

ZTM112 BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÇİZİM TEKNİĞİ

- Yrd.Doç.Dr.Caner KOÇ
- Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Tarım Makinaları ve Teknolojileri Mühendisliği Bölümü
- ckoc@ankara.edu.tr

DÜZENLEME KOMUTLARI



Erase (Silmek) Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller seçilip Enter'e basılır. Böylece seçilen resimler silinmiş olur.



Copy (Kopyalamak) Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller seçilip Enter'e basılır.
Bir baz noktası seçilir.
Kopyalanacak yerin koordinatları girilir. Enter'e basılır.

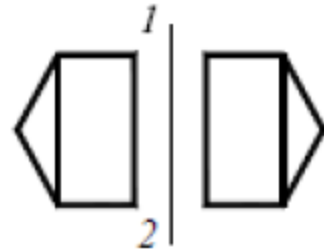
Mirror (Aynalamak)



Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller seçilip Enter'e basılır.
1 Numaralı nokta tıklanır.
2 Numaralı nokta tıklanır. Enter'e basılır. 1. Şekil, 2. Şekildeki hali alır.



1. Şekil

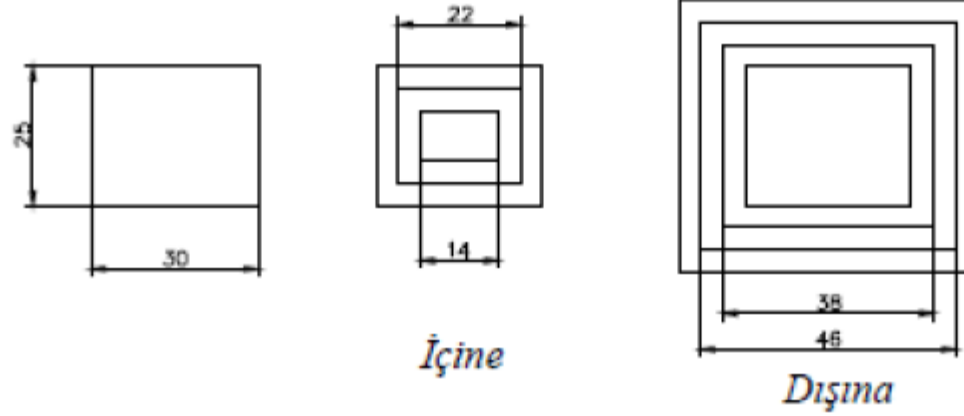


2. Şekil


Offset (Ofset, Düz çıkıntı)




Komut seçildikten sonra klavyeden ofset değeri girilir. Enter'e basılır. Parça seçilip dışında herhangi bir noktaya tıklanırsa şeklin dışına, içinde herhangi bir noktaya tıklanırsa şeklin içine ofset yapar. Örnek: Offset




Move (Taşıma) Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller seçilip Enter'e basılır. Bir baz noktası seçilir. Taşınacak yerin koordinatları girilir. Enter'e basılır.


-  **Rotate** (Döndürme) Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller seçilip Enter'e basılır. Bir baz noktası seçilir. Döndürülecek açı girilir. Enter'e basılır.

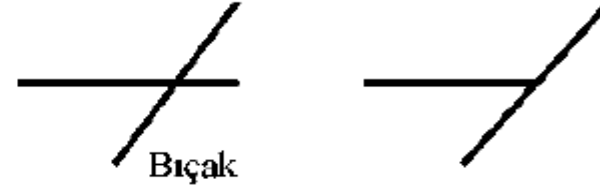



-  **Scale** (Ölçekli Büyütüp Küçültme) Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller seçilip Enter'e basılır. Bir baz noktası seçilir. Büyültülecek veya küçültülecek yüzde değer girilir. Enter'e basılır.

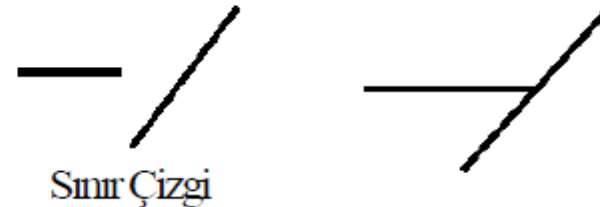



-  **Stretch** (Uzatıp kısaltmak, Germek) Komut seçildikten sonra şekil veya şekiller birinci şekildeki gibi seçilip Enter'e basılır. Bir baz noktası seçilir. Büyültülecek veya küçültülecek değer girilir. Enter'e basılır. Veya mouse ile uzatılır.

-  **Trim** (Budamak) Komut seçildikten sonra Önce bıçak seçilir, Enter'e basılır, Sonra budanacak çizginin budanacak olan bölümü tıklanır. Parça budanır.



-  **Extent** (Belirli hedefe uzatmak) Komut seçildikten sonra Önce sınır çizgi seçilir, Enter'e basılır, Sonra uzatılacak çizginin üzerine tıklanır. Parça uzar.



-  **Break** (Kırmak) Komut seçildikten sonra çizginin üzerine iki kez tıklanır. Tıklandığı iki noktanın arasını kırar.





Chamfer (Pah kırmak)

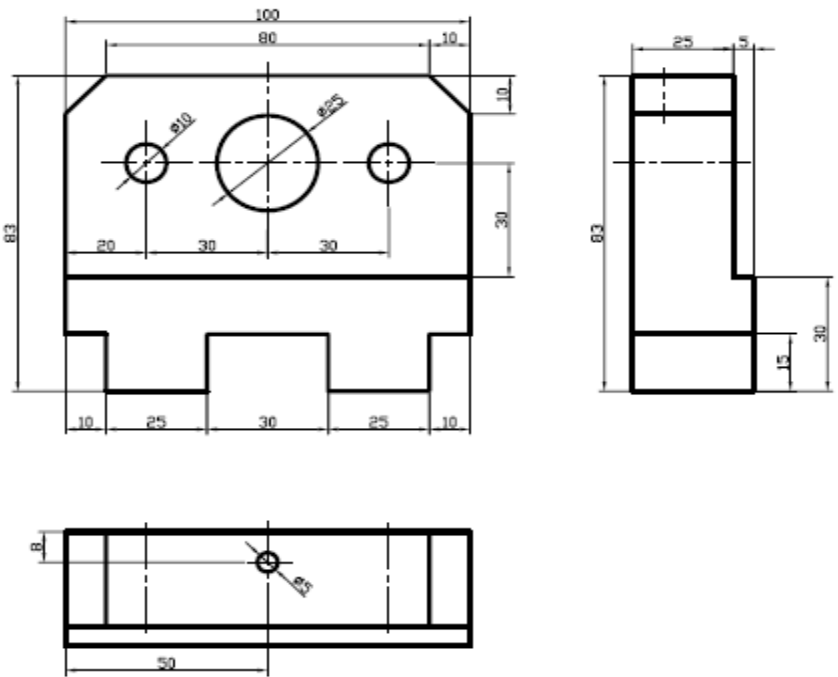


Fillet (Radyüs Yapmak)

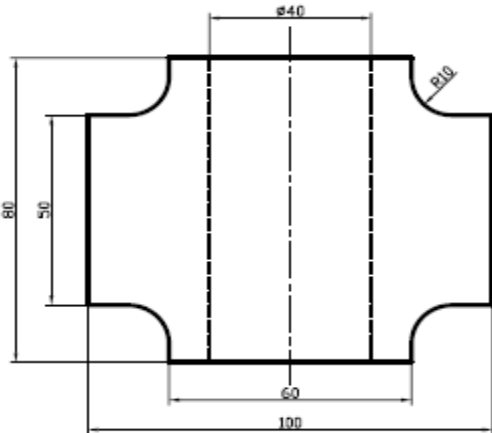


Explode (Patlatmak) Komut seçildikten sonra patlatılmak istenen Poliline çizginin üzerine tıklanır. Enter'e basılır. Poliline çizgiler line çizgilere dönüşerek patlamış olur.

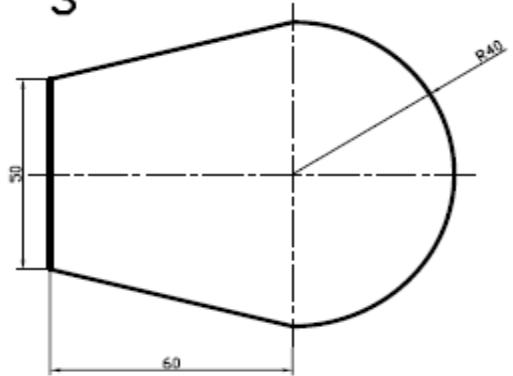
1



2



3



3