

THÉORIE SUR LES ATTRIBUTS

Informations et définitions

CE DOCUMENT EST EN LIEN DIRECT AVEC LES VIDÉOS QUE VOUS AVEZ DANS LA PAGE DE VOTRE PARCOURS SUR LA COMMANDE ATTRIBUT
LES ÉTAPES DU CONTENU DU DOCUMENT SONT LES MÊMES QUE DANS LE VIDÉOS ET SURTOUT ELLES SONT DANS LE MÊME ORDRE DE PRÉSENTATION.

CONTENU DU DOCUMENT

CRÉATION D'UN ATTRIBUT	2
Grandes étapes pour la création et l'activation d'un ou des attributs	2
Présentation des modes d'attribut	3
Présentation des attributs	3
Association d'attributs aux blocs	4
MODIFIER UN ATTRIBUT	4
Ordre des attributs – ordre des questions.....	4
Pour modifier l'ordre des invites dans les définitions d'attribut	4
Pour modifier l'ordre des invites relatives aux valeurs des attributs (Gestionnaire des attributs de bloc)	5
Pour modifier l'ordre des invites relatives aux valeurs des attributs (Editeur de blocs)	5
Modification d'une définition de bloc	5
Boîte de dialogue modifié attribut.....	6

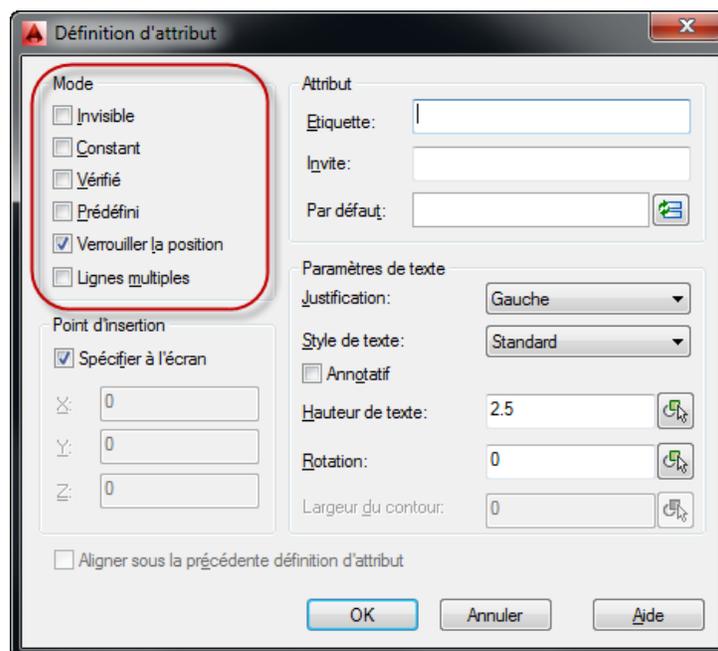
CRÉATION D'UN ATTRIBUT

Définition d'un attribut (synonyme : création ou ajout d'un attribut)

Ce document vous présente les différentes parties de la boîte de dialogue qui s'ouvre lors de la création d'un nouvel attribut.

Grandes étapes pour la création et l'activation d'un ou des attributs

1. Cliquez sur l'onglet Début/Bloc/définir des attributs.
2. Dans la boîte de dialogue Définition d'attribut, réglez les modes d'attribut et entrez l'information d'étiquette, l'emplacement et les options de texte et cliquez sur OK.
3. Créez ou redéfinissez un bloc (BLOC). Lorsque vous êtes invité à sélectionner des objets pour le bloc, incluez l'attribut dans le jeu de sélection.



Boîte de dialogue pour la commande définir des attributs

Présentation des modes d'attribut

Les modes d'attribut déterminent le comportement des attributs dans les blocs. Par exemple, vous pouvez contrôler :

- **Si un attribut est visible ou invisible dans le dessin :**
Un attribut invisible n'est ni affiché ni tracé ; toutefois, l'information d'attribut est stockée dans le fichier dessin et peut être transmise à un fichier d'extraction pour être utilisée dans un programme de base de données.
- **Si un attribut est constant ou variable :**
À chaque insertion d'un bloc dont l'attribut est variable, il vous est demandé d'entrer les données à stocker avec le bloc. Les blocs peuvent également utiliser des attributs constants dont les valeurs ne changent pas. Les attributs constants ne nécessitent pas de saisir une valeur lors de l'insertion d'un bloc.
- **Si un attribut peut être déplacé par rapport au reste du bloc :**
Vous pouvez utiliser les poignées pour modifier la position d'un attribut sans redéfinir le bloc. Pour empêcher ce mouvement, vous pouvez verrouiller la position de l'attribut par rapport aux autres objets du bloc.
- **Si l'attribut est un attribut à une seule ligne ou à plusieurs lignes :**
Contrairement aux attributs à une seule ligne (limités à 255 caractères), les attributs à plusieurs lignes offrent plus d'options de formatage.

Présentation des attributs

Un attribut est un libellé ou une étiquette qui associe des données à un bloc. À titre d'exemple de données que pourrait contenir un attribut, on trouve les numéros de pièce, prix, commentaires et les noms des propriétaires.

L'illustration suivante présente un bloc "chaise" comportant quatre attributs : type, fabricant, modèle et coût. Étant donné que les étiquettes ont été définies en tant que variables, des informations spécifiques sur chaque occurrence peuvent être ajoutées pour chaque référence de bloc insérée.

Les informations d'attribut extraites d'un dessin peuvent être utilisées dans un tableur ou une base de données afin de générer une liste de pièces ou une nomenclature. Vous pouvez associer plusieurs attributs à un bloc, à condition de définir une étiquette pour chacun d'eux.

Lors de la définition d'un attribut, les éléments suivants sont spécifiés :

- une étiquette identifiant l'attribut ;

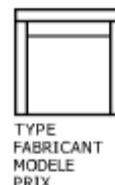
- un message à afficher lors de l'insertion du bloc ;
- une valeur par défaut utilisée si une valeur variable n'est pas indiquée dans l'invite.

Si vous envisagez d'extraire les informations des attributs pour les utiliser dans une liste de pièces, il peut s'avérer utile de conserver la liste des étiquettes d'attribut créées. Cette information d'étiquette vous sera nécessaire ultérieurement lorsque vous créez le fichier gabarit d'attribut.

Association d'attributs aux blocs

Après avoir créé une ou plusieurs définitions d'attribut, vous devez les associer à un bloc en les incluant dans le jeu de sélection lorsque vous définissez ou redéfinissez ce bloc.

Si vous désirez utiliser plusieurs attributs ensemble, définissez-les et incluez-les dans le même bloc. Par exemple, vous pouvez définir des attributs étiquetés "Type," "Fabricant," "Modèle" et "Coût," puis les inclure à un bloc appelé CHAISE.



MODIFIER UN ATTRIBUT

Ordre des attributs – ordre des questions

En règle générale, l'ordre des messages d'attribut est le même que l'ordre de sélection des attributs au moment de créer le bloc. Par ailleurs, si vous utilisez l'une ou l'autre de la fenêtre de capture ou d'impression pour sélectionner les attributs, l'ordre des messages sera inversé par rapport à l'ordre dans lequel vous avez créé les attributs. Vous pouvez utiliser le gestionnaire des attributs de bloc pour modifier l'ordre dans lequel les demandes d'information d'attribut vous seront présentées lors d'une insertion de référence de bloc.

Lorsque vous ouvrez une définition de bloc dans l'éditeur de blocs, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Ordre des attributs (commande ORDREATTBLOC) pour changer l'ordre dans lequel vous êtes invité à spécifier les informations d'attribut lorsque vous insérez la référence de bloc.

Pour modifier l'ordre des invites dans les définitions d'attribut

Comment modifier l'ordre d'affichage des invites qui s'affichent lorsque vous insérez un bloc doté d'attributs.

Pour modifier l'ordre des invites relatives aux valeurs des attributs (Gestionnaire des attributs de bloc)

1. Cliquez sur l'onglet insérer ➤ le groupe de fonctions Définition de bloc ➤ gérer les attributs. 
2. Dans le gestionnaire des attributs de bloc, sélectionnez un bloc dans la liste associée au champ Bloc ou cliquez sur le bouton sélectionné bloc, puis sélectionnez un bloc dans la zone de dessin.
Les attributs du bloc sélectionné sont affichés dans l'ordre d'apparition des invites.
3. Sélectionnez l'attribut, puis cliquez sur Monter ou sur Descendre pour changer sa position dans la liste des invites.

Remarque les boutons montés et descendre ne sont pas disponibles pour les attributs de valeur constante (Modes = C).

Pour modifier l'ordre des invites relatives aux valeurs des attributs (Editeur de blocs)

1. Cliquez sur l'onglet Insérer ➤ le groupe de fonctions Définition de bloc ➤ Editeur de blocs. 
2. Dans l'éditeur de blocs, sélectionnez un attribut de bloc.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris et choisissez Ordre des attributs.
4. Dans la boîte de dialogue Ordre des attributs, sélectionnez une définition d'attribut.
5. Cliquez sur Monter ou Descendre pour modifier l'ordre des invites demandant les définitions d'attribut.
6. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que la liste des définitions d'attribut soit dans l'ordre souhaité.

Modification d'une définition de bloc

Il existe plusieurs méthodes pour permettre de redéfinir une définition de bloc : vous choisirez une méthode selon que vous désirez apporter des modifications au dessin courant seulement ou également dans un dessin source.

- **Modifier la définition de bloc dans le dessin courant.**

L'éditeur de blocs fournit le moyen le plus simple de modifier un bloc dans le dessin courant. Les modifications que vous apportez et enregistrez dans l'éditeur de blocs remplacent la définition de bloc existante, et toutes les références à ce bloc dans le dessin sont immédiatement mises à jour. Une autre façon de modifier une définition de bloc consiste à en créer une, mais à entrer le nom de la définition de bloc existante. Vous pouvez insérer et décomposer une occurrence du bloc initial, puis utiliser les objets qui en résultent pour créer la nouvelle définition de bloc.

- **Modifier la définition de bloc dans le dessin source et la réinsérer dans le dessin courant.**

La mise à jour d'un bloc créé dans un autre dessin et son insertion dans le dessin courant ne déclenche pas une mise à jour automatique (contrairement à l'insertion de xréfs). Pour mettre à jour un bloc qui a été mis à jour dans un autre dessin, vous devez le réinsérer.

- **Mettre à jour une définition de bloc provenant d'un fichier de dessin inséré.**

Les définitions de bloc créées dans le dessin courant par insertion d'un fichier dessin ne sont pas mises à jour automatiquement lors de la modification du dessin d'origine. Vous devez réinsérer le dessin pour mettre à jour une définition de bloc du fichier de dessin.

- **Mettre à jour une définition de bloc provenant d'un dessin de bibliothèque (option avancée).**

L'insertion d'un bloc à l'aide de DesignCenter ne remplace pas une définition de bloc existante. Pour insérer une définition de bloc qui a été mise à jour dans une bibliothèque de blocs, par exemple, utilisez la commande WBLOC pour enregistrer le bloc en tant que dessin séparé. Ensuite, insérez le dessin pour écraser la définition de bloc obsolète.

Remarque les descriptions de bloc sont supprimées lors de l'exécution de la commande INSÉRER. Utilisez le Presse-papier pour copier et coller une description de bloc affichée dans la boîte de dialogue Définition de bloc d'une définition de bloc à une autre.

Boîte de dialogue modifié attribut

Permet de modifier les attributs d'une définition de bloc.

Résumé

La boîte de dialogue modifié attribut propose les onglets suivants :

- Attribut
- Options de texte

- Propriétés

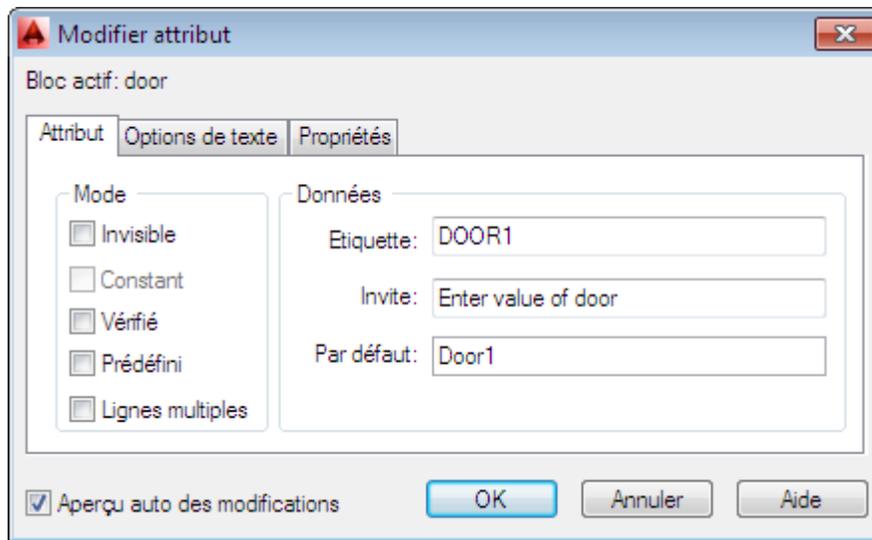
Aperçu auto des modifications

Détermine si la zone de dessin est immédiatement mise à jour pour afficher les changements d'attribut visible effectués. Si l'option aperçue auto des modifications est sélectionnée, les changements sont visibles immédiatement. Dans le cas contraire, les changements ne sont pas visibles immédiatement.

La désactivation de l'option aperçue auto des modifications se traduit par une légère amélioration des performances. Cette option n'est pas disponible si l'option appliquer les modifications aux références existantes n'est pas sélectionnée.

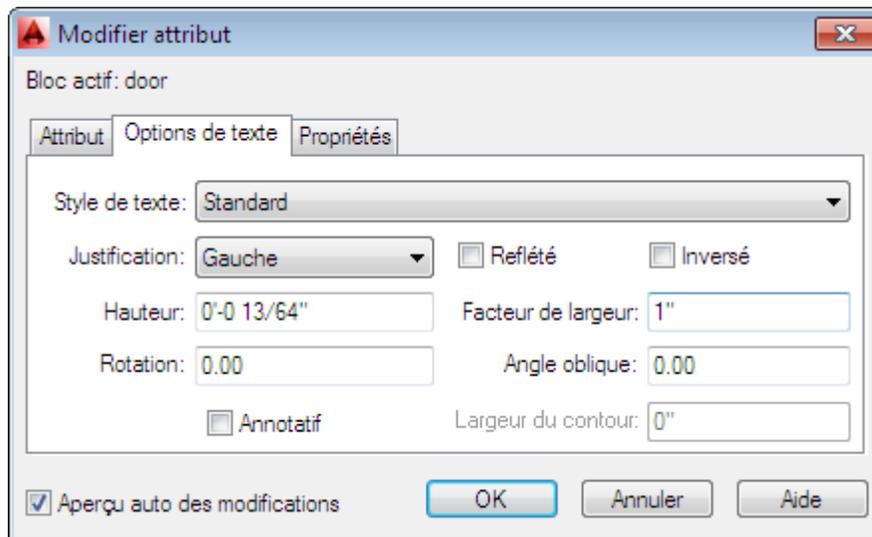
Onglet Attribut (boîte de dialogue modifié attribut)

Définis la façon d'attribuer une valeur à un attribut et précise si cette valeur est visible dans la zone de dessin ; détermine également le message invitant les utilisateurs à entrer une valeur. Cet onglet affiche aussi le nom de l'étiquette identifiant l'attribut.



Onglet Options de texte (boîte de dialogue modifié attribut)

Définis les propriétés qui déterminent l'aspect du texte d'un attribut dans le dessin. Pour modifier la couleur du texte de l'attribut, utilisez l'onglet Propriétés.



Onglet

Propriétés (boîte de dialogue modifié attribut)

Définis le calque sur lequel repose l'attribut, ainsi que la couleur, l'épaisseur et le type de ligne associés. Si le dessin utilise des styles de tracé, vous pouvez en associer un à l'attribut via l'onglet Propriétés.

