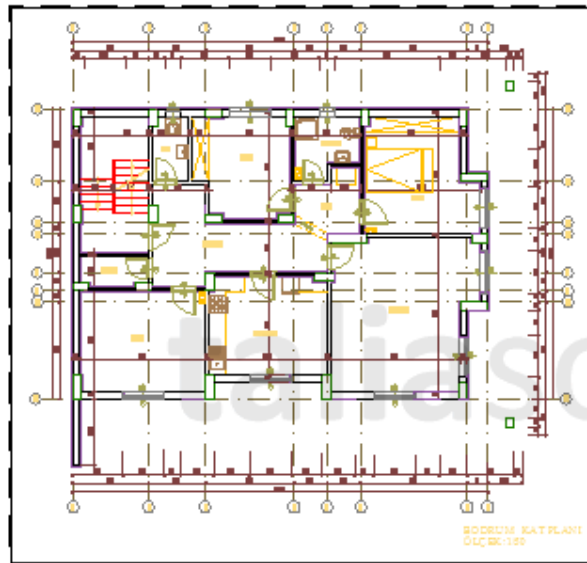


Sử Dụng Layout Trong AutoCad [P4]

Posted by BKMetalxOn January 3rd, 2011 [No Comments](#)

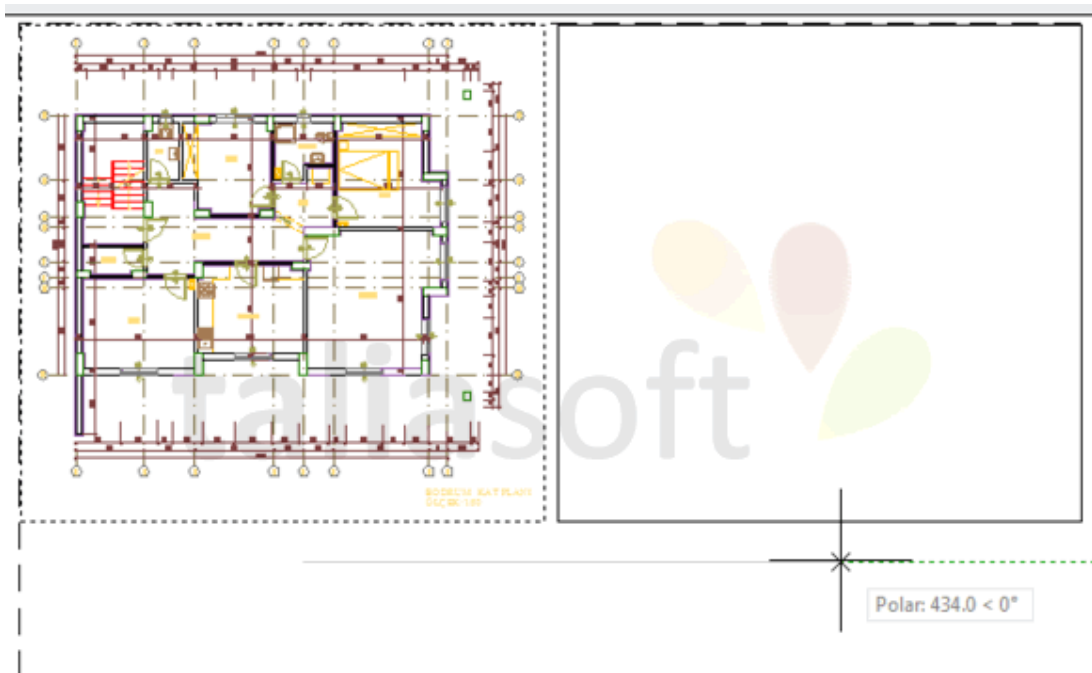
Phần 4: Sử dụng các lệnh sửa đổi tượng trong Viewports

Ở bài này, chúng ta sẽ nghiên cứu vấn đề sử dụng các lệnh sửa đổi tượng cơ bản trong paperspace nói chung và viewports nói riêng.



Việc đầu tiên bạn cần chú ý là **Viewport** trong AutoCad là *một đối tượng cơ bản của AutoCad*, có nghĩa là nó có thể được chỉnh sửa bằng các lệnh trong menu **Modify** của AutoCad, cũng chú ý là nó sẽ sáng lên mỗi khi bạn chọn lựa nó và một cửa sổ “**Quick Properties**” đồng thời xuất hiện – một dấu hiệu cơ bản để chứng tỏ nó là một đối tượng trong AutoCad.

Okie, giờ bạn hãy dùng lệnh copy để tạo thêm một viewport từ một viewport có sẵn ở hình trên xem nhé.



Rất đơn giản, dùng lệnh **Copy**, chọn viewport muốn copy, diểm tới của Viewport mới y như khi bạn thao tác với các đối tượng khác trong AutoCad.



Và giờ bạn có một viewport khác giống hệt với viewport ban đầu

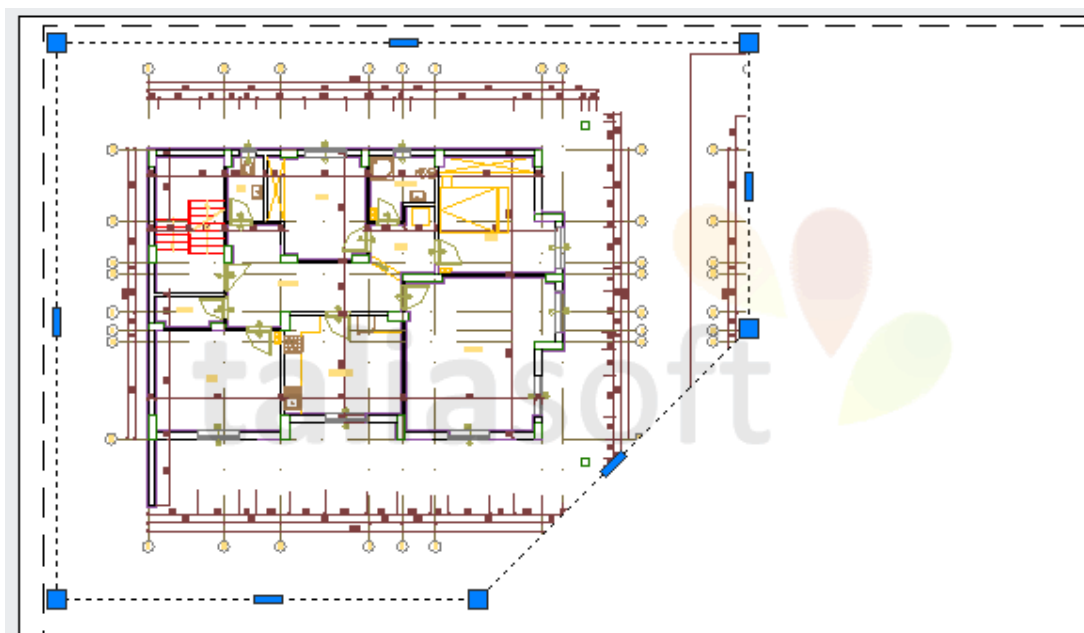
Click chọn viewport 2, kéo góc bên phía dưới bên phải một khoảng như hình dưới.



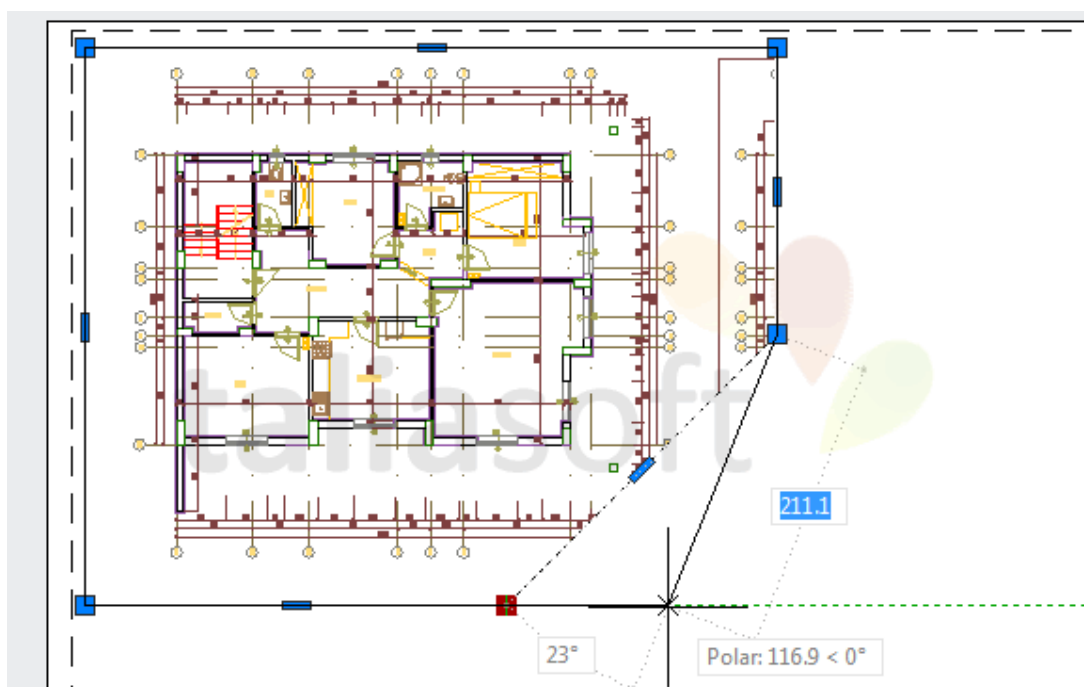
Việc này cũng như là chúng ta đang sử dụng lệnh cơ bản **Stretch** trên viewport vậy, hãy xem nó có ảnh hưởng thế nào đến viewport sau khi ta kết thúc lệnh.



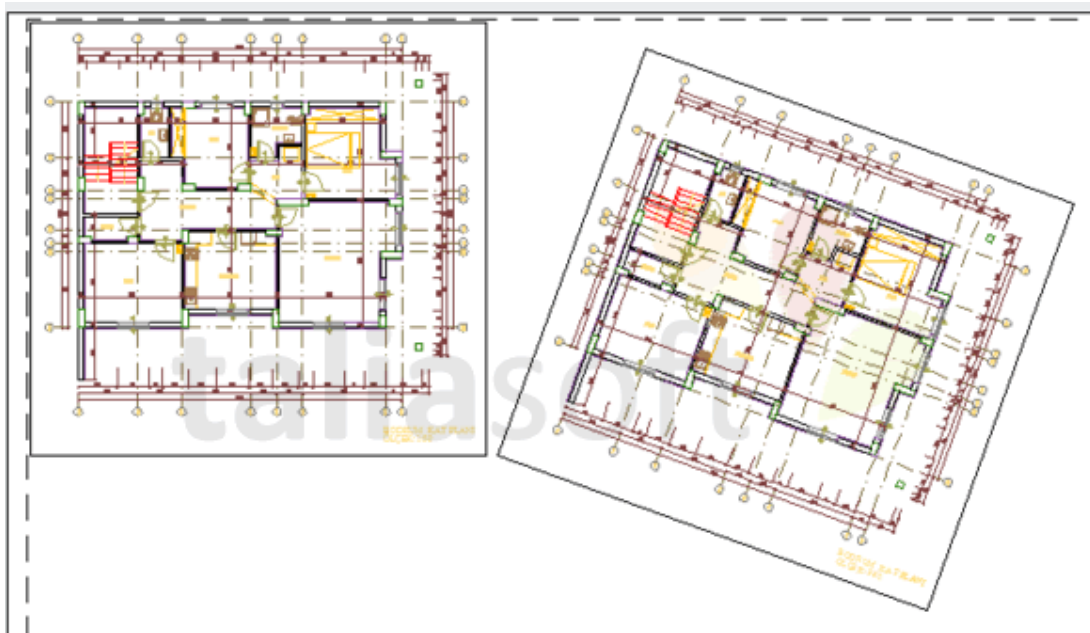
Và giờ hãy xem một **Polygonal Viewport** khi dùng lệnh **Stretch**.



Đơn giản chỉ cần click và giữ góc dưới bên phải của viewport tới điểm mới là click thả.



Ngoài ra viewport cũng có thể được **Move** hay **Rotate** tùy theo các lệnh tương ứng.



Nói tóm lại bài này chỉ để nói rằng ta có thể chỉnh sửa các viewport như các đối tượng khác trong Autocad để có được các khung bản vẽ phù hợp với yêu cầu của mình (hình trích, hình cắt đặc biệt). Có mỗi thế thôi mà bác này lan man quá 🤔.

Đợi tiếp bài sau nhé 😊.

Best regards.