

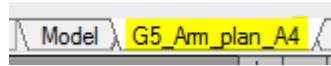
Отпечатване на чертежи

/с използване на анотативните свойства/

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

1. Именуване на чертежа

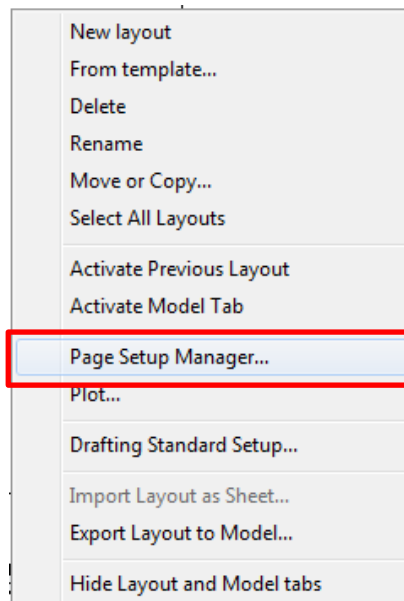
Важно: Името на чертежа трябва да съдържа само най-важната информация за чертежа.



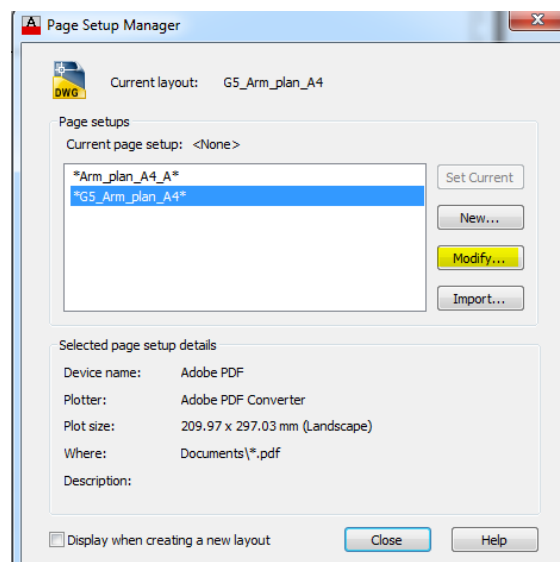
2. Създаване на пространство, в което ще е разположен чертежа

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

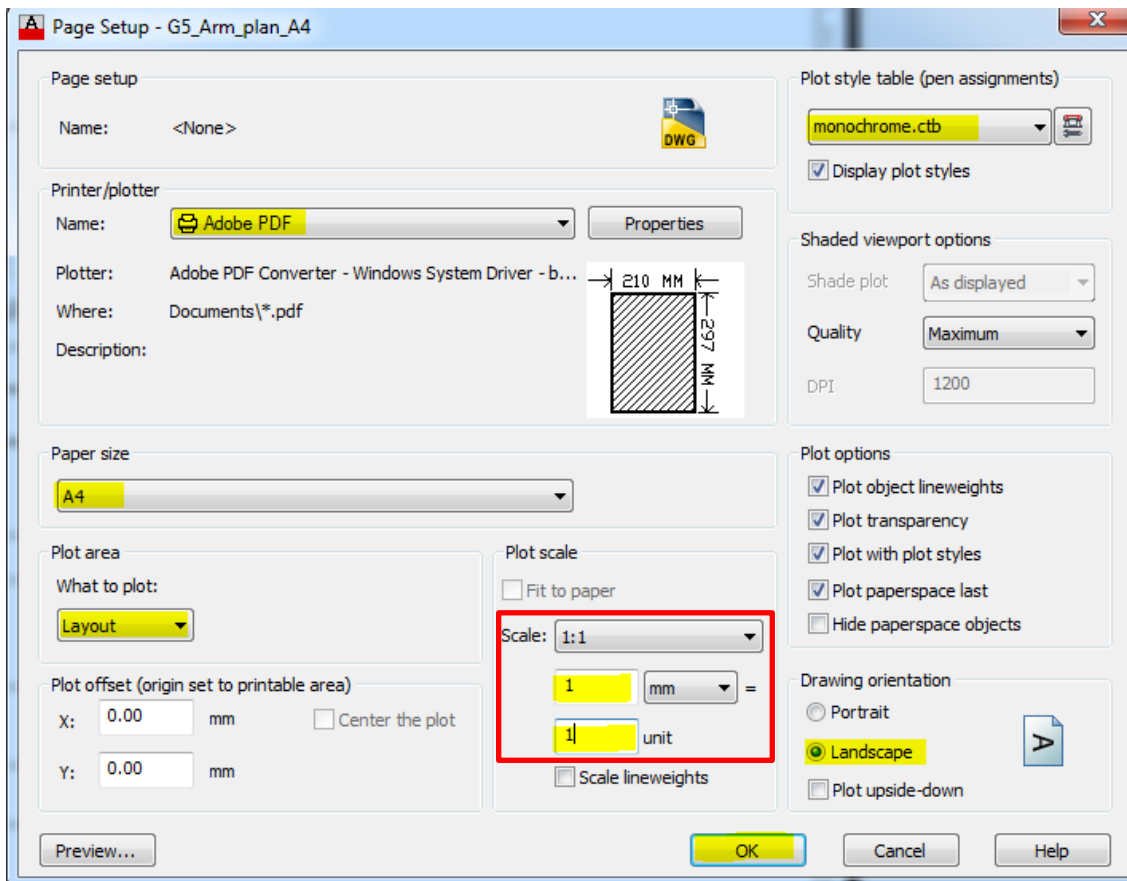
2) Настройка на пространството



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



4) Настройки на пространството



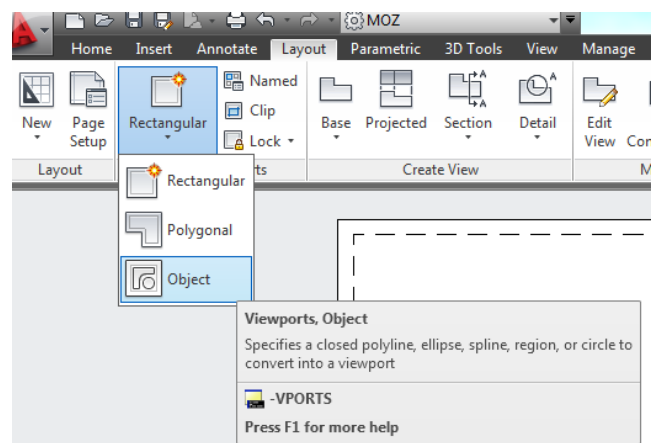
Важно: Тук мащабът трябва винаги да е 1:1, т.к.ато мащабът на отделните части на чертежа се контролират в самите View Port – ове.

5) Viewport

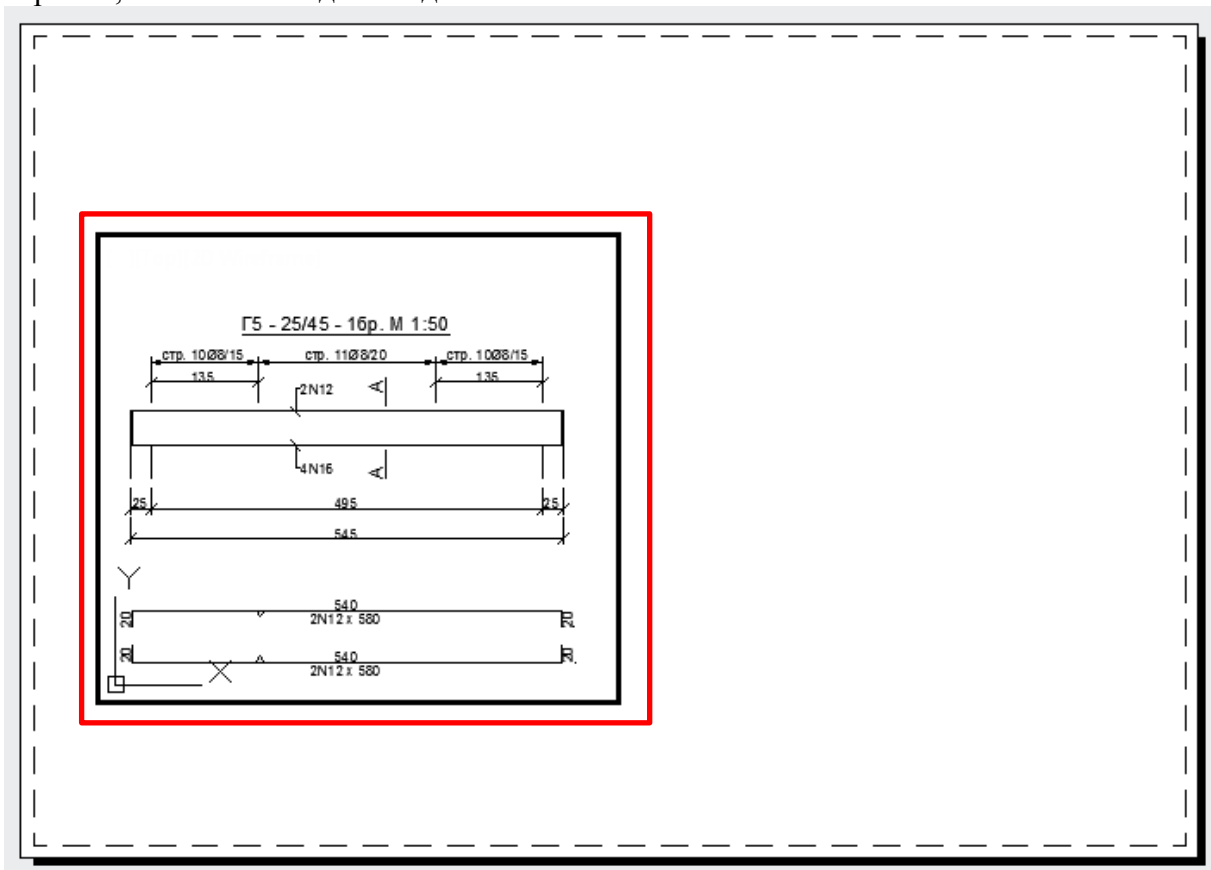
След настройката на пространството, трябва да въведем *Viewport*

От *RIBBON* менюто:

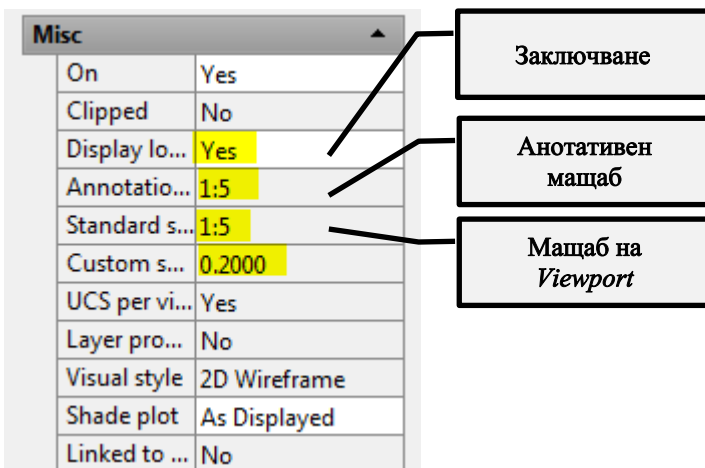
Layout → *Layout Viewports* → *Rectangular*



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.

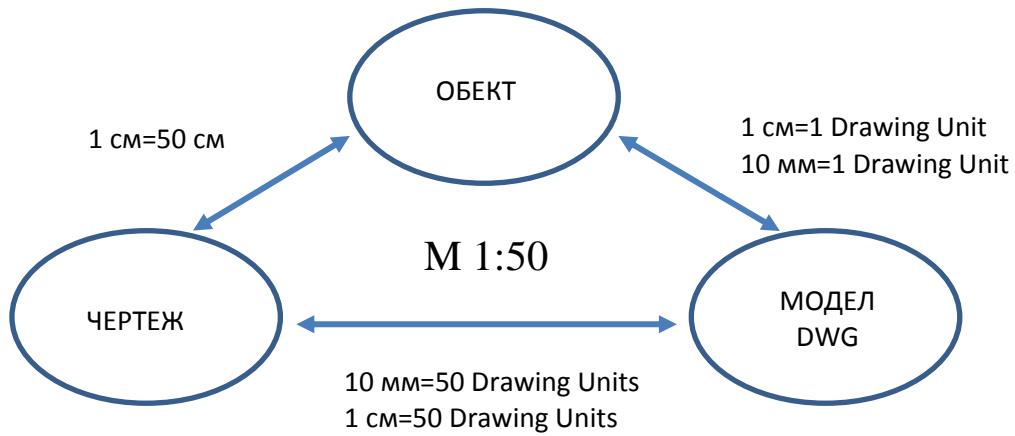


M1:50:

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

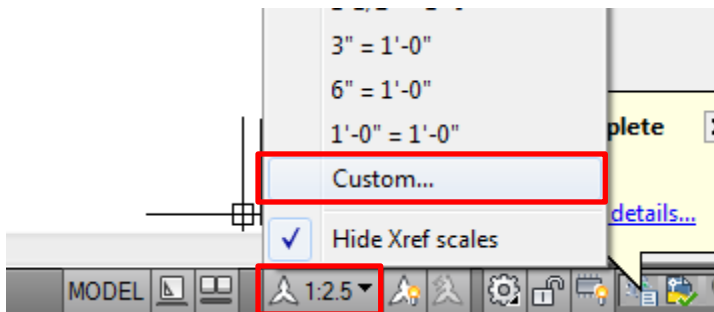
Важно: В разгледаният пример, мащаба на чертежа е 1:50 и 1:25.

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

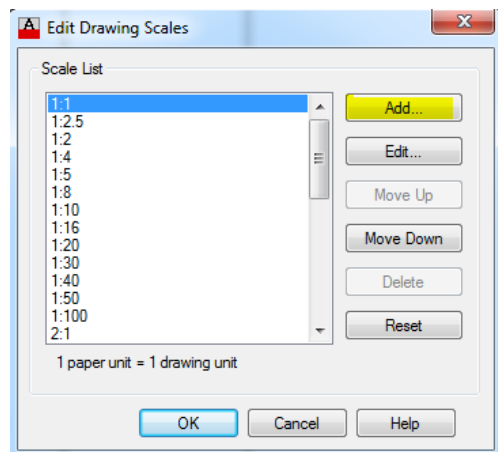


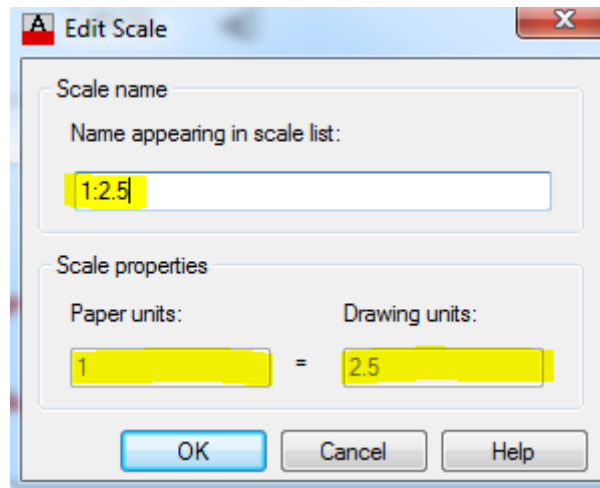
Създаване на потребителски дефиниран мащаб, когато не е наличен предварително дефиниран такъв.

От модела влизаме с ДБМ в полето с мащабите:

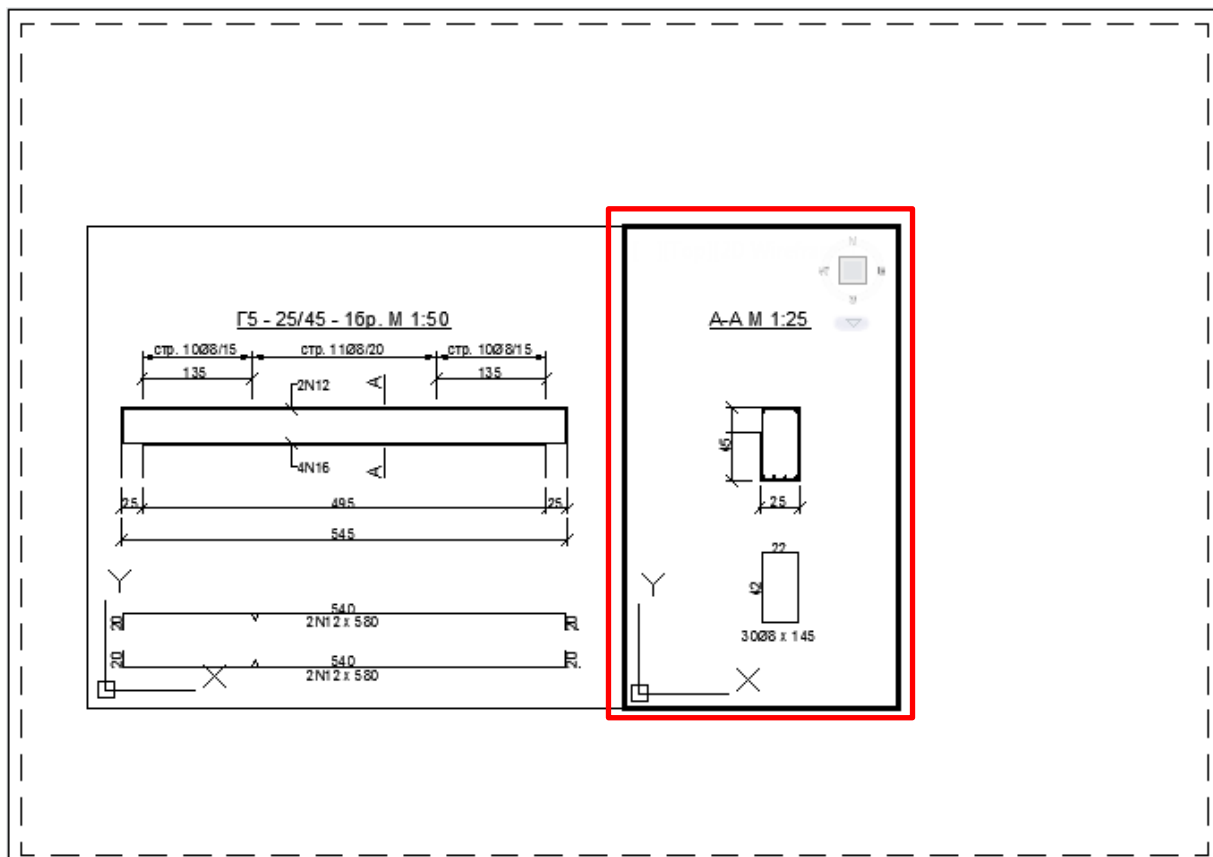


Дефинираме желанят мащаб (в случая M 1:25)

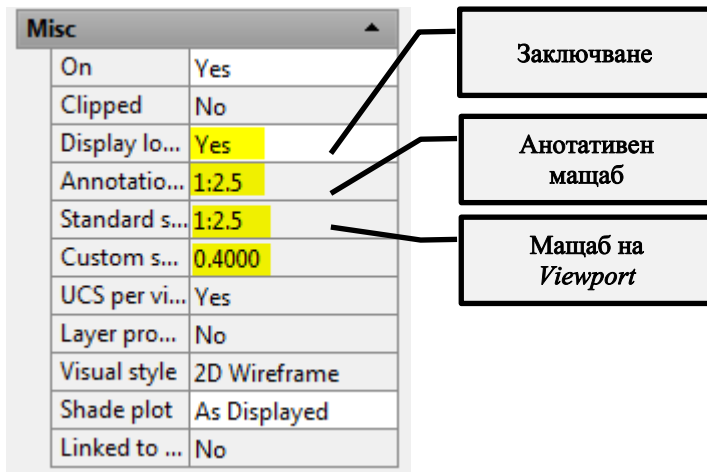




След въвеждането на мащаба, изчертаваме втори *Viewport*, влизаме в него с 2xЛБМ и центрираме частта от чертежа, която искаме да попадне в него.

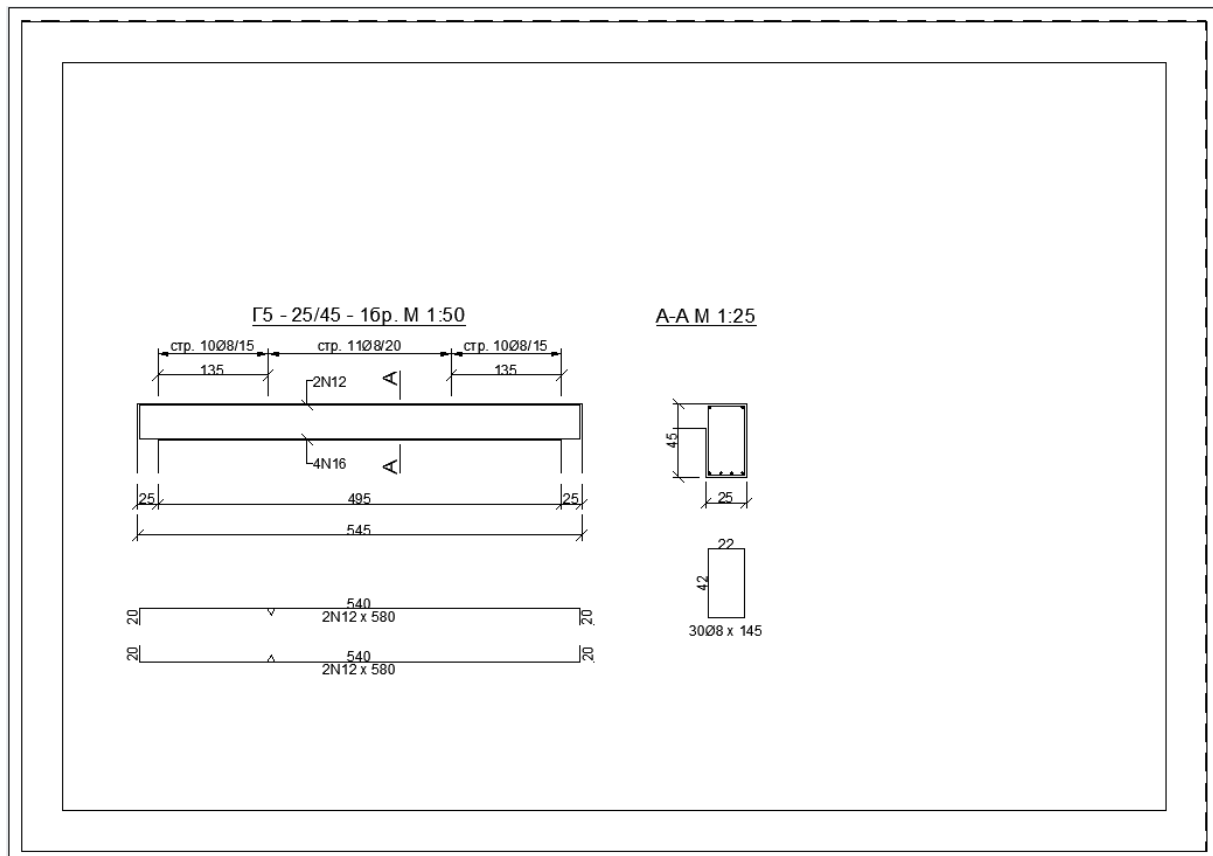


От свойствата на *Viewport*-а избираме неговият мащаб.



M1:25:

10 мм = 25 Drawing Units → 1 мм = 2.5 Drawing Units



Общ изглед на чертежа