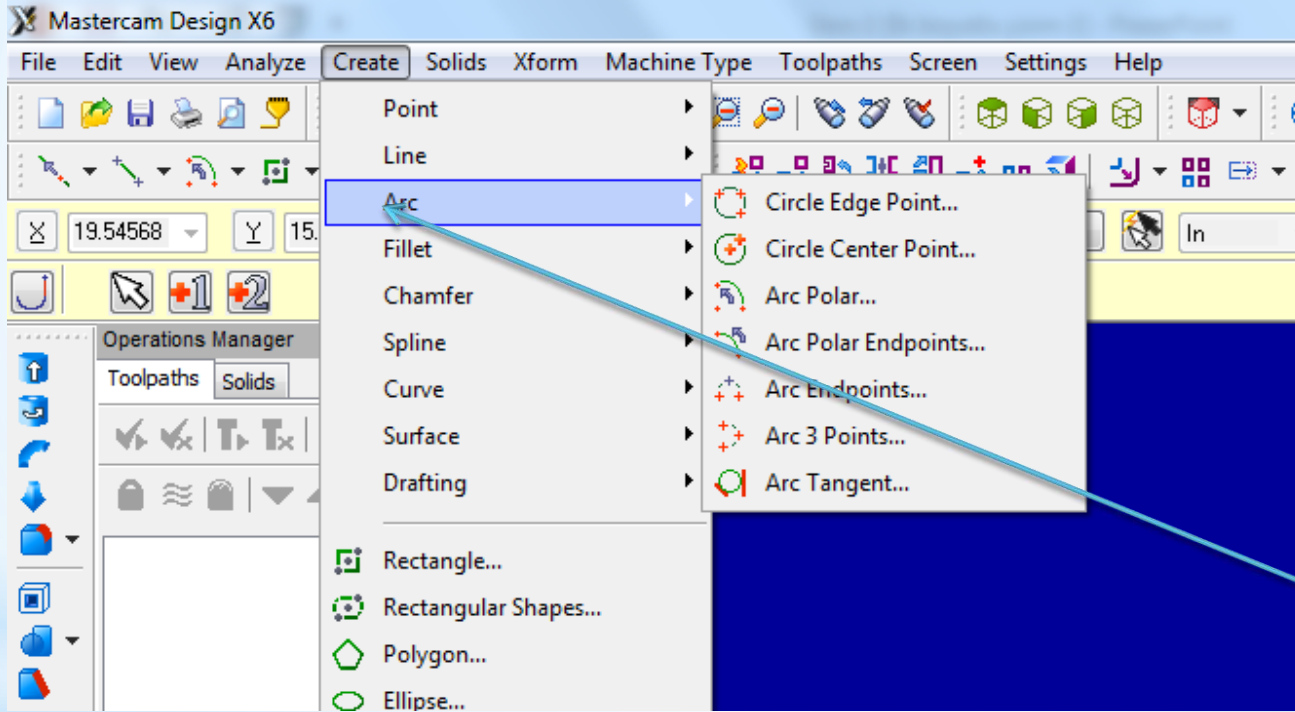


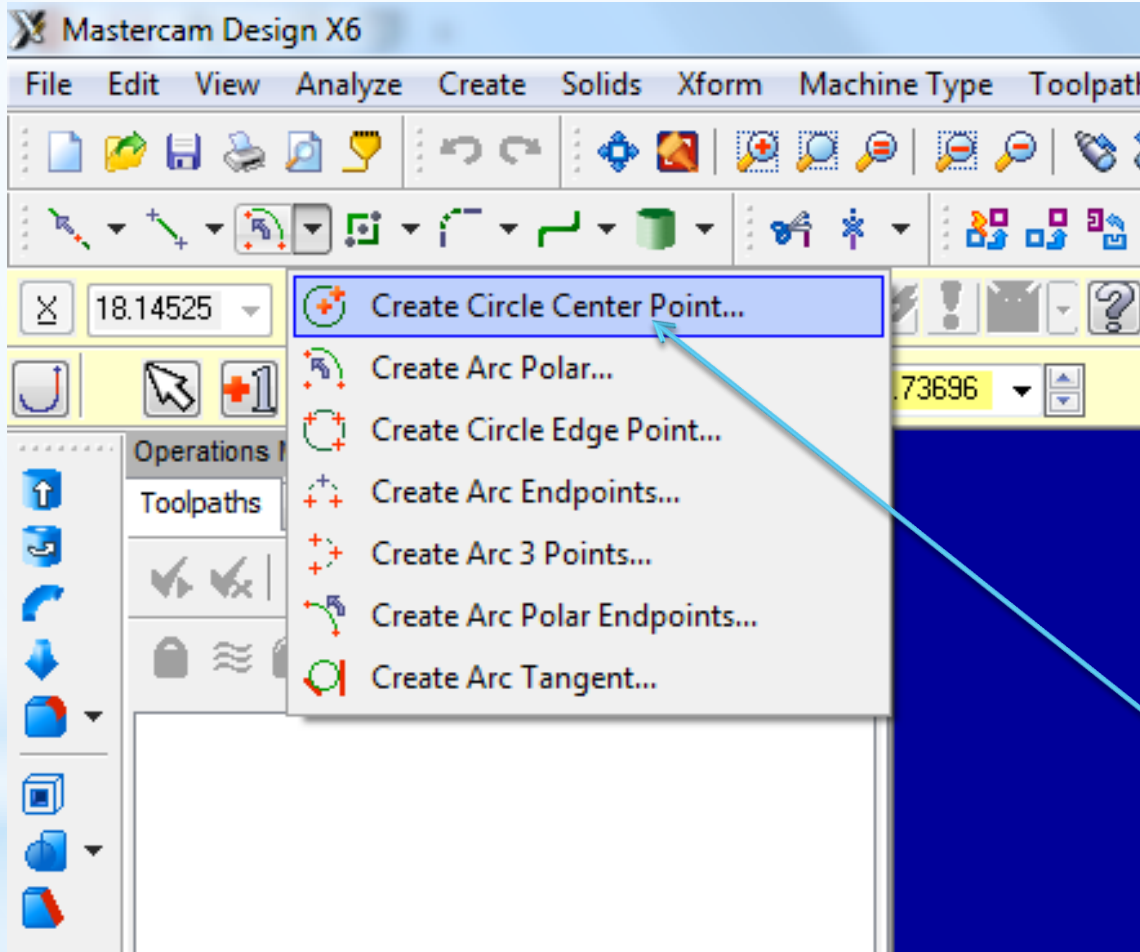
1- 2 Boyutlu Çizim Komutları

- Arc Komutu
- Fillet Komutu
- Chemfer Komutu
- Spline Komutu

3-Arc Komutu: Ekranın istenilen koordinatına çember yada yay çizmek için kullanılan komuttur. Komuta ulaşabilmek için Create Menüünden Arc seçilir.

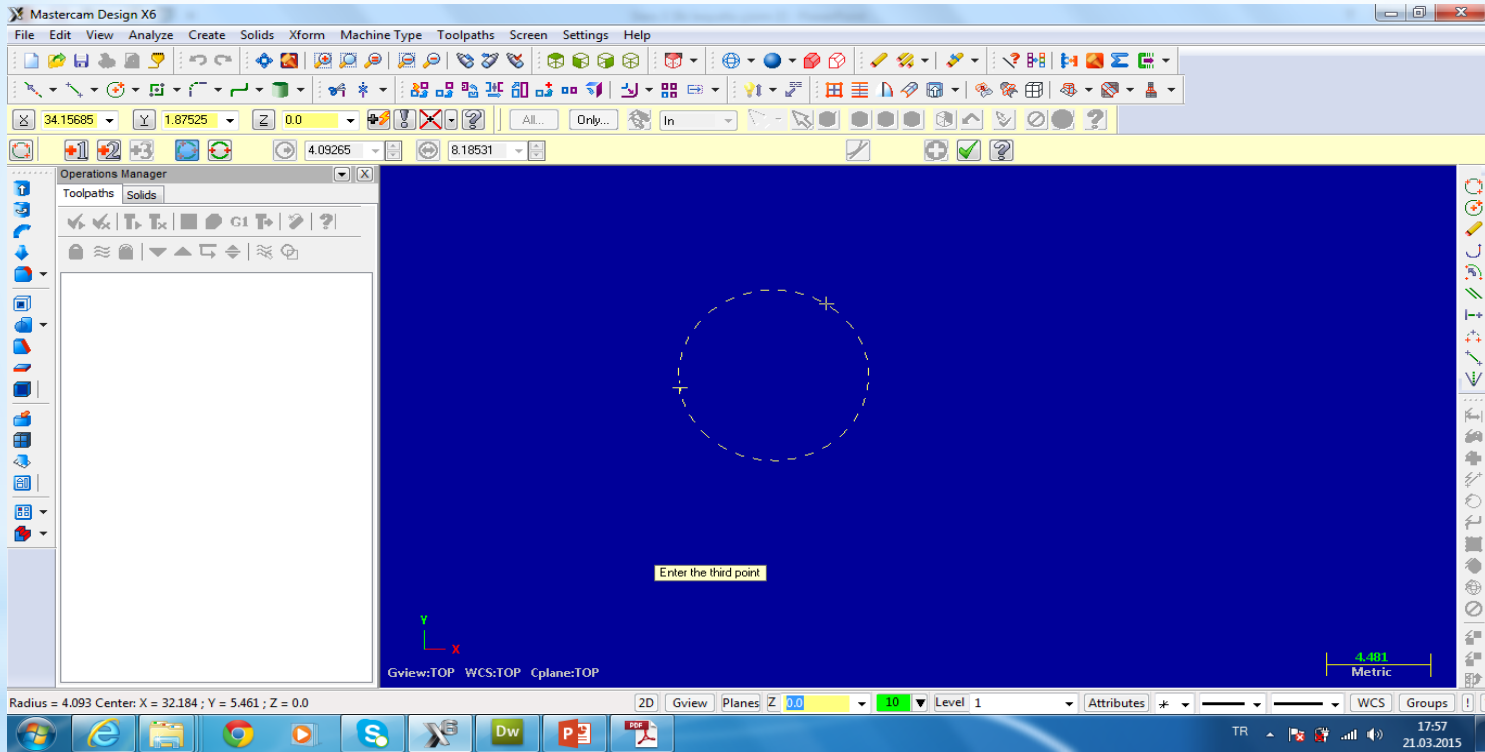


Arc komutuna aynı zamanda Skecher araç çubuğundaki arc Komutundan da ulaşılabilir



Arc komutunun 7 tane kullanım şekli (Parametresi) vardır. Bunlar:

a- Create edge point: çember üzerinde 2 yada 3 nokta belirlenerek çizim yapmak için kullanılır.



Çember üzerinde 3 noktanın koordinatı belirtilerek çember çizimi yapılabilir

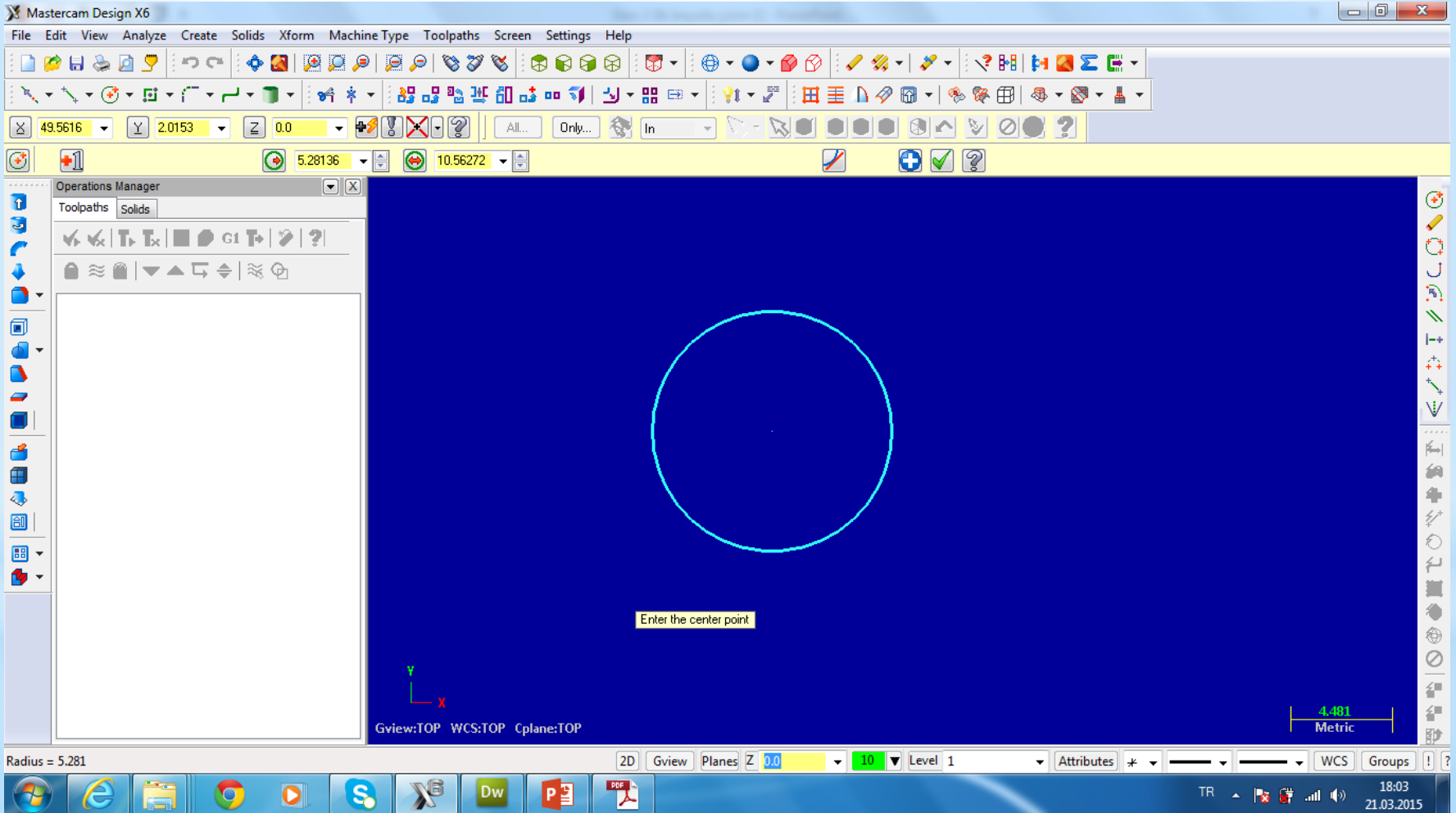


Noktaların koordinatları

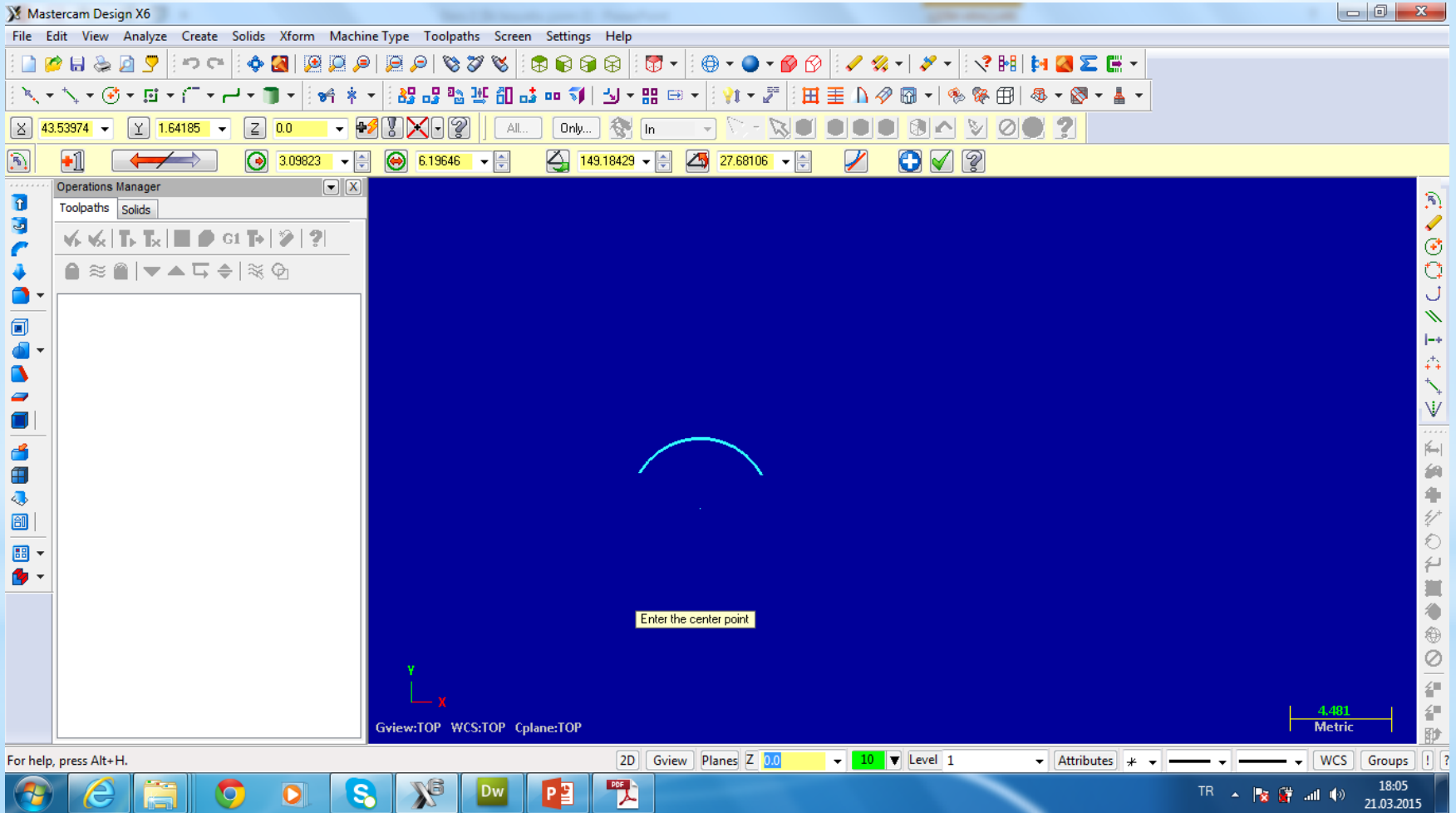
2 noktaya göre çizim yapma

3 noktaya göre çizim yapma

b- Circle center point: merkez noktası ve yarıçap (Çapta olabilir) girilerek çember çizmek için kullanılır

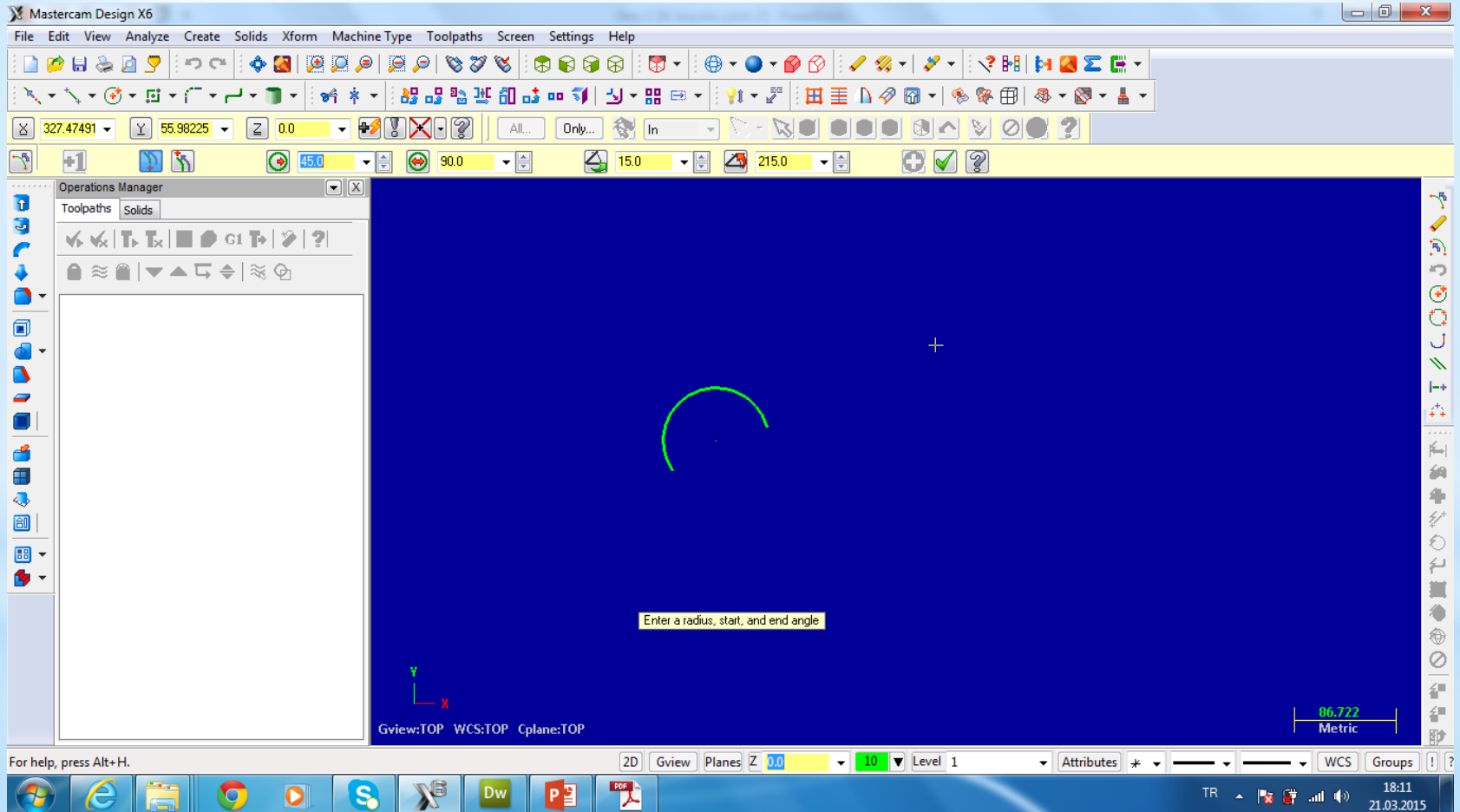


c- Arc polar: yarıçap başlangıç ve bitiş noktalarına göre yay çizmek için kullanılır

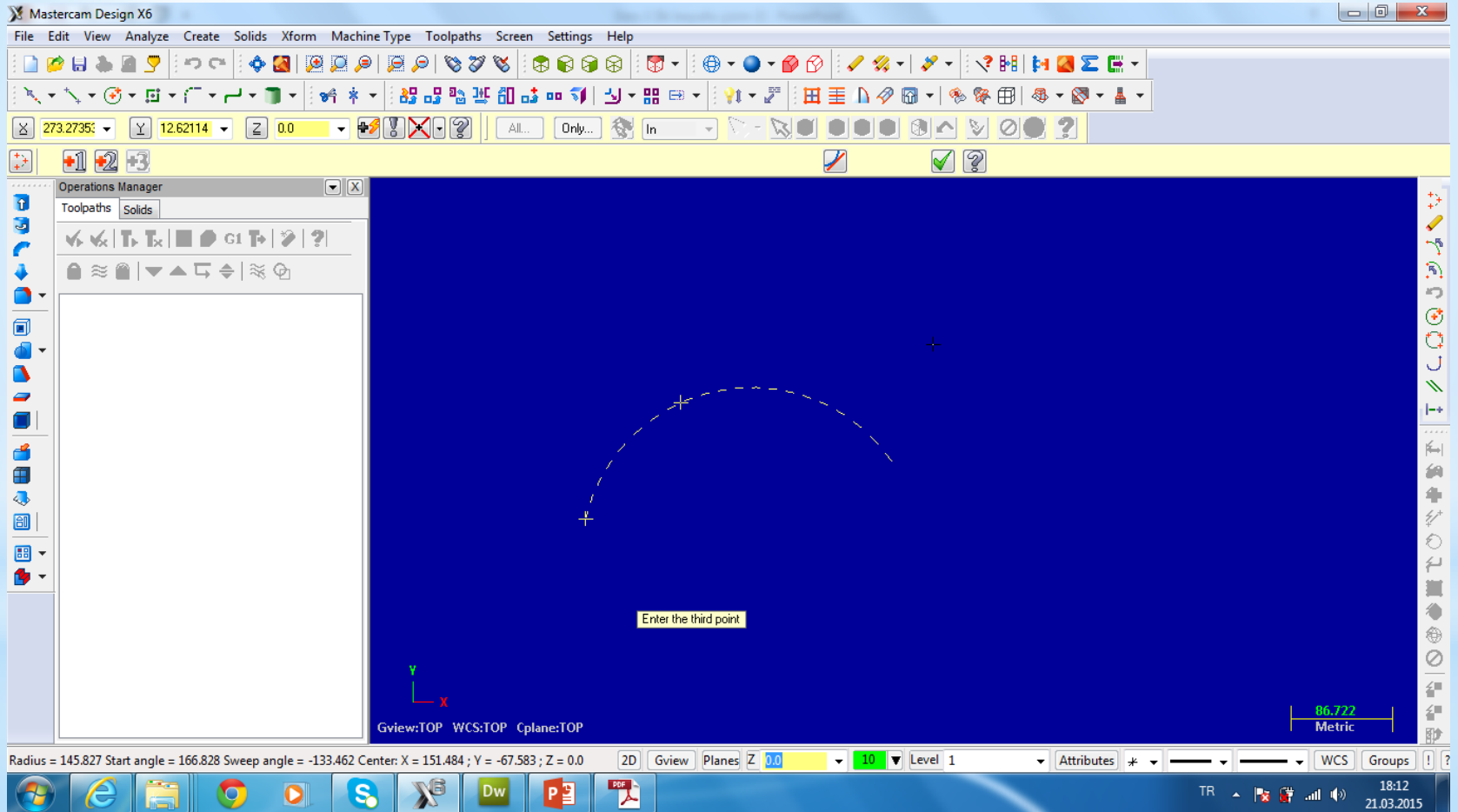


d- Arc polar end point:

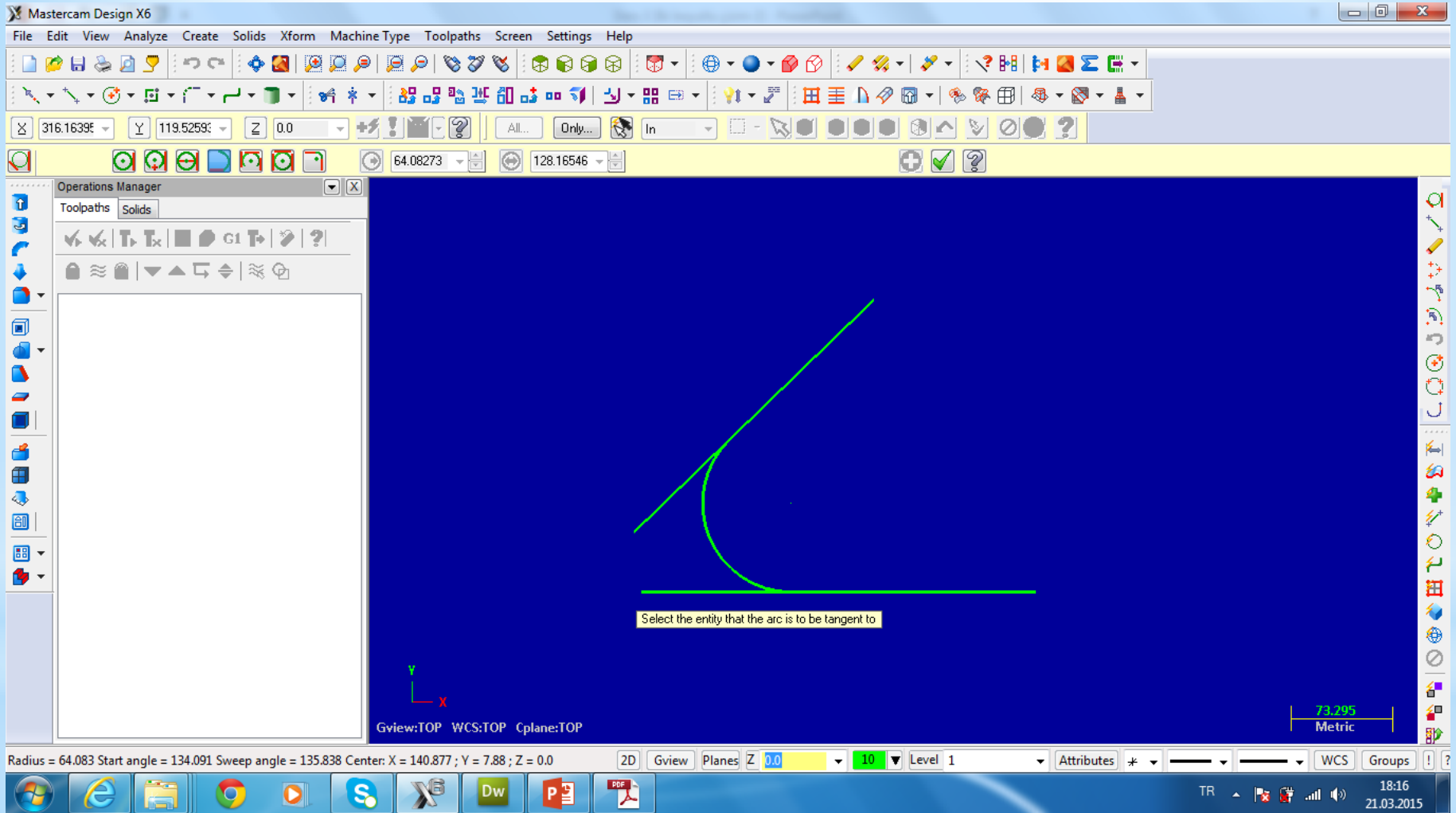
Yay açısı ve uç noktalar girilerek yay çizimi yerleştirmek için kullanılır.



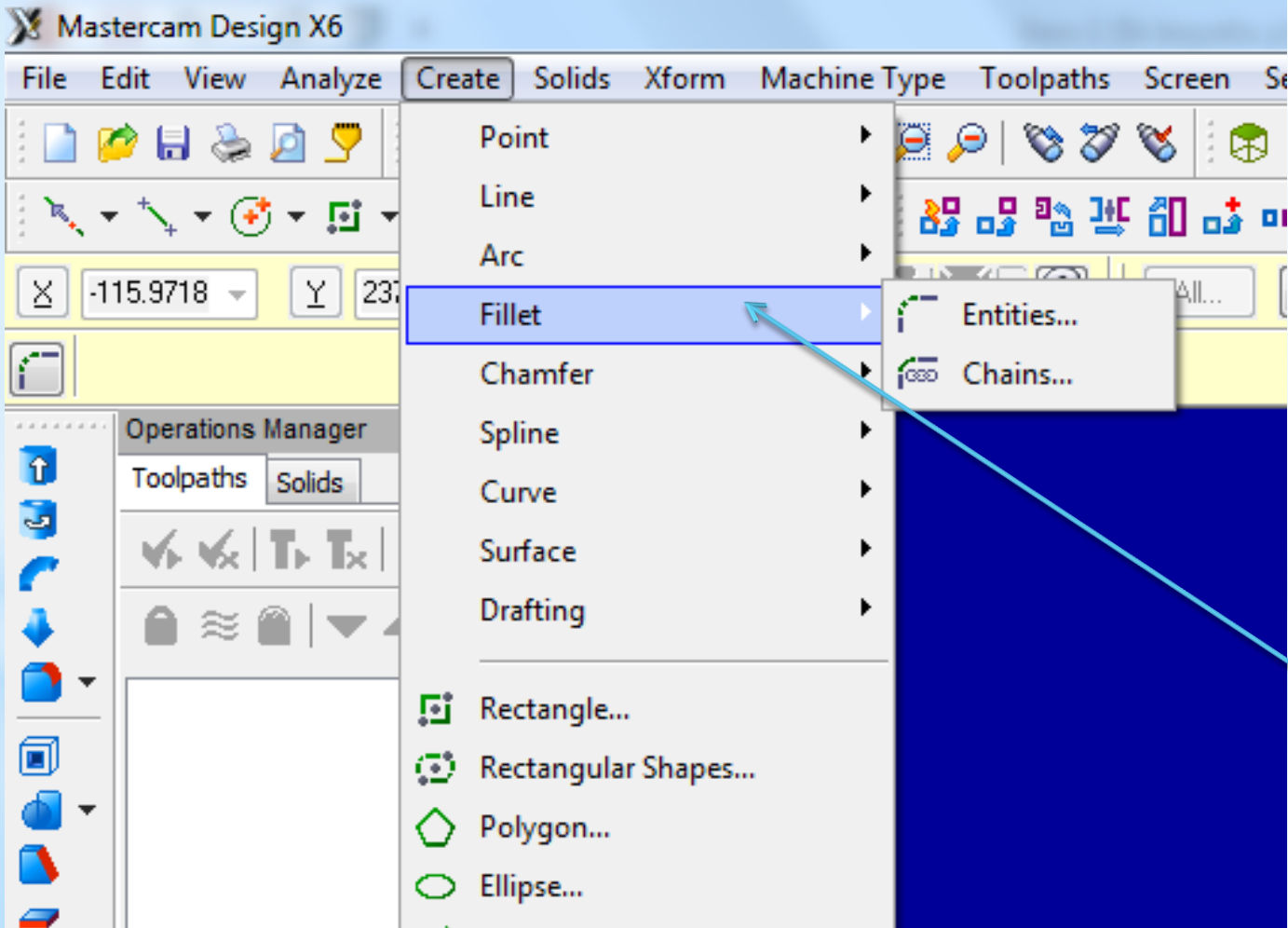
e- Arc 3 Point : Yay üzerindeki 3 noktaya göre yay çizmek için kullanılır.



f- Arc tangent: Seçilen objelere teğet yay çizimi için kullanılır

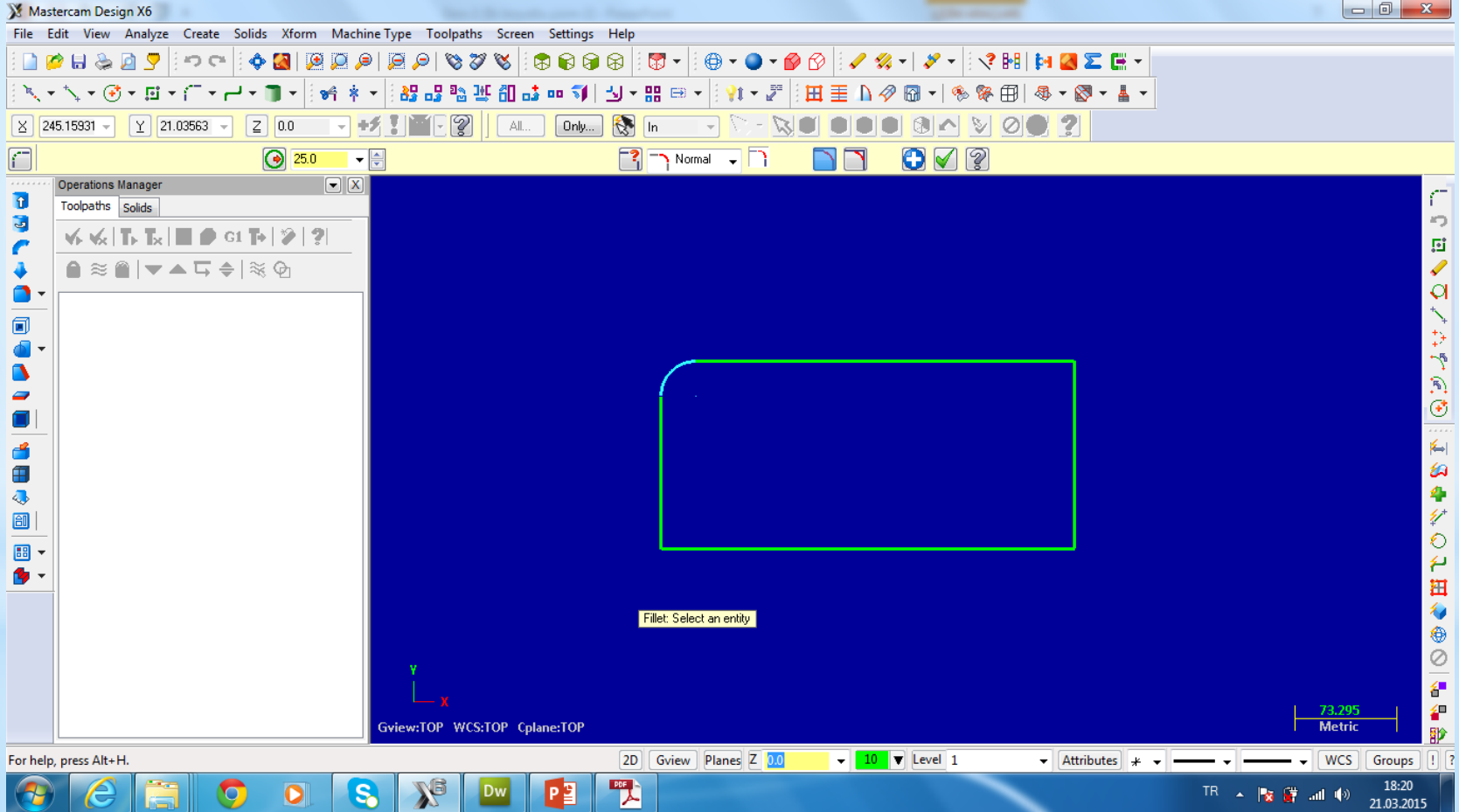


4-Fillet Komutu: Birbiri ile kesişen ya da uzantıları kesişen çizgilerin köşelerini belirlenen yarıçapta yuvarlatmak için kullanılır. ulaşabilmek için Create Menüünden fillet seçilir.

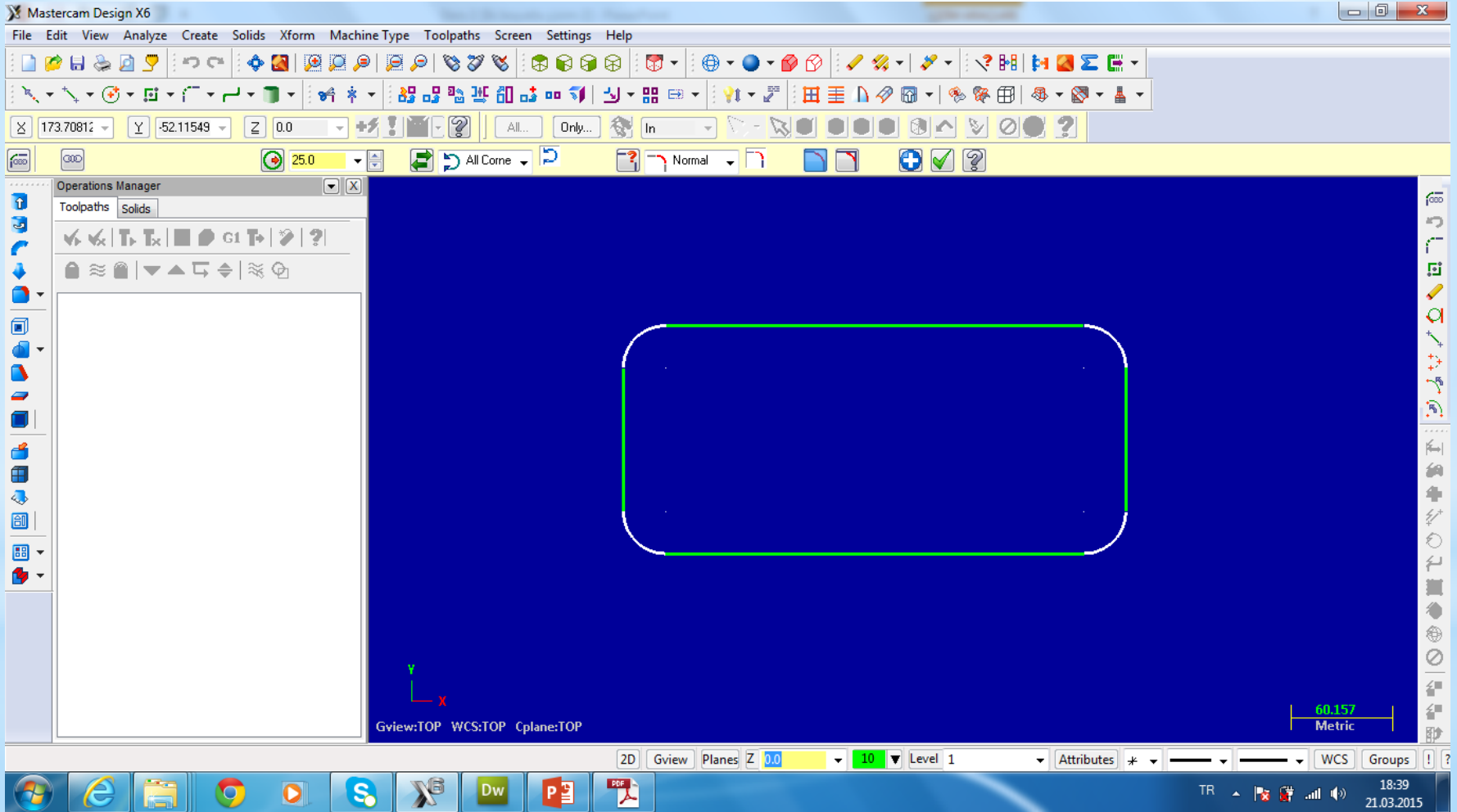


Fillet komutunun 2 tane kullanım şekli (Parametresi) vardır. Bunlar:

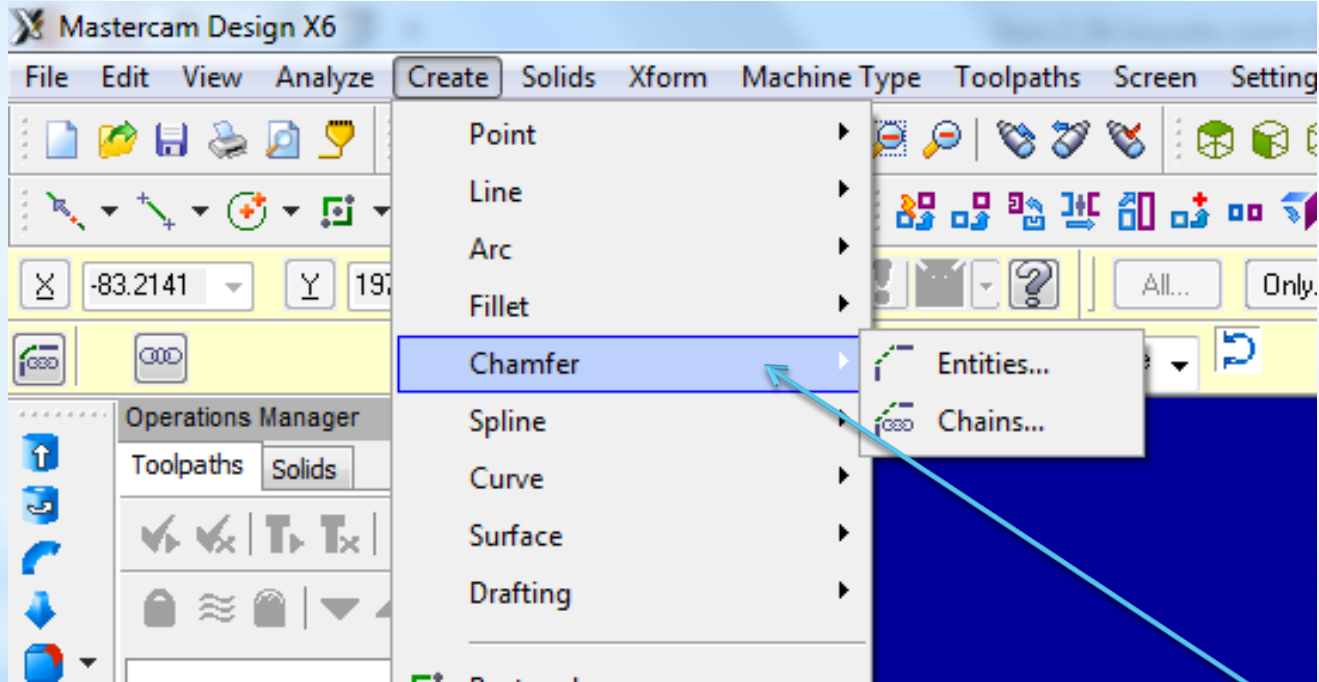
a- Entities: iki kesişen köşeyi istenen radüsle yuvarlamak için kullanılır



b- Chains: Bir defada birden fazla seçim yapılarak kesişen köşeleri istenen radüsle yuvarlamak için kullanılır

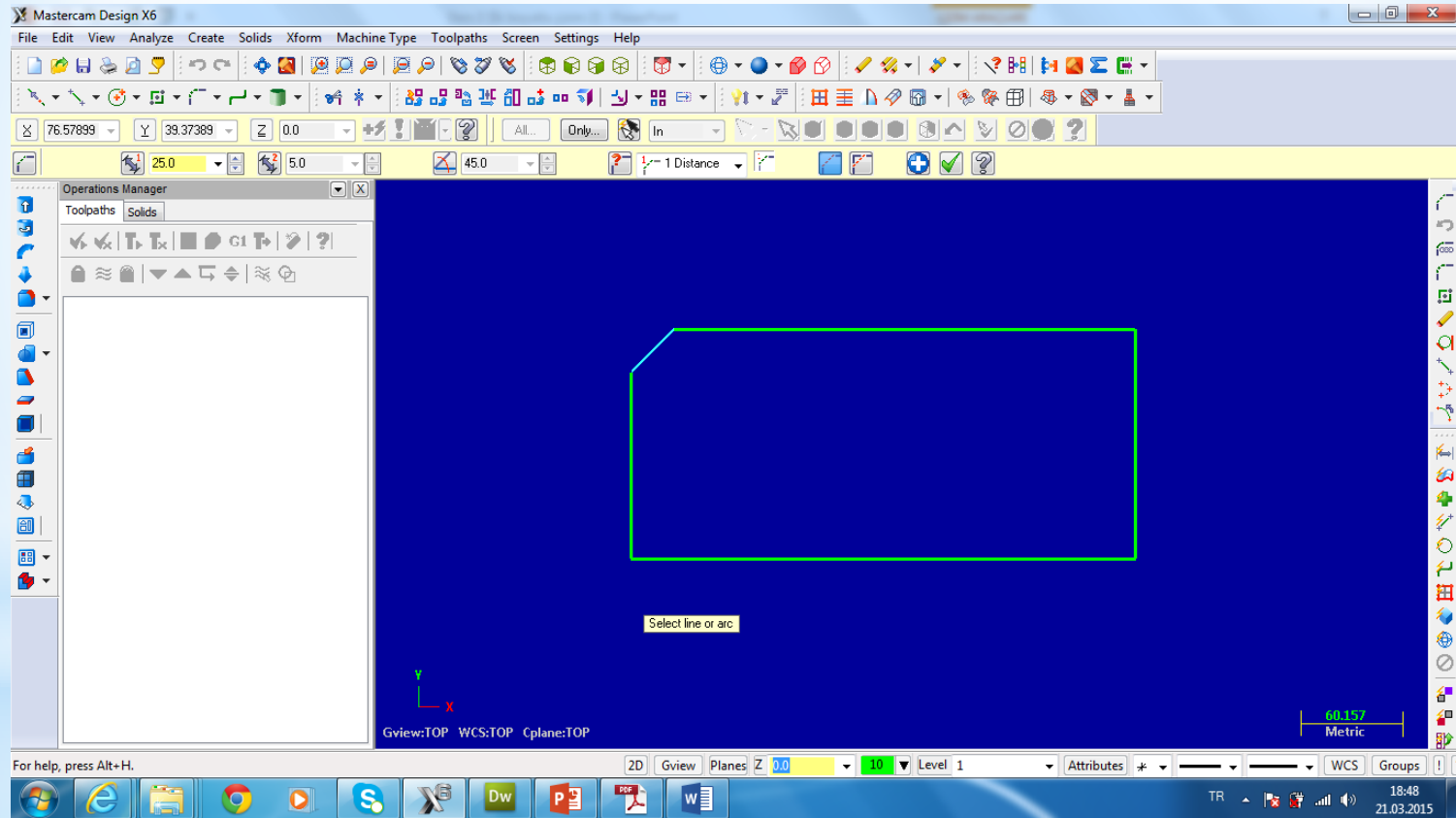


5-Chemfer Komutu: Birbiri ile kesişen ya da uzantıları kesişen çizgilerin köşelerini belirlenen ölçülerde pah kırmak için kullanılır. ulaşabilmek için Create Menüünden chemfer seçilir.

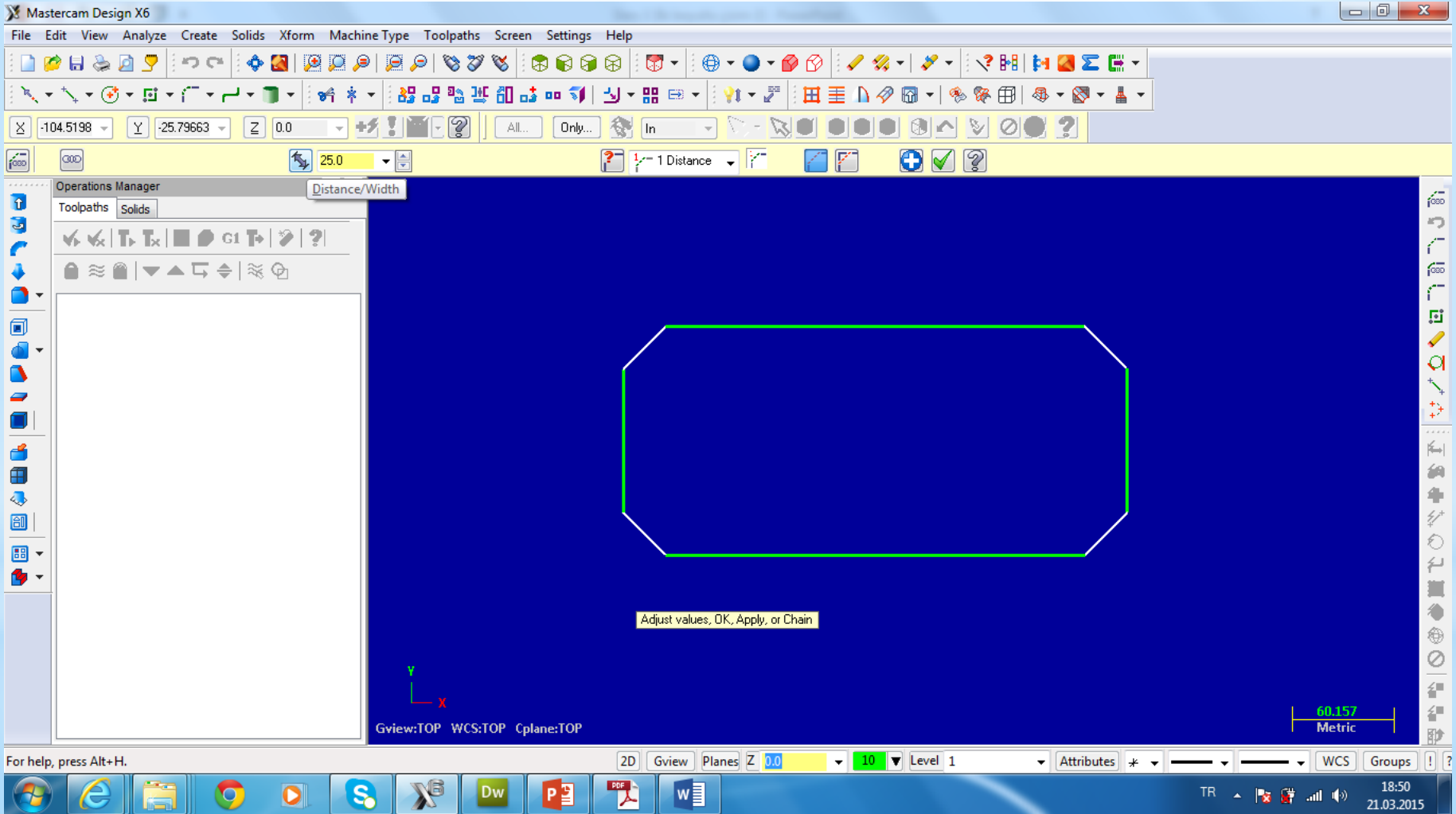


Chemfer komutunun 2 tane kullanım şekli (Parametresi) vardır. Bunlar:

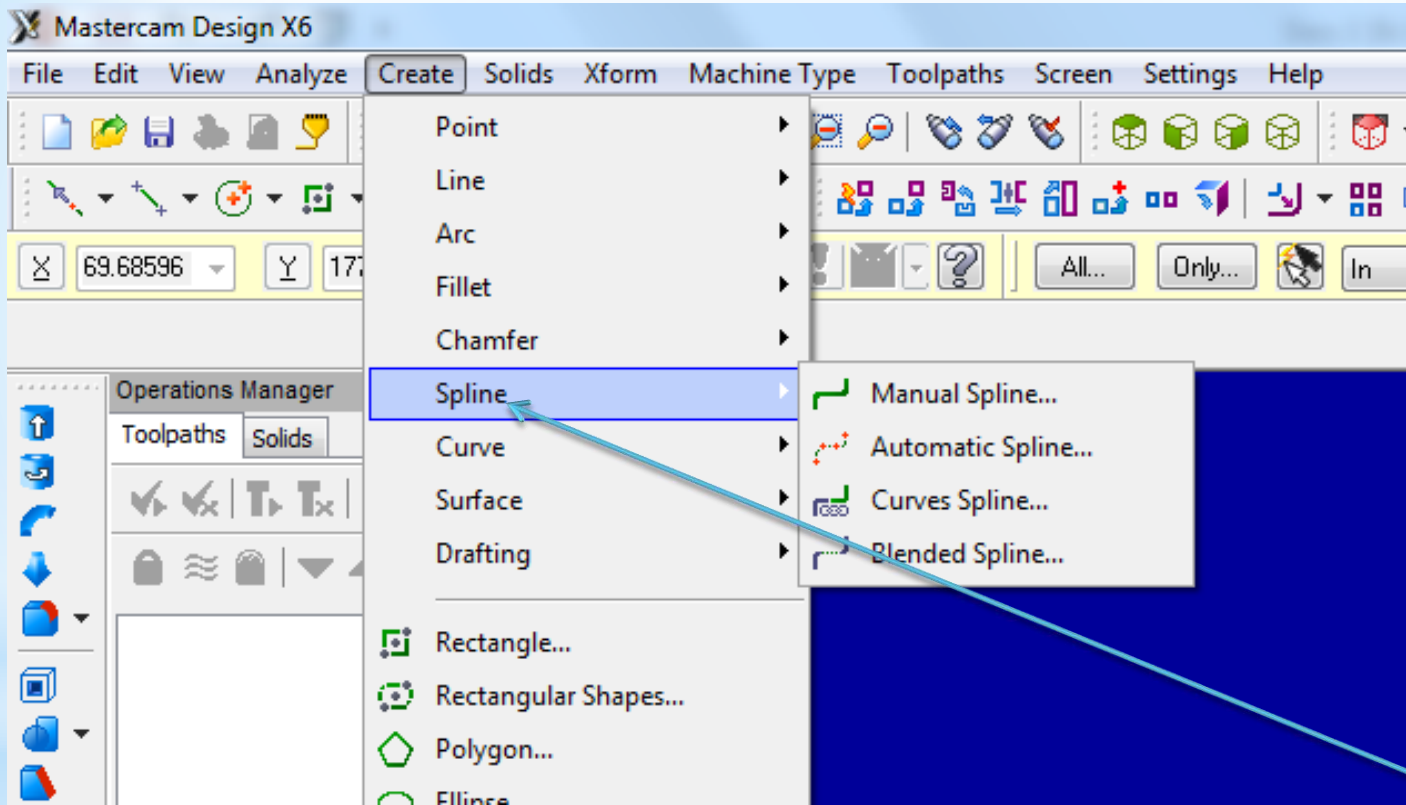
a- Entities: iki kesişen köşeye istenen ölçülerde pah kırmak için kullanılır



b- Chains: Bir defada birden fazla seçim yapılarak kesişen köşeye istenen ölçülerde pah kırmak için kullanılır için kullanılır



6-Spline Komutu: Ekranın istenilen koordinatına eğriler çizmek için kullanılan komuttur. Komuta ulaşabilmek için Create Menüünden Spline seçilir.



Spline komutuna aynı zamanda Skecher araç çubuğundaki spline Komutundan da ulaşılabilir

