

Отпечатване на чертежи

/без използване на анотативните свойства/

I. Отпечатване с диалогов прозорец

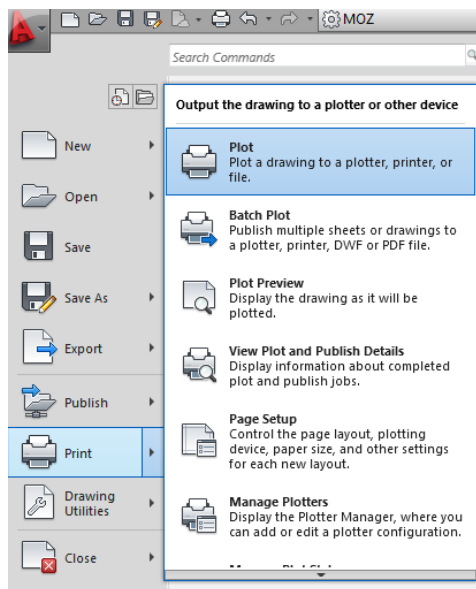
1. Извикване на команда за отпечатване на чертежи

От главното меню:

Menu → Print → Plot

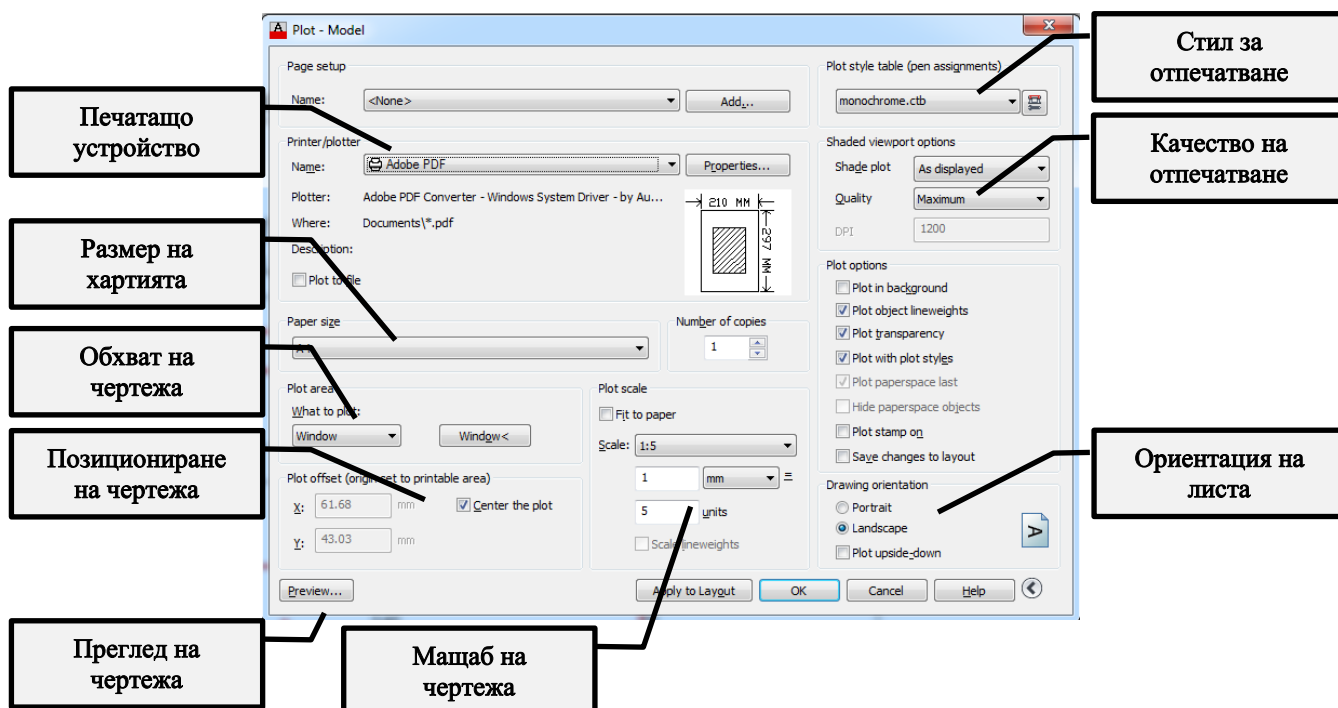
Клавишна комбинация:

Ctrl+P

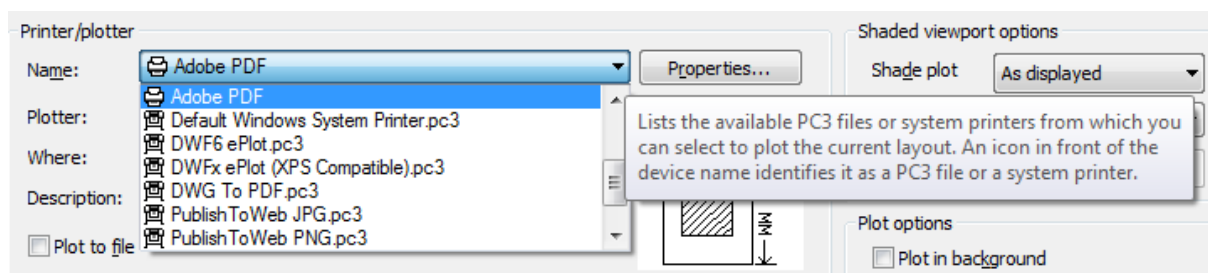


Извикване на командата от менюто

2. Диалогов прозорец на командата



а) Избор на печатащо устройство

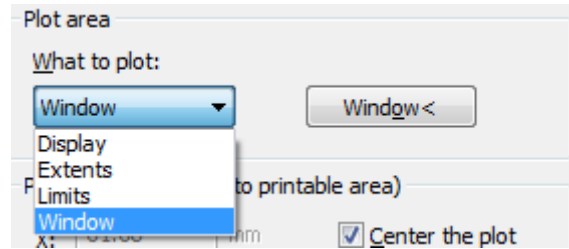


Потребителят има възможност да разпечатва чертежи на инсталиран принтер, плотер, в PDF формат или като плот файл.

Препоръка: Най-удобен вариант за преглед на чертежите преди тяхното разпечатване на хартия е да се отпечатат в PDF формат.

б) Размер на хартията – спрямо необходимостта

с) Обхват на чертежа



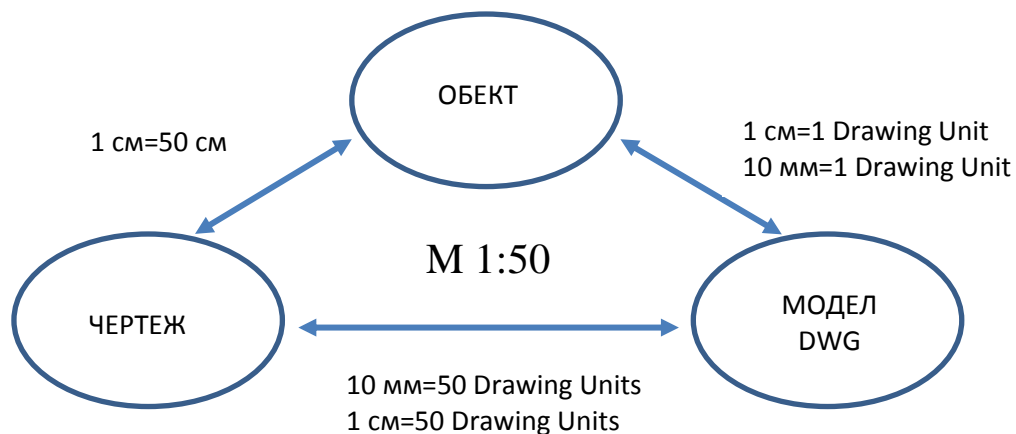
Display – Разпечатва обектите, които са видими на екрана при влизане в команда.

Extents – Разпечатва всичко, което се намира в чертежа.

Limits – Разпечатва всичко във въведените граници.

Window – Дефиниране на област на отпечатване.

d) Мащаб на чертежа



а) Стил на отпечатване

Основните стилове на отпечатване, които са декларирани в програмата са:

None – Цветовете в чертежа се отпечатват така, както са зададени в слоевете

Monochrome – Всичко в чертежа се отпечатва черно-бяло.

Grayscale – Всичко в чертежа се отпечатва в нюанси на сивото.

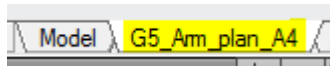
и др.

Възможно е и да се дефинира и потребителски стил на отпечатване.

II. Отпечатване в *Layout* пространството, чрез използване на *View Port*

1. Именуване на чертежа

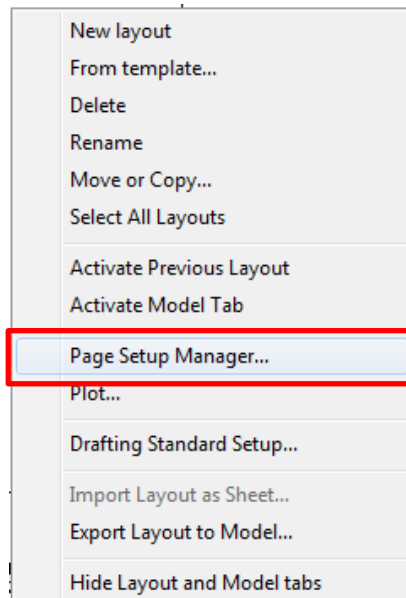
Важно: Името на чертежа трябва да съдържа само най-важната информация за чертежа.



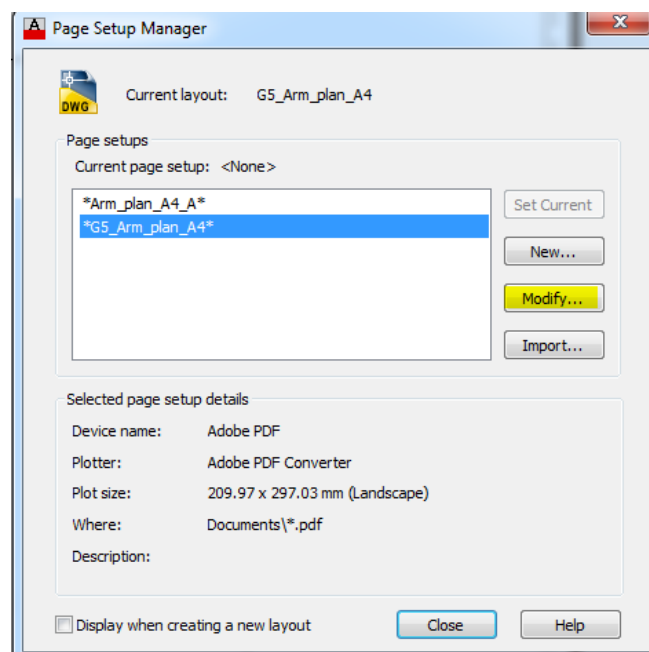
2. Създаване на пространство, в което ще е разположен чертежа

1) ДБМ (Десен Бутон на Мишката) върху името на *Layout-a*

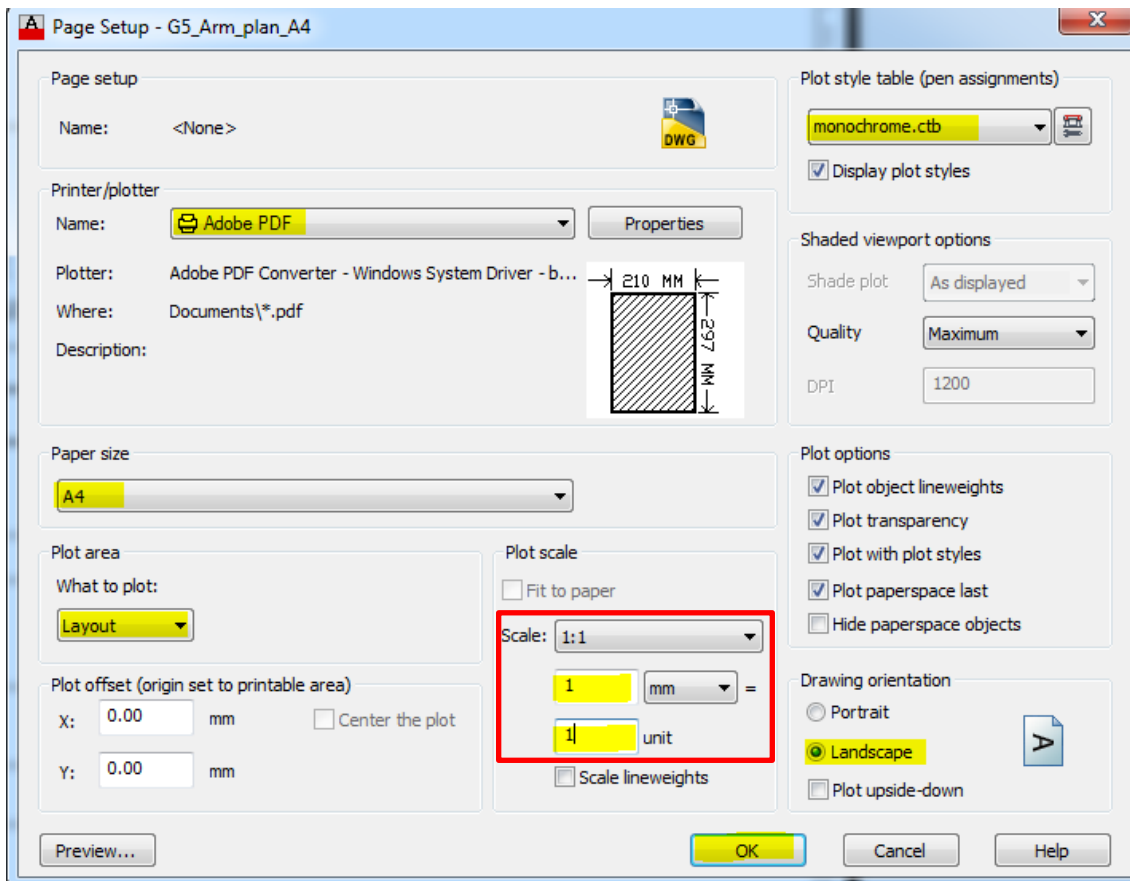
2) Настройка на пространството



3) Избор на *Layout* за който ще се извършват настройките



4) Настройки на пространството



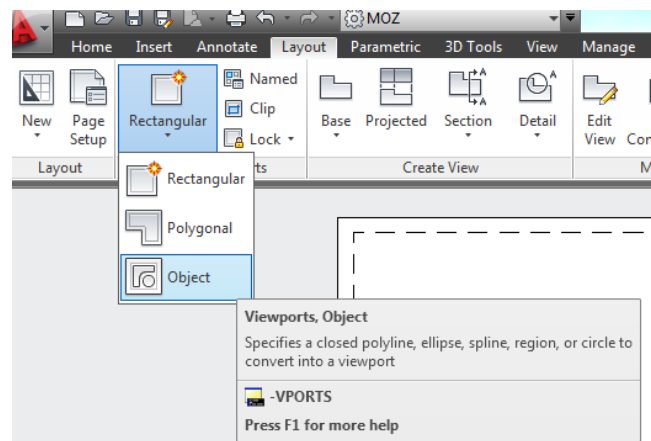
Важно: Тук мащабът трябва винаги да е 1:1, т.к. като мащабът на отделните части на чертежа се контролират в самите View Port – ове.

5) View Port

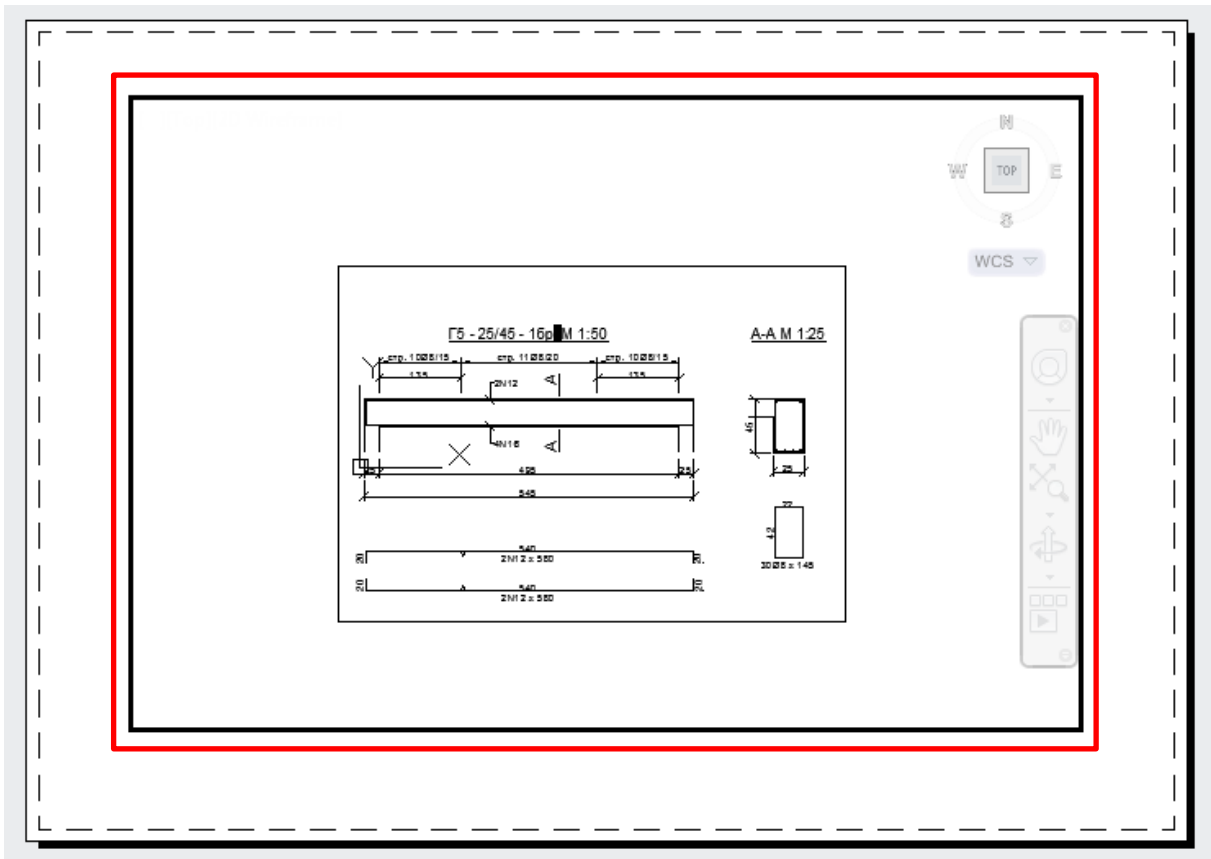
След настройката на пространството, трябва да въведем View Port

От RIBBON менюто:

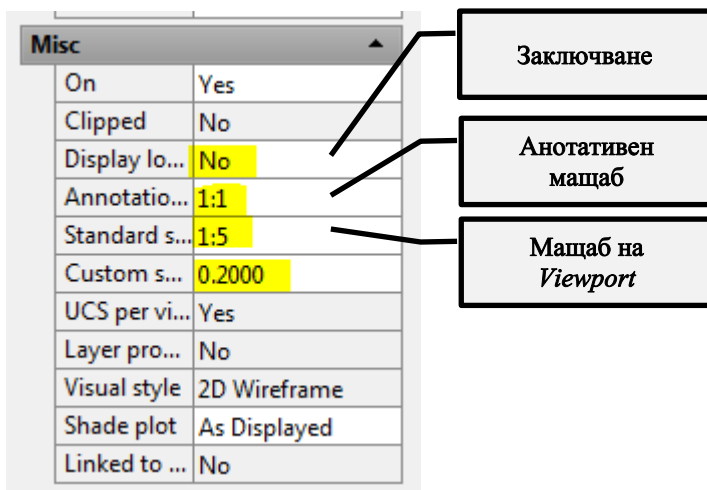
Layout → Layout Viewports → Rectangular



След изчертаването на *Viewport*-а влизаме в него с 2xЛБМ и центрираме частта от чертежа, която искаме да попадне в него.



От свойствата на *Viewport*-а избираме неговият мащаб.

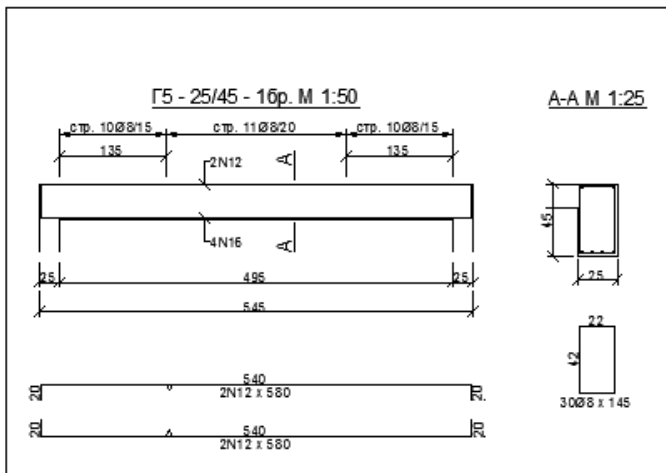


M1:50:

10 мм = 50 Drawing Units → 1 мм = 5 Drawing Units

Важно: В разгледаният пример, мащаба на чертежа е 1:50.

*Важно: След приключване на работата с *Viewport*-а е задължително той да се заключи, за да се избегне неволно разместване на чертежа.*



Общ изглед на чертежа