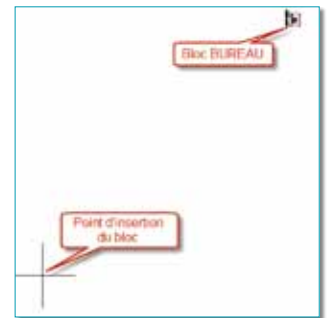


# Redéfinir le point d'insertion d'un bloc

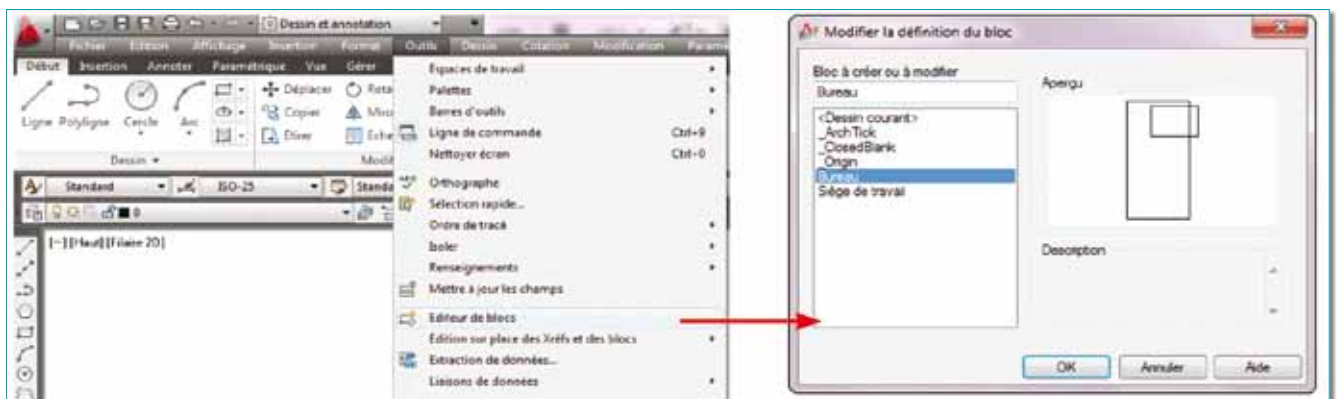
Il arrive quelquefois de devoir redéfinir le point d'insertion d'un bloc. Sans prendre quelques précautions, les blocs, de même nom, déjà insérés dans le dessin, risquent de changer de position. Pour éviter ce phénomène il existe une petite astuce que nous vous dévoilons. Prenons comme exemple le cas concret d'un bloc représentant un bureau. Lors de sa création son point d'insertion a été défini à une origine de « 0,0 ». A chaque fois que ce bloc est inséré, il doit être ensuite déplacé pour être positionné correctement à sa place. Cela pose donc le problème de son point d'insertion mal défini.

Alors, comment redéfinir le point d'insertion des blocs déjà insérés, sans modifier leur position originale ?

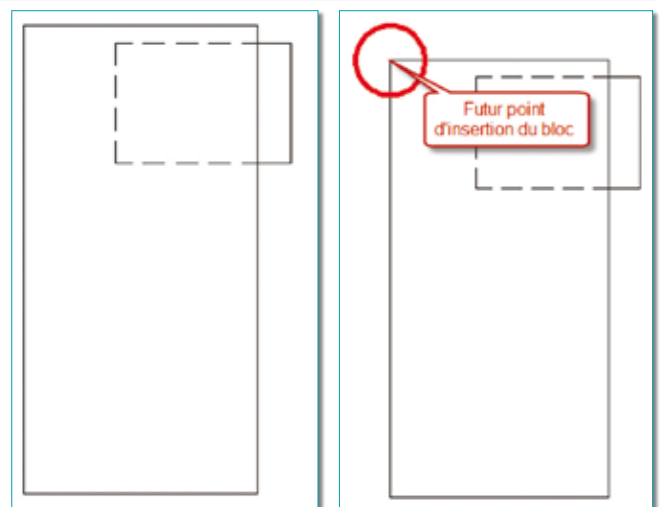


## Etape 1

Ouvrir l'éditeur de bloc en sélectionnant le nom du bloc à modifier.



Définir un point sur la forme qui sera le nouveau point d'insertion du bloc. Il est peut-être préférable de matérialiser temporairement ce point par un cercle dont le centre correspondra au nouveau point d'insertion du bloc. Ce cercle sera supprimé à la fin. Dans notre exemple nous allons définir le point haut gauche du bureau comme futur point d'insertion du bloc.



## Etape 2

Lancez la commande « *COPIER AVEC POINT DE BASE* » et sélectionnez tous les objets correspondant au bloc sans prendre le cercle qui sert ici de référence.

## Etape 3

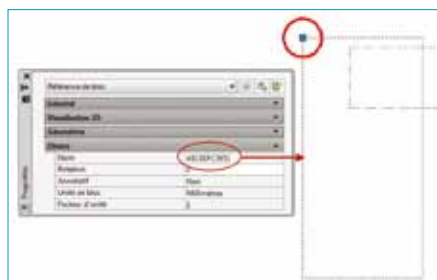
Supprimez toute la partie graphique du bloc sans supprimer le cercle.

## Etape 4

Lancez la commande « *COLLER EN TANT QUE BLOC* », en insérant le bloc au centre du cercle. Par ce processus vous allez créer un bloc imbriqué dans le bloc original.

### Etape 5

Relevez le nom du nouveau bloc depuis la fenêtre des propriétés. Son nom doit commencer par «ASC...».



### Etape 6

Supprimez le cercle qui a servi de point de référence, puis sauvegardez le bloc sous son nom d'origine.

### Etape 7

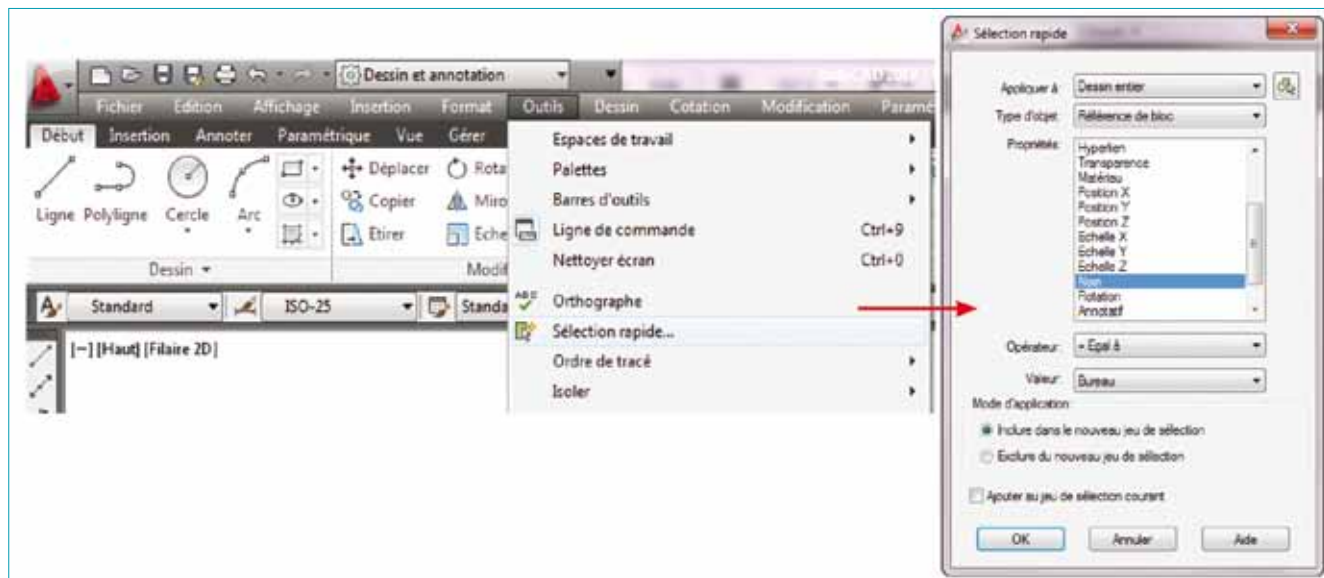
Lancez la commande «RENOMMER», et renommez le bloc dont vous avez relevé le nom. Donnez-lui un nom significatif, par exemple : «BUREAU».



### Etape 8

Cette étape consiste à décomposer le bloc «BUREAU», bloc dont le point d'insertion est incorrect. Par cette action, le bloc «BUREAU» sera remplacé par le bloc «BUREAU1» dont le point d'insertion est correctement défini.

Si votre dessin contient plusieurs blocs «BUREAU», soit vous les décomposez un à un pour libérer le bloc «BUREAU1», soit, et pour éviter d'en oublier au passage, vous utilisez la commande de sélection rapide en faisant une recherche sur le nom de bloc «BUREAU». Après cette recherche, vous pouvez lancer la commande «DECOMPOS».



### Etape 9

Cette étape va permettre de purger la définition du bloc «BUREAU» en lançant la commande «PURGER».

Après avoir correctement supprimé la définition du bloc «BUREAU» du dessin, rien ne vous empêche de renommer le bloc «BUREAU1» en «BUREAU».

### Note :

Si dans la fenêtre «PURGER» le nom du bloc original n'apparaît pas dans la liste des noms des blocs à purger, cela signifie qu'au moins un bloc n'a pas été décomposé. A vous de le trouver !

