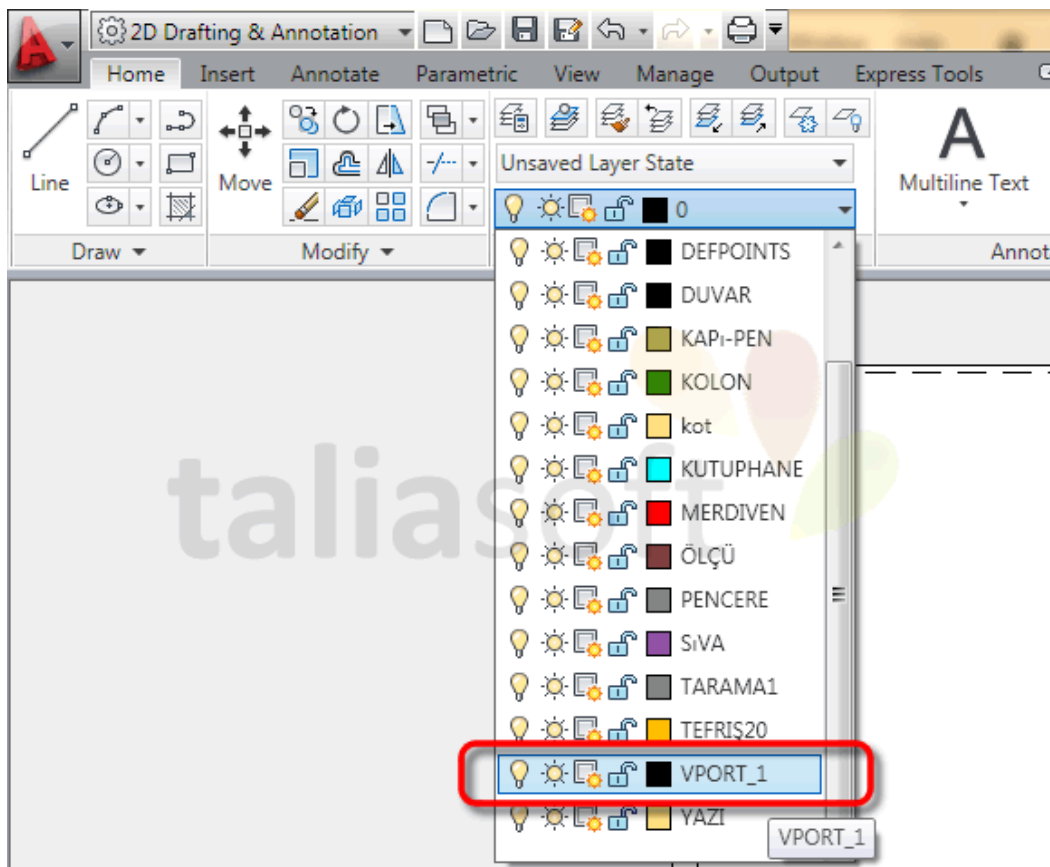


Sử Dụng Layout Trong AutoCad [P3]

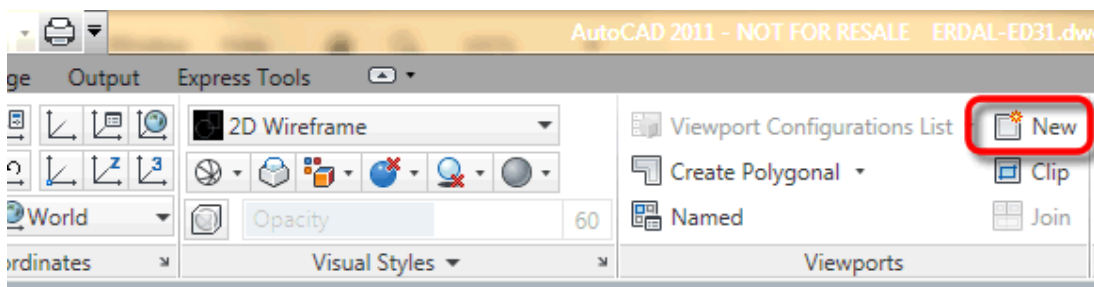
Posted by BKMetalxOn January 1st, 2011 [No Comments](#)

Phần 3: Tạo khung nhìn (Viewports)

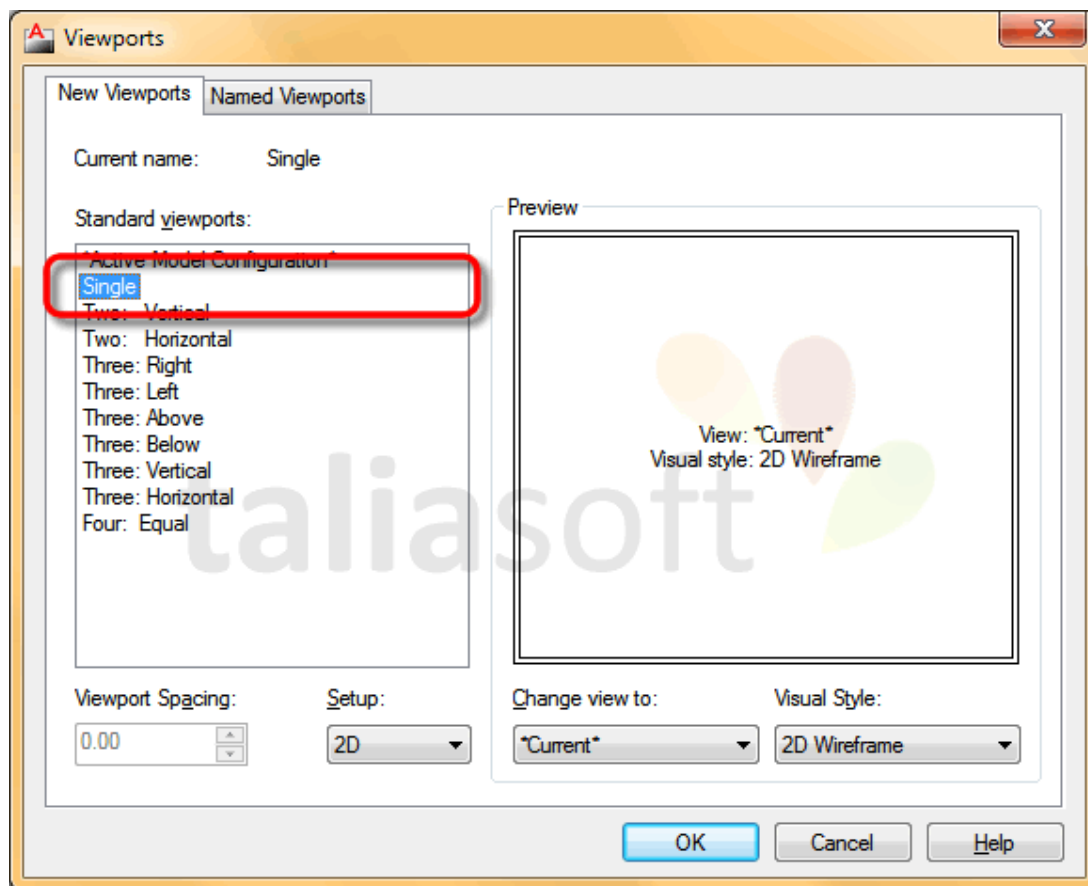
Để bắt đầu tạo các viewports, không gian giấy của bạn nên thiết lập sao cho hoàn toàn chưa có layout nào, và trước khi đặt một viewport trên khung giấy của bạn, bạn hãy tạo trước một layer với tên là “VIEWPORT_1”, sau này ta sẽ tạo các Viewport trên layer này để bạn có thể quản lý các viewport này một cách dễ dàng nhất.



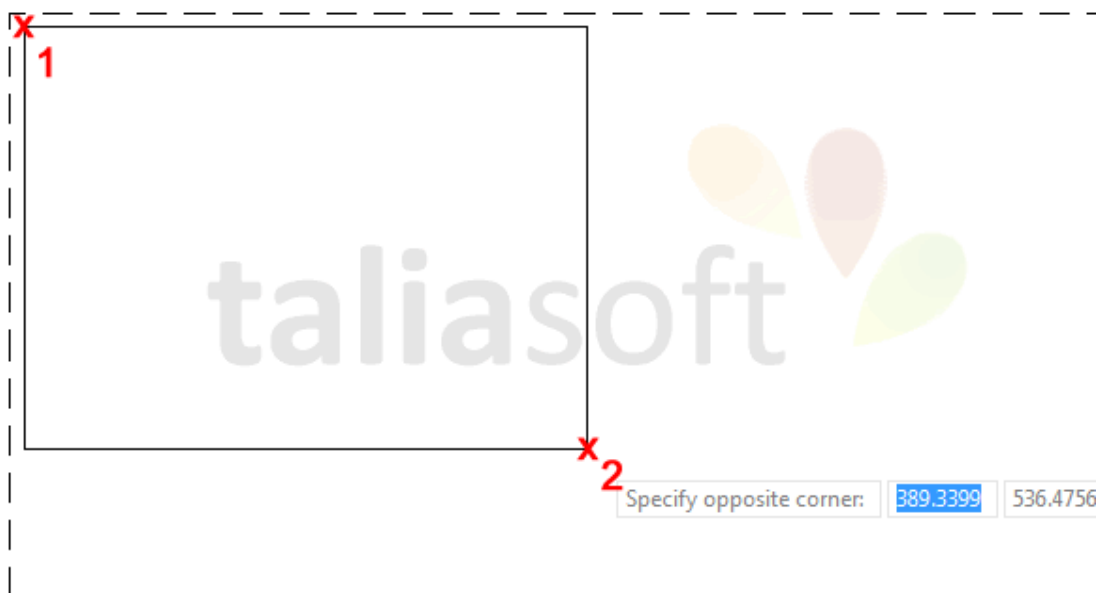
Giờ tại giao diện **Ribbon**, di chuyển đến tab “**View**” và click chọn “**New**”.



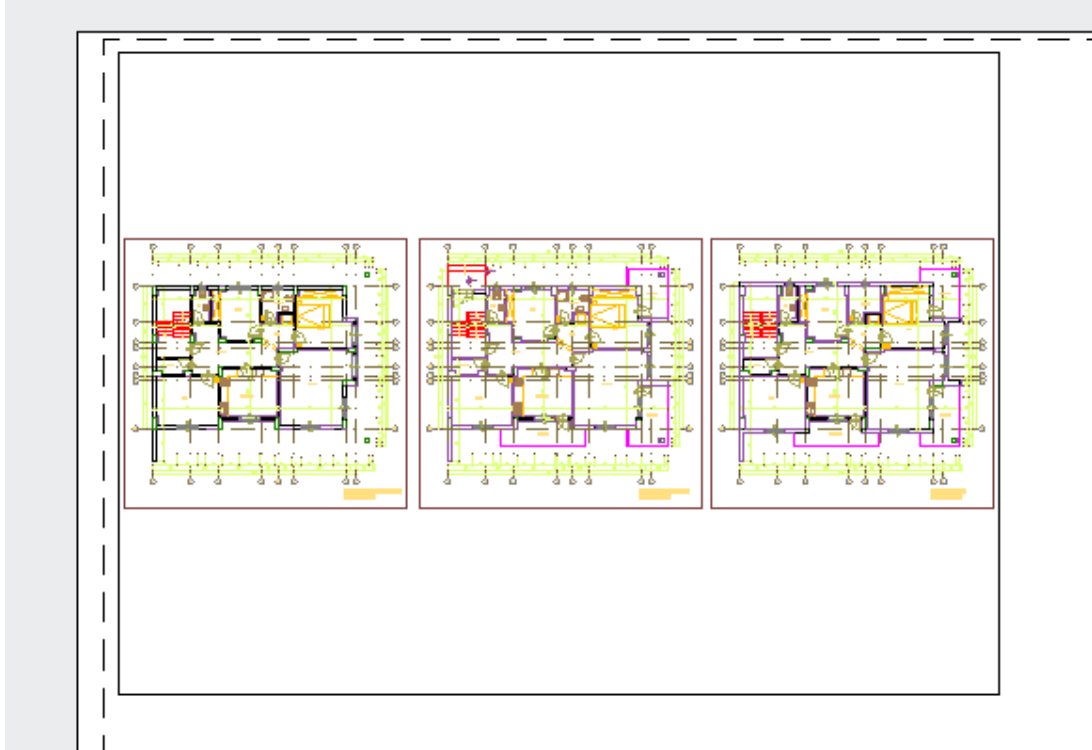
Menu điều khiển Viewports sẽ xuất hiện như hình dưới.



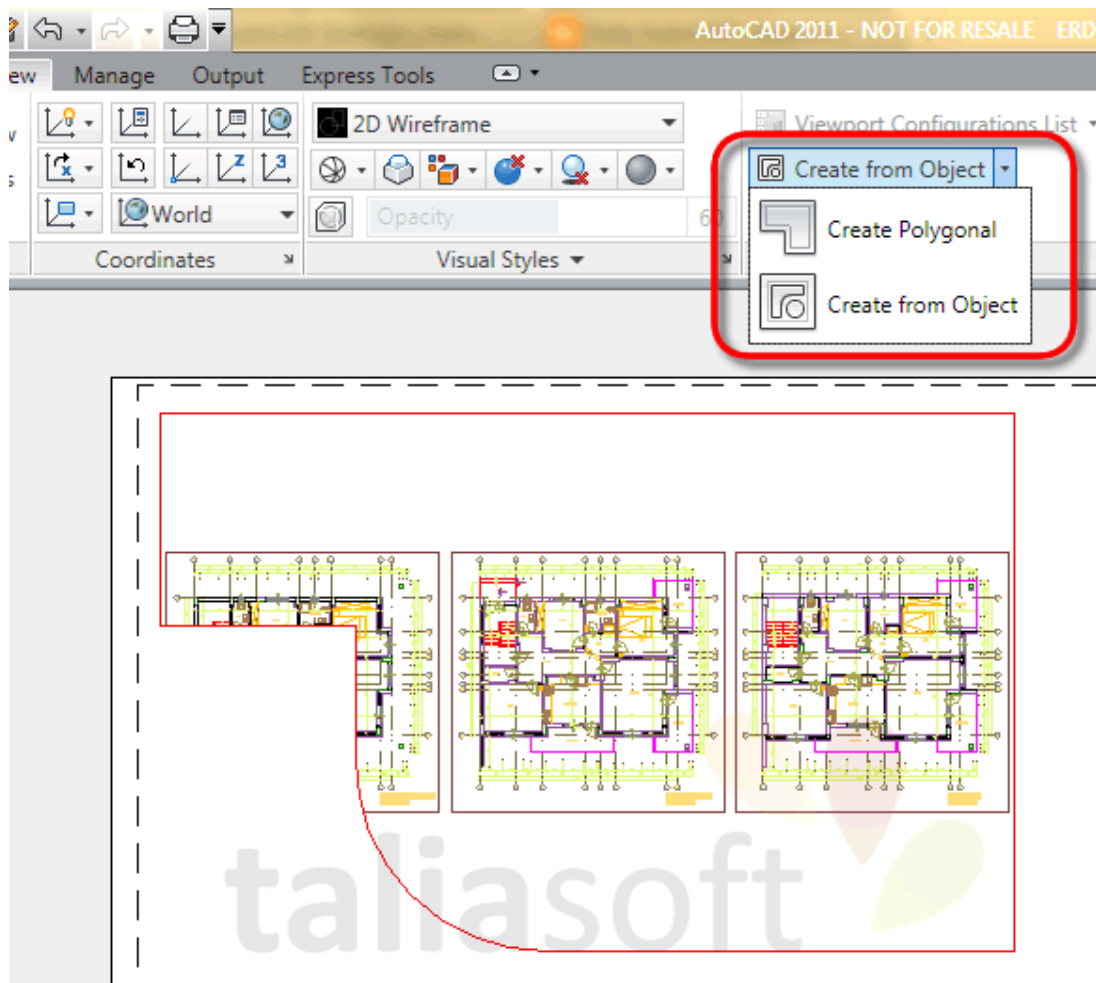
Chọn kiểu viewport là “Single” và kéo giữ chuột để tạo một viewport như hình dưới, nếu bạn không thích dùng menu thì tại ô command bạn gõ lệnh MV (or MView) thì cũng sẽ có được kết quả tương tự.



Tạo thêm các khung hình khác nếu cần, việc này tương tự như việc bạn vẽ các khung chữ nhật ở khắp nơi thôi 🤖. Ví dụ ta tạo 3 viewport như dưới đây.



Viewports là những đối tượng trong **AutoCad**, giống như **Line** và **Arc**, có nghĩa là chúng có thể sửa được bằng các lệnh như copy, sketch, move, vv... Và bạn cũng có thể convert bất kì **Pline** hoặc **Circle** nào đó thành một **Viewport**.



Đơn giản bạn chỉ việc chọn “**Create from Object**” từ menu chính để làm việc này (**Polygon** cũng có thể tạo được thành các Viewport nếu cần)

Bài 3 đến đây là kết thúc, chúng ta sẽ tìm hiểu tiếp về **viewports** trong bài tiếp theo nhé 😊