İki Boyutlu Çizim Düzenleme Komutları

1.3. ÇİZİM DÜZENLEME KOMUTLARI
1.3.6. Break Komutu
1.3.7. Sketch Scale Komutu
1.3.8. Offset Komutu
Bilgisayarda iki boyutlu çizim uygulaması

7.Hafta



Makine ve Tasarım Teknolojisi Alanı





1.3.6. Break Komutu

Simgesi : Konumu : MODIFY>Break Klavye Kısa yolu:

Seçilecek objelerin tek başına hareket eden objelere dönüşmesini sağlayan komuttur. Parçalara ay rılmak istenen objenin üzerine gelinip farenin sol tuşuna basıldığında, referans doğrultuya göre obje parçalara ayrılır







Simgesi : Konumu : MODIFY>Sketch Scale Klavye Kısa yolu:

Seçilecek objelerin bir referans nokta merkezinde küçültülmesi ya da büyütülmesini sağlayan komuttur. Komuta girildiğinde çizim ekranına diyalog kutusu gelecektir. Ölçekleme işleminin yapılması için önce obje/objeler seçilir sonra ölçekleme merkezi için nokta seçilir en son olarak ölçekleme katsayısı belirlenir ve OK tuşuna farenin sol tuşu ile basılır.

SKETCH SCALE		
Entities	22 selected	×
Point	I selected	×
Scale Factor	1.00	
	OK	Cancel

Obje Ölçekleme

Entities: Ölçeklenecek objelerin seçimi bu bölümde yapılır. Point: Ölçeklemeye esas referans nokta bu bölümde seçilir. Scale Factor: Ölçekleme katsayısının girildiği alandır.



1.3.8. Offset (Öteleme) Komutu

Simgesi : Konumu : MODIFY>Offset Klavye Kısa yolu: O

Seçilecek obje/objeleri belirlenen bir mesafede öteleme komutudur. Komuta girildiğinde ekrana diyalog kutusu gelecektir. Bu komut genel olarak Chain Slection özelliği işaretli olarak kullanılır. Pah kırılmış ya da radüs oluşturulmuş objelerin içe doğru ötelenmesinde mesafenin kurtarmadığı durumlarda pah ya da radüs kaybolur ve düz çizgi olarak ötelenir.

I OFFSET		**	Obje Öteleme
Sketch curves	kan la selected x		Sketch curves: Ötelenecek objelerin seçimi bu bölümde yapılır.
Chain Selection			Chain Selection: Kutucuk işaretlenecek olursa seçilen objeye bağlı bütün objeler seçilir
Offset position	1.00 mm		Offset position: Öteleme mesafesinin belirlendiği bölümdür.
Flip	×		Flip: Öteleme yönünün değiştirildiği bölümdür.
0	OK Cancel		



