLOC**

Conseil : ne jamais verrouiller les majuscules pour le travail courant

Avec MAP sur WBLOC, vous avez une question du genre « Inclure ... », vous répondez **NON**

Commande: w
WBLOC
Choix des objets: Spécifiez
Choix des objets:
Spécifiez le point de base d'insertion:
17.58, 18.74, 0.00

© Patrice BRAUD vs 1.08

Conception d'un Symbole (Regard) : BLOC / WBLOC
puis Utilisation dans un dessin sur les Canas ASS EPL

1 – Nous avons effacé le carré et le cercle

2 – Nous avons zoomé sur l'ensemble du dessin par un CLIC-CLIC rapide sur la roulette de la souris (= 3ème bouton en fait)

3 – Nous changeons de calque pour se mettre sur le Calque « RES_ASS_EPL » qui est le Calque des Canalisations d'Assainissement EPL (Eaux Pluviales)

Rappel : sur la commande « BLOC » (ou « Insérer / Parcourir ») si un Bloc avec le MEME Nom existait DEJA dans le DWG courant, ALORS nous aurions eu une question de confirmation relative à l'Ecrasement (ou MAJ) du Bloc du DWG courant.

Si CONFIRMATION (Oui), alors TOUS les Blocs existants sont remplacés par le NOUVEAU graphisme du NOUVEAU Bloc !!

ATTENTION : si le NOUVEAU Bloc dispose de Nouveaux Attributs et/ou Anciens Attributs Supprimés et/ou Modifiés ALORS il faudra faire un **BATTMAN** ou **ATTSYNC** (Synchroniser les Attributs) !!!

Commande: _move 2 trouvé(s)
Spécifiez le point de base ou [Déplacement] <Déplacement>: Spécifiez le deuxième point ou <utiliser le premier point comme déplacement>:
Commande: *Annuler*

Commande:

59.60, 70.17, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCU

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

3D Début Insertion Annoter Paramétrique Vue Gérer Sortie

Insertion Créer Editeur de blocs Définir des attributs Editer les attributs Gérer Synchroniser Conserver l'affichage

Calques sous-jacents *Variation de cadres* Accrochage aux calques

Attacher Délimiter Ajuster Référence

Insertion
Insère un bloc ou un dessin dans le dessin courant

Une bonne pratique consiste à insérer un bloc provenant d'une bibliothèque de blocs. Il peut s'agir d'un fichier dessin dans lequel sont stockées des définitions de bloc associées ou d'un dossier qui contient les fichiers dessin associés. L'un ou l'autre peut être inséré en tant que bloc. Quelle que soit la méthode choisie, les blocs présentent l'avantage d'être standardisés et accessibles par plusieurs utilisateurs. Vous pouvez insérer vos propres blocs ou utiliser ceux fournis sur DesignCenter ou dans les palettes d'outils.

INSERER
Appuyez sur F1 pour obtenir de l'aide

**Conception d'un Symbole (Regard) : BLOC / WBLOC
puis Utilisation dans un dessin sur les Canas ASS EPL**

Nous sommes sur le calque « RES_ASS_EPL » avec des Polygones pour montrer les Canalisations et des futurs Blocs (Symboles) pour montrer les Equipements

Nous avons changé d'Onglet dans le RUBAN pour passer sur l'Onglet « Insertion » et nous lançons la commande « Insertion » en fait c'est la commande « **INSERER** » ou « **I** »

Sinon avec l'Interface Classique : Insertion / Bloc

Si vous avez des Attributs, SVP veuillez vérifier que **ATTREQ = 1** sinon AutoCAD 20xx ne vous demandera JAMAIS les Attributs !

En fait les Attributs seront remplis automatiquement avec les Valeurs « Par Défaut » (si il y en a !)

ATTDIA = 1 SVP pour avoir une case de dialogue pour remplir les attributs !
SINON vous remplirez sur la ligne de commande !

Objet Présentation1 Présentation2

Spécifiez le coin d'une fenêtre, entrez un facteur d'échelle (nX ou nXP) ou [Tout/Centre/Dynamique/ETendu/Précédent/Echelle/Fenêtre/Objet] <temps réel>:
Spécifiez le coin opposé:

Commande:
-59.01, 58.76, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCUD DYN EL TPY PR SC

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Conception d'un Symbole (Regard) : BLOC / WBLOC puis Utilisation dans un dessin sur les Canas ASS EPL

Paramètres de dessin

Accrochage/Grille | Repérage polaire | **Accrochage aux objets** | Accrochage aux objets 3D

Accrochage aux objets activé (F3) Repérage d'accrochage aux objets activé (F11)

Modes d'accrochage aux objets

<input type="checkbox"/> Extrémité	<input type="checkbox"/> Insertion	Tout sélectionner
<input type="checkbox"/> Milieu	<input type="checkbox"/> Perpendiculaire	Tout effacer
<input type="checkbox"/> Centre	<input type="checkbox"/> Tangente	
<input checked="" type="checkbox"/> Nodal	<input checked="" type="checkbox"/> Proche	
<input type="checkbox"/> Quadrant	<input checked="" type="checkbox"/> Intersection projetée	
<input type="checkbox"/> Intersection	<input type="checkbox"/> Parallèle	
<input type="checkbox"/> Extension		

! Pour définir un repérage à partir d'un point d'accrochage, observez une pause du curseur lorsqu'une commande est active. Un vecteur de repérage s'affiche lorsque vous déplacez le curseur. Pour arrêter le repérage, immobilisez-le brièvement.

Options... OK Annuler Aide

Objet / Présentation1 / Présentation2 /

[Tout/Centre/Dynamique/ETendu/Précédent/Echelle/Fenêtre/Objet] <te
Spécifiez le coin opposé:
Commande:
Commande:

-24.46, -3.96, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE **ACCROBJ** 3DACCROBJ REPER

Démarrer

Validation du Mode ACCROBJ : F3 - SVP avec les Modes : Extrémité, Proche

Pour obtenir cette case de dialogue de paramétrage des différentes aides au dessin et ici plus particulièrement le paramétrage de l'Accrochage aux objets (ACCROBJ), il suffit d'aller sur n'importe quel bouton de la barre d'Etat puis avec la souris Bouton Droit » puis « Paramètres ... »

Autre solution : SHIFT ET Bouton Droit puis « Accrochage aux objets ... »

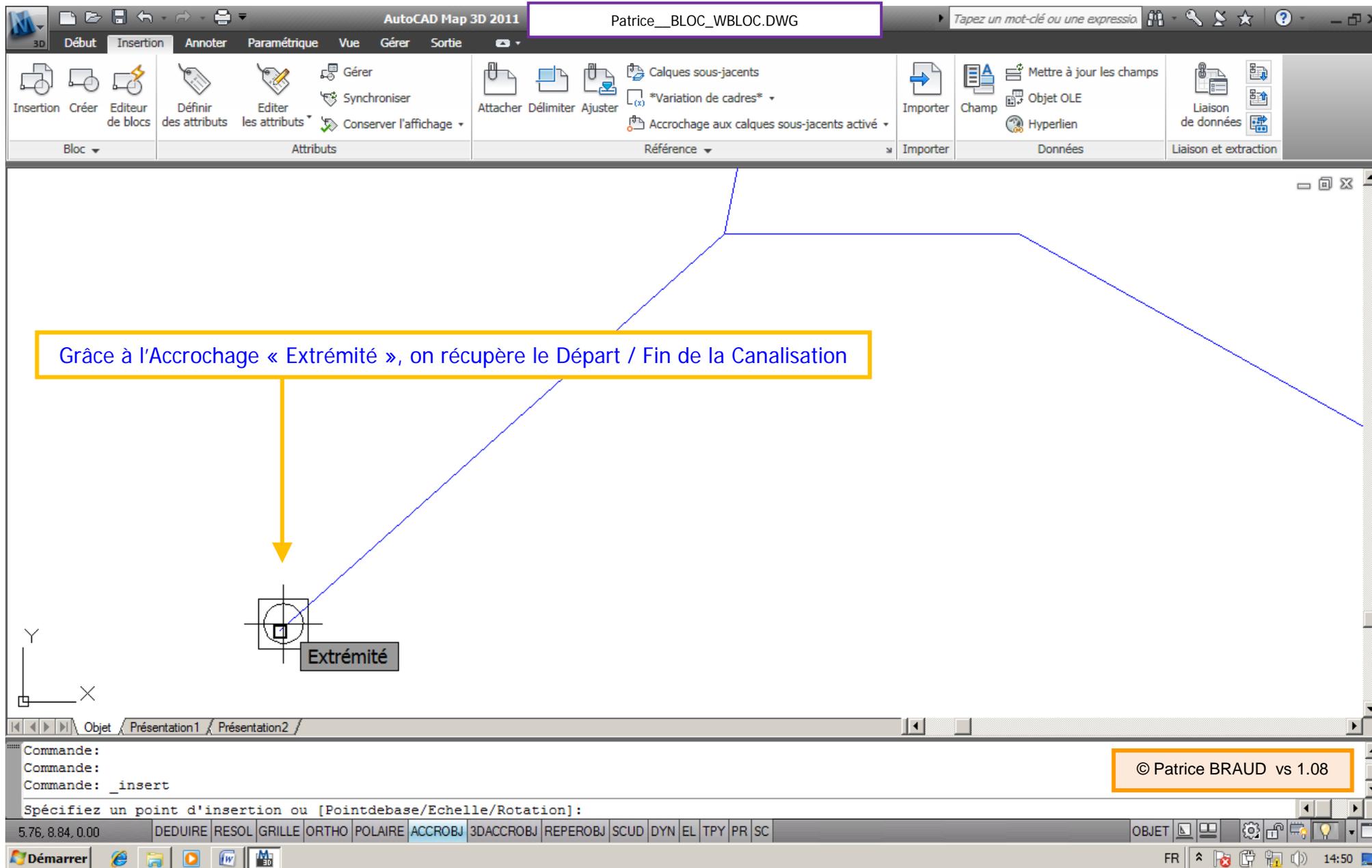
The screenshot shows the AutoCAD Map 3D 2011 software interface. The title bar indicates the file name is 'Patrice__BLOC_WBLOC.DWG'. The ribbon is set to 'Insertion'. The 'Insérer' dialog box is open, showing the block name 'REGARD' in the 'Nom' field. The 'Point d'insertion' section has 'Spécifier à l'écran' checked. The 'Rotation' section also has 'Spécifier à l'écran' checked. The 'Unité de bloc' is set to 'Mètres' and 'Facteur' is 1. Three yellow text boxes with arrows pointing to the dialog box provide instructions: the first points to the 'Nom' field, the second points to the 'Parcourir...' button, and the third points to the 'Rotation' section. The command line at the bottom shows 'Commande: insert'.

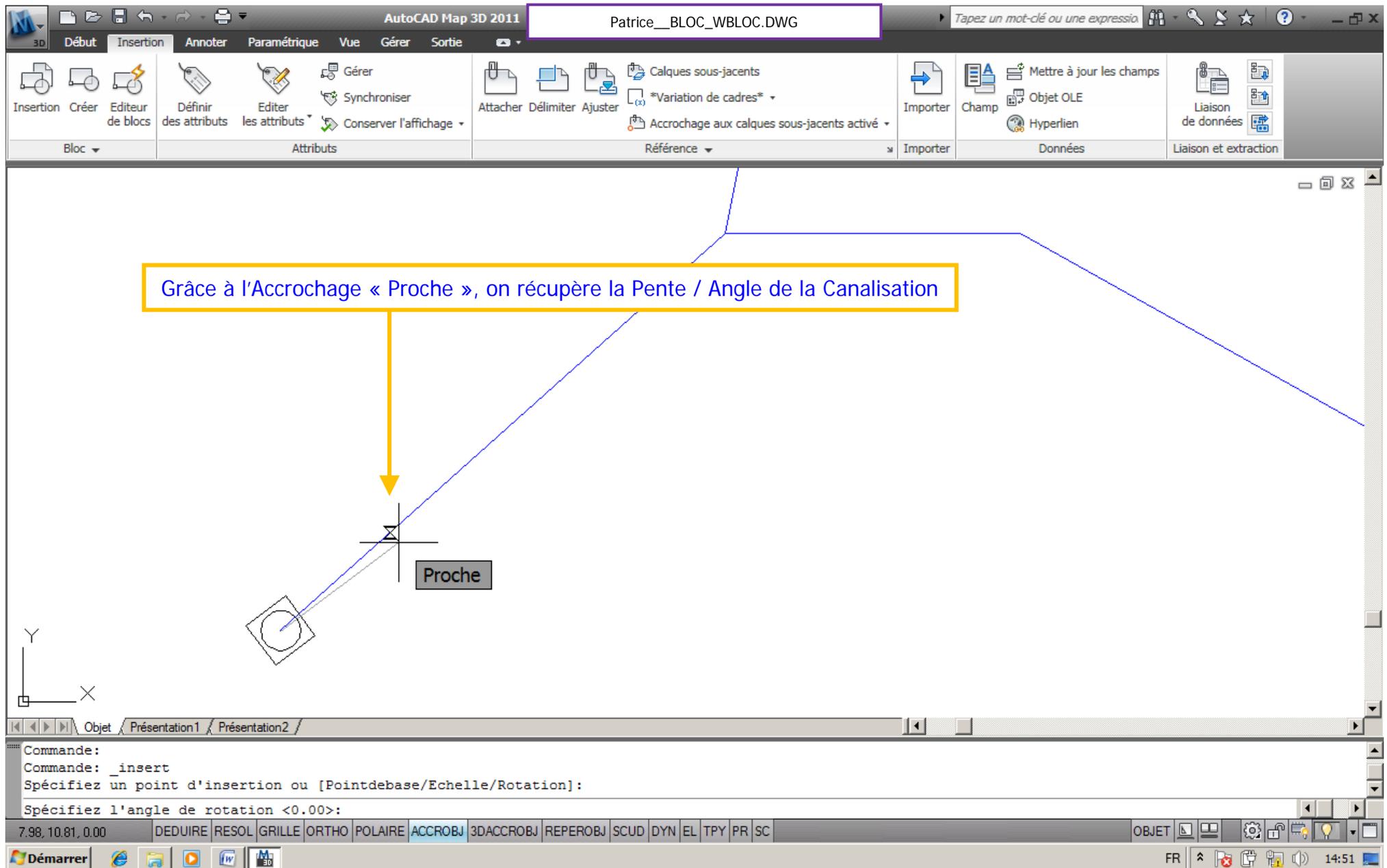
Dans l'ascenseur des Blocs (Symboles) déjà Présents / Utilisés dans le dessin courant, nous allons choisir bien sur celui qui est nommé « REGARD »

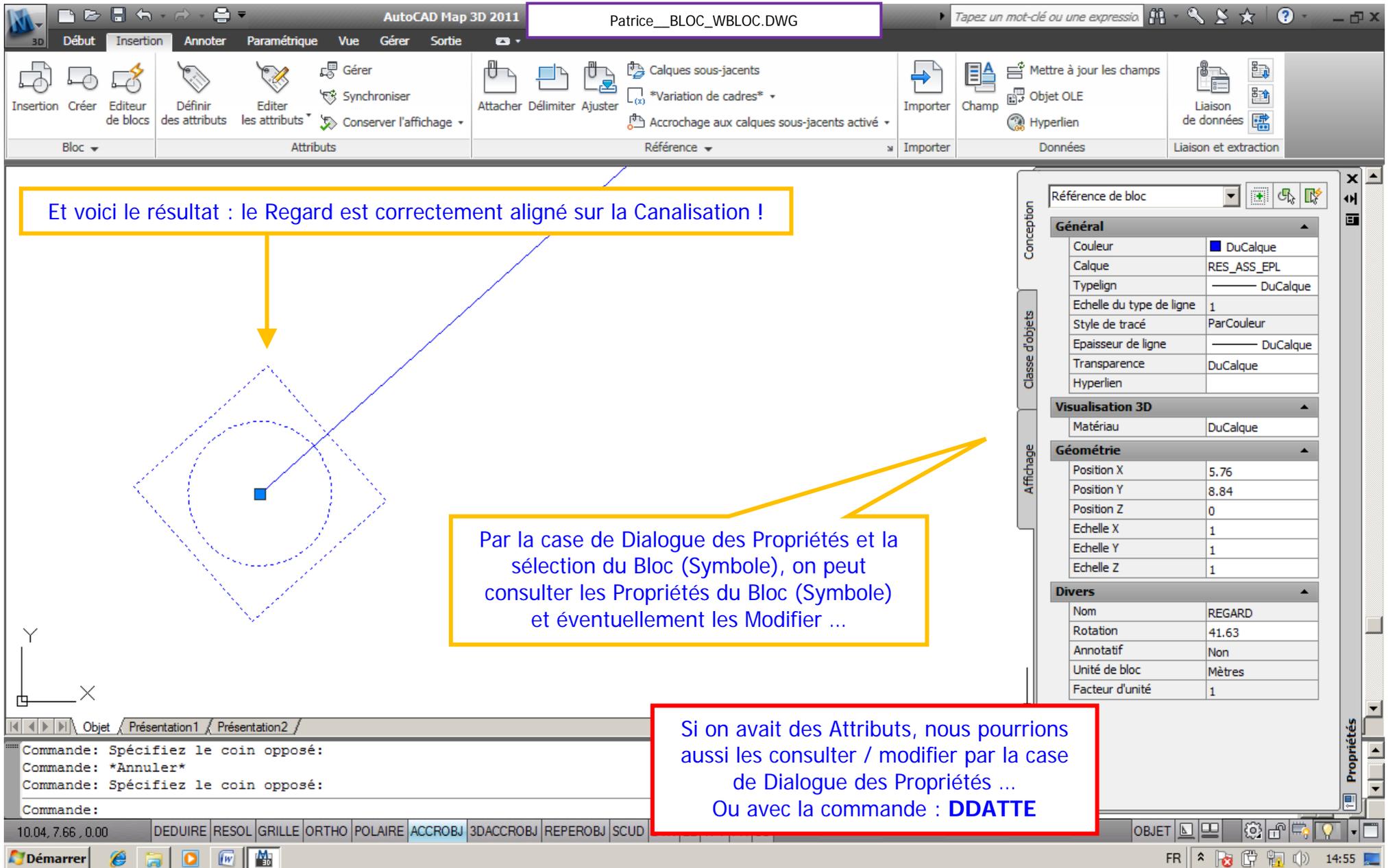
Si jamais le Bloc (Symbole) qui nous concerne n'était pas déjà présent dans la liste, alors il suffit d'utiliser « Parcourir ... » pour aller chercher sur le PC en Local ou sur le Réseau le fichier dessin DWG (un Bloc en fait) qui nous intéresse ...

1 – « Point d'insertion » est COCHE ainsi il sera possible de « déposer » le Bloc (REGARD) en Dynamique (sous le curseur)
- soit au Départ / Fin d'un segment de Canalisation (Extrémité),
- soit n'importe où sur la Canalisation (Proche)

2 – « Rotation » est COCHE ainsi il sera possible (si nécessaire) de « suivre » la pente / angle de la Canalisation pour « déposer » le Bloc (REGARD) sur la Canalisation







Et voici le résultat : le Regard est correctement aligné sur la Canalisation !

Par la case de Dialogue des Propriétés et la sélection du Bloc (Symbole), on peut consulter les Propriétés du Bloc (Symbole) et éventuellement les Modifier ...

Si on avait des Attributs, nous pourrions aussi les consulter / modifier par la case de Dialogue des Propriétés ...
Ou avec la commande : DDATE

Par N Insertions successives, nous avons enrichi notre dessin et ensuite nous avons sélectionné nos Blocs pour vérifier qu'ils sont TOUS insérés sur le calque « RES_ASS_EPL » et qu'ils sont TOUS en mode « DuCalque » au niveau des Propriétés !

Bien entendu les Propriétés de Position X/Y/Z et de Rotation sont différentes donc AutoCAD indique « *VARIE* »

Général	
Couleur	DuCalque
Calque	RES_ASS_EPL
Typelign	DuCalque
Echelle du type de ligne	1
Style de tracé	ParCouleur
Epaisseur de ligne	DuCalque
Transparence	DuCalque
Hyperlien	
Visualisation 3D	
Matériau	DuCalque
Géométrie	
Position X	*VARIE*
Position Y	*VARIE*
Position Z	0
Echelle X	1
Echelle Y	1
Echelle Z	1
Divers	
Nom	REGARD
Rotation	*VARIE*
Annotatif	Non
Unité de bloc	Mètres
Facteur d'unité	1

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Tapez un mot-clé ou une expression

Début Insertion Annoter Paramétrique Vue Gérer Sortie

Insertion Créer Editeur de blocs Définir des attributs Editer les attributs Gérer Synchroniser Conserver l'affichage

Attacher Délimiter Ajuster Calques sous-jacents *Variation de cadres* Accrochage aux calques sous-jacents activé

Importer Champ Mettre à jour les champs Objet OLE Hyperlien Liaison de données

Bloc Attributs Référence Importer Données Liaison et extraction

Sur CE Bloc (REGARD) j'ai modifié les facteurs d'Echelle X et Y, donc ce Symbole est maintenant 2.5 fois plus « grand » !

Conception

Référence de bloc

Général

Couleur	DuCalque
Calque	RES_ASS_EPL
Typelign	DuCalque
Echelle du type de ligne	1
Style de tracé	ParCouleur
Epaisseur de ligne	DuCalque
Transparence	DuCalque
Hyperlien	

Visualisation 3D

Matériau	DuCalque
----------	----------

Géométrie

Position X	37.76
Position Y	11.84
Position Z	0
Echelle X	2.5
Echelle Y	2.5
Echelle Z	1

Divers

Nom	REGARD
Rotation	0
Annotatif	Non
Unité de bloc	Mètres
Facteur d'unité	1

Propriétés

Objet Présentation1 Présentation2

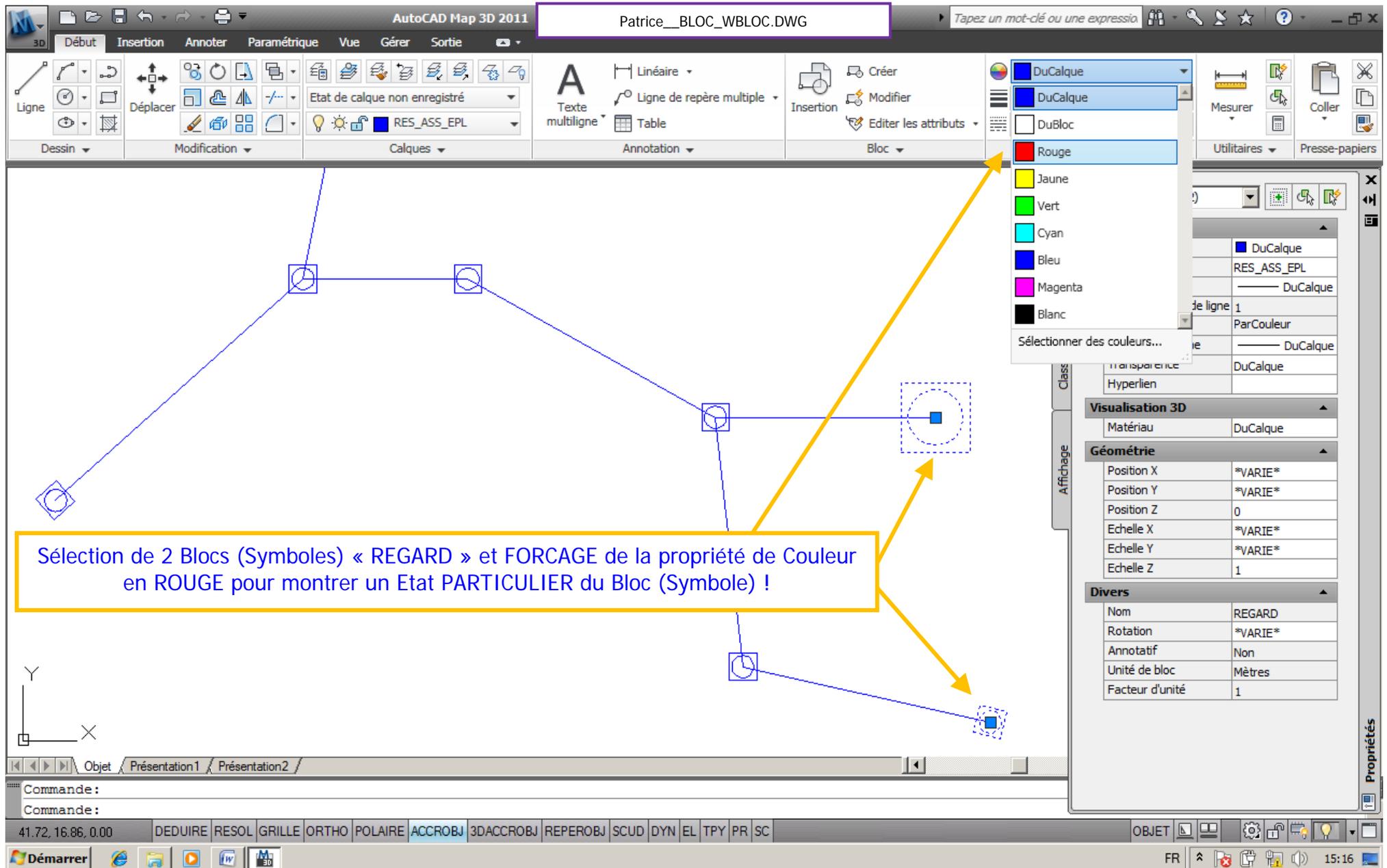
Commande:

Commande:

40.70, 18.98, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBU 3DACCROBU REPEROBU SCUD DYN EL TPY PR SC

Démarrer

FR 15:11



AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

42.19, 6.27, 0.00 DEDUIRE RESOL GRILLE ORTHO POLAIRE ACCROBJ 3DACCROBJ REPEROBJ SCUD DYN EL TPY PR SC

Cette manipulation de **FORCAGE des Propriétés** sur un Bloc (Symbole) inséré dans le dessin (sur un calque quelconque), n'est POSSIBLE QUE SI les Propriétés du Bloc (Symbole) ont été mises (lors de sa conception : BLOC ou WBLOC) dans ce fameux Mode « **DuBloc** » !

Général	
Couleur	Rouge
Calque	RES_ASS_EPL
Typelign	DuCalque
Echelle du type de ligne	1
Style de tracé	ParCouleur
Épaisseur de ligne	DuCalque
Transparence	DuCalque
Hyperlien	
Visualisation 3D	
Matériau	DuCalque
Géométrie	
Position X	*VARIE*
Position Y	*VARIE*
Position Z	0
Echelle X	*VARIE*
Echelle Y	*VARIE*
Echelle Z	1
Divers	
Nom	REGARD
Rotation	*VARIE*
Annotatif	Non
Unité de bloc	Mètres
Facteur d'unité	1

© Patrice BRAUD vs 1.08

Ici nous avons sélectionné nos Blocs (TOUS sur le calque « RES_ASS_EPL ») mais on s'aperçoit que la Propriété de Couleur est maintenant sur « *VARIE* » DONC certains Blocs (REGARD) ont été forcés au niveau de la Couleur pour montrer un Etat PARTICULIER !

Si on désire remettre ces Blocs « ROUGES » dans leur Couleur « Normale », il suffit de les sélectionner et de les remettre en Mode « DuCalque » !

Ce FORCAGE des Couleurs (ou Type de Ligne ou Epaisseur, mais c'est rare) permet de particulariser ces Blocs (Symboles) « REGARD » sans avoir N Calques d'Insertion avec une Couleur « Par défaut » différente ...

- Couleur « DuCalque » - BLEU : Tout va bien – RAS
- Couleur FORCEE en Rouge : Tampon/Regard cassé/abimé – A changer
- Couleur FORCEE en Magenta : Tampon/Regard endommagé – A vérifier
- etc ...

Général	
Couleur	*VARIE*
Calque	RES_ASS_EPL
Typelign	— DuCalque
Echelle du type de ligne	1
Style de tracé	ParCouleur
Epaisseur de ligne	— DuCalque
Transparence	DuCalque
Hyperlien	
Visualisation 3D	
Matériau	DuCalque
Géométrie	
Position X	*VARIE*
Position Y	*VARIE*
Position Z	0
Echelle X	*VARIE*
Echelle Y	*VARIE*
Echelle Z	1
Divers	
Nom	REGARD
Rotation	*VARIE*
Annotatif	Non
Unité de bloc	Mètres
Facteur d'unité	1

AutoCAD Map 3D 2011 Patrice__BLOC_WBLOC.DWG

Rappel : sur la commande « BLOC » (ou « Insérer / Parcourir ») si un Bloc avec le MEME Nom existait DEJA dans le DWG courant, ALORS nous aurions eu une question de confirmation relative à l'Ecrasement (ou MAJ) du Bloc du DWG courant.

Si CONFIRMATION (Oui), alors TOUS les Blocs existants sont remplacés par le NOUVEAU graphisme du NOUVEAU Bloc !!

ATTENTION : si le NOUVEAU Bloc dispose de Nouveaux Attributs et/ou Anciens Attributs Supprimés et/ou Modifiés ALORS il faudra faire un **BATTMAN** ou **ATTSYNC** (Synchroniser les Attributs) !!!

Résultat de la commande « LISTE » après avoir sélectionné le « grand » Bloc « REGARD » forcé en ROUGE

© Patrice BRAUD vs 1.08

```

Commande: *Annuler*
Commande:
Commande: LISTE
1 trouvé(s)

REFERENCE DE BLOC Calque: "RES_ASS_EPL"
Espace: Espace objet
Couleur: 1 (rouge) Type de ligne: "DUCALQUE"
Maintien = 950

Nom du bloc: "REGARD"
en point, X= 37.76 Y= 11.84 Z=
Facteur d'échelle X: 2.50
Facteur d'échelle Y: 2.50
Angle de rotation: 0.00
Facteur d'échelle Z: 1.00
UnitésIns: Mètres
Conversion d'unités: 1.00
Mettre à l'échelle uniformément: Non
Autoriser la décomposition: Oui

```

---- Rappel sur certaines variables importantes concernant les Attributs de Bloc ----

ATTDIA = 0 / 1 Si ATTDIA = 1, alors vous avez une case de dialogue pour remplir les Attributs lors de l'Insertion du Bloc (Sinon tout se passe sur l'écran texte)

ATTREQ = 0 / 1 Si ATTREQ = 1, alors vous POUVEZ remplir les Attributs lors de l'Insertion du Bloc (En principe, vous devez avoir « toujours » ATTREQ = 1)

ATTECRAN = Normal Les Attributs visibles/invisibles se comportent NORMALEMENT
 ATTECRAN = Actif Les Attributs visibles/invisibles sont TOUS VISIBLES
 ATTECRAN = INactif Les Attributs visibles/invisibles sont TOUS INVISIBLES