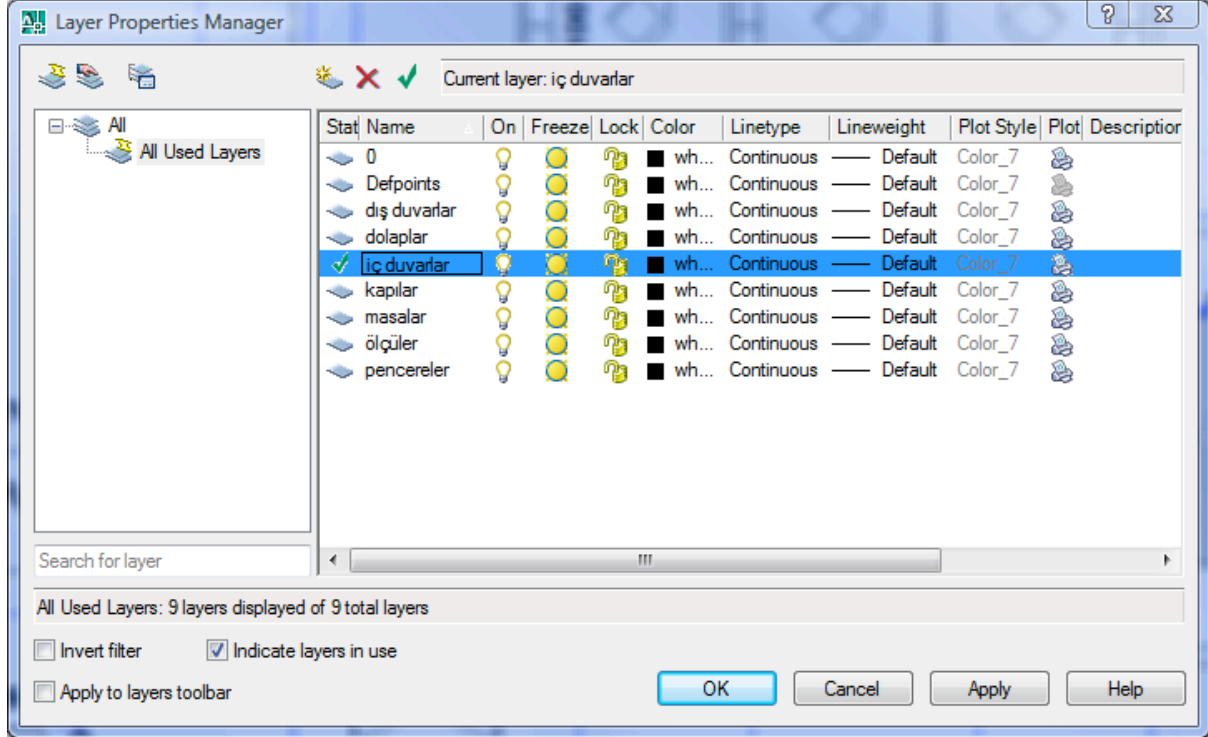


Konu 04: Yardımcı Komutlar

Katmanlarla Çalışmak (LAYERS)



Bu düğmeler sırasıyla:
Yeni katman yaratır
Mevcut bir katmanı siler
Bir katmanı aktif katman haline getirir.

- Status: Hangi katmanın aktif olduğunu gösterir.
- Name: Katman adıdır. Üzerine çift tıklanarak adı değiştirilebilir.
- On: Üzerine tıklandığında katmanı görünür veya görünmez yapar.
- Freeze: Katmanı görünmez yapar. On'dan farklı katman içeriğini grafik kartı belleğine yüklemeyi. Dezavantajı ise katman görünür hale getirildiğinde On seçeneğinden farklı olarak ekran Regen ile yeniden görünür hale getirilir. Bu işlem zaman alıcıdır. Pek fazla kullanılmayan katman içerikleri için tavsiye edilir.
- Lock: Katmanın üzerinde değişiklik yapılmasını önlemek için kilitler.
- Color: Katman için renk gösterir.
- Linetype: Katman için çizgi tipini gösterir.
- Lineweight: Katman için çizgi kalınlığını gösterir.
- Plot Style: Mevcut plot stillerini göstererek aralarından seçim yapılmasını sağlar. Bu

özellik plot sırasında kullanılacak özelliklerle ilgili ayarları gösterir. File>Plot Style Manager'dan belirlenir veya yenileri oluşturulur.

Plot: Katmanın plot ediliş edilmeyeceğini belirler.

Description: Üzerine çift tıklanarak katman hakkında isteğe bağılı olarak bilgi girilebilir.

Bir elemanın katmanını onu ekranda seçip ilgili katman listesinden başka bir katman adı seçerek gerçekteşirebiliriz.

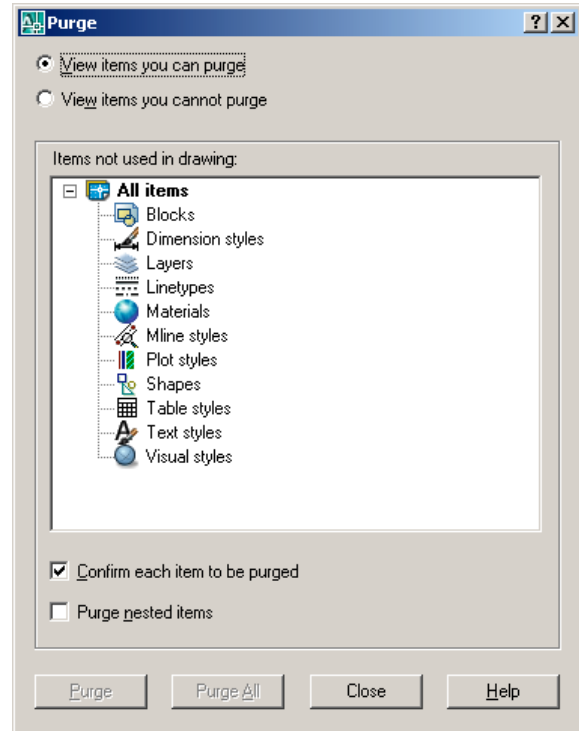


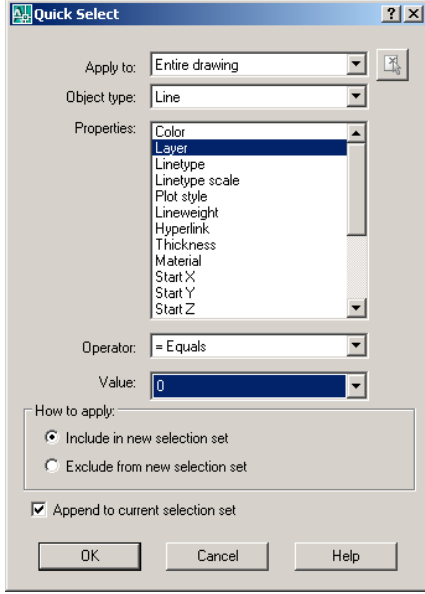
Birinci ikon seçilen elemanın katmanını aktif katman yapar.

İkinci ikon bir önceki katmanı aktif katman yapar.

NOT1: AutoCAD'de 0 katmanı ve Defpoints katmanları silinemez. Defpoints blok tanımlarındaki objeleri içerir.

NOT2: Kullanılmayan bir katman Purge komutu ile silinebilir. Bu komut girildiğinde açılan listeden purge yapılacak eleman işaretlenir. Purge komutu, kullanılmayan öğeleri çizimlerden kaldırmak için yaygın olarak kullanılır.






QUICK SELECT KOMUTU

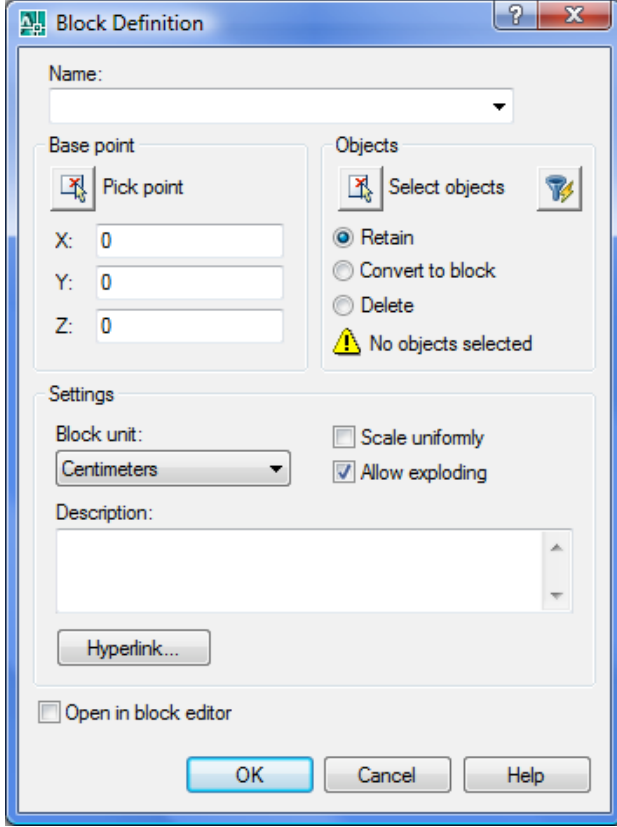
Quick Select komutu ile belirli bir kritere göre ekran üzerindeki varlıklar seçtirilebilir. Ekranı sağ tıklayarak veya klavyeden qselect yazarak komuta erişilebilir.

Blok Oluşturma ve Yerleştirme

BLOCK

Kapı, pencere, Mobilya vb. gibi nesnelere tekrar modellemeden ihtiyaç duyulduğunda çağırıp tekrar kullanabilmek için faydalanılan bir komuttur. Bu komut ile oluşturulan bloklar sadece yaratıldığı dosyada kullanılır. Bloğa çevrilen nesnelere gruplanır. Üzerlerinde değişiklik yapılması ancak Explode komutu ile açılmalarından sonra mümkün olur. Bu şekilde değiştirilen nesnelere daha sonra tekrar başka bir isimle blok olarak kaydedilebilir.

Komut satırında b yazarak veya Draw menüsünden  ikonu seçilerek komut aktif yapılabilir. Komut Block Definition isimli bir pencerenin açılmasını sağlar. Buradaki öğeler:



Name: Blok için kullanılacak isimdir.

Base point: Pick point düğmesine tıklanarak model alanında bloğun yerleştirme noktası üzerine tıklanarak belirlenir. Değer girilmediği takdirde 0,0,0 noktası kabul edilir.

Objects: Çalışma alanında blok olarak tanımlanacak nesnelere seçmek için kullanılır. Seçim işlemi bittiğinde sağ tıklanır.

Retain: seçilen nesnelere olduğu gibi bırakır.

Convert to block: Seçilen nesnelere bloğa çevirir.

Delete: Seçilen nesnelere siler.

Block unit: Şeklin yerleştirileceği ölçü birimidir.

Scale uniformly: Bloğun x,y,z yönlerinde birbirinden bağımsız olarak ölçeklendirilmesine izin verilip verilmeyeceğini saptamaya yarar.


Allow exploding: Bloğun explode komutu ile parçalanmasına izin verir.

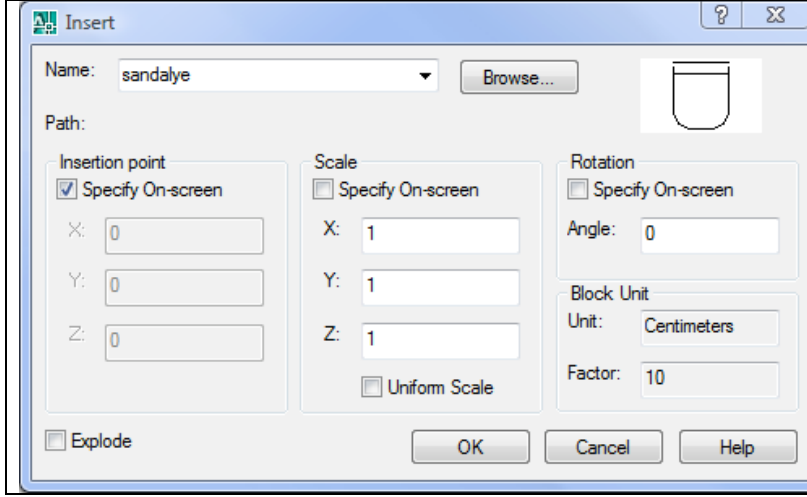
Hyperlink: Bloğa bir html adresi veya bir başka dosyanın bağlanmasını sağlar. Bu link şeklin üzerine Ctrl basılıyken tıklayarak açılabilir.

Open in block editor: Mevcut blok tanımını Block Editor'de açar. Block editor blok olması için seçilen nesnenin geometrisini değiştirmek veya eylemler atamak için kullanılır.

NOT: Bloklar üzerlerine çift tıklanarak açılan Block Editor penceresinde de daha sonra düzenlenebilirler. Burada istenirse ayrıca blok için yeni bir yerleştirme noktası belirlenebilir.

INSERT

Blok ve worldblokları ekrana yerleştirmek için kullanılır. Komut satırına i yazarak ulaşılabilir veya Draw menüsünden  ikonu seçilir.



Scale ve Rotation kutuları işaretlendiğinde blok ekran üzerinde yeniden ölçülendirilebilir veya döndürülebilir. Alternatif olarak bu kutulara sabit değerler de girilebilir.

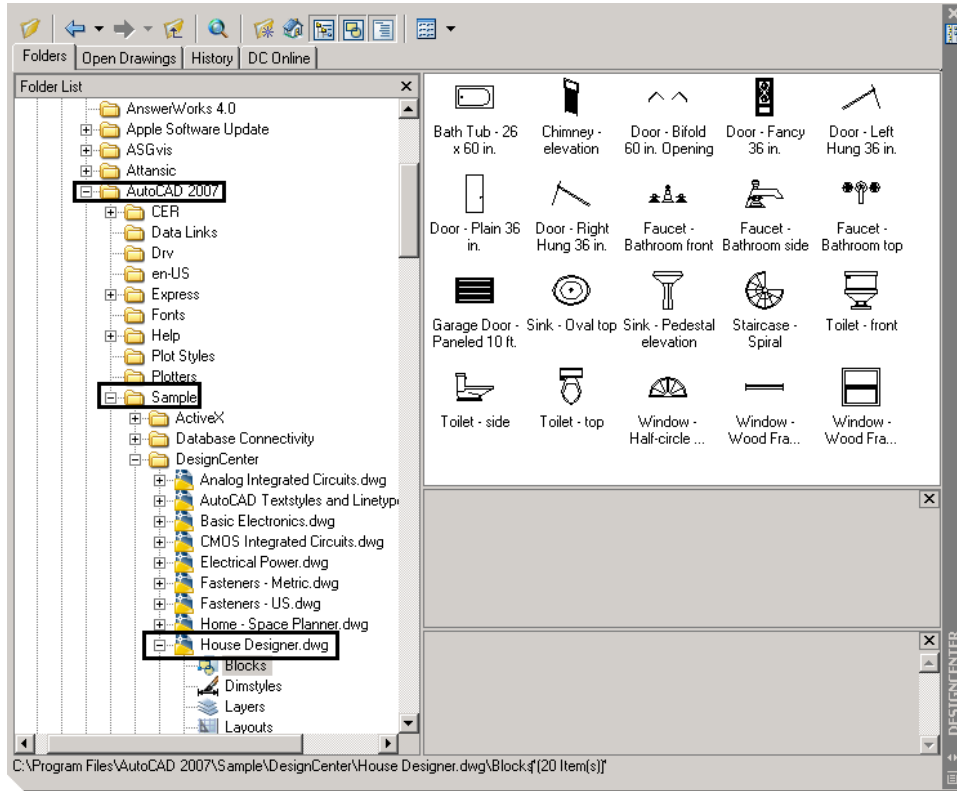
Factor: Birim ölçek faktörünü gösterir. Bu değer blok ve çizim birimlerinin INSUNITS değerine göre hesaplanır.

NOT: Bloklar yaratıldıkları layer'da gözüktürler ve layer'ın özelliklerini alırlar. Bir bloğa birden fazla layer'da ihtiyaç duyulduğu takdirde bu blok 0 katmanında meydana getirilmelidir. Bu sayede bloklar farklı katmanlarda kullanılsa da bu katmanın özelliklerini alırlar.

Mevcut bir blok Rename komutu ile yeniden adlandırılabilir.

DESIGN CENTER

AutoCAD bünyesinde küçük de olsa bir blok kütüphanesi bulundurulur. Bunun için ools>Palletes>Design Center seçilebilir veya klavyeden Ctrl+2 yazılır. Açılan pencerede aşağıdaki hiyerarşik klasör düzeni takip edilir.




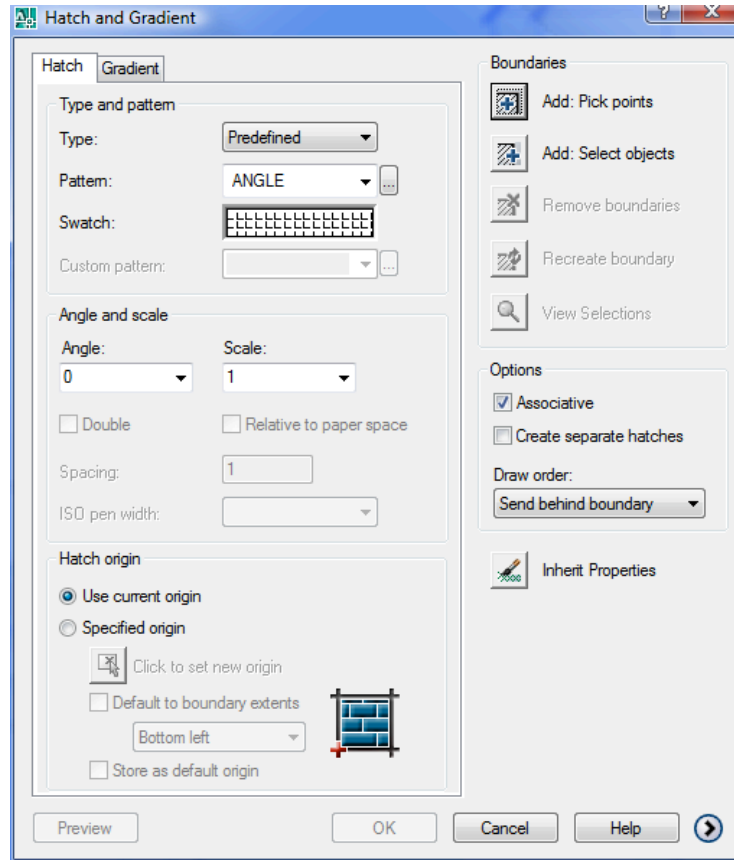
Burada yer alan Kitchen ve House Designer en fazla tefriş elemanı bulundurur. Burada aynı zamanda adah önce gerçekleştirilmiş olan bilgisayarınızdaki herhangi çizim dosyası (.dwg) için yer alan blokları da görmek mümkündür.

NOT1: Ayrıca web üzerindeki farklı sitelerde blok vb. çizim elemanları bulmak için kullanılabilir. Örn: www.cben.net

Tarama yapmak

HATCH

Kapalı alanları çeşitli desenlerle kaplamak amacıyla kullanılır. Bu kapalı alanlar planlardaki döşeme yüzeyleri, kesitlerdeki duvarlar veya görünüşlerdeki cephe dokuları olabilir. Komutun kısa yolu h'dir. Draw araç çubuğundaki  simgesi de seçilebilir.



Komut girildikten sonra yandaki pencere açılır. Burada yer alan öğeler:

Type: Predefined (öntanımlı), user defined (kullanıcı tanımlı*) veya custom (özel**) olmak üzere üç seçenek bulunur.

Pattern: Sadece predefined desenlerde aktiftir.

Swatch: Kullanılan deseni gösterir. Üzerine tıkladığında seçim için desen listesini açar.

Angle/Scale: taramanın açısı ve boyutu bu kutulara değer girilerek bulunur.

Hatch origin: Tarama için başlangıç noktası tanımlar.

Boundaries: Pick points ile taranacak bölge belirlenir. Sağ tuşa tıklanarak tekrar tarama ekranına dönlür. Select objects seçilen objelerin içini tarar.

Remove islands: Daha önce seçilmiş olan alanları taramadan çıkartmak için kullanılır.

Preview: Taranan alanların önizlemesini verir. Esc tuşu basılırsa taramadan bu görünümünden çıkılır.

*User-defined: Taramanın aktif çizgi tipi ne ise onunla taranmasını sağlar. Angle taramanın açısını, double çift yönde olmasını ve spacing ise tarama çizgileri arası mesafeyi saptar.

**Custom: .pat uzantısına sahip dosyaları kullanır. Bu dosyaların gözükebilmesi için AutoCAD'in kurulduğu yerde olması veya yerlerinin tanımlanmış olması gerekir. Bu dosyalar Express Tools'da Draw>Draw>Superhatch ile hazırlanabilir.

NOT1: Tarama eklendiği alanda olması gerektiği ölçüde görünmeyebilir. Bu durumda taramanın ölçeğinin yeniden tanımlanması gerekir. Bunun için şu işlem takip edilir:

TARAMA ÖLÇEĞİ= Olması gereken boyut / Çizimde ölçülen boyut*

Örneğin 30 cm'lik karo ekranda 6 olarak görünüyorsa, bölümden elde edilen 5 değeri HATCH için SCALE kısmına yazılır.

*Çizimde ölçüm yaparken distance komutu kullanılabilir.

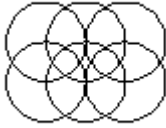
NOT2: Tarama deseni içine yerleşmiş olduğu katmanın renbi, kalınlığı ve çizgi tipini alır.

NOT3: Duvarların içinin dolu bir desenle taranması hatch desen seçeneklerinden SOLID seçilir. Tarama rengi katman rengini alacaktır.

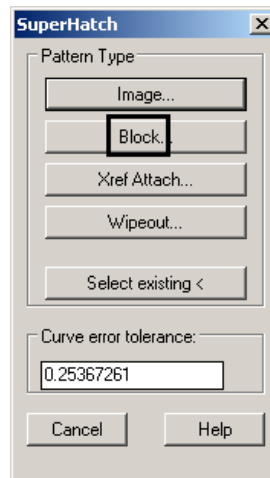
Özel Hatch Biçimi meydana getirmek

Özel tasarlanmış tarama desenleri için EXPRESS menüsünden bulunan DRAW > SUPERHATCH kullanılır. Şu adımlar takip edilir:

- Ekranda desen meydana getirilir ve blok olarak kaydedilir.



- EXPRESS > DRAW > SUPERHATCH seçilir.
- Açılan menüsünden BLOK düğmesi işaretlenir ve desen olarak kullanılacak blok çağrılır.



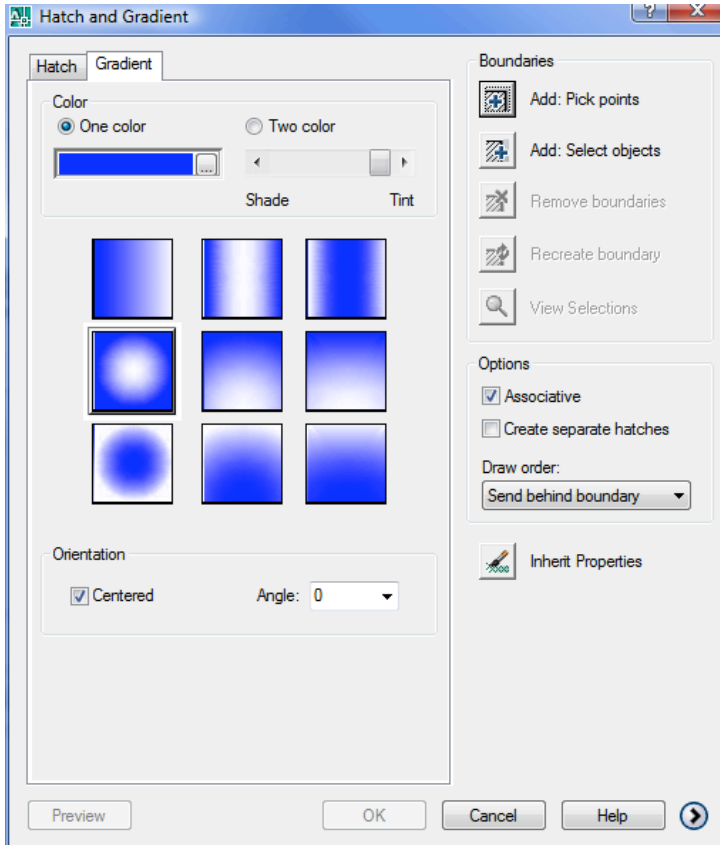
- Ekranda herhangi bir yere tıklanarak rastgele bir yerleştirme noktası seçilir (insertion point)
- Tüm seçenekler eğer değişiklik yapılması planlanmıyorsa ENTER ile onaylanır.
- Komut bileşenlerinde aşağıdaki ifade çıktığında, hatch yapılacak mekan içine tıklanıp ENTER tuşuna basılır.

|Specify an option [Advanced options] <Internal point>:




- İşlem sonucu ilgili alan taramış olur.
-

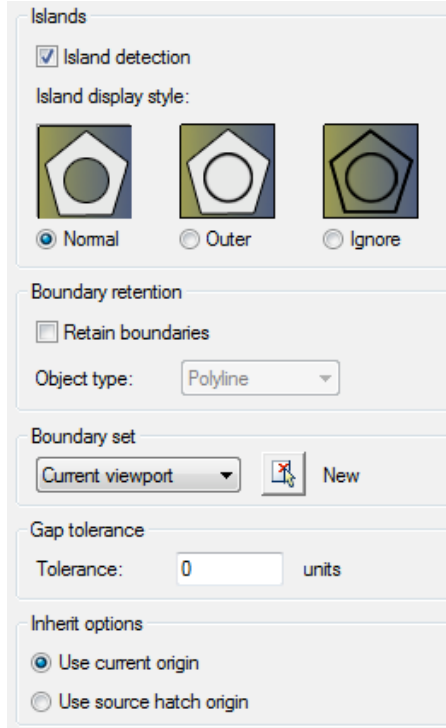
GRADIENT



Genellikle iki renkten oluşan taramalar yapmak için kullanılır.

Draw menüsünden  simgesi seçilerek veya hatch penceresindeki Gradient sekmesine tıklanarak ulaşılır. Tarama işlemi hatch komutundaki seçeneklerle aynı şekilde yapılır.

Birbiri içine geçmiş şekilleri taramak için Hatch veya Gradient pencerelerinde bulunan  simgesine tıklanır:



Islands detection işaretli olmalıdır.

