

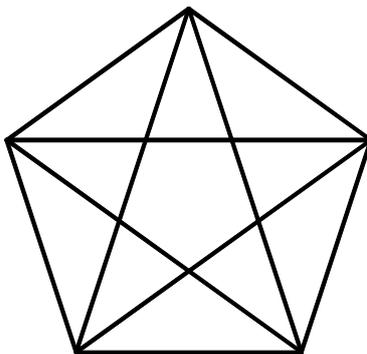
Блоки.

Создание блока

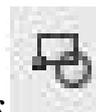
Позволяет создавать свою библиотеку различных элементов, которые часто используются, это могут быть различные обозначения, мебель, транспорт, деревья ит.д.

Создадим блок, для этого:

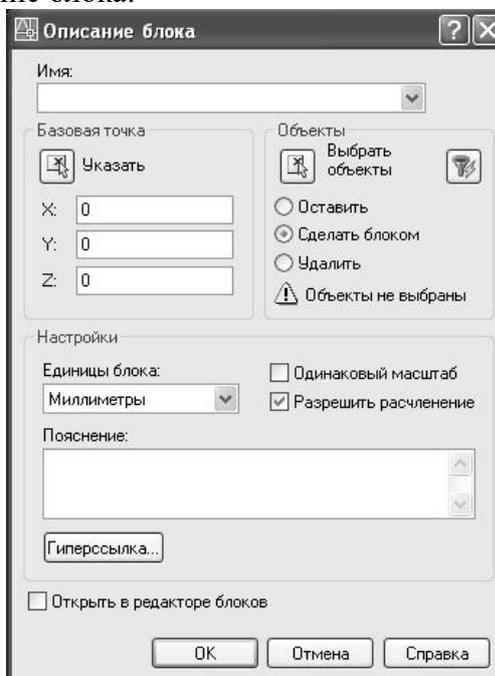
1. начертим фигуру



2. Объединим созданную фигуру в блок, для этого:



- a. В панели **Рисования** нажмите кнопку **Создать блок** (или **Рисование, Блок, Создать**)
- b. Выведется окно Описание блока:



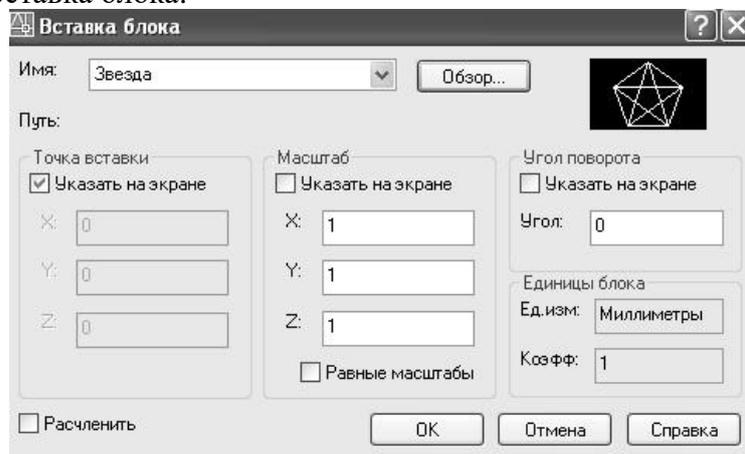
- c. В окно Имя введите имя блока, например Звезда.
- d. Укажите базовую точку (точку вставки блока).
- e. Выберите объекты входящие в блок.
- f. Нажать ОК.
- g. Блок создан.

Вставка блока.

Для вставки блока в чертеж необходимо:



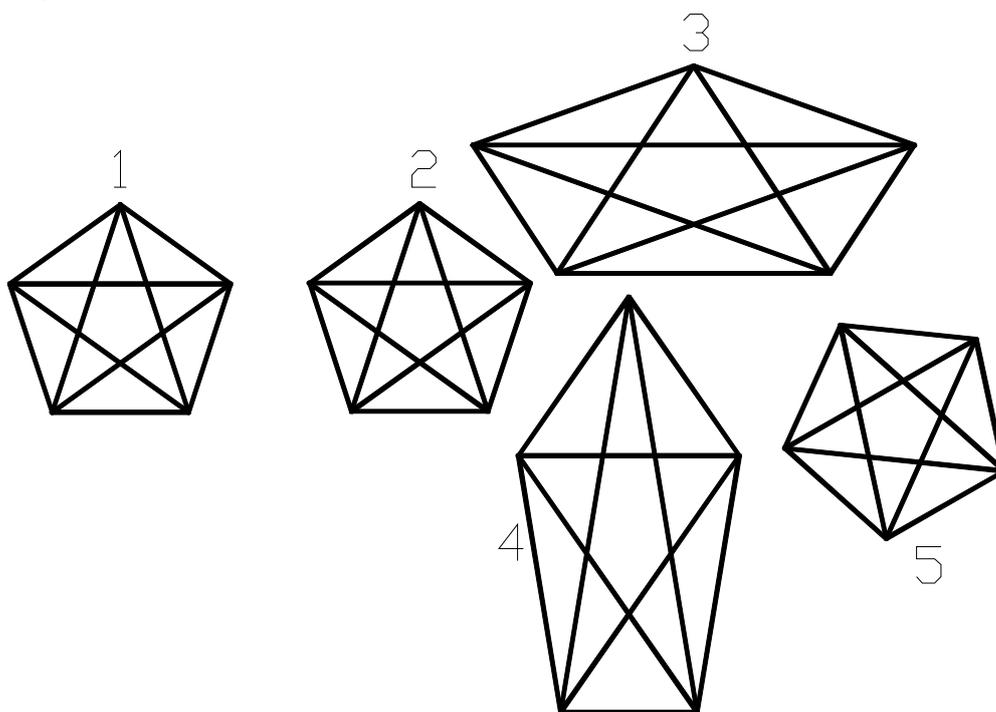
1. В панели **Рисования** нажать кнопку **Блок** (или **Вставка, Блок**)
2. Выведется окно Вставка блока:



3. В окне имя выбрать нужный блок.
4. Можно поменять масштаб блока и угол.
5. Нажать ОК.
6. Указать точку вставки на чертеже.

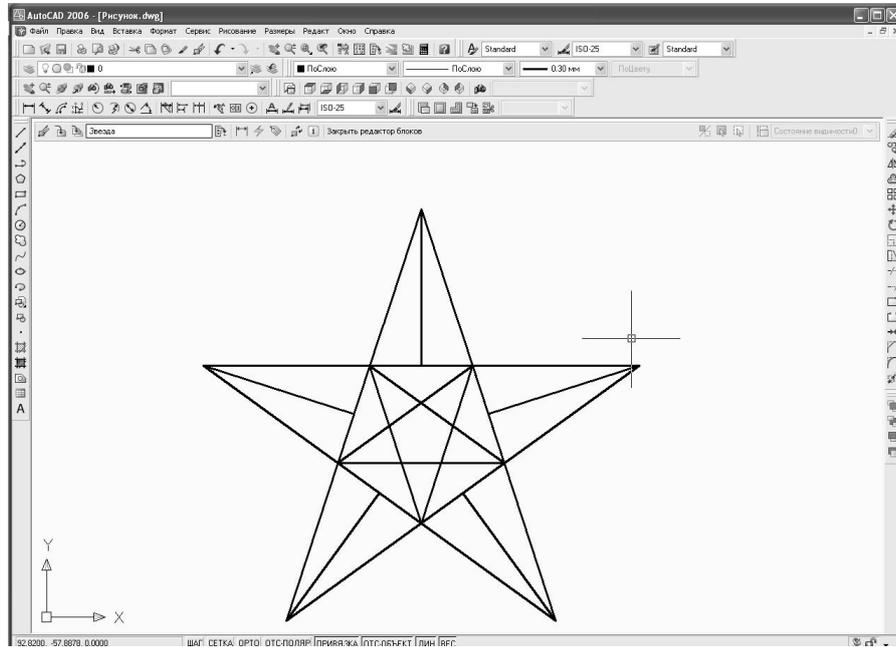
Выполните задание.

- 1 и 2 – без изменений
- 3 – масштаб по X – 2
- 4 – масштаб по Y – 2
- 5 – угол - 30

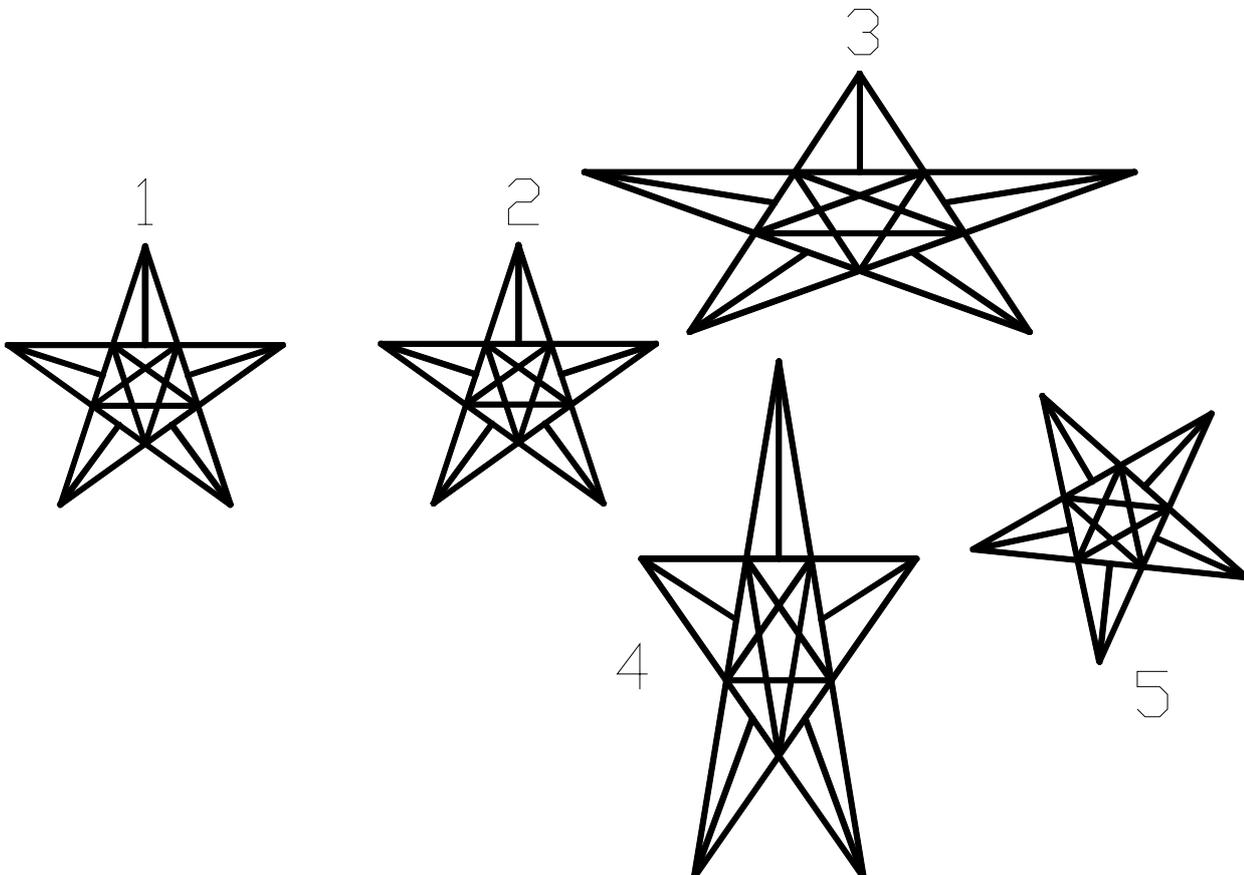


Редактирование блока.

1. Выделить **один** блок, вывести контекстное меню и выбрать команду **Редактирование блоков** (или дважды щелкнуть по блоку).
2. Выйдет окно редактора блоков, внести изменения в фигуру и нажать кнопку **Заккрыть редактор блоков**.



3. Обратите внимание, что изменения произошли со всеми блоками, вставленными в чертеж.

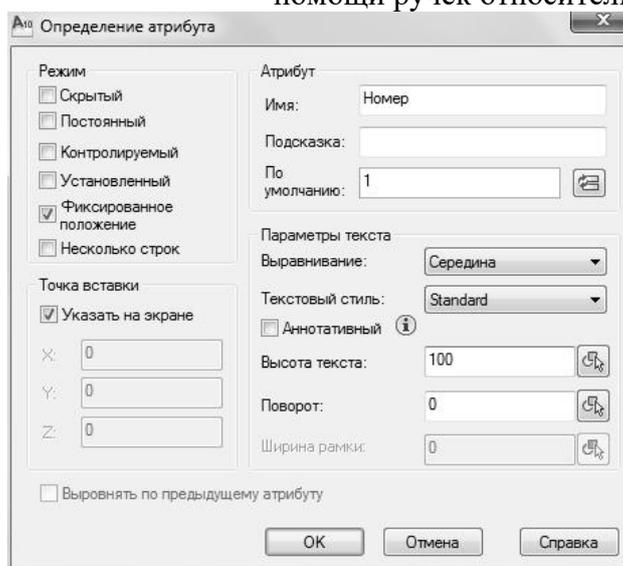


Создание блоков с текстовыми атрибутами.

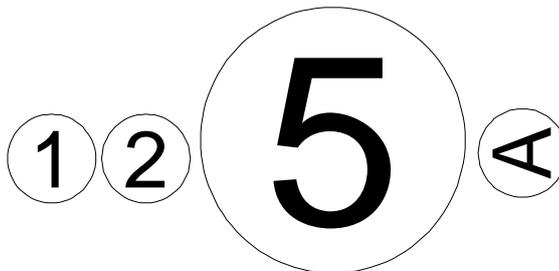
1

Создадим блок для обозначения осей:

1. Начертим графические элементы блока. (В нашем примере – окружность, радиусом 100)
2. Выполните команду: **Рисование, Блок, Задание атрибутов...**
3. Выведется окно **Определение атрибутов**.
 - Установите имя атрибута, например, номер.
 - Значение по умолчанию, например, 1.
 - Выравнивание – по середине.
 - Высоту текста (можно указать вручную).
 - Выберите необходимый режим:
 - Скрытый – значение атрибута не видно на экране и не выводится на печать
 - Постоянный – задает фиксированное значение атрибута
 - Контролируемый – позволяет проверить правильность значения атрибута во время ввода
 - Установленный – присваивает атрибуту при вставке значение по умолчанию
 - Фиксированное положение – при отмене фиксации атрибут можно перемещать при помощи ручек относительно элементов блока.



- Нажмите ОК, укажите точку вставки атрибута (центр круга).
4. Создайте блок из полученных элементов, назовите его Обозначение.
 5. Сохраните файл под именем Метка оси (имя файла не должно совпадать с именем блока).
 6. Создайте новый файл, вставьте блок номер из созданного файла. Выполните задание:



Сохранение блока в файл.

Сохраните оба созданных блока (звезду и номер) в отдельные файлы (КС команда ПБЛОК).