

Ćwiczenie nr 13 - Szablony i praca zespołowa

Szablony

Rysunek prototypowy (szablon ang. *template*) to zwykły rysunek pełniący rolę podkładu, który zapisuje się z rozszerzeniem **DWT** [w oknie dialogowym zapisywania rysunku należy w polu **Pliki typu:** wybrać wartość **Szablony rysunków AutoCAD (.dwt)**]. Rysunek prototypowy zawiera elementy, które zwykle wykorzystuje się w każdym rysunku i są to najczęściej







1. Wzorce linii
2. Warstwy (zdefiniowane nazwy, kolory itp.)
3. Style tekstu
4. Style wymiarowania
5. Bloki
6. Arkusze (układ strony, style wydruku)
7. Inne wg potrzeb. (LUWy, Widoki...)



Odnośniki

Odnośnik zewnętrzny jest łączem do pliku (DWG), który jest wstawiony do rysunku specjalnym poleceniem (**odnośnik**). Plik ten wczytywany jest w czasie otwarcia bieżącego rysunku i wszelkie zmiany rysunku odnośnika są odzwierciedlane właśnie w tym momencie. Są to rodzaje bloków, których definicje są zawsze umieszczone na zewnątrz rysunku. Odnośnik zewnętrzny pełni rolę podkładu na tle, którego konstruuje się dany model i przez to nie może być edytowany edytorem bloku. Odnośniki zewnętrzne nie powiększają rozmiaru pliku rysunku bieżącego i tym różnią się od plików wstawionych jako bloki. Stosowanie odnośników ułatwia zespołową pracę nad dużymi projektami.

Odnośnikami zarządzamy poleceniem **odnośnik**. W celu wstawienia odnośnika w oknie dialogowym wybieramy przycisk **Dołącz**.

Wykaz poleceń

Polecenie	Opis
 odnośnik, _xref M: Wstaw – Menedżer odnośników zew...	Zarządzanie odnośnikami. Wyświetla okno pozwalające między innymi wstawiać i usuwać odnośniki zewnętrzne.
 Odnośnik – 	
 dołącz, _xattach M: Wstaw – Odnośnik	Wstawia odnośnik zewnętrzny.
 Odnośnik – 	

Legenda:  – linia poleceń; **M:** – menu;  – pasek narzędziowy

Zadania

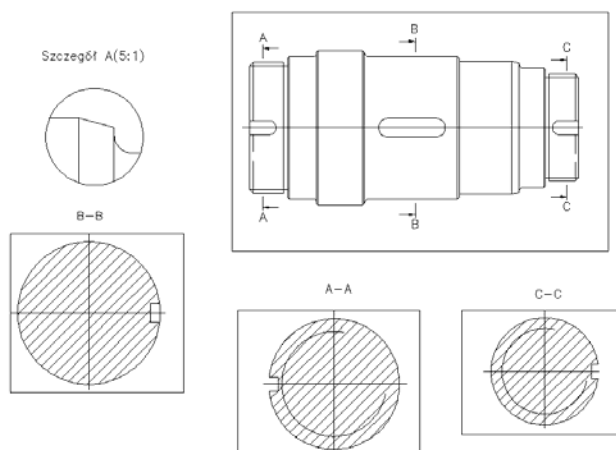
1. Utwórz plik prototypowy, który zawiera:

1. Wzorce linii CENTER i HIDDEN;
2. Warstwy OSIE, WYM, KRESK, OPIS, RZUT, RZUT_WID, UKRYTE z przypisanymi im kolorami, wzorcami linii i innymi atrybutami;
3. Trzy style tekstowe jeden oparty na czcionce **Simplex**, drugi na **Symbol** i trzeci na **Times New roman**;
4. Dwa style wymiarowania jeden wg normy PN oraz drugi do wymiarowania średnic w półwidoku;
5. Blok tabliczki podstawowej (wykorzystaj tabliczkę zrobioną w ramach ćwiczenia z bloków)
6. Jeden arkusz pusty o nazwie **A4** i jeden pusty o nazwie **A3** Do arkusza A4 przypisz domyślną drukarkę systemową (**Default Windows System Printer.pc3**) i format A4 a do arkusza A3 przypisz drukarkę **PDFCreator** i format A3. Pamiętaj o ustawieniu skali **1:1** w obu arkuszach.

Zapisz szablon w katalogu **d:\student\acad** (jeśli taki katalog nie istnieje to go utwórz) pod nazwą **Nazwisko_InicjaImienia.dwt** np.: **Kowalski_J.dwt**.

2. Kolejne zadanie będzie podsumowaniem projektowania na płaszczyźnie a w szczególności podsumowaniem ćwiczeń realizowanych dotychczas w drugim semestrze. Do jego przeprowadzenia wykorzystamy gotowy rysunek o nazwie **cw13_student.dwg** (pokazany na ostatniej stronie), który wczytamy jako odnośnik zewnętrzny. Rysunek ten albo już znajduje się w katalogu **d:\student\acad**, albo trzeba go pobrać z odpowiednich stron (patrz niżej). **Proszę nie edytować pliku cw13_student.dwg**. Ćwiczenie wykonaj wg poniższych wskazówek.

1. Jeżeli w katalogu **d:\student\acad** nie ma jeszcze rysunku **cw13_student.dwg**, to ściągnij go tam ze strony **www.paliwa.pwr.wroc.pl** lub innej podanej przez prowadzącego.
2. Otwórz nowy rysunek (polecenie **nowy**) na bazie utworzonego w zad.1. szablonu.
3. Wstaw rysunek poleceniem **dołącz**. W oknie dialogowym pozostaw ustawienia zaproponowane przez program a w szczególności **Typ odnośnika: Dołączony**.
4. Przejdź na arkusz A3.
5. Utwórz rzutnie. W ich rozmieszczeniu niech będzie pomocny rysunek na ostatniej stronie. W sumie będzie 5 rzutni, jedna kołowa na szczegół A (umieść na warstwie RZUT_WID), jedna prostokątna na wałek oraz trzy (też prostokątne) na przekroje A-A, B-B i C-C. Te 4 rzutnie umieść na warstwie RZUT.



6. Powyłączaj warstwy i ustal skalę (**zoom mXP**) wg wskazówek z rysunku. Wałek oraz jego przekroje mają skalę 1:1 zaś szczegół 5:1.
7. Wykonaj wymiarowanie w obszarze papieru tak jak to pokazano na rysunku.

