



Créer un bloc

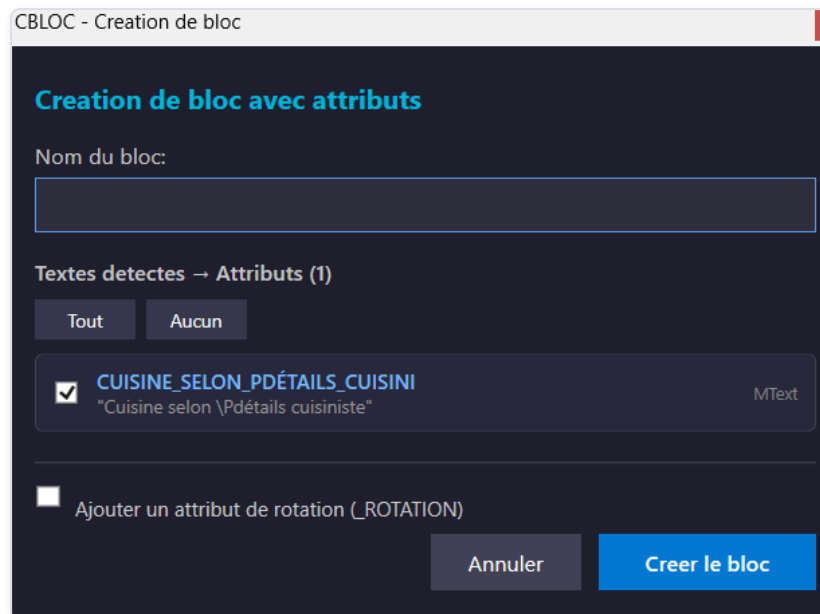
Transformer une sélection en bloc, avec conversion automatique des textes en attributs

Version du logiciel : 4.3.724 ou plus récente

Document : 1^{re} édition — 2 août 2026

electrocad.ch · info@electrocad.ch

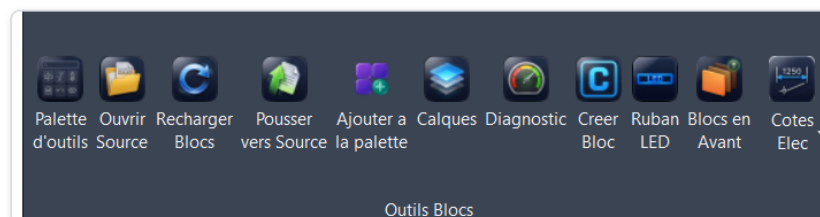
1. Présentation



La création de bloc : nom, point d'insertion, textes convertis en attributs.

CBLOC transforme les objets sélectionnés en bloc. Sa particularité : les **textes deviennent des attributs**. Un symbole dessiné avec son repère écrit à côté devient un bloc dont le repère est modifiable proprement.

**Créer Bloc**
CBLOC
Transformer la sélection en bloc, textes convertis en attributs.



Le panneau Outils Blocs — Créer Bloc.

2. Démarrage rapide en 4 étapes

- 1 **Dessinez le symbole** avec ses textes à leur place définitive.
- 2 **Sélectionnez l'ensemble** et lancez **CBLOC**.
- 3 **Nommez le bloc** dans la fenêtre qui s'ouvre.
- 4 **Choisissez les textes à convertir** — la fenêtre liste les textes détectés avec, pour chacun, le nom d'attribut qu'il deviendra et son contenu d'origine. *Tout* / *Aucun* cochent l'ensemble.
- 5 **Créez le bloc.**

3. Les textes détectés

Tous les textes de la sélection ne méritent pas de devenir des attributs : une note de dessin n'a rien à faire dans un bloc paramétrable. La fenêtre les liste un par un, avec une case à cocher, le **nom d'attribut** qui sera créé (dérivé du contenu du texte), le texte d'origine et son type (texte simple ou MText). Décochez ce qui doit rester du dessin figé.

Le nom d'attribut est dérivé du texte

Un texte long donne un nom long et peu maniable. Si l'attribut doit être exploité ensuite — liste de matériel, report par `COPYATTR` — renommez-le après création, ou partez d'un texte court et explicite.

4. L'attribut de rotation

Une case optionnelle ajoute un attribut `_ROTATION` au bloc. Il sert aux blocs dont l'orientation doit être lue ou pilotée — repères qui doivent rester horizontaux quelle que soit la pose de l'appareil, notamment.

5. Pourquoi convertir les textes

Un texte figé dans un bloc est identique sur toutes les instances. Un attribut se renseigne instance par instance — c'est ce qui permet de numéroté, de référencer, et de faire remonter l'information dans la liste de matériel.

Le point d'insertion compte

Choisissez-le là où l'on veut accrocher l'appareil (le centre d'un luminaire, le point de fixation d'une prise), pas au coin du rectangle englobant.

6. Après la création

- `EBADDSYM` — ajouter le bloc à une palette.
- `EBPUSH` — le publier dans la source pour tout le bureau.
- Configurer son calque, sa couleur et sa référence dans la palette.

7. Bonnes pratiques

- Dessinez à l'échelle des autres blocs de la bibliothèque.
- Nommez les attributs de façon constante d'un bloc à l'autre : les outils de copie et les listes s'appuient dessus.
- Un bloc sans attribut ne remontera dans aucune liste — pensez-y avant de le diffuser.

8. Référence des commandes

Commande	Rôle
 CBLOC	Créer un bloc depuis une sélection.
 EBADDSYM	Ajouter le bloc à une palette.
 EBPUSH	Publier dans la source.
 COPYATTR	Copier des attributs entre blocs.