AUTOCAD[®] 2020 Blok ve Kütüphane Komutları 1-Statik Blocklar





Ahmet SAN Karamürsel 2025 AutoCAD Çizimlerimizde birçok defa kullandığımız resmimin standart bölümleri vardır örneğin: cıvata, pim, perçin, pencere, kapı gibi bu bölümleri her defasında çizmek yerine bir defa çizerek block kütüphanesi oluşturulduğunda gerektiğinde resmimizin istenilen bir yerine çağırılıp resmimize iligi yerine yapıştırabiliriz. Bu işlem bize çizimlerimizde zamandan kazandıracaktır.

Autocad programında iki tür block vardır:

1- Statik Block

2- Dinamik Block (2006 version ile gelmiştir)







Statik Bloklar:

Üzerinde çalışılan dosyaya eklendiğinde fazla değişiklik yapılamayan block türüdür sadece ölçeklendirme ile büyüklüğüne müdahale edilebilir.

STATİK BLOCK OLUŞTURMA:

- 1- Bloğa konu olan resim normal olarak çizilir.
- 2- MakeBlock Komutu ile blok tanımlanır
- 3- Wblock komutu ile blok saklanır







1- Bloğa konu olan resim normal olarak çizilir.



Makinacılıkta çok kullanılan rondela çizimi normal çizim komutları yardımıyla yapılmıştır





2- MakeBlock Komutu ile blok tanımlanır



Çizimimizi blok olarak tanımlamak için Çizim paleteinin block kısmındaki make block tıklanır yada kısa yolu olan B Enter'e basılır







A Block Definition		×
Name:	~	
Base point Specify On-screen Pick point X: 0	Objects Objects Specify On-screen Select objects Retain	Behavior Annotative Match block orientation to layout Scale uniformly
Y: 0 Z: 0	 Convert to block Delete No objects selected 	Allow exploding
Settings	Description	
Block <u>u</u> nit Millimeters ~		A
Hyper <u>l</u> ink		v
Open in block editor	ОК	Cancel <u>H</u> elp

Name : Oluşturulacak bloğa verilecek isim **Base Point :** Oluşturulacak blok için resme yerleştirilirken tutulacak noktanın tanımlanması Select Object : Block Oluşturulacak objelerin seçimi **Retain:** Seçilen objler çizildiği biçimde kalır **Convert to Block :** Seçilen objeler Tek parça haline gelir **Delete :** Seçilen objeler çizim alanından silinir Block Units : Bloğun Ölçü Birimi Scale Uniformy : Bloğa ölçek girişi Allow Exploding : Oluşturulan bloğa patlama özelliği ver. **Dersciption**: Acıklayıcı bilgi Hiperlink: blokla beraber link verme **Open Block editor :** Blok editörünü açma





3- Wblock komutu ile blok saklanır: Klayeden w harfine basılır yada block editör kısmına girilerek biradan saklama işlemi yapılır

A Write Block		×	
Source Block: Different crawing Objects Base point Pick point X: 0 Y: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Objects Select objects Retain Convert to block Delete from drawing	>	
Image: Critical structure Image: Critical structure Insert units: Millimeters			
	OK Cancel	<u>H</u> elp	

Bu penceredeki

Source : Saklanacak bloğun türü Block: Block komutu ile oluşturulmuş obje Entire Drawing : Çizim alanındaki tüm objeler Object : Seçilecek objeler

Base Point : Oluşturulacak blok için resme yerleştirilirken tutulacak noktanın tanımlanması (Source / objede kullanılır)
Select Object : Block Oluşturulacak objelerin seçimi Retain: Seçilen objler çizildiği biçimde kalır Convert to Block : Seçilen objeler Tek parça haline gelir Delete : Seçilen objeler çizim alanından silinir
Destration: Bloğun adı ve saklanacağı yer insert Units : Bloğun Ölçü Birimi





Block Editör'e girebilmek için



Bolklar üzerinde daha profesyonel işlemler yapabilmek için Çizim paleteinin block kısmındaki **Block Editor'e** tıklanır yada kısa yolu olan Be Enter'e basılır. Üzerinde çalışılacak block seçilip block edit penceresine girilir







Block Komutları



Bu ekranda block üzerinde değişikliler yapıp save block tıklanarak blok daha sonraki çizimlerde de kullanılabilmek için bir klasöre kaydedilebilir













Ahmet SAN Karamürsel 2025