

EXERCICE 09 – MOBILIER A, PREMIÈRE PARTIE

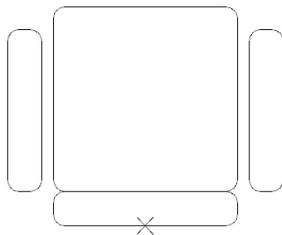
Ouvrez le fichier **XXXX_06 Mobilier A.dwg**.

Modifiez les calques des meubles illustrés ci-dessous en vue de les transformer en blocs internes. Choisissez le bon calque pour que chaque bloc s'adapte à la couleur du calque courant lors de son insertion.

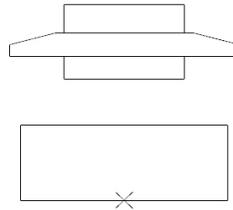
Les points représentés par un **x** situent les points d'insertion de chaque bloc. Vous n'avez pas à les dessiner.

Voici les blocs que vous devez créer. Notez que pour le bloc Robinetterie, le point d'insertion se trouve sur l'évier, mais ce dernier ne doit pas faire partie du bloc.

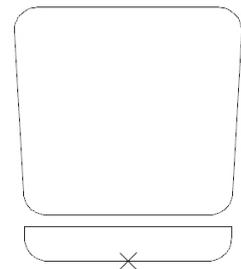
FAUTEUIL 24x19



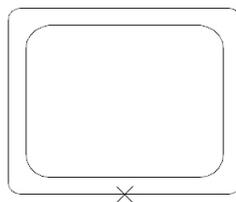
ORDINATEUR



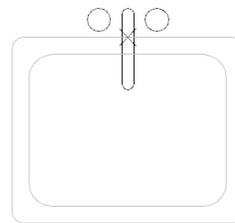
CHAISE 20x23



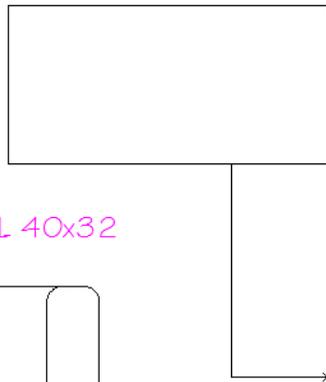
ÉVIER 20x16



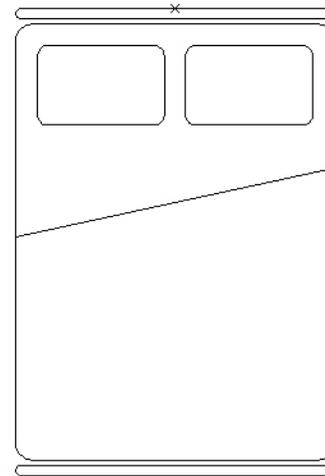
ROBINETTERIE



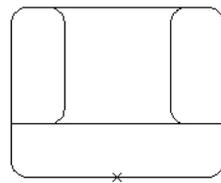
POSTE DE TRAVAIL 60x30



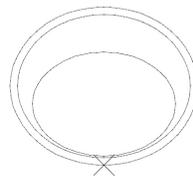
LIT DOUBLE



FAUTEUIL 40x32



LAVABO OVALE 19_16



TOILETTE 20_28

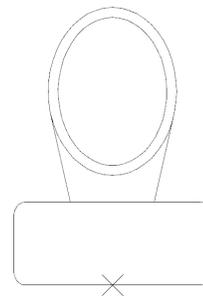
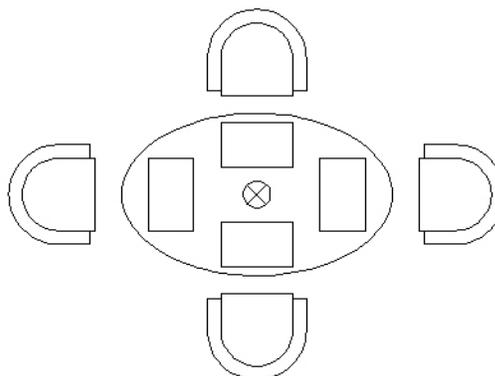


TABLE OVALE ET 4 CHAISES



Chaque nom de bloc doit être identique à celui inscrit ci-dessus.

Vérifiez vos blocs en les insérant une fois dans le fichier. Corrigez les erreurs et testez à nouveau chaque bloc corrigé.

Créez un répertoire nommé **Blocs** sur votre lecteur de dépôt de fichier. Transformez tous ces nouveaux blocs internes en blocs externes et placez-les dans ce nouveau répertoire. Cette banque de blocs augmentera votre efficacité lorsque vous préparerez des plans d'aménagement.

Enregistrez le fichier **XXXX_09 Mobilier A.dwg**. XXXX représente les quatre premiers caractères de votre code permanent.

