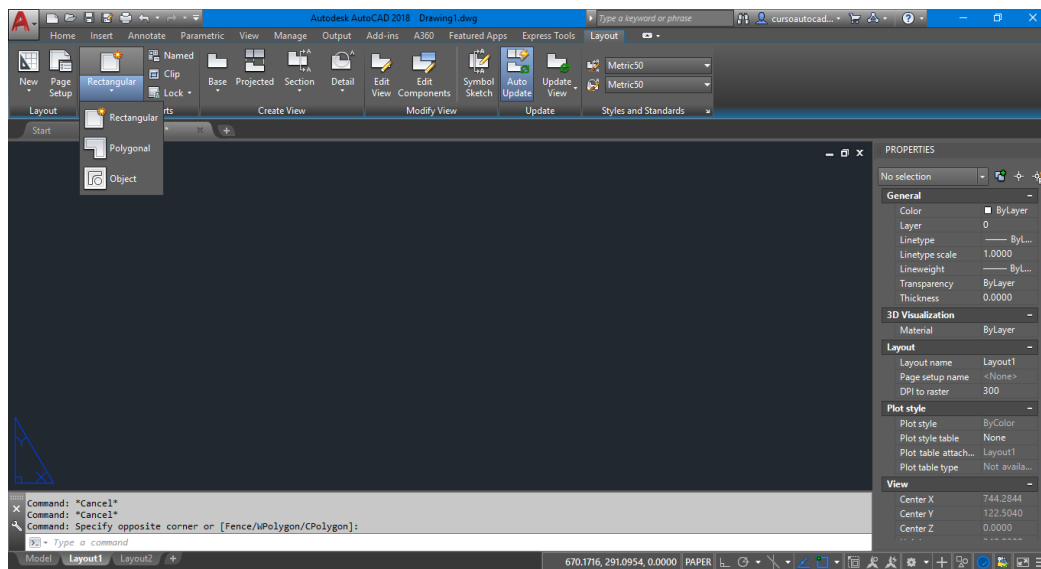


Viewport (-VPOR TS)

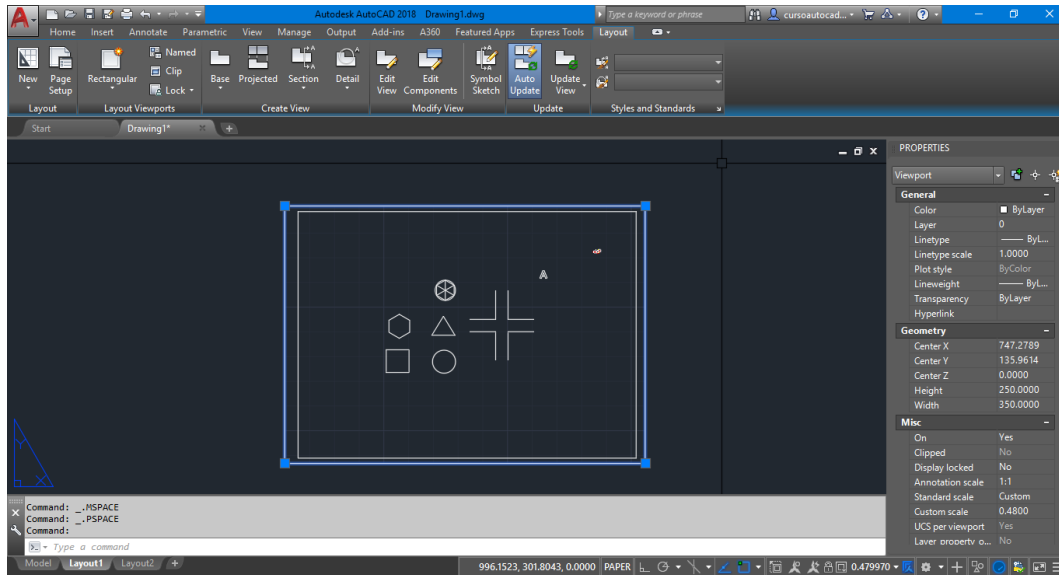
Los Viewports son ventanas creadas desde el espacio de trabajo "Layout" que muestran lo creado en el espacio "Model". Sirven para poder agrupar de diferente forma lo creado, escalarlo y usarlo para crear un conjunto de dibujos que generaran un plano completo.

Procedimiento:

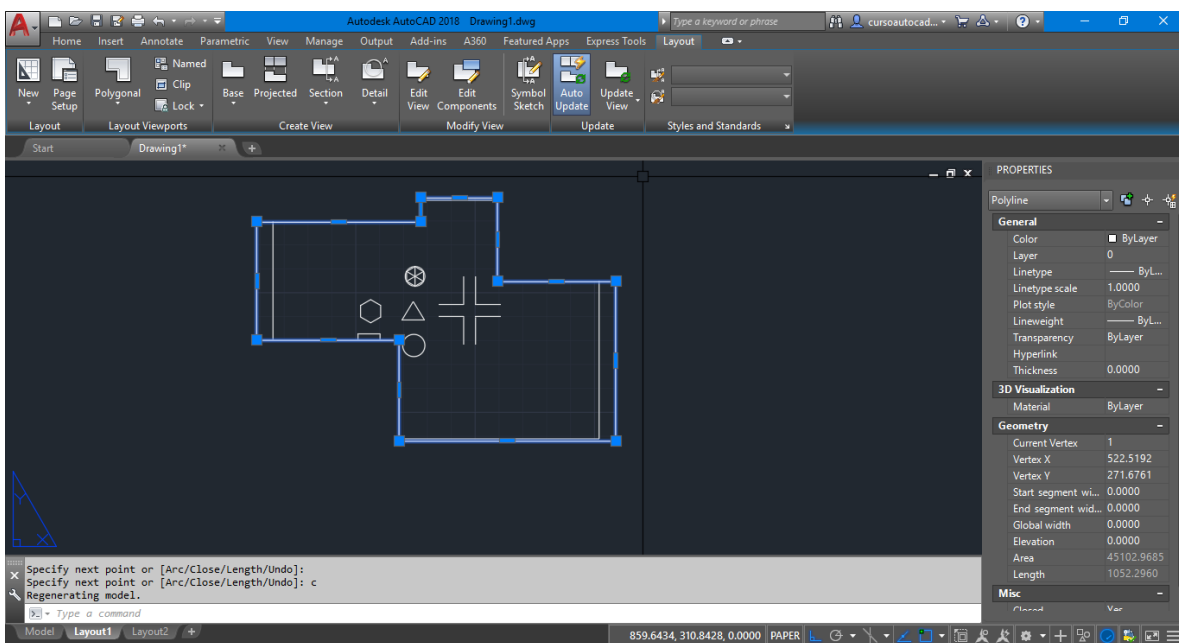
1. Podemos crear un Viewport desde la "Ribbon", "Layout", "Layout Viewports". Por defecto toma el dibujo completo en el espacio "Model" escalando el dibujo hasta completar el espacio de la ventana.



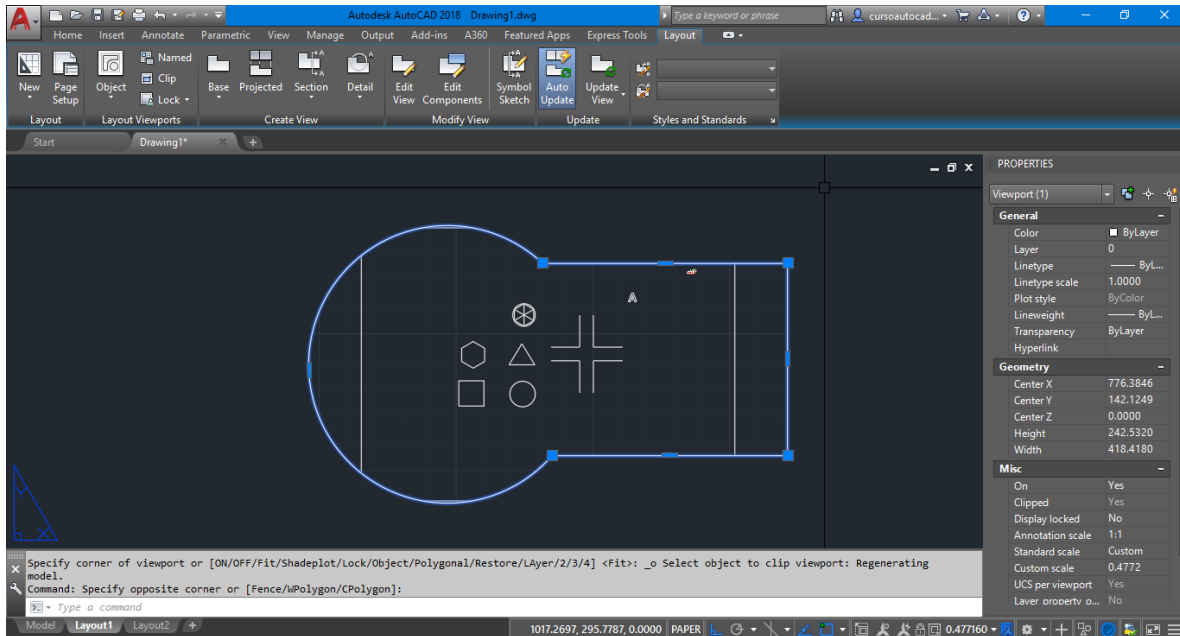
- **Rectangular:** Crea un "Viewport" de forma rectangular.
 1. Cliqueamos con el mouse las dos esquinas de la ventana.



- **Polygonal:** Crea un "Viewport" con una polilínea cerrada de forma poligonal.
 1. Cliqueamos con el mouse las todos los vertices de la ventana.
 2. Cerramos el polígono con el comando "Close" (C), Enter.



- **Object:** Convierte un objeto de polilínea cerrada en un "Viewport".
 1. Seleccionamos el objeto a convertir.



Las Propiedades de los "Viewport" son las siguientes:

Geometry:

- **Height:** Alto.
- **Width:** Ancho.

Misc:

- **On:** Oculta el contenido de la ventana (yes / no).
- **Display Locked:** Bloquea la ventana.
- **Annotation Scale:** Escala de anotación de la ventana.
- **Standard Scale:** Escala estándar de la ventana.
- **Custom Scale:** Escala específica de la ventana. Esta propiedad es muy importante ya que desde aquí modificamos la escala en la que necesitamos que este el dibujo. Por defecto muestra la escala que adoptó para ajustar el dibujo.
 - Si digitamos "1" mostrara el contenido con la misma escala en la que fue dibujado (Ej. 1:100).
 - Si digitamos "2" mostrara el contenido con el doble de escala en la que fue dibujado (Ej. 1:50).
 - Si digitamos "0.50" mostrara el contenido con la mitad de escala en la que fue dibujado (Ej. 1:200).
 - Así sucesivamente...

Se puede modificar y dibujar desde el mismo "Viewport" haciendo doble clic dentro. Saldremos del "Viewport" haciendo doble clic fuera.

