

# ITEC186

# Bilgi Teknolojilerine Giriş

---

AUTODESK AUTOCAD 2014-II

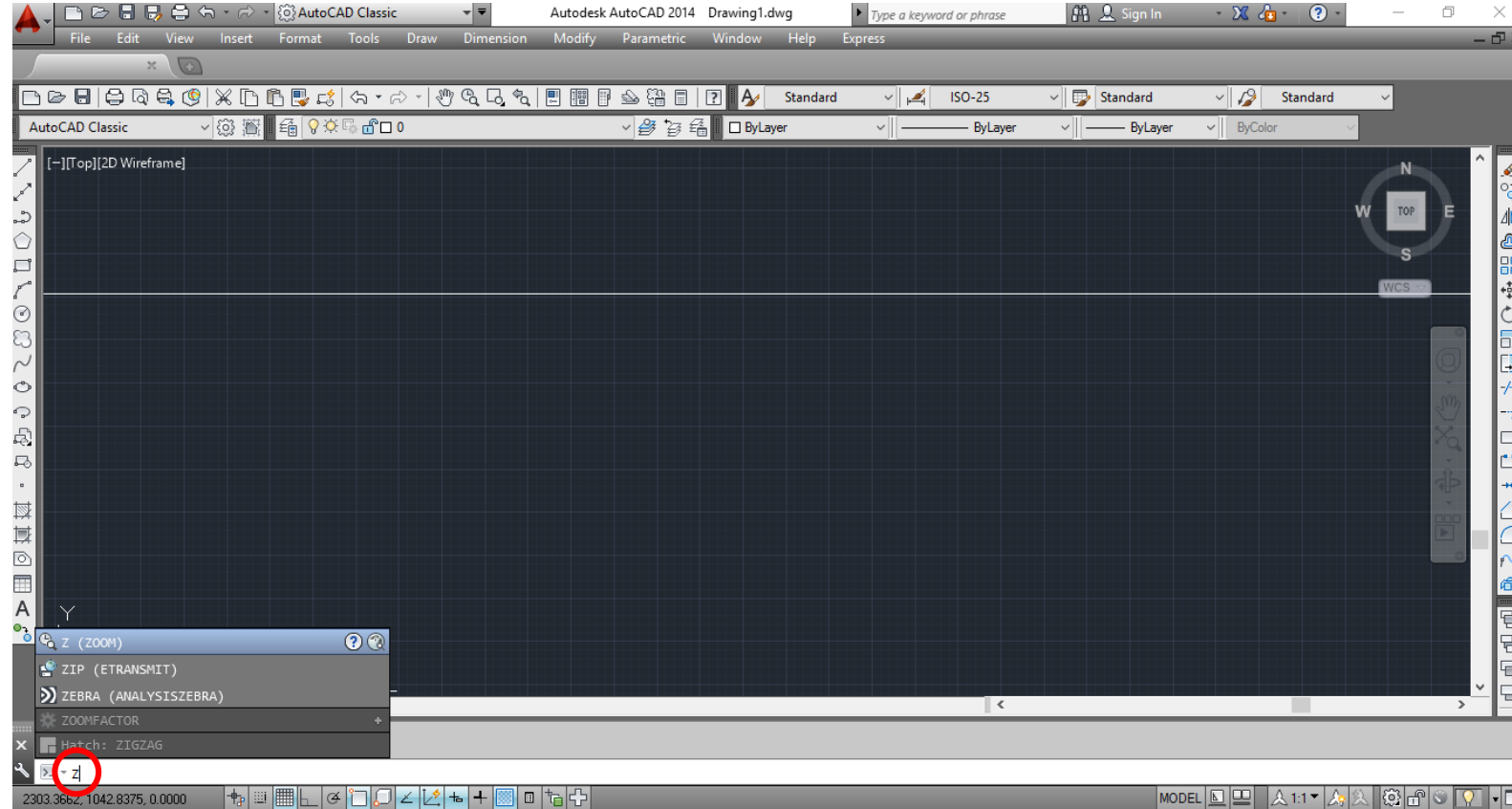


# Yakınlaştırma Komutu(Zoom Command)

---

- Yakınlaştırma (**Zoom**) çalışma ekranı görünümünün yakınlaştırılıp uzaklaştırılmasını sağlamaktadır.
- Ekran büyüklüğü, kamera yakınlaştırma tekniğine benzer şekilde yakınlaştırılıp uzaklaştırılabilmektedir.
- Yakınlaştırma tekniğinin kullanımı çizimlerin gerçek boyutlarında bir değişikliğe sebep olmayacaktır.
- Yapılacak değişiklik yalnızca ekran görüntüsüyle sınırlıdır.
- Yakınlaştırma özelliğini kullanmak için, Komut Satırına (**Command line**) klavyeden **z** komutu girişi yapılmalı ve **Enter** düğmesine basılmalıdır.

# Yakınlaştırma Komutu(Zoom Command)

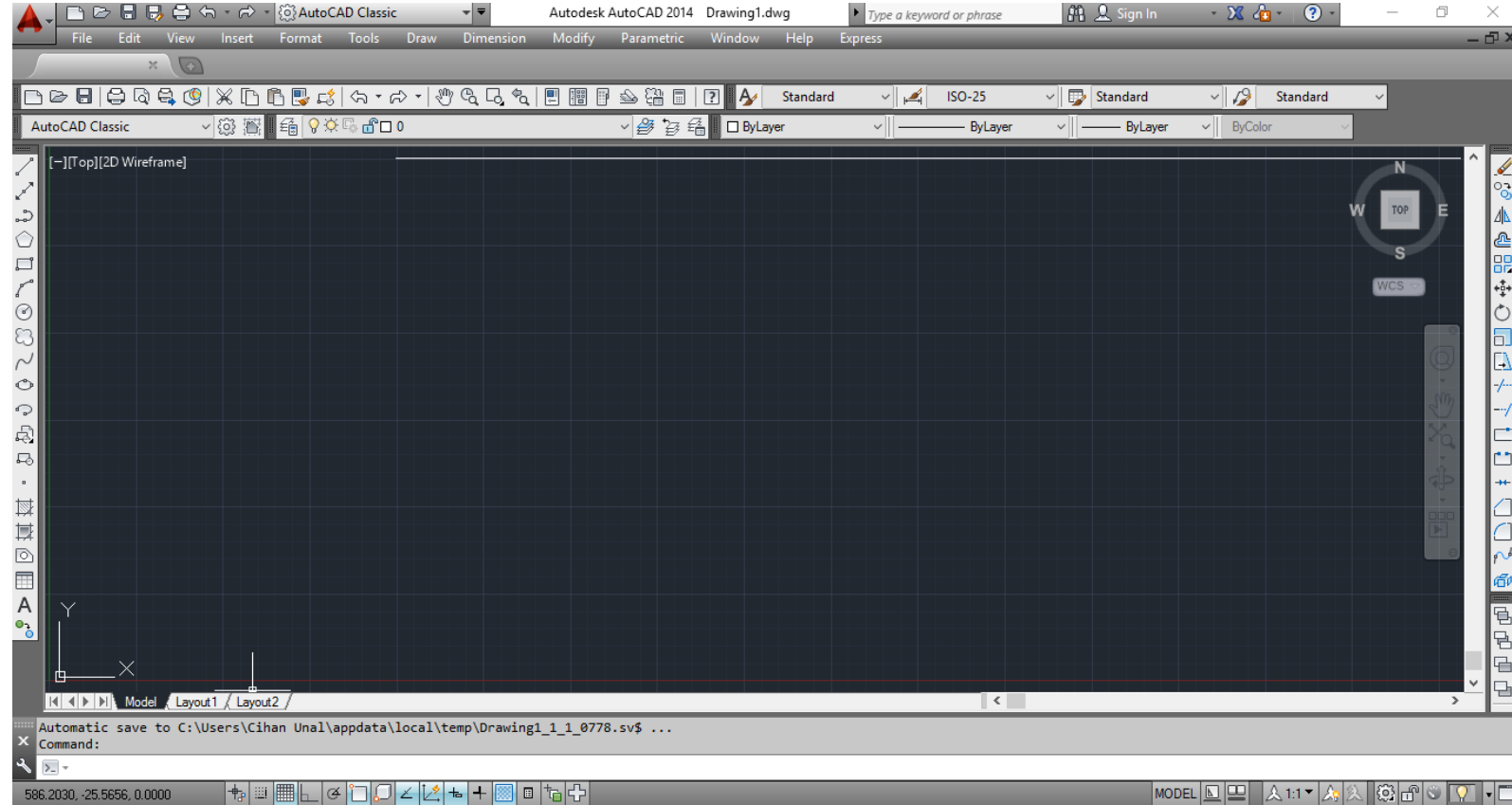


# Tümünü Yakınlaştırma Komutu (Zoom All Command)

- Tümünü Yakınlaştır (**Zoom All**) komutu çizim alanındaki tüm nesnelere ya da görsel yardımları (Limit vb.) ekran görüntüsüne sığdıracak şekilde düzenlemektedir.
- Yakınlaştırma özelliğini kullanmak için, Komut Satırına (**Command line**) –yakınlaştırma komutu etkin haldeyken– klavyeden **a** komutu girişi yapılmalı ve **Enter** düğmesine basılmalıdır.

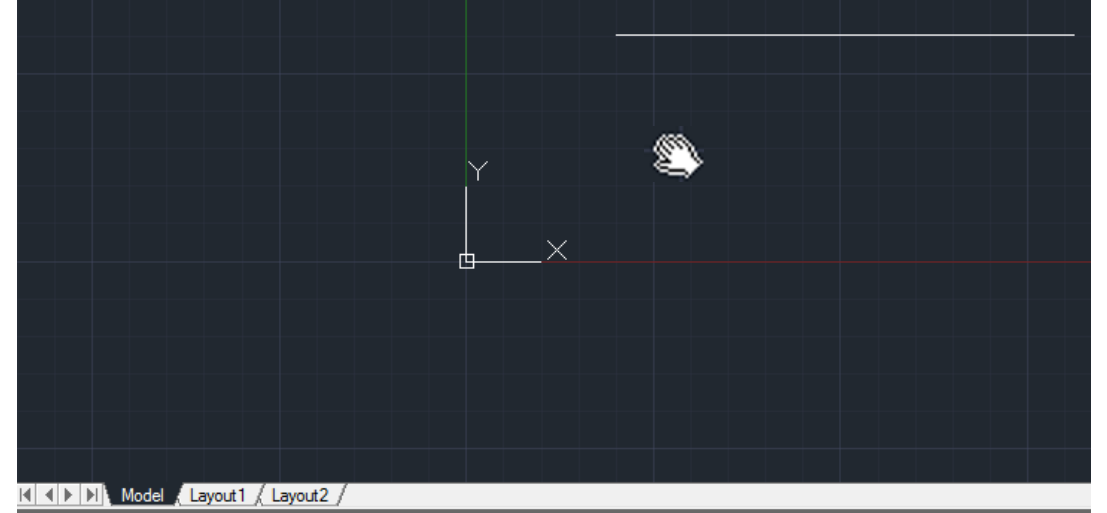
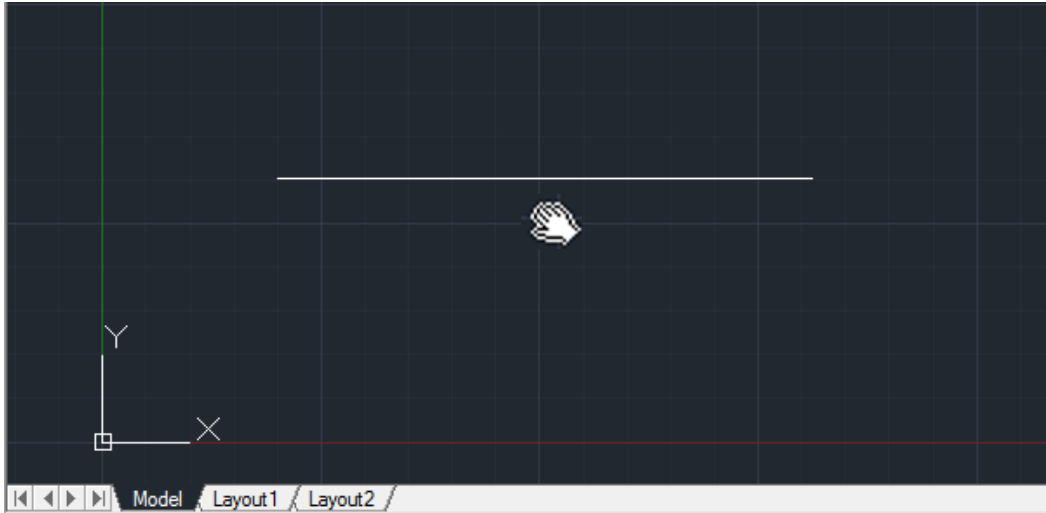
```
ZOOM
Specify corner of window, enter a scale factor (nX or nXP), or
 $\text{Q}$  ZOOM [All Center Dynamic Extents Previous Scale Window Object] <real time>: a
```

# Tümünü Yakınlaştırma Komutu (Zoom All Command)



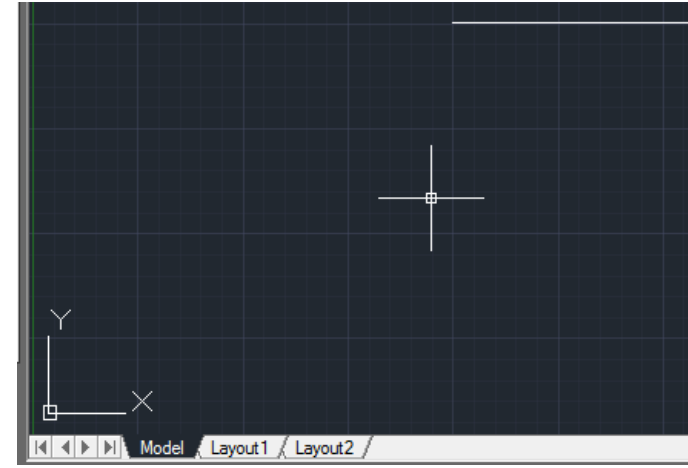
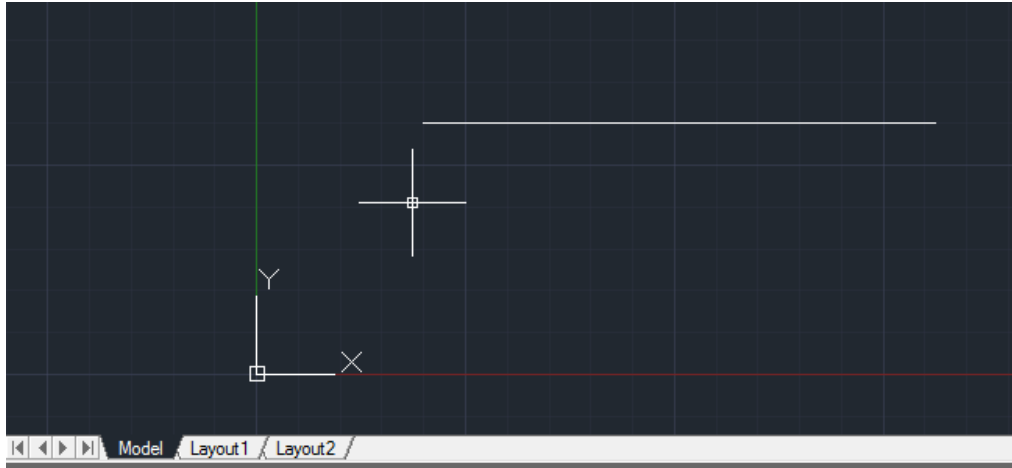
# Fare Tekerleđi ile Görüntü Kaydırma Komutu (Pan With Mouse Wheel)

- Görüntü Kaydırma (**Pan**) komutu, çalışma alanının görüntülenen kısmının –yön ve büyüklük gibi ayarlara müdahale etmeden– deđiştirilmesine olanak sağlamaktadır.
- Bunun için, fare tekerleđine tıklanmalı ve fare imleci ekran üzerindeki yeni yerine taşınmalıdır.



# Fare Tekerleđi ile Yakınlařtırma ve Uzaklařtırma (Zoom in & out With Mouse Wheel)

- Bunun için, fare tekerleđi ileri ve geri řeklinde hareket ettirilmelidir.
- Fare imlecinin odak noktası yakınlařtırma merkezi olarak ifade edilmektedir.



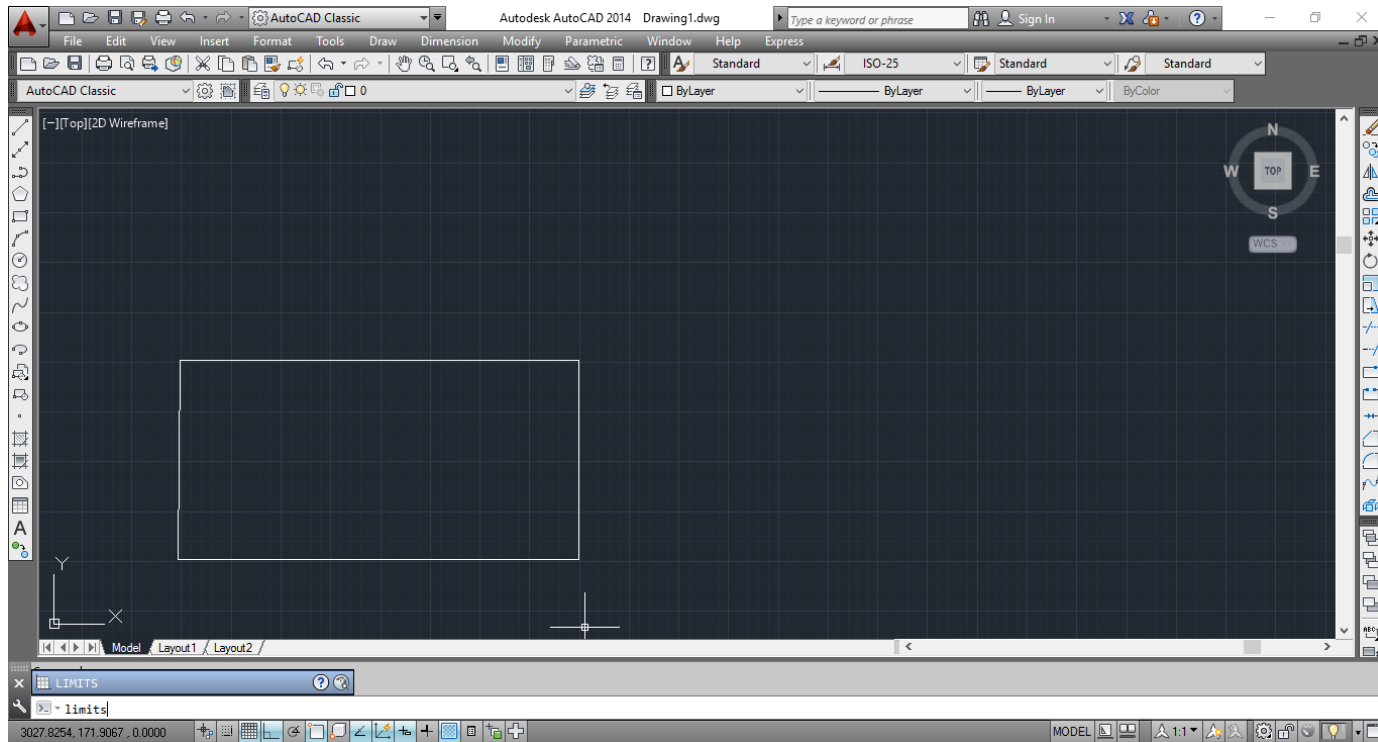
# Limitler (Limits)

---

- Limitler (**Limits**) komutu çizim alanına görünmez bir dikdörtgen sınır belirlemektedir.
- Limitler, çizim alanında noktaların seçilmesi ya da nokta konumlarının klavyeden girilmesi yöntemleriyle belirlenebilmektedirler.
- Sol Alt Köşe (**Lower-Left Corner**), sol alt köşenin çizim sınırlarını belirlemektedir.
- Sağ Üst Köşe (**Upper-Right Corner**), sağ üst köşenin –yani sol alt köşenin karşısında yer alan dikdörtgenin zıt köşesinin– çizim sınırlarını belirtmektedir.
- Limitleri çizim alanında belirlemek için;
  - Öncelikle, sol alt köşe (lower-left corner),
  - Sonra da, sağ üst köşe (upper-right corner) belirlenmelidir.
- Bir sonraki sayfada yer alan örnekte, **sol alt köşe (0,0)** ve **sağ üst köşe de (2000,2000)** değerleri ile sınırlandırılmışlardır.



# Limitler (Limits)



Command: LIMITS  
Reset Model space limits:  
LIMITS Specify lower left corner or [ON/OFF] <0.0000,0.0000>: 0,0



Reset Model space limits:  
Specify upper right corner or [ON/OFF] <420.0000,297.0000>: 2000,2000  
LIMITS Specify upper right corner <420.0000,297.0000>: 2000,2000

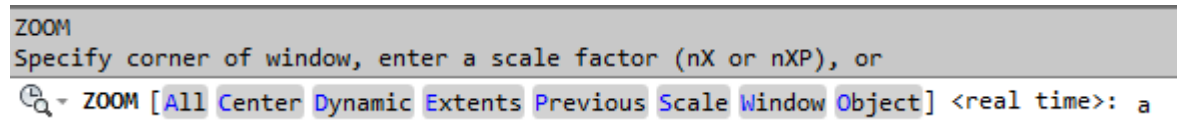
# Limitler (Limits)

---

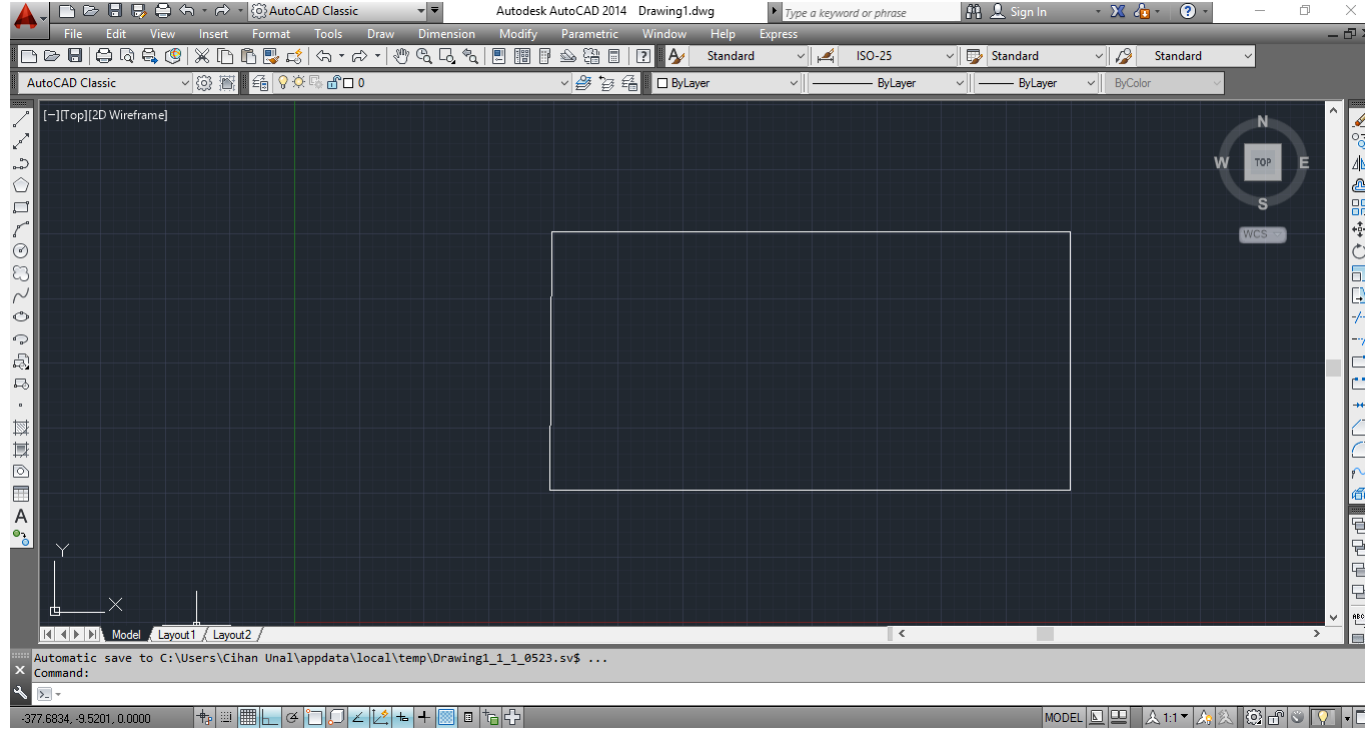
- Limitli alanı görmek için;
- Komut satırına (**Command line**), klavyeden **z** komutu girilmeli ve **Enter** düğmesine basılmalıdır.



- Ardından, komut satırına (**Command line**), klavyeden **a** komutu girilmeli ve **Enter** düğmesine basılmalıdır.



# Limitler (Limits)

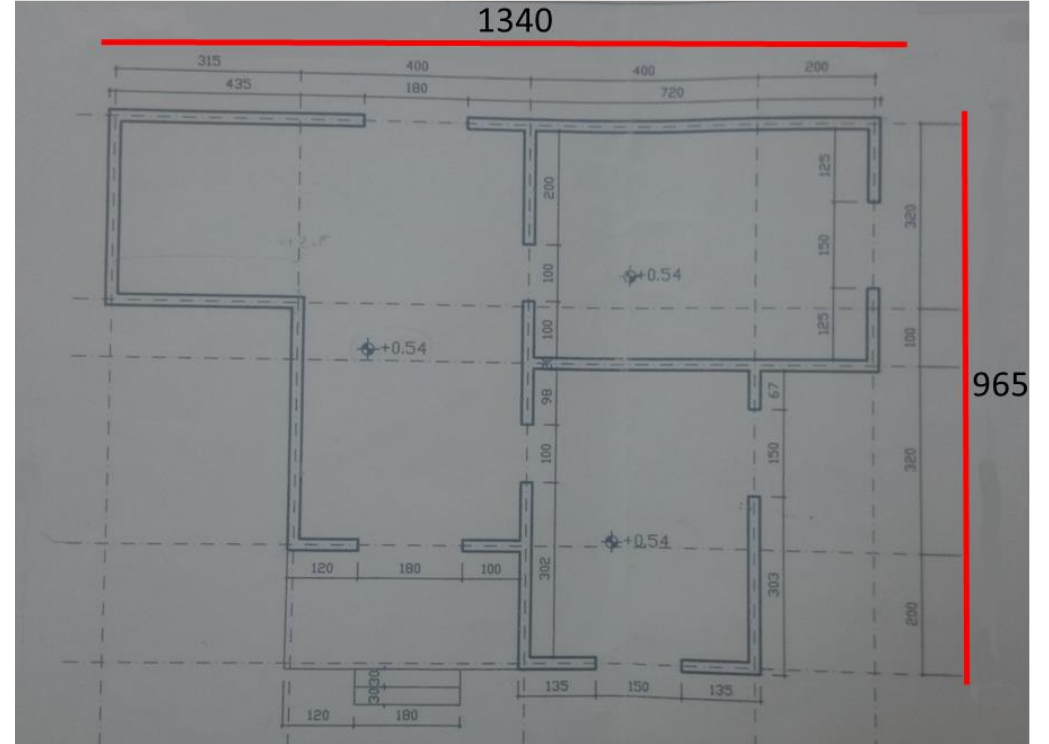


- **Not:** çalışma alanı limitleri, çizime başlamadan önce belirlenmelidir.



# Limitler (Limits)

- Görselede, plannın birimleri verilmiştir.
- Buna göre, yapılacak olan çizimin limitleri/sınırları kolaylıkla hesaplanabilmektedir.



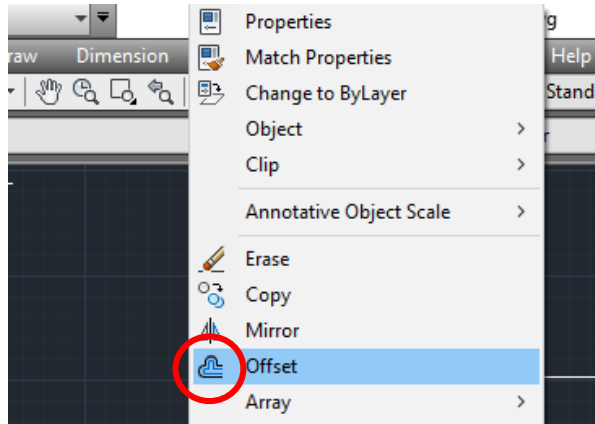
# Dengeleme (Offset)

---

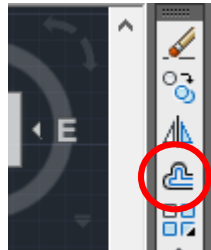
- Dengeleme (**Offset**) komutu, ortak merkezli daireler, paralel çizgiler ve paralel eğriler yaratmaktadır.
- Bir nesneyi bir noktaya belirli bir mesafede dengelemek mümkündür.
- Nesneler dengelendikten sonra, budama (**trim**) ve uzatma (**extend**) gibi yöntem ve komutlar kullanılabilirler.

# Dengeleme (Offset)

- Dengeleme (**Offset**) komutunu çalıştırmak için üç farklı yöntem vardır.
- **1. yöntem: Menüden Düzen (Modify) sekmesine tıklayınız. Açılan listeden, Dengelemeyi (Offset) seçiniz.**

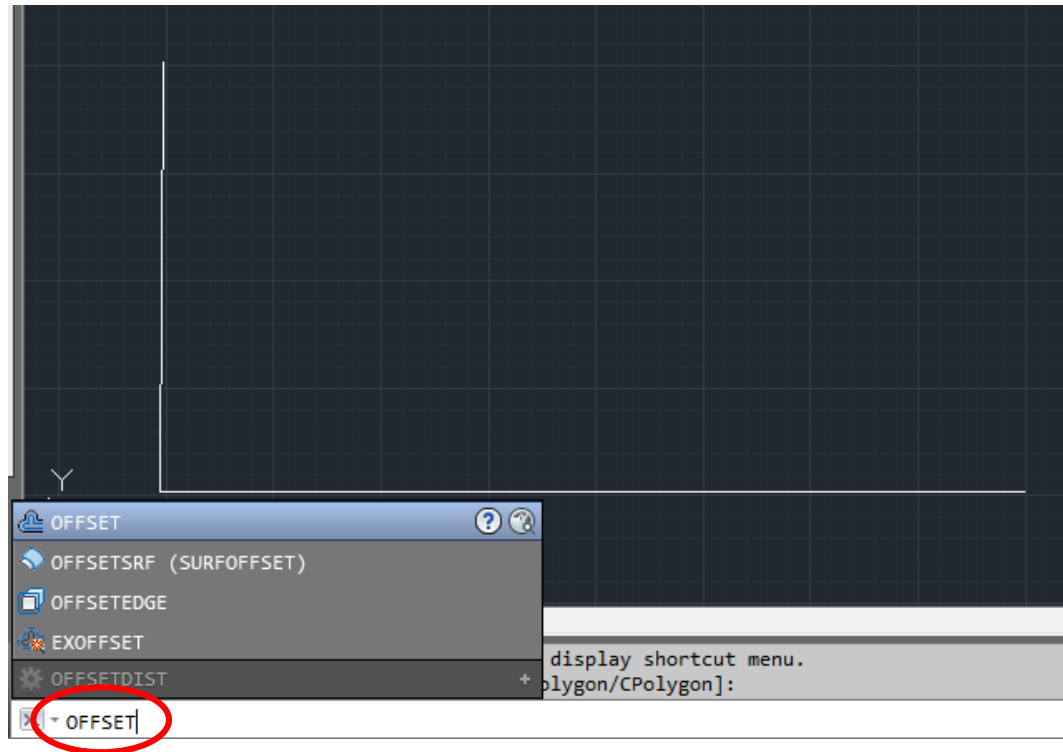


- **2. yöntem: İmleci Düzen Araç Çubuğuna (Modify Toolbar) sürükleyiniz ve Dengeleme (Offset) kısayolunu seçiniz.**



# Dengeleme (Offset)

- **3. yöntem:** Komut Satırına (Command line) gidiniz, **offset** yazdıktan sonra **Enter** düğmesine basınız.



# Dengeleme (Offset)

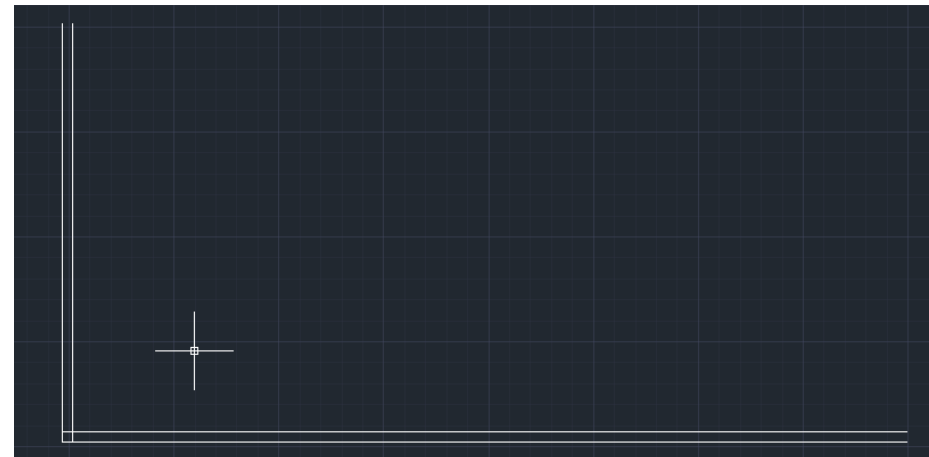
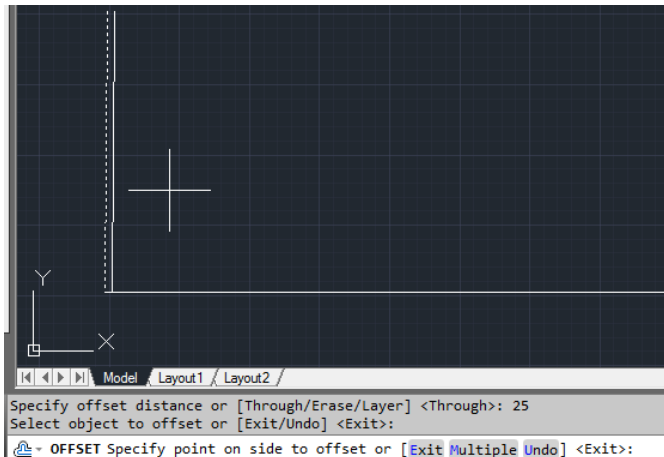
- Ardından, dengeleme mesafesini belirleyiniz (specify offset distance).

```
Command: OFFSET
Current settings: Erase source=No Layer=Source OFFSETGAPTYPE=0
Specify offset distance or [Through/Erase/Layer] <Through>: 25
```

- Dengelenecek nesneyi seçiniz (select object to offset).

```
Current settings: Erase source=No Layer=Source OFFSETGAPTYPE=0
Specify offset distance or [Through/Erase/Layer] <Through>: 25
Select object to offset or [Exit/Undo] <Exit>:
```

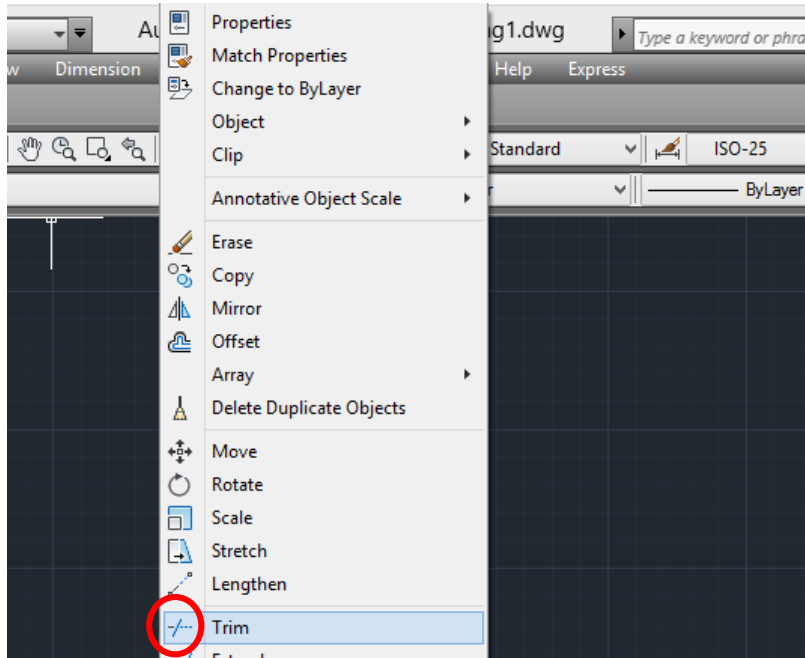
- Dengelemenin yapılacağı yönü belirleyiniz (specify point on side to offset) ve fareizin seçme tuşuna basınız.





# Budama (Trim)

- Budama (**Trim**) komutu, objeler üzerinde yer alan diğer objeleri budamanızı sağlamaktadır.
- Budama (**Trim**) komutunu çalıştırmak için üç farklı yöntem vardır.
- **1. yöntem: Menüden Düzen (Modify) sekmesine tıklayınız. Açılan listeden, Budamayı (Trim) seçiniz.**

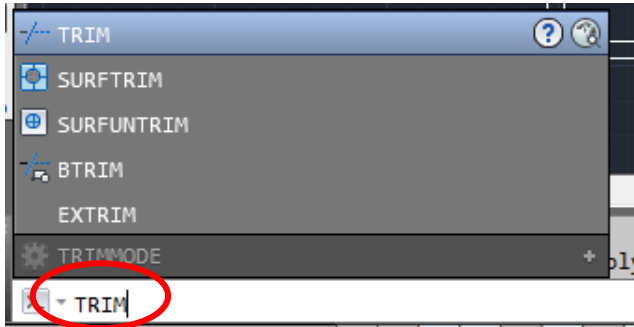


# Budama (Trim)

- 2. yöntem: İmleci Düzen Araç Çubuğuna (**Modify Toolbar**) sürükleyiniz ve Budama (**Trim**) kısayolunu seçiniz.

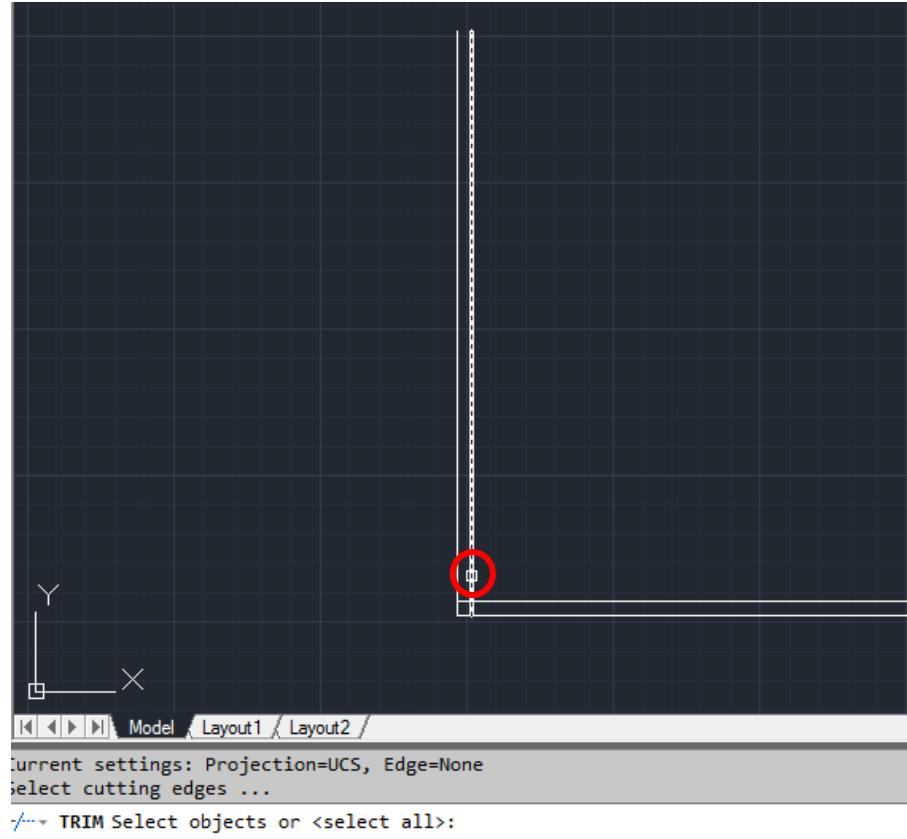


- 3. yöntem: Komut Satırına (**Command line**) gidiniz, **trim** yazdıktan sonra **Enter** düğmesine basınız.



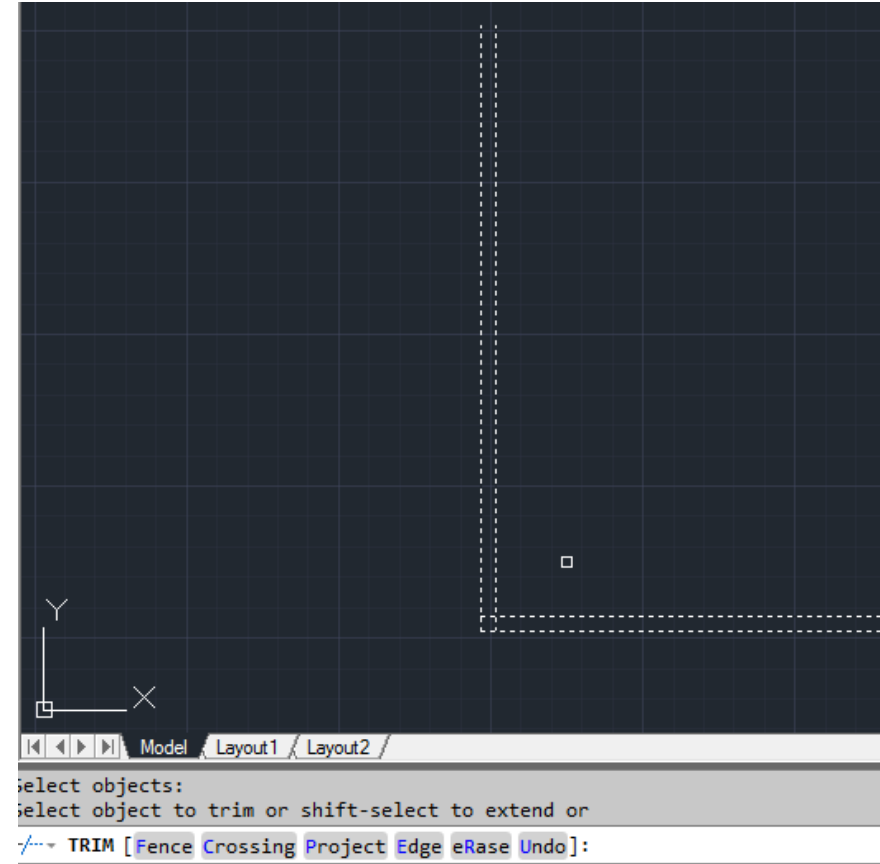
# Budama (Trim)

- Ardından, budamak/silmek istediğiniz nesneyi seçiniz (select objects).
- Birden fazla nesne seçimi mümkündür.



# Budama (Trim)

- Nesne seçimi tamamlandıktan sonra, **Enter** düğmesine basılmalıdır.
- Seçili nesnelere kesik çizgilerle ifade edilmektedir.



# Budama (Trim)

- Ardından, silinmesi istenen nesnelere seçilmeli ve **Esc** düğmesine basılmalıdır.

