

L'échelle d'insertion

L'échelle d'insertion détermine l'unité de mesure des blocs et des dessins insérés dans le dessin courant. Un bloc ou un dessin créé avec des unités différentes de celles spécifiées par cette option est mis à l'échelle lors de son insertion. L'échelle d'insertion correspond au rapport entre les unités utilisées dans le bloc ou le dessin source, et celles utilisées dans le dessin cible.

Selon ces paramètres, le bloc inséré n'aura pas toujours les mêmes dimensions.

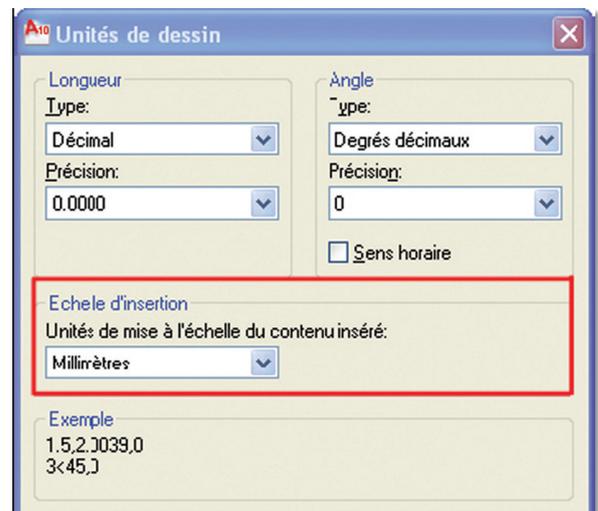
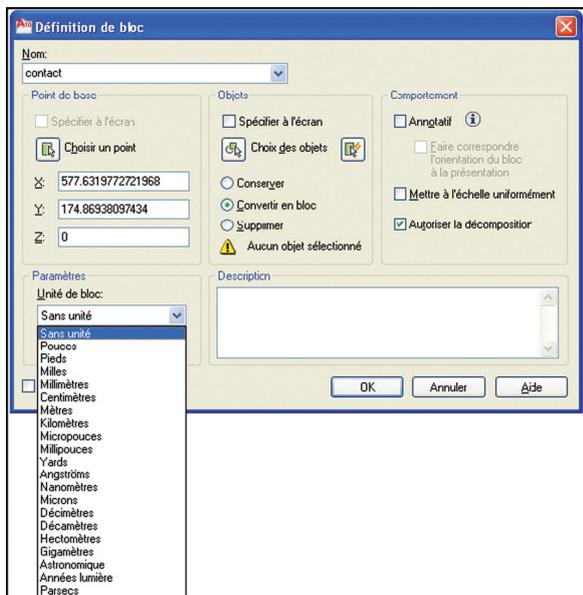
Lors de la création d'un bloc, il vous est demandé de spécifier l'unité du bloc. Cette valeur servira de référence lors de l'insertion du bloc.

Insérez les trois blocs.

Le premier bloc, « **Sans Unité** », sera inséré à une échelle 1=1 en conservant ses valeurs d'origines.

Le second bloc, « **Millimètre** », sera inséré à une échelle 1=1 en conservant ses valeurs d'origines du fait que le paramètre d'insertion est réglé en « **Millimètres** ».

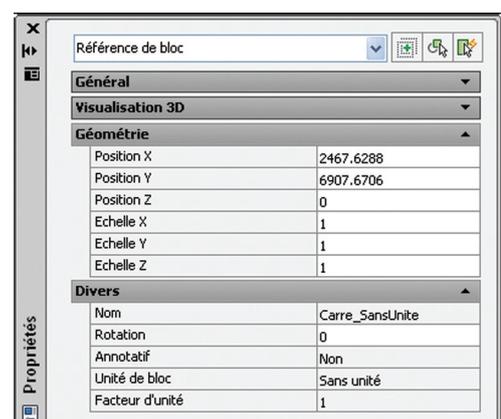
Le troisième bloc, « **Mètre** », sera inséré à l'échelle 1=1 avec un facteur d'échelle 1 000 fois plus grand. Cette échelle correspondra au rapport d'unité entre les « **Mètres** » et les « **Millimètres** ».

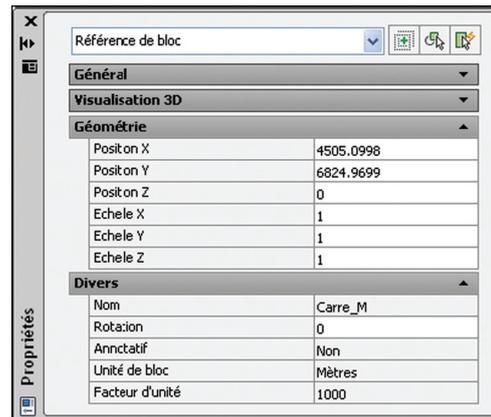
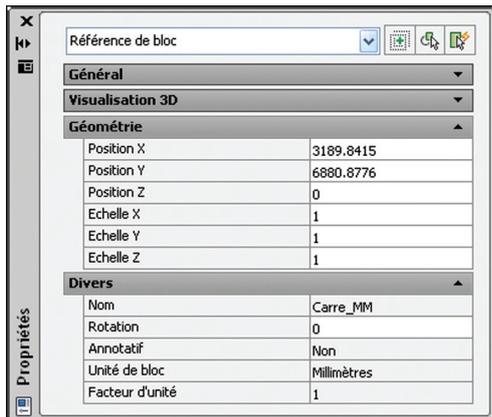


Sélectionnez « **Sans unité** » pour insérer le bloc sans le mettre à l'échelle pour qu'il corresponde aux unités spécifiées.

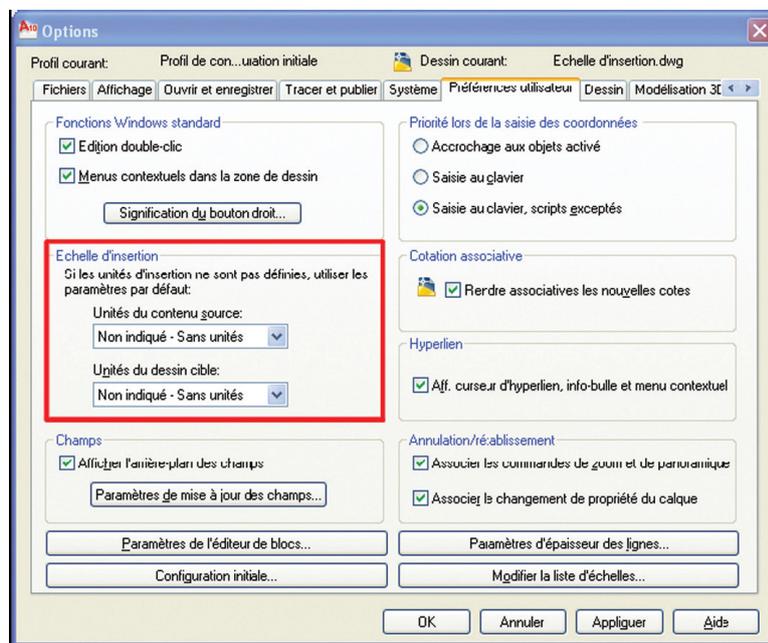
Prenons comme exemple trois blocs représentant un carré de 10x10. Le premier sera construit avec l'option « **Sans unité** », le second avec l'option « **Millimètres** » et le troisième avec l'option « **Mètres** ».

Dans les paramètres des contrôles d'unité, réglez l'échelle d'insertion à la valeur « **Millimètres** ».





On peut constater que ces trois blocs possèdent les mêmes facteurs d'échelle en X, en Y et en Z. Par contre leur facteur d'unité change. Si dans les contrôles d'unités on change le facteur d'insertion, les blocs qui seront insérés par la suite prendront en compte le nouveau facteur. Dans le même contexte, ce facteur d'échelle d'insertion peut être réglé différemment à partir de la fenêtre des options.

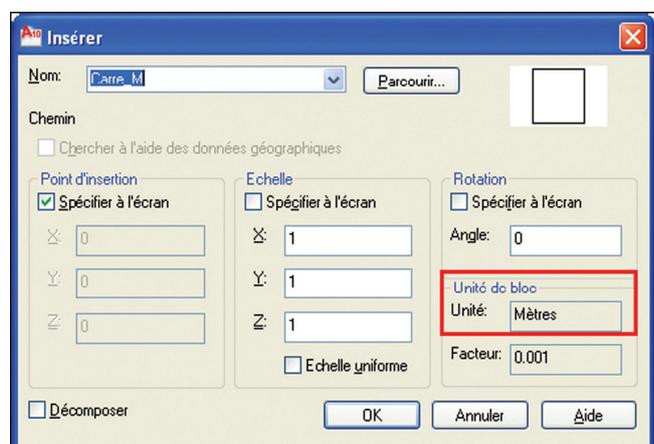


Ce paramètre ne sera pris en compte que si la variable système « **INSUNIT** » a pour valeur 0 ou si dans la fenêtre des contrôles des unités, l'échelle d'insertion est réglée sur « **Sans Unité** ».

En conclusion, avant d'insérer un bloc, il est important de connaître :

- L'unité de création du bloc
- L'unité du dessin

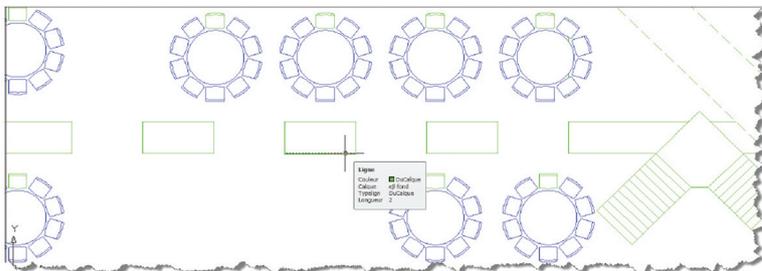
L'unité de création du bloc s'obtient lors de l'insertion d'un bloc. Cette valeur n'est pas modifiable et se paramètre lors de la création du bloc.



L'info-bulle de survol

Lorsque vous placez le curseur au-dessus d'un objet, AutoCAD peut afficher une info-bulle de survol retournant certaines propriétés de l'objet.

Ces propriétés correspondent aux mêmes propriétés que la palettes des propriétés sauf qu'elles ne peuvent pas être modifiées.



Cette info-bulle de survol peut, si vous le souhaitez, être inactive, dans ce cas elle ne s'affichera pas, ou active par le passage du curseur au-dessus d'un objet.

C'est la variable système **ROLLOVERTIPS** qui gère cet état.

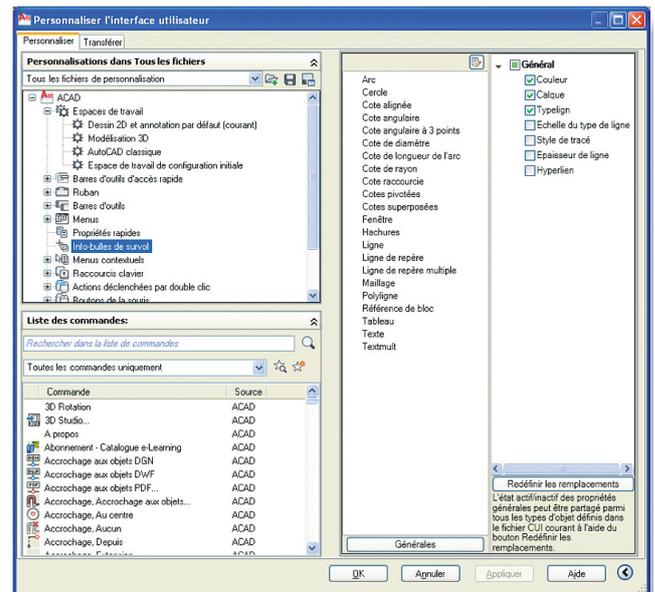
- **ROLLOVERTIPS = 0** : les bulles de survols ne s'affichent pas
- **ROLLOVERTIPS = 1** : les info-bulles de survols sont actives

Les propriétés et les valeurs affichées dans une info-bulle peuvent être modifiées selon le type d'objet. Lorsque vous personnalisez l'affichage des propriétés pour une info-bulle de survol, vous pouvez afficher les propriétés communes à tous les types d'objet ou les propriétés spécifiques à un type d'objet. Les propriétés disponibles sont les mêmes que celles sur la palette **Propriétés** et celle des **Propriétés rapides**. Il vous est possible de synchroniser les informations des **Propriétés rapides** avec celle de l'info-bulle et vice-versa.

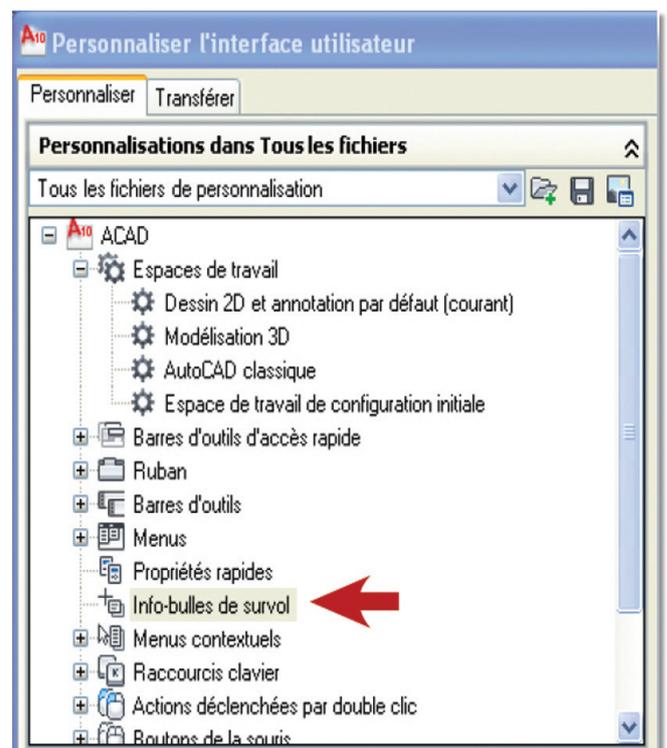
Paramétrage de l'info-bulle de survol

Le paramétrage de l'info-bulle de survol est géré par le fichier menu « **CUI** »

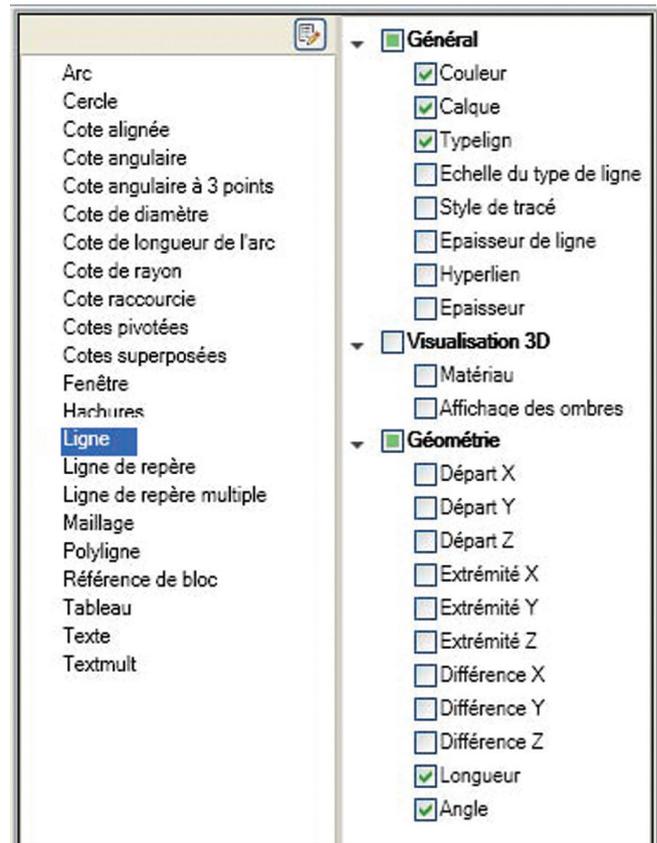
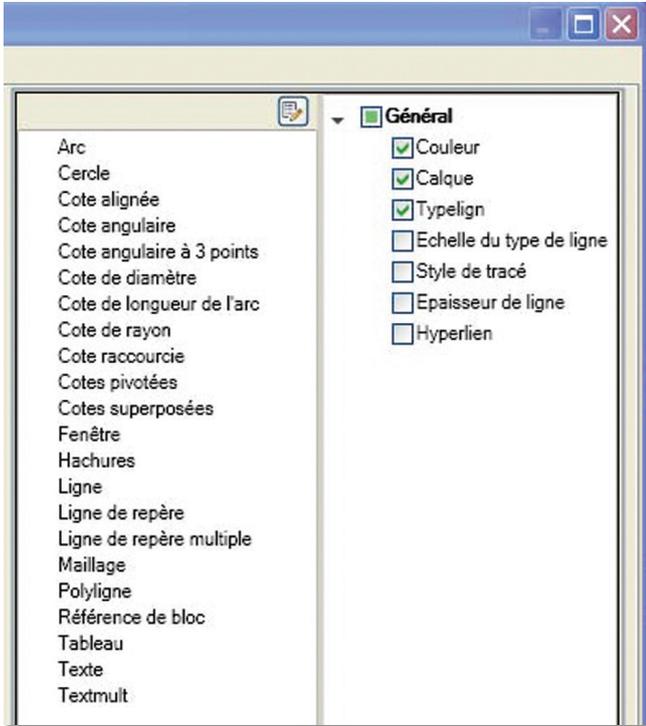
Pour y accéder, tapez la commande **CUI** ou **IUP**.



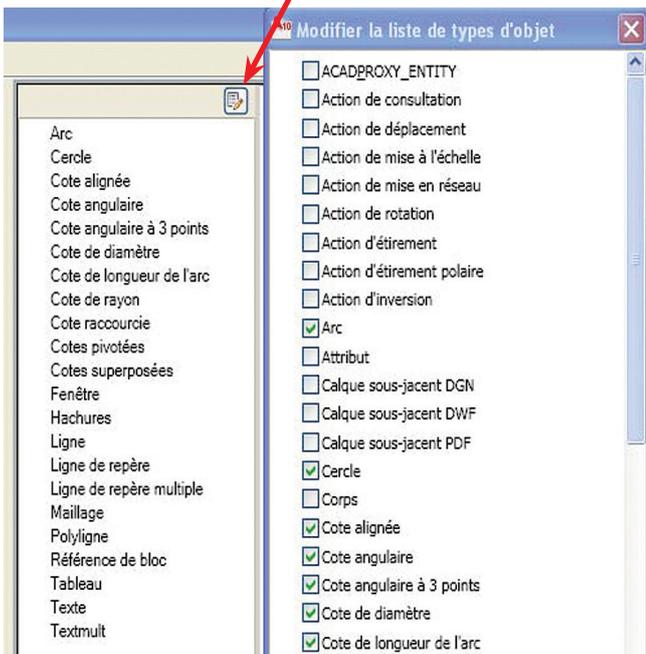
Dans la fenêtre de « **Personnalisation dans tous les fichiers** », sélectionnez la ligne « **Info-bulles de survol** ».



Dans la partie droite s'affiche la liste des objets et leurs propriétés pouvant être gérés par l'info-bulle. Cette liste n'est pas complète car d'autres objets peuvent y être ajoutés.



L'ajout d'autres objets se fait en affichant la liste de tous les objets par un clic sur le bouton et en cochant les objets à ajouter.

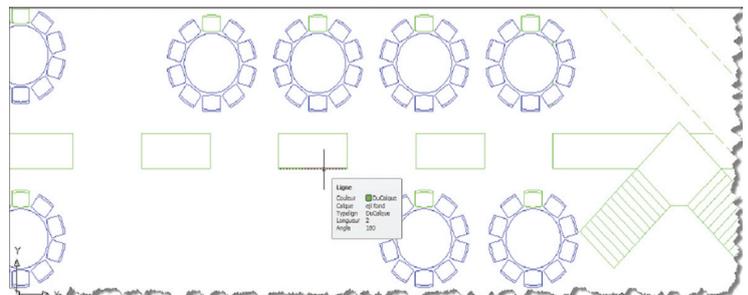


Pour chaque type d'objet vous devez cocher les propriétés que vous désirez voir afficher dans l'info-bulle de survol.

Par exemple pour une ligne on pourrait vouloir afficher : son calque, sa couleur, son type de ligne, sa longueur et son angle.

Une fois les objets paramétrés, cliquez sur le bouton « **Appliquer** » de la fenêtre de personnalisation de l'interface utilisateur pour enregistrer vos données et continuer d'autres opérations ou directement sur le bouton « **OK** » si vous désirez quitter ce paramétrage.

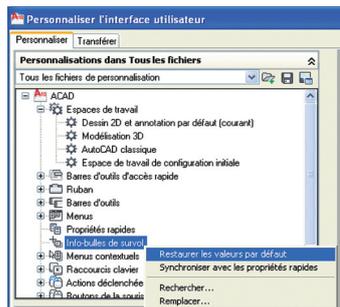
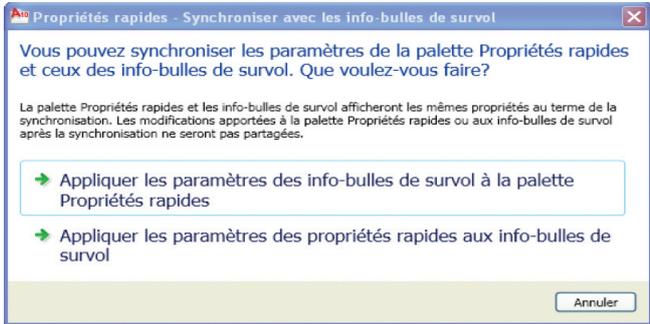
Dès lors que votre curseur passera au-dessus d'un objet reconnu, à condition que la variable système **ROLLOVERTIPS** soit égale à 1, une info-bulle s'affichera.



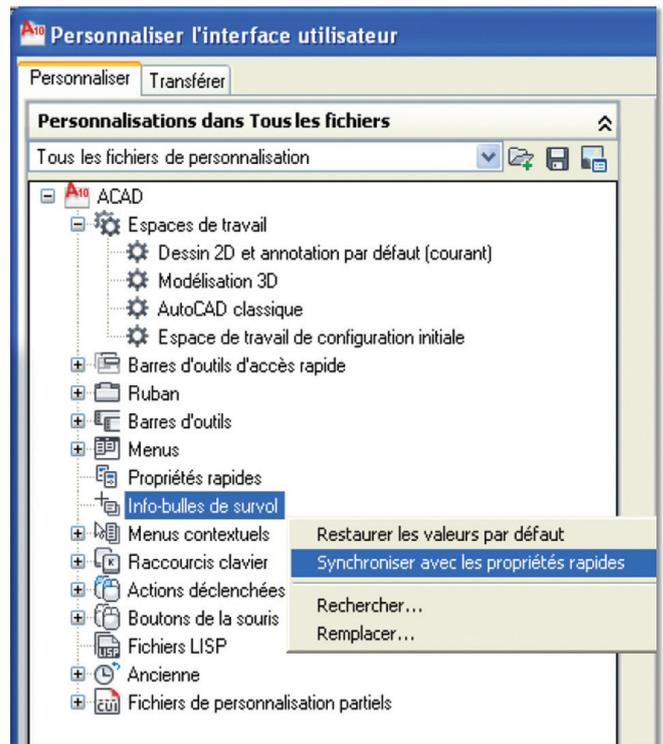
L'info-bulle peut afficher les mêmes informations que les **Propriétés rapides**. Dans ce cas il est nécessaire de paramétrer les **Propriétés rapides** selon le même principe que l'info-bulle et de synchroniser les informations entre les deux.

Trucs et astuces AutoCAD

Cette synchronisation s'effectue depuis le fichier menu **CUI**.

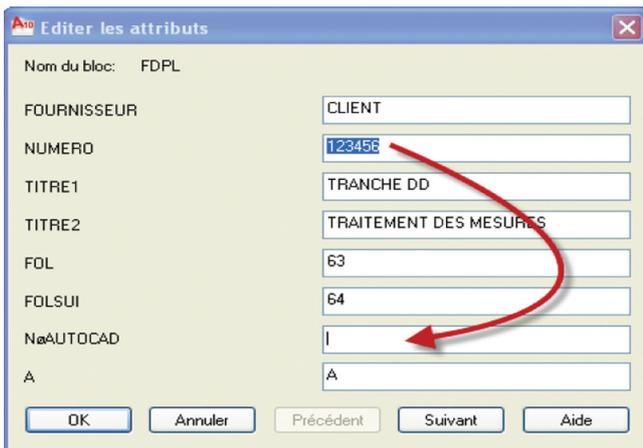


Vous pouvez revenir sur les valeurs par défaut, depuis le menu **CUI**.

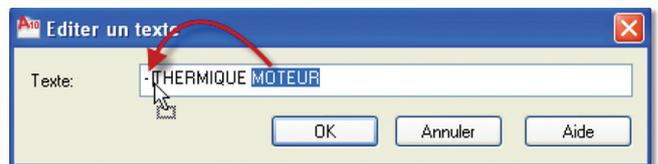


Glisser/Déposer du texte

L'action du Glisser/Déposer fonctionne depuis l'éditeur de texte « **Une ligne** » et l'éditeur d'attributs appelé par la commande « **DDATTE** ». Elle permet de sélectionner une zone d'un texte depuis un champ et la déposer dans le même ou un autre champ .



1. Sélectionnez la zone de texte à déplacer.
2. Tout en laissant appuyé le bouton gauche de la souris, déplacez le curseur dans le champ où doit être placé le texte.
3. Lâchez le bouton gauche de la souris.



Routines issues des cahiers **AutoCAD – Editions Dominique VAQUAND**
INFORMATIQUE CAO-DAO Votre partenaire **Dominique VAQUAND Sarl**

Développements sur AutoCAD – Formations tous niveaux sur site
Prestations de service – Vente et mise à jour AutoCAD

BP 33 – 13430 EYGUIERES Cedex – Tél. : 04 90 57 96 70 – Fax : 04 90 57 96 23

contact@dominique-vaquand.com – www.dominique-vaquand.com