

Чертожни слоеве /LAYERS/

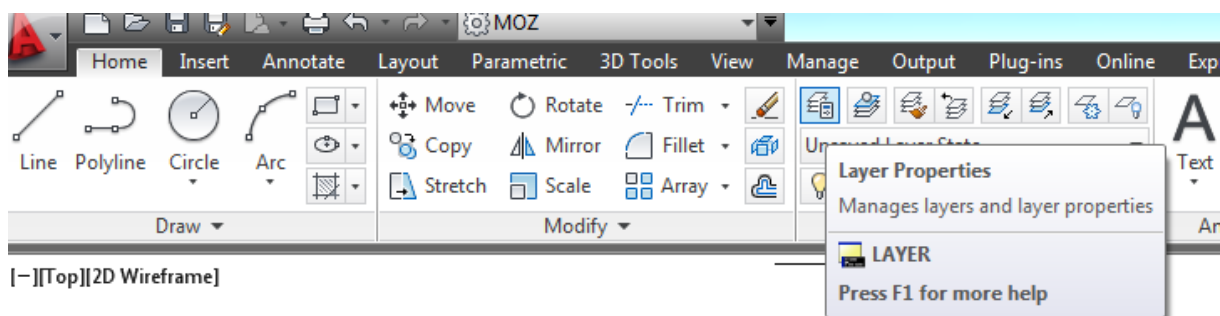
I. Създаване на слоеве

1. Влизане в менюто за създаване/редактиране на слоевете
От *RIBBON* менюто:

Home → *Layers* → *Layer Properties*

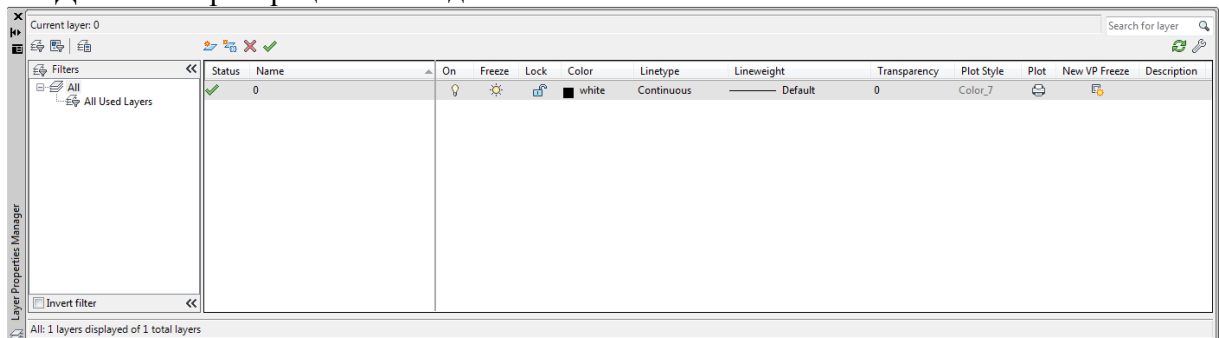
Клавишна комбинация:

LAYER



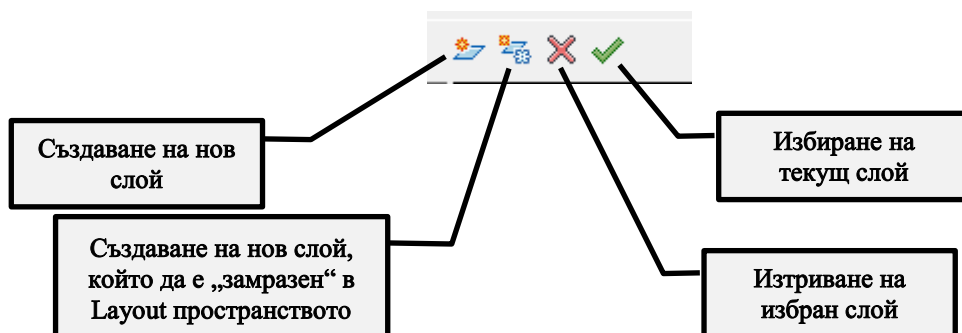
Извикване на командата от *RIBBON* менюто

2. Диалогов прозорец на командата



Основен изглед на диалоговия прозорец

3. Команди са създаване/изтриване на слоеве



4. Именуване на слоеве

Слоеве могат да имат произволни имена, дефинирани от потребителя. Желателно е името на слоя да не е прекалено дълго и да е точно и ясно дефинирано. Най-често имената на слоевете подсказват на потребителя, коя част от изчертаните обекти иска да попаднат в него.

Пример: В слой Armirovka ще се включат всички обекти, които са част от армировъчния план и представляват армировъчни пръти, стремени и др.

Status	Name	On	Freeze	Lock	Color	Linetype	Lineweight	Transparency	Plot Style	Plot	New VP Freeze
✓	0	☹	☀	🔒	white	Continuous	Default	0	Color_7	🖨	🔗
▢	Armirovka	☹	☀	🔒	red	Continuous	0.35 mm	0	Color_1	🖨	🔗
▢	Dim	☹	☀	🔒	white	Continuous	0.13 mm	0	Color_7	🖨	🔗
▢	Hatch	☹	☀	🔒	white	Continuous	0.13 mm	0	Color_7	🖨	🔗
▢	STB_Izglyed	☹	☀	🔒	253	Continuous	Default	0	Color_253	🖨	🔗
▢	STB_Razrez	☹	☀	🔒	8	Continuous	0.35 mm	0	Color_8	🖨	🔗
▢	TXT_025	☹	☀	🔒	white	Continuous	Default	0	Color_7	🖨	🔗
▢	TXT_035	☹	☀	🔒	white	Continuous	Default	0	Color_7	🖨	🔗
▢	TXT_050	☹	☀	🔒	white	Continuous	Default	0	Color_7	🖨	🔗
▢	ViewPort_ramka	☹	☀	🔒	white	Continuous	Default	0	Color_7	🖨	🔗

Примерни слоеве и техните характеристики

Имената на слоевете могат да се променят и след тяхното дефиниране, в процеса на работа. Това се постига чрез бавно двойно натискане на ЛБМ (Ляв Бутон на Мишката) върху името на избрания слой или чрез използването на клавиш *F2* от клавиатурата.

Важно: Обектите, които са в даден слой не променят своите характеристики при промяна в името на слоя, т.е. променя се само името на слоя, в който се намират.

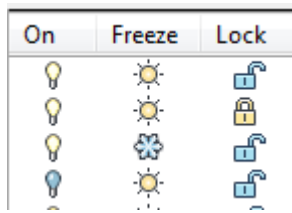
5. Свойства на слоевете

а) Статус и име на слоя



Текущия слой е този, в който ще попаднат новоизчертаните обекти. Обектите могат да преминават от един слой в друг, чрез избирание на желанния нов слой.

b) Включване, „замразяване“ и заключване на слоевете

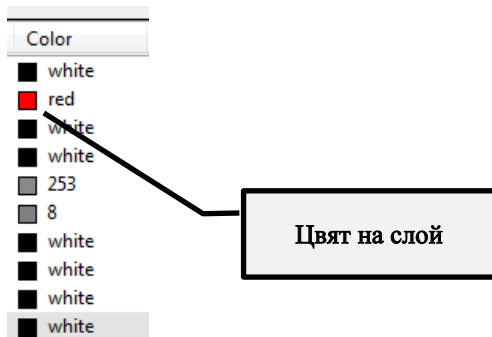


Включване/изключване на слой. Използва се за показване/скриване на съдържанието на даден слой, когато не е необходима то да се визуализира на чертежа.

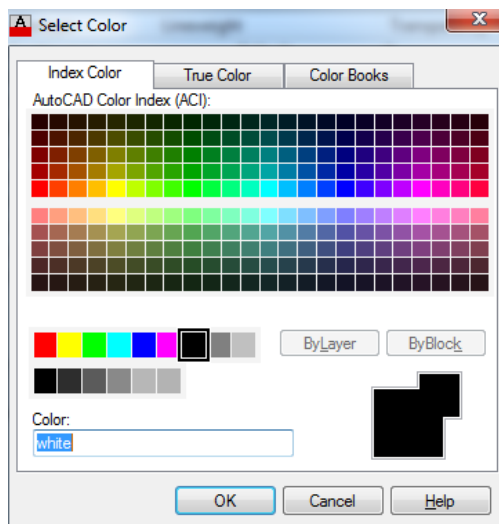
Замразяване/размразяване на слой. Функцията му е почти същата, като на включване/изключване на слой, като разликата е, че при големи чертежи се подобрява представянето на програмата.

Отключване/заключване на слой. Използва се за предотвратяване на инцидентно нанасяне на промени върху изчертаните обекти.

c) Избор на цвят на слоевете

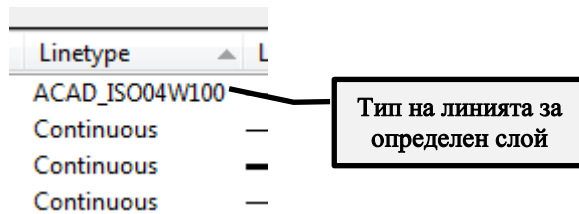


Избора на цвят се извършва чрез ЛБМ върху квадратното поле. Отваря се диалогов прозорец, който предоставя възможност за избор на цвят.

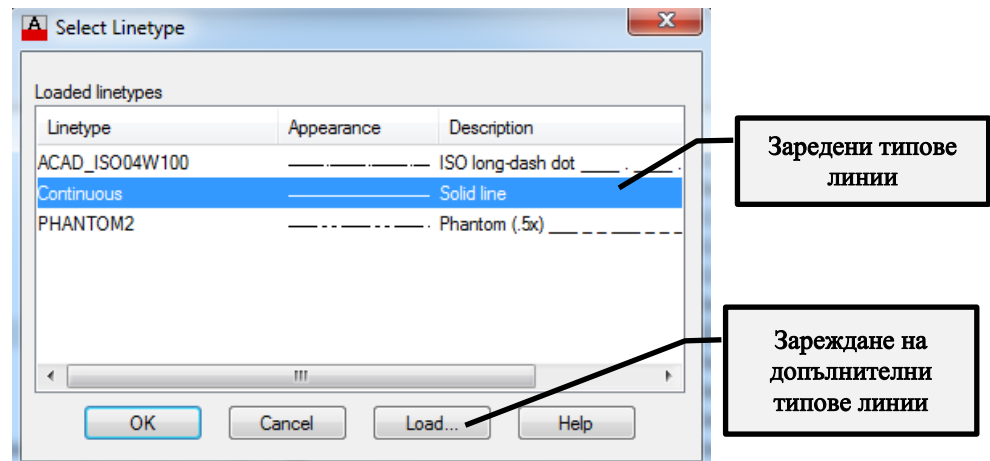


Възможни цветове на слоевете

d) Типове линии

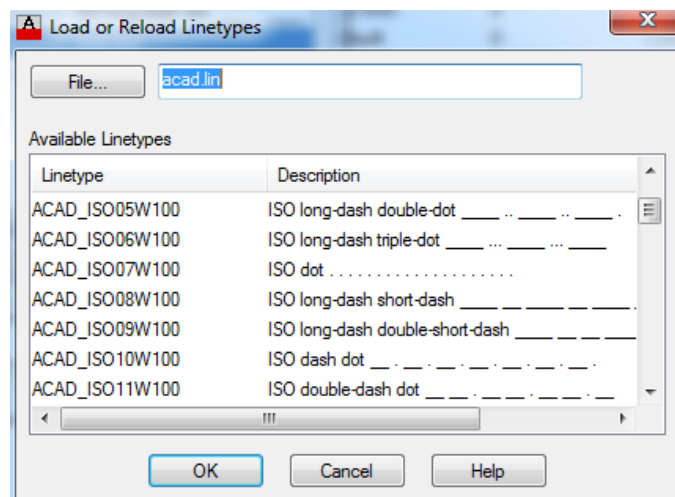


Избора на тип линия се извършва чрез ЛБМ върху полето, описващо името на типа линия. По подразбиране, слоевете се създават с непрекъснатата (Continuous) линия. Отваря се диалогов прозорец, който предоставя възможност за избор на различни типове линии.



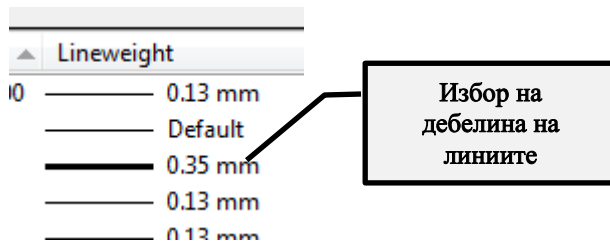
Възможни типове линии

Ако желаният от потребителя тип линия не се открива в заредените типове, могат да се заредят допълнителни типове линии от библиотеката на програмата.



Типове линии, намиращи се в библиотеката на програмата

е) Дебелина на линиите

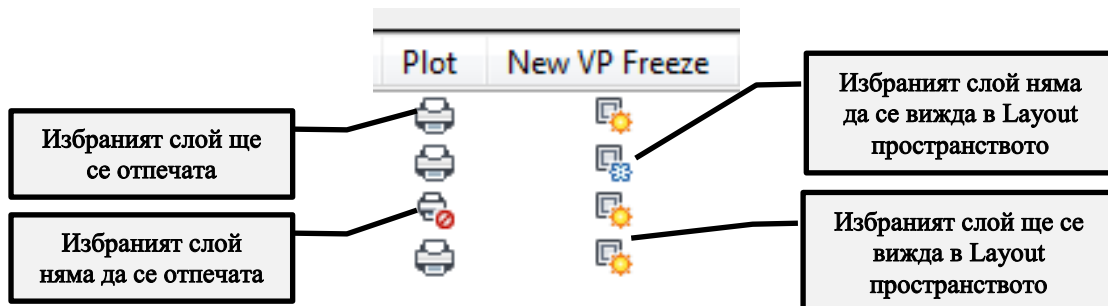


По подразбиране (Default) линията е с дебелина 0.25 мм.

В зависимост от мащаба на чертежа и възможностите, които ще се използват при неговото изчертаване могат да се използват следните препоръки за дебелина на линиите:

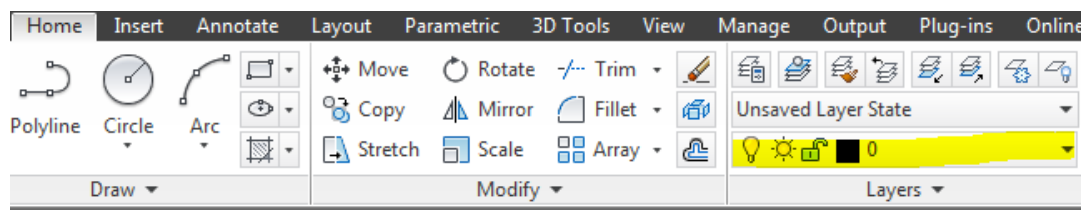
- Щриховка – 0.13-0.15 мм;
- Котировка – 0.13-0.15мм;
- Елементи в изглед – 0.25 мм;
- Елементи в разрез – 0.35-0.50 мм;

ф) Видимост на слоевете при отпечатване

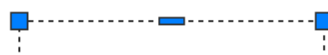


II. Прехвърляне на слоеве

Прехвърлянето на елемент от един слой в друг се извършва чрез селектиране на елемента и избиране на желанния слой от *RIBBON* менюто.



||[2D Wireframe]



Прехвърляне на слой от *RIBBON* менюто