

BÖLÜM 3

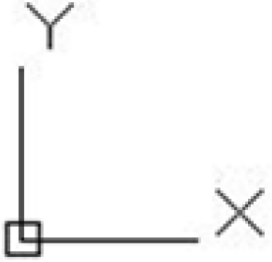
VERİ GİRİŞİ

Koordinat Sistemi

Çizilen tüm nesnelere ya dünya koordinat sistemi (WCS) ya da kullanıcı koordinat sistemi (UCS) ile girilir. Girdiğiniz koordinatlar yazılıma ya Kartezyen (X,Y) ya da Polar (mesafe, açı) koordinat sistemiyle aktarılır.

Kartezyen Koordinat Sistemi

Kartezyen koordinat sistemi; noktaların yerini, bir başlangıç noktasından birbirine dik eksenler boyunca uzaklıkları ile tanımlar. Dünya koordinat sisteminde (WCS) merkez nokta 0,0 ve X eksenini yatay doğruyu Y eksenini dikey doğruyu temsil eder. Pozitif X yönü sağa, Pozitif Y yönü yukarı doğrudur.

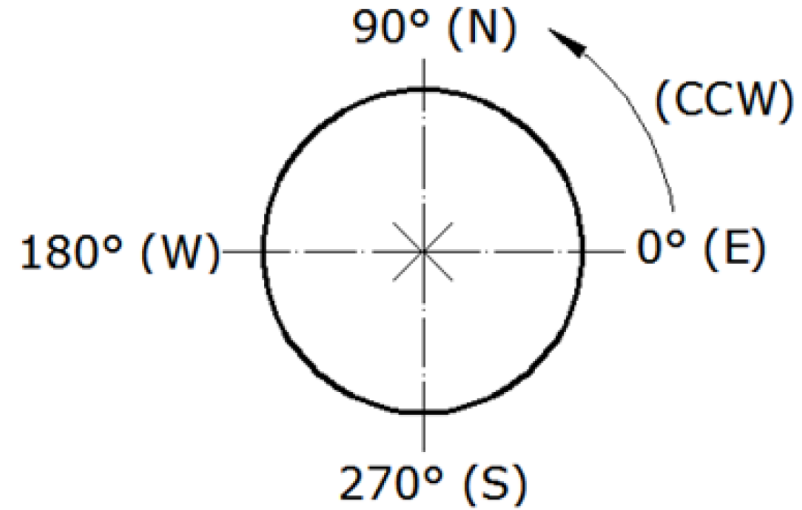
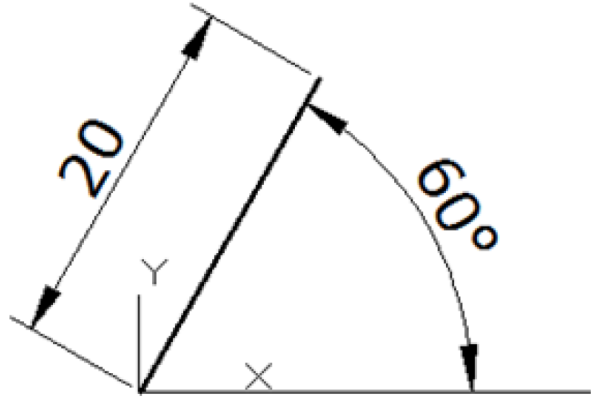


Kartezyen koordinat girmek için önce X koordinatı, sonra virgül ve Y koordinatı yazılıp ENTER' e basılır.

Örnek: 5, 10 (X,Y)

Polar Koordinat Sistemi

Polar koordinat sistemi noktaların yerini uzaklık ve açı ile belirler. Uzaklık, göreceli girişte bir önceki noktadan mutlak girişte orijinden ölçülürken, varsayılan olarak açı X ekseninden saat yönünün tersine ölçülür. Aşağıdaki örnekte doğru 20 birim uzunluğunda ve orijine göre 60 derecelik bir açıdadır.



Göreceli Koordinat Girişİ

AutoCAD' de koordinatlar mutlak ya da göreceli olarak girilebilir. Kartezyen ya da Polar koordinatlar mutlak olduklarında 0,0 noktasından göreceli olduklarında son seçilen noktadan ölçülürler. Göreceli koordinat girmek için önce bir nokta seçilmeli sonra @ sembolü yazıldıktan sonra koordinatlar yazılmalıdır.

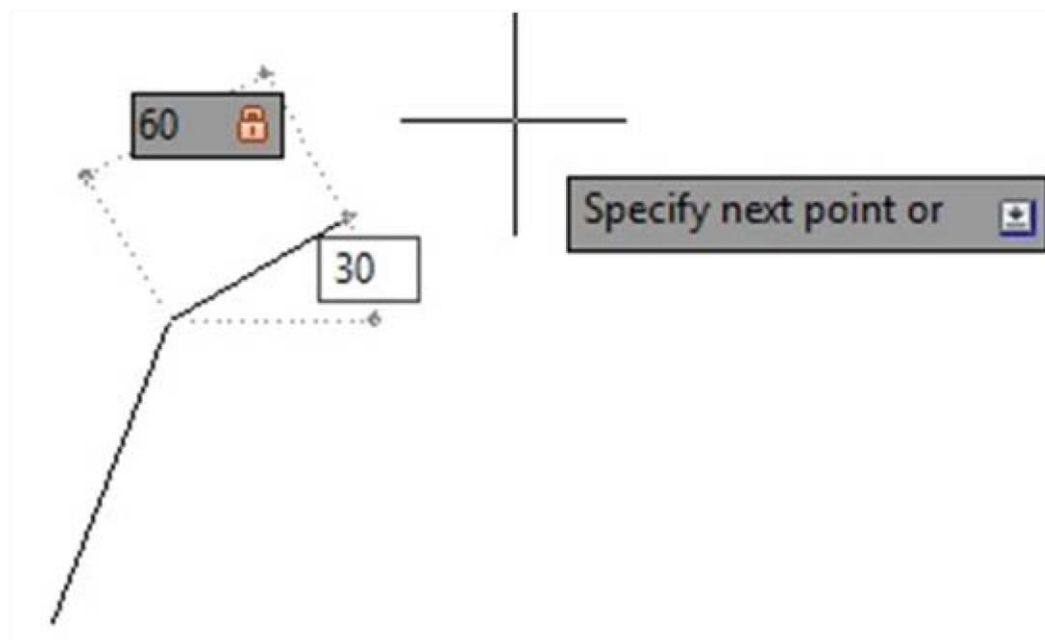
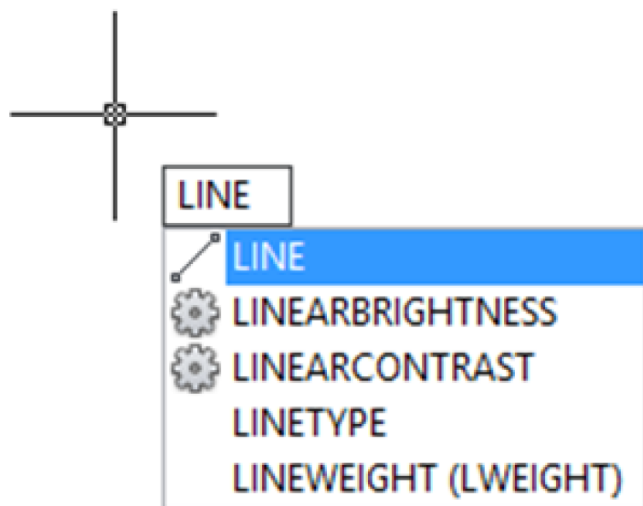
Türü	Mutlak	Göreceli
Polar koordinat	15<90	@15<90
Kartezyen koordinat	15,25	@15,25

Dinamik Veri Girişİ

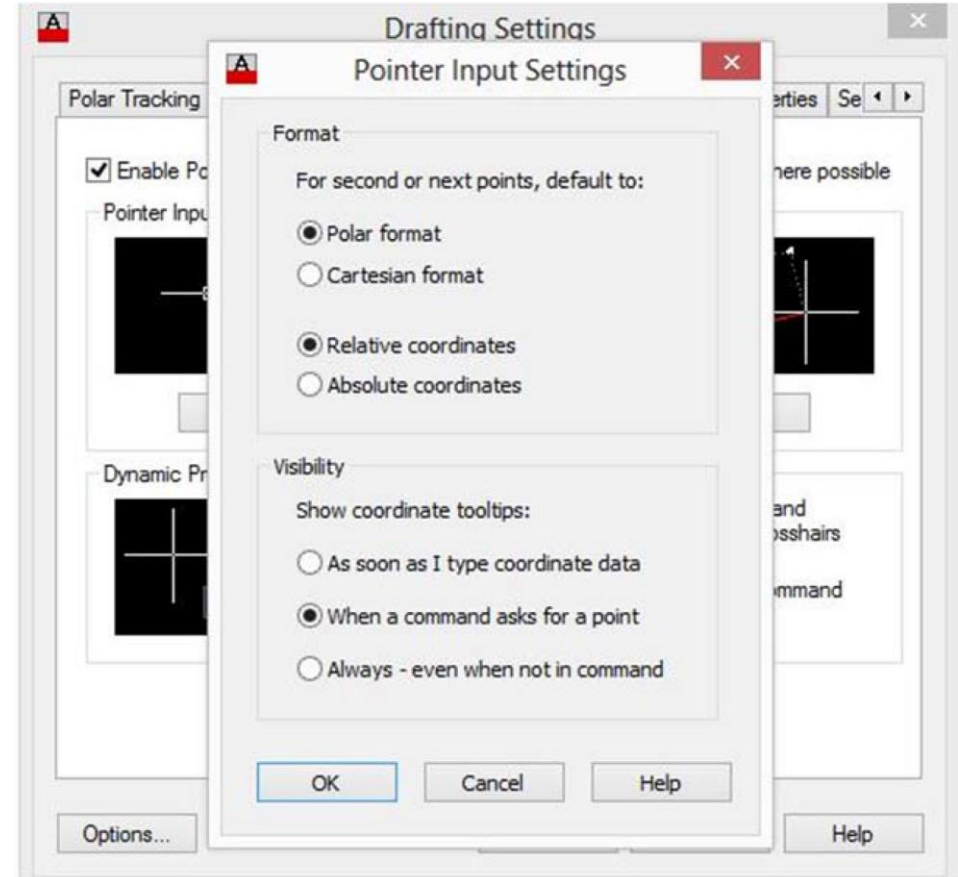
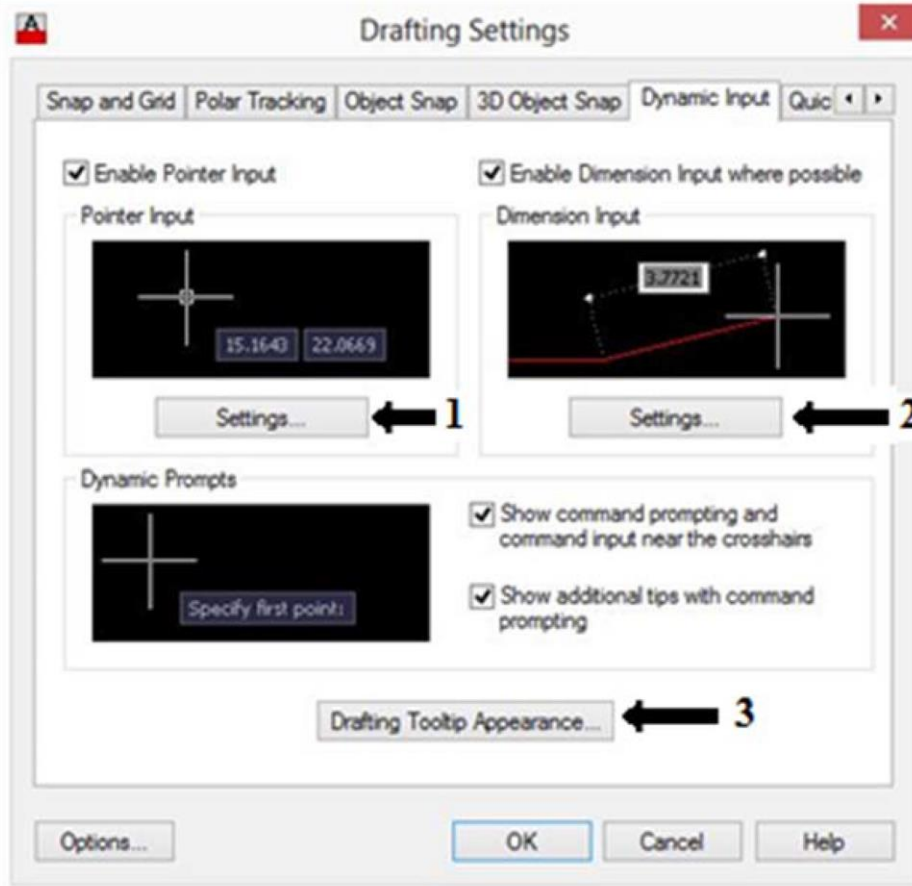
Dinamik veri girişı verileri hareketli girmek için kullanılır. Verileri komut satırına girmek yerine imlecin hemen yanında bulunan dinamik veri ara yüzüne girebilirsiniz. Dinamik veri girişı bağlama ve kullanılan araca göre deęişir.

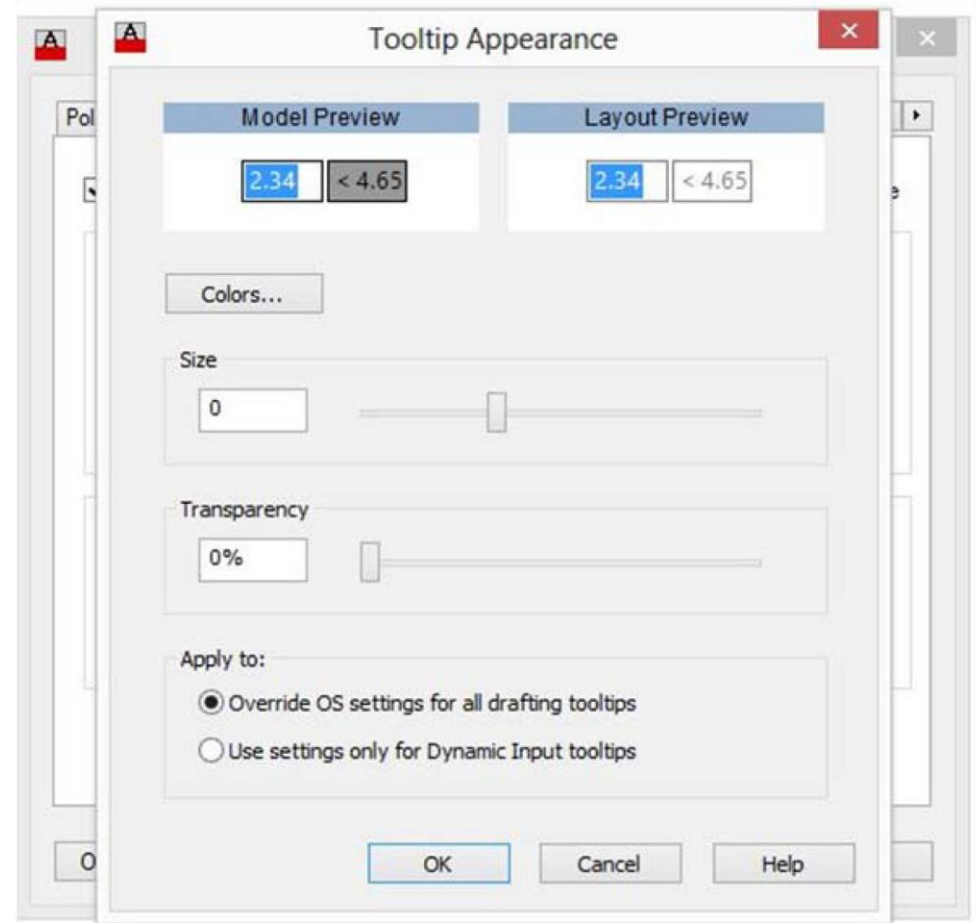
Dinamik veri girişini aktif hale getirmek için aşağıdakilerden herhangi biri kullanılabilir.





Dinamik Giriş Seçenekleri



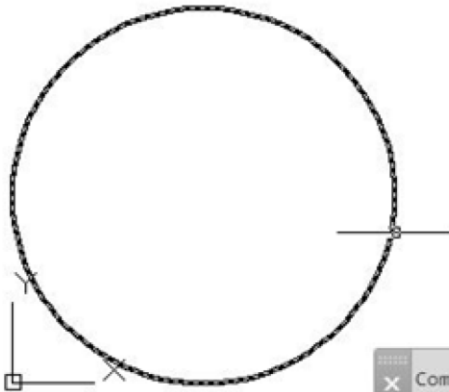


Doğrudan Veri Girişİ

Dinamik veri girişi kapatılarak verilen komut satırından doğrudan girilebilir. Bu şekilde koordinat girmek imleçle işaretlemekten daha kesindir. Bu yöntemle girilen koordinatlar her zaman mutlaktır.

Doğrudan Veri Giriş Örneği

```
Command:  
Command:  
Command: _circle  
Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]: 100.100  
☑ CIRCLE Specify radius of circle or [Diameter]:
```

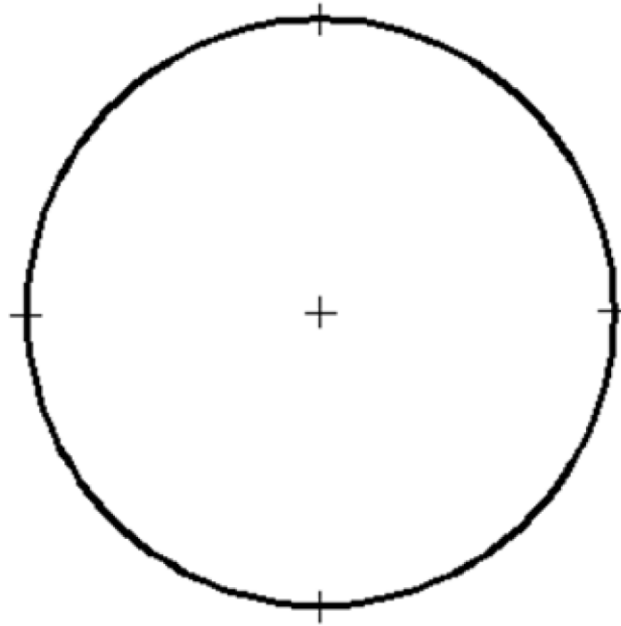


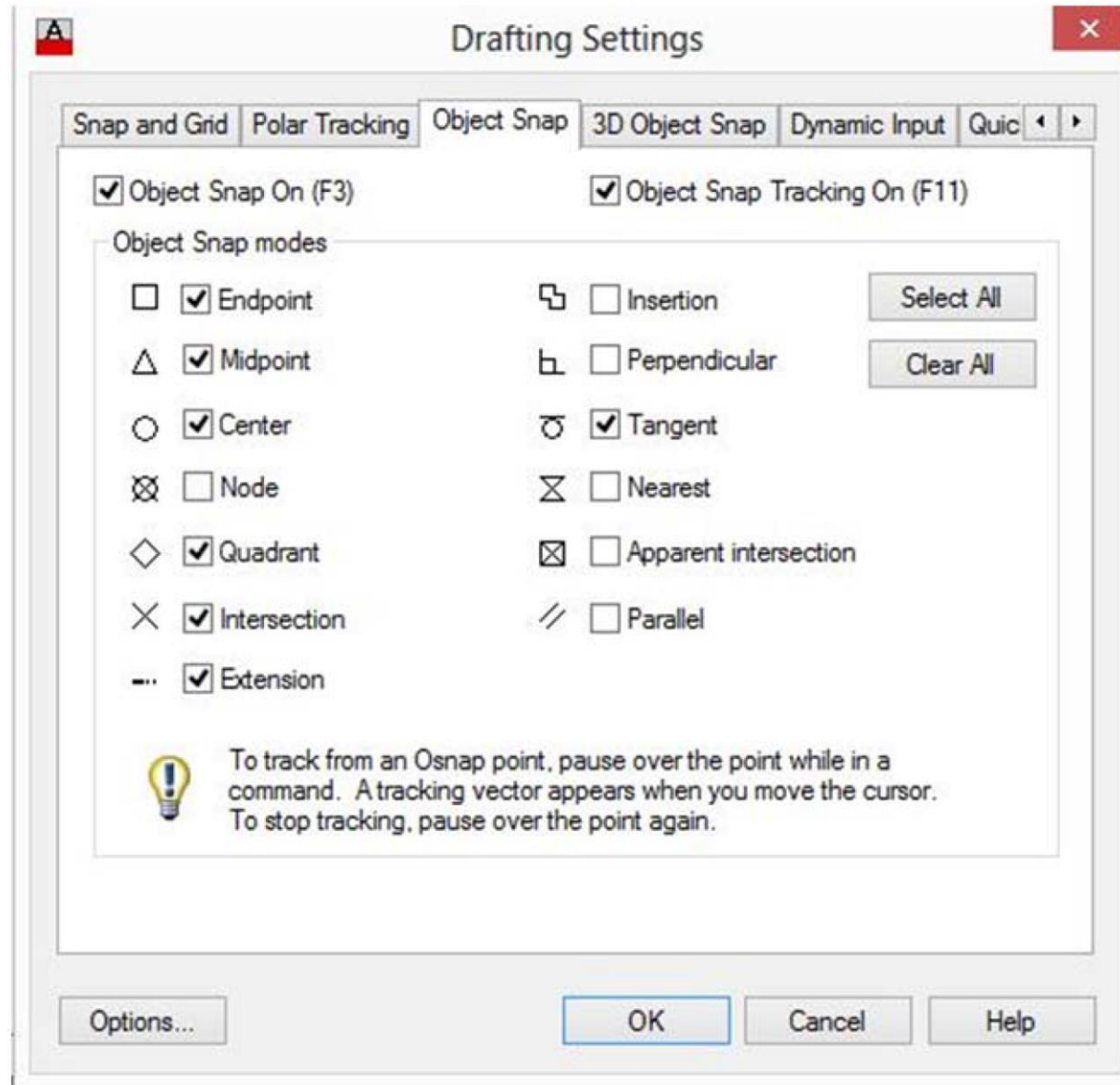
```
× Command:  
Command: _circle  
☑ Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]: 100,100  
Specify radius of circle or [Diameter] <100.0000>: 100  
☑ Type a command
```

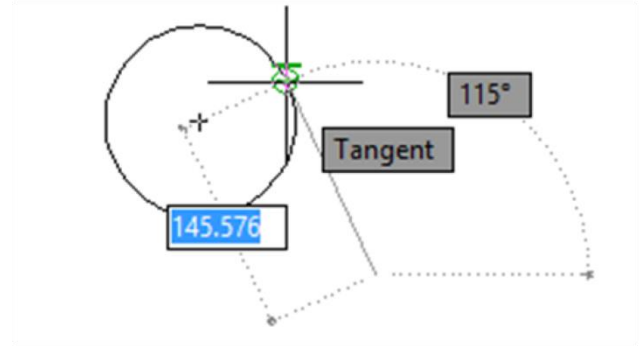
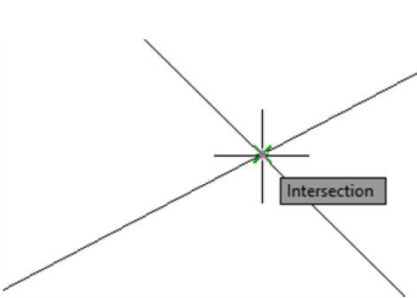
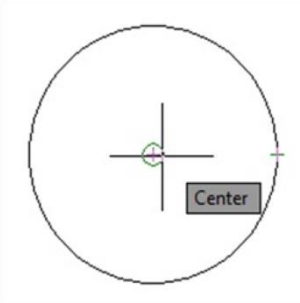
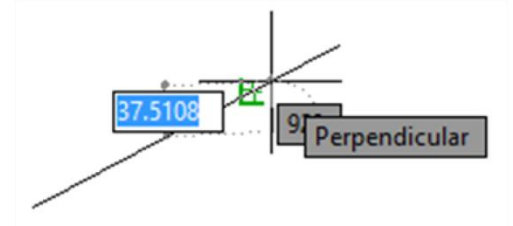
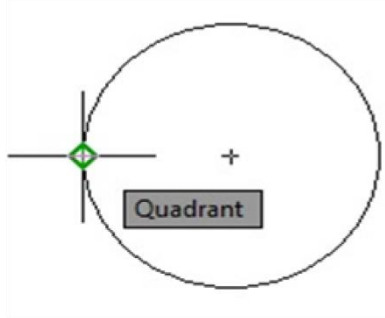
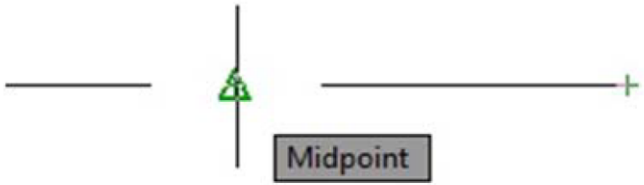
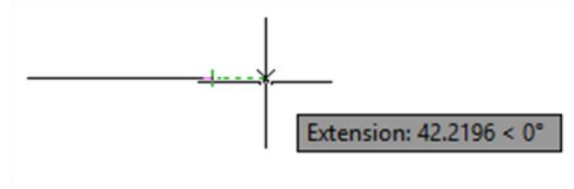
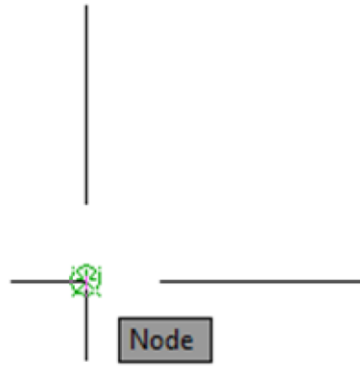
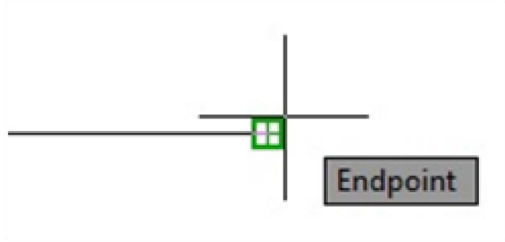
Nesneye Kilitlenme

Nesneye kilitlenme (object snap) imleçle veri girerken kullanılacak araçtır. İstedığınız noktaları hızlı ve kesin bulmanızı sağlar. Çizim yaparken veya nesnelere düzenlerken nesneye kilitlenme çok büyük kolaylık sağlar.

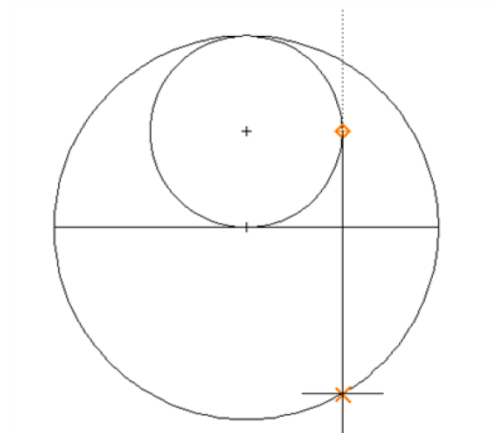
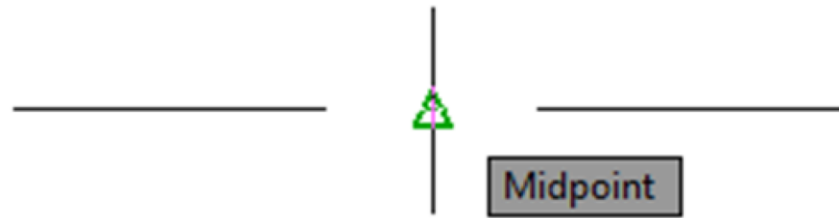
Çizilen her nesnenin çeşitli seçilebilir noktaları vardır, nesnenin başı, ortası, sonu, merkezi, vb. Bu noktalar çizime yeni nesnelere eklerken veya var olan nesnelere değiştirirken çizimle ölçülerin kesinliği açısından büyük önem taşır.







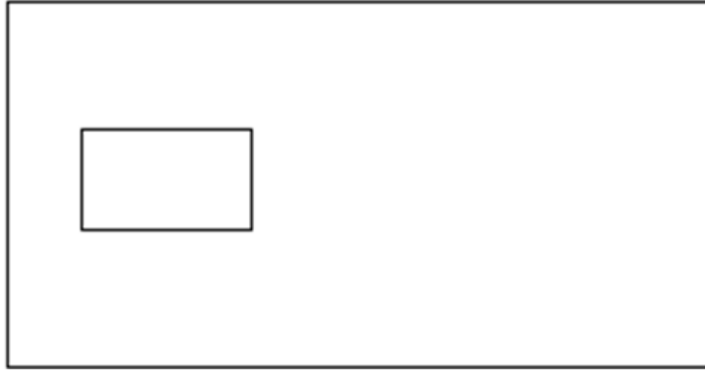
Nesneye Kilitlenme Örneği

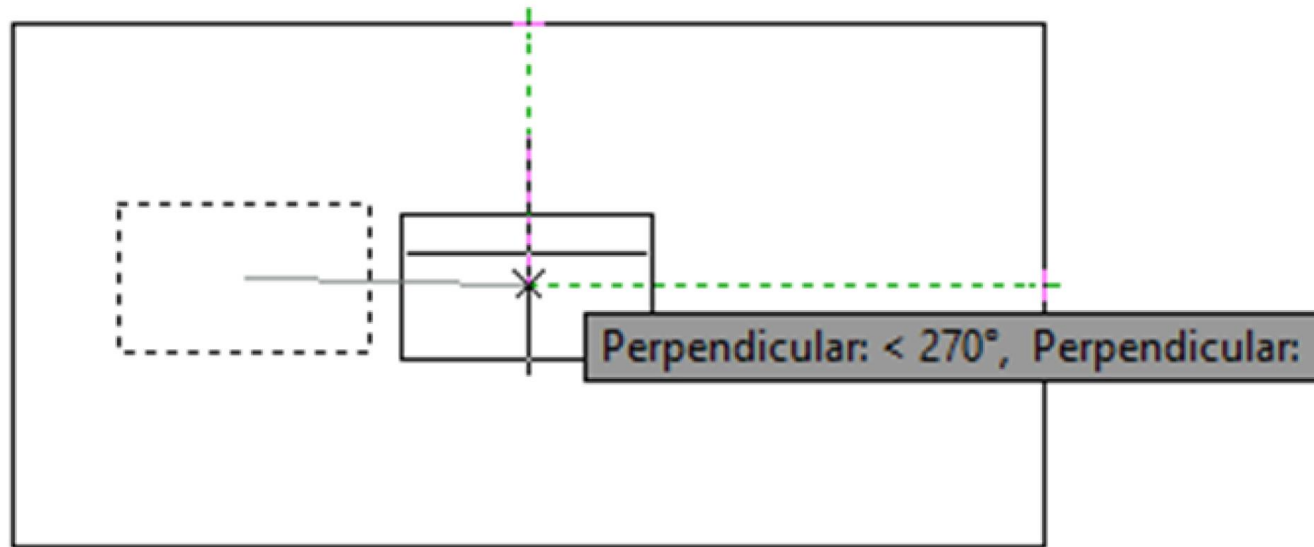
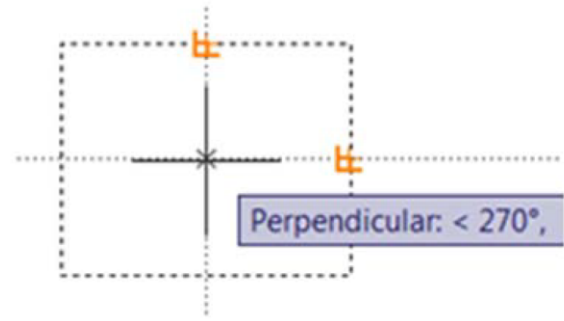
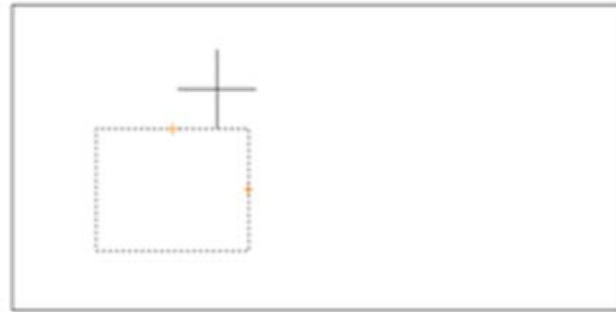


Nesne Takibi



Nesne takip örneđi





ÖRNEKLER

