 [Перевод: казахский - русский - www.onlinedoctranslator.com](https://www.onlinedoctranslator.com/ru/?utm_source=onlinedoctranslator&utm_medium=docx&utm_campaign=attribution)

**Лекция № 13. Строительство сложных объектов.**

Работает с текущим изображением, есть возможность установить связь с другими изображениями. В отличие от ссылок, если изображение размещено в виде блока, описание блока записывается в базу данных текущего документа.

Внешние ссылки, как и блоки, образуют целый объект текущего изображения. Их использование не увеличивает текущий размер файла. Используя внешние ссылки, вы можете:

* Когда проект будет готов, вы сможете заменить фрагменты изображения на основное изображение;
* Автоматически очищать все ссылки при открытии или публикации изображений;
* Отображать только определенные фрагменты ссылок.

Команда XREF позволяет создавать внешние ссылки.

Эта команда откроет окно внешних дискет. Это делается с помощью диалогового окна

* Чтобы вставить внешние ссылки
* Чтобы отключить ссылки
* Ссылки на обновление и скачивание
* Для обмена ссылками
* Вы можете изменить путь ссылки.

Команда XATTACH позволяет прикрепить внешнюю ссылку к изображению.

При вставке ссылки открывается диалоговое окно «Выбрать удерживающую заливку».

Атрибут используется для соединения блоков с текстовыми строками. Например: номер детали, технические требования и т. д. являются примерами атрибутов. Атрибуты могут быть скрыты. Скрытый атрибут не виден на экране монитора, но сохраняется в файле чертежа.

Команда используется для хранения AttDEF-атрибутов. Эта команда загружает диалоговое окно «Определение атрибута». В этом диалоговом окне вам необходимо назначить имя атрибута, значение, форматирование текста, размещение атрибута и его характеристики, т.е. скрытый, постоянный, отслеживаемый, установленный типы.

Команда AttEDIT позволяет редактировать описание атрибута. В открывшемся диалоговом окне «Редактировать атрибуты» вы можете изменить описание атрибута и выбрать положение, высоту, тип шрифта.

Команда EATTEDIT позволяет редактировать атрибуты блока. Эта команда определяет блок и изменяет его атрибут.

Команда BATTMAN- управляет описанием атрибутов текущего блока. Возможно редактирование характеристик, удаление атрибутов из блока, изменение их положения.

Команда позволяет отделить EATTEXT-атрибуты от изображения. Мастер разделения атрибутов.