

## ALCAD Kullanımı

## Bölüm 1

<b>Giriş</b>	<b>1</b>
ALCAD ve diğer CAD yazılımları hakkında.....	3
AutoCAD eski çizimlerini kullanma.....	3
AutoCAD komutlarını ile kullanma ALCAD .....	4
ALCAD ve CAD'in manuel çizim ile karşılaştırılması .....	5
Ölçeğe göre çizim .....	5
Araçları kullanma.....	6
Bilginin düzenlenmesi.....	6
Doğru çizim .....	7
Verimli çizim .....	8
CAD çizimlerini ve varlıklarını yeniden kullanma .....	10
Değişiklik yapmak .....	11
Diğer veri ve programlarla birlikte çalışma .....	11
Gelişmiş CAD özelliklerini kullanma .....	12
Daha fazla bilgi almak .....	13
Örnek çizimlerle çalışma.....	13
Yenilikler'teki ALCAD 2021 .....	14

## Bölüm 2

<b>Başlarken</b>	<b>17</b>
Sistem gereksinimleri.....	18
Kurulumu 'un ALCAD .....	19
başlatma'u ALCAD .....	19
Çalışma 'de ALCAD .....	20
Çizimler için dosya sekmelerini görüntüleme .....	20
Kısayol menüsünde komutları görüntüleme.....	20
Şeridin görüntülenmesi ve gizlenmesi .....	21
Araç Paletleri bölmesini görüntüleme ve gizleme.....	23
Menüleri görüntüleme ve gizleme .....	25
Araç çubuklarını görüntüleme ve gizleme .....	25
Komut çubuğunu kullanma .....	27
Durum çubuğunu kullanma.....	28
İstem kutularını kullanma .....	29
Çalışma alanlarını kullanma.....	30
Komutların seçilmesi .....	32
Komutları kullanma .....	32
Şerit 'yi kullanarak komutları başlatma .....	32
Araç paletlerini kullanarak komutları başlatma .....	32
Araç çubuklarını kullanarak komutları başlatma .....	32
Menüleri kullanarak komutları başlatma.....	33
Komut çubuğunu kullanarak komutları başlatma.....	33
Bir komutun tekrarlanması.....	33
Bir komutu iç içe yerleştirme .....	34

Bir komutun deęiřtirilmesi.....	34
Using İstem Geçmiři penceresi .....	34
Using fare kısayolları .....	35
Klavye kısayollarını kullanma .....	36
Komut dosyalarını kullanma .....	38
Hataların düzeltilmesi .....	38
Özelleřtirme'i ALCAD .....	38
Önceki bir ALCAD sürümünden özelleřtirmeleri taşıma .....	39
Çevrimiçi Yardım Alma.....	40
Bir çizimi kaydetme.....	40
Çıkıř 'tan ALCAD .....	40

## Bölüm 3

<b>Çizimlerle çalışma</b>	<b>41</b>
Yeni bir çizim oluřturma.....	42
Bir çizim açmak .....	43
Mevcut bir çizimi açma.....	43
Hasarlı bir çizimi açma .....	45
Bir çizim ayarlama.....	46
Geçerli katmanın ayarlanması.....	46
Geçerli varlık rengini ayarlama.....	47
Geçerli çizgi tipini ayarlama .....	48
Çizgi tipi ölçeęini ayarlama .....	49
Geçerli hat aęırlılıęının ayarlanması .....	50
Geçerli yazdırma stilini ayarlama .....	52
Çizim birimlerinin ayarlanması.....	53
Ölçek faktörlerini anlama.....	56
Ek açıklama ölçeklendirmesini ayarlama.....	57
Metin yükseklięini ayarlama.....	60
Çizim sınırlarının ayarlanması .....	61
Renklerle çalışma.....	63
Dizin renklerini kullanma .....	63
Gerçek renkleri kullanma.....	64
Renkli kitapların kullanımı .....	66
Izgarayı, ek hizalamayı, imleç kısıtlamasını ve dinamik giriři kullanma.....	71
Referans ızgarasının ayarlanması.....	71
Çıtçıt aralıęını ayarlama.....	74
Ekleme ve ızgara açısını ve taban noktasını deęiřtirme .....	75
İzometrik çıtçıt ve ızgara kullanımı .....	76
Ortogonal kilitleme kullanımı .....	77
Kutupsal izlemeyi kullanma.....	78
Dinamik girdi kullanımı .....	80
Varlık snap'lerini kullanma .....	83
Varlık çıtçıtlarını ayarlama .....	84
En yakın Snap aracı.....	85
Endpoint Snap aracı .....	85
Orta Nokta Çıtçıt aracı .....	86
Merkez Geçme Aleti .....	86
Bařınapendicular Snap aracı .....	87

Tangent Snap aracı.....	87
Çeyrek Geçme Aleti.....	88
Ekleme Noktası Çıtıt aracı .....	89
Node Snap aracı .....	90
Paralel Geçmeli Alet .....	90
Görünür Kavşak Snap aracı .....	91
Quick Snap komut.....	92
Clear Entity Snaps aracı .....	92
Point aracından.....	93
Geçici İzleme Noktası aracı .....	93
Orta 2 Nokta Arası araç.....	94
Fly-over kullanımı snapping .....	94
Varlık snap izlemeyi kullanma.....	96
Çiziminizi kaydetme .....	99
Bir çizimi kaydetme .....	99
Bir çizimi yeni bir ad veya dosya biçimiyle kaydetme .....	100
Bir çizimi parola ile kaydetme .....	101

## Bölüm 4

<b>Basit varlıklar oluşturma</b>	<b>103</b>
Çizgilerin çizilmesi .....	104
Çizim daireleri .....	105
Çizim yayları.....	109
Elips çizme.....	113
Eliptik yaylar çizme .....	114
Çizim noktası varlıkları.....	115
Çizim noktaları.....	115
Nokta varlıklarının boyutunu ve görünümünü değiştirme .....	115
Çizim ışınları.....	117
Sonsuz çizgiler çizmek.....	118
İnşaat çizgilerinin çizilmesi.....	120
Bir taban noktası belirleyerek inşaat çizgileri çizme .....	120
Bir açığı veya varlığı ikiye bölerek inşaat çizgileri çizme .....	121
İnşaat çizgilerinin yatay ve dikey olarak çizilmesi.....	122
Açı belirleyerek inşaat çizgileri çizme .....	124
Diğer varlıklara paralel inşaat hatları çizmek.....	125
İnşaat çizgilerinin silinmesi.....	126
Serbest el eskiz çizimi .....	127
Serbest el eskizleri oluşturma.....	127
Serbest çizim çizgilerini silme .....	128
Çizim yönteminin ve doğruluğunun ayarlanması.....	128

## Bölüm 5

<b>Karmaşık varlıklar oluşturma</b>	<b>131</b>
Dikdörtgenler ve kareler çizme.....	132
Çokgen çizme .....	134
Vertex ile çokgen çizme.....	134
Dr.çokgenleri yan yana dizme.....	135
Dr.bir kenarın uzunluğunu belirterek çokgenlerin birleştirilmesi .....	135
Çoklu çizgiler çizme .....	136

Düz segmentlerle çoklu çizgi çizme.....	136
Yay parçaları ile çoklu çizgi çizme.....	137
Çoklu çizgiler çizme.....	139
Çok satırlı çizme.....	139
Gerekçelendirme ve ölçeğin belirlenmesi.....	139
Çok satırlı stillerle çalışma.....	141
Çizim izleri.....	146
Spline çizimi.....	147
Uyum toleransının belirtilmesi.....	147
Kapalı bir spline çizme.....	148
Heliks çizimi.....	149
Çizim donuts.....	150
Uçak oluşturma.....	152
Çizim silme.....	153
Bir silme çizmek.....	154
Mevcut çokgenleri ve çoklu çizgileri kullanarak silme oluşturma.....	155
Silme çerçevelerini açma veya kapatma.....	155
Revizyon bulutlarının çizimi.....	156
Bir revizyon bulutu çizme.....	156
Mevcut varlıkları kullanarak bir revizyon bulutu oluşturma.....	157
Varsayılan revizyon bulutu ayarlarını özelleştirme.....	157
Çoklu liderler ekleme.....	159
Sakatlayıcılar yaratmak.....	159
Çoklu liderlerden lider çizgileri ekleme ve kaldırma.....	162
Çoklu liderlerin hizalanması.....	162
Çoklu lider stilleriyle çalışma.....	163
Sınır çoklu çizgileri oluşturma.....	174
Sınır çoklu çizgilerini anlama.....	174
Adaların kullanılması ve ada tespiti.....	175
Sınır çoklu çizgisi oluşturma.....	176
Tarama ve degradeler ekleme.....	178
Tarama veya gradyan deseni belirtme.....	178
Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları belirtme.....	186
Ek tarama ve degrade seçeneklerini belirleme.....	187

## Bölüm 6

<b>Çiziminizi görüntüleme</b>	<b>191</b>
Bir çizimi yeniden çizme ve yeniden oluşturma.....	192
Çizim içinde hareket etme.....	193
Kaydırma çubuklarını kullanma.....	193
Bir çizimi kaydırma.....	193
Çizimin gerçek zamanlı olarak yörüngeye oturtulması.....	195
Çiziminizin büyütme oranını değiştirme.....	197
Yakınlaştırmayı Anlamak.....	197
Pencere kullanarak bir alana yakınlaştırma.....	197
Bir veya daha fazla varlığa yakınlaştırma.....	199
Gerçek zamanlı yakınlaştırma.....	199

Tekerleği olan bir fare kullanarak yakınlaştırma .....	199
Bir çizimin önceki görünümünü görüntüleme .....	200
Belirli bir ölçeğe yakınlaştırma .....	200
Yakınlaştırma ve kaydırmayı birleştirme .....	200
Tüm çizimin görüntülenmesi .....	201
Açıklayıcı varlıkların görünümünü değiştirme .....	202
Açıklayıcı varlıkların ölçeklendirilmesini açma .....	202
Açıklayıcı varlıkların ölçeğinin değiştirilmesi .....	204
Belirli açıklayıcı varlıkları görüntüleme ve gizleme .....	205
Açıklayıcı varlıkların ölçek görünümelerini varsayılan konumlarına döndürme .....	205
Birden fazla pencere görüntüleme .....	206
Tek bir çizimin birden fazla penceresi ile çalışma .....	206
Aynı çizimin yeni bir penceresini açma .....	206
Geçerli pencereyi birden fazla pencereye bölme .....	207
Pencere konfigürasyonlarını kaydetme .....	209
Çoklu çizimlerle çalışma .....	210
Görsel öğeleri kontrol etme .....	211
Katı dolguları görüntüleme .....	211
Hızlı metni görüntüleme .....	212
Vurgulama görüntüleniyor .....	213
blips görüntüleniyor .....	213
Çizgi ağırlıkları görüntüleniyor .....	214

## Bölüm 7

<b>Koordinatlarla çalışma</b> .....	<b>217</b>
Kartezyen koordinatların kullanılması .....	218
Koordinat sistemlerinin nasıl çalıştığını anlama .....	218
Koordinatların nasıl görüntülendiğini anlama .....	220
Bir noktanın koordinatlarını bulma .....	221
İki boyutlu koordinatların kullanılması .....	221
Mutlak Kartezyen koordinatların girilmesi .....	221
Görelî Kartezyen koordinatların girilmesi .....	222
Kutupsal koordinatların girilmesi .....	223
Üç boyutlu koordinatların kullanılması .....	224
Sağ el kuralını kullanarak .....	224
x,y,z koordinatlarını girme .....	225
Küresel koordinatlara girme .....	225
Silindirik koordinatlara girme .....	226
xyz nokta filtrelerini kullanma .....	227
İki boyutta nokta filtreleri kullanma .....	227
Üç boyutta nokta filtreleri kullanma .....	228
Kullanıcı koordinat sistemlerinin tanımlanması .....	229
Kullanıcı koordinat sistemlerini anlama .....	229
Bir kullanıcı koordinat sistemi tanımlama .....	229
Önceden ayarlanmış bir kullanıcı koordinat sistemi kullanma .....	230

ALCAD Explorer'ı Kullanma .....	234
ALCAD Explorer'ı Görüntüleme .....	234
Ayarları kopyalama.....	237
Ayarları silme.....	238
Temizleme unsurları .....	239
Katmanlar üzerinde bilgi düzenleme.....	240
Katmanları anlama .....	240
ALCAD Explorer'da katman bilgilerini görüntüleme .....	241
Katman oluşturma ve adlandırma .....	242
Katmanları filtreleme ve bulma.....	244
Geçerli katmanın ayarlanması.....	251
Katman görünürlüğünü kontrol etme .....	252
Katmanları kilitleme ve kilitlelerini açma .....	254
Katman baskısını kontrol etme.....	255
Katman rengini ayarlama .....	256
Katman çizgi tipini ayarlama .....	257
Katman çizgi ağırlığını ayarlama .....	258
Katman saydamlığını ayarlama.....	259
Katman malzemesinin ayarlanması.....	259
Katman yazdırma stilini ayarlama.....	260
Katman durumlarıyla çalışma .....	261
Linetypes ile çalışma .....	267
Çizgi türlerini anlama.....	267
ALCAD Explorer'da çizgi tipi bilgilerini görüntüleme.....	268
Geçerli çizgi türünü ayarlama .....	268
Ek hat tipleri yükleniyor.....	269
Hat tipleri oluşturma ve adlandırma.....	270
Hat tiplerinin değiştirilmesi .....	276
Metin stilleriyle çalışma .....	276
Metin stillerini anlama .....	276
ALCAD Explorer'da metin stili bilgilerini görüntüleme.....	277
Metin stilleri oluşturma ve adlandırma .....	278
Metin stillerini değiştirme .....	279
Geçerli metin stilini ayarlama .....	280
Koordinat sistemleri ile çalışma.....	281
Koordinat sistemlerini anlama .....	281
ALCAD Explorer'da koordinat sistemi bilgilerini görüntüleme .....	281
Kullanıcı koordinat sistemlerinin tanımlanması ve adlandırılması .....	282
Geçerli kullanıcı koordinat sistemini ayarlama .....	283
Adlandırılmış görünümle çalışma .....	284
ALCAD Explorer'da görünümleri görüntüleme.....	284
Görünümleri kaydetme ve adlandırma .....	286
Adlandırılmış görünümleri geri yükleme .....	286
Adlandırılmış görünümlerin ayarlarını değiştirme.....	287
Düzenlerle çalışma .....	288

ALCAD Explorer'da yerleşimlerin görüntülenmesi.....	288
Düzenleri oluşturma ve adlandırma .....	289
Bir düzen için sayfa kurulum seçeneklerini belirleme .....	289
Bloklarla çalışma .....	291
Blokları anlamak.....	291
ALCAD Explorer'da blok bilgilerini görüntüleme.....	291
Blok oluşturma ve adlandırma .....	294
Blok ekleme .....	296
Bir çizimi blok olarak ekleme .....	297
Bir bloğu ayrı bir çizim olarak kaydetme .....	297
Harici dosyalara yapılan referanslarla çalışma .....	298
ALCAD Explorer'da başvuru dosyaları hakkında bilgi görüntüleme .....	298
Başvuru dosyaları ekleme .....	299
Başvuru dosyaları için ayarların değiştirilmesi .....	300
Boyut stilleriyle çalışma.....	301
ALCAD Explorer'da boyut stili bilgilerini görüntüleme.....	301
Boyut stilleri oluşturma ve adlandırma .....	302
Boyut stillerini kopyalama .....	303
Gruplarla çalışma .....	304
Explorer'da gruplar hakkında bilgi görüntüleme ALCAD .....	304
Explorer kullanarak yeni bir grup oluşturma ALCAD .....	304
Grupların değiştirilmesi .....	305
Malzemelerle çalışma .....	306
ALCAD Explorer'da malzemeler hakkında bilgi görüntüleme .....	306
Malzemeleri çizime aktarma .....	307
Varlıklara ve katmanlara malzeme atama .....	307
Kopyalama malzemeleri.....	308

## Bölüm 9

<b>Çizim bilgilerini alma</b>	<b>311</b>
Ölçümlerin ve bölümlerin belirtilmesi .....	312
Ölçümleri ve bölümleri anlama.....	312
Varlıklar üzerinde aralıkları ölçme .....	313
Kuruluşların bölümlere ayrılması.....	314
Alanların hesaplanması .....	315
Noktalarla tanımlanan alanların hesaplanması.....	315
Kapalı varlıkların alanlarının hesaplanması .....	316
Birleşik alanların hesaplanması .....	316
Hesaplanan alan ayrıntılarını görüntüleme.....	318
Mesafelerin ve açıların hesaplanması .....	318
İki nokta arasındaki mesafenin ve açıların hesaplanması.....	319
Hesaplanan mesafe ayrıntılarını görüntüleme .....	319
Çiziminiz hakkında bilgi görüntüleme.....	320
Varlıklar hakkında bilgi görüntüleme .....	320
Harici referanslar ve bloklar hakkındaki özellik bilgilerini görüntüleme .....	321
Çizim durumunun görüntülenmesi.....	322
Bir çizim üzerinde çalışmak için harcanan zamanı takip etme.....	324



Varlıkları seçme .....	326
Varlıkların ne zaman seçileceğini anlama .....	326
Varlık seçme yöntemlerini anlama .....	327
Varlıkları tıklayarak seçme .....	329
Bir seçim penceresi çizerek varlıkları seçme .....	329
Çit kullanarak varlıkları seçme .....	330
Varlık seçimini filtreleme .....	331
Varlıkların seçimini kaldırma .....	340
kullanma'ı grips .....	340
Seçilen varlıkları vurgulanmış olarak görüntüleme .....	343
Varlıkların özelliklerini değiştirme .....	343
Varlık özelliklerini değiştirme .....	343
Birden fazla varlığın özelliklerini değiştirme .....	345
Birden fazla özelliği ByLayer olarak değiştirme .....	346
Varlıkları silme .....	347
Varlıkların kopyalanması .....	347
Çizim içindeki varlıkları kopyalama .....	348
Çizimler arasında kopyalama .....	350
Alanlar arasında kopyalama .....	351
Paralel kopyalar oluşturma .....	351
Yansıtma varlıkları .....	353
Varlıkları dizme .....	354
Varlıkların yeniden düzenlenmesi .....	359
Varlıkların taşınması .....	359
Varlıkları alanlar arasında taşıma .....	360
Dönen varlıklar .....	361
Varlıkları yeniden sıralama .....	363
Varlıkları yeniden boyutlandırma .....	365
Esnetme varlıkları .....	365
Varlıkları ölçeklendirme .....	366
Varlıkları genişletme .....	367
Varlıkların kırılması .....	370
Varlıkların uzunluğunu düzenleme .....	372
Varlıkları bölme ve birleştirme .....	374
Kırılan varlıklar .....	374
Birleşen kuruluşlar .....	376
Patlayan varlıklar .....	377
Varlıkları gruplama .....	379
Çoklu çizgileri düzenleme .....	382
Bir varlığı çoklu çizgiye dönüştürme .....	382
Çoklu çizgileri açma ve kapatma .....	383
Çoklu çizgileri eğiltme ve eğriliklerini giderme .....	384
Çoklu çizgileri birleştirme .....	384
Çoklu çizgi genişliğini değiştirme .....	385
Çoklu çizgi köşelerini düzenleme .....	386

Pah kırma ve dolgu varlıkları .....	389
Pah ve köşe ayarlarının değiştirilmesi.....	389
Pah kırma varlıkları.....	389
Fileto varlıkları.....	393

## Bölüm 11

<b>Metinle çalışma</b> .....	<b>397</b>
Satır metni oluşturma .....	398
Metin satırı oluşturma .....	398
Bir yay boyunca tek bir metin satırı oluşturma .....	399
Paragraf metni oluşturma .....	400
Metin stilleriyle çalışma.....	404
Metin biçimlendirme .....	405
Satır metni stilini ayarlama .....	405
Paragraf metni stilini ayarlama .....	406
Satır metni hizalamasını ayarlama .....	407
Paragraf metni hizalamasını ayarlama .....	409
Özel metin karakterleri dahil.....	409
Metin etrafında çerçeve oluşturma .....	410
Metin değiştirme .....	411
Hat metnini değiştirme .....	411
Paragraf metnini değiştirme .....	411
Metin bulma ve değiştirme.....	412
Harflerin büyük harfle yazımının değiştirilmesi .....	414
Satır metnini paragraf metnine dönüştürme .....	414
Yazım denetimi .....	416
Metnin yazımını kontrol etme .....	416
Yazım sözcüklerini özelleştirme .....	417
Sözlüğün değiştirilmesi .....	419
Alternatif bir metin düzenleyici kullanma.....	421
Alternatif bir metin düzenleyicisi seçme.....	421
Alternatif bir metin düzenleyicide paragraf metni oluşturma .....	421
Farklı dillerde yazılmış metinlerle çalışma .....	422
Unicode karakterlerini kullanma.....	422
Çizimler için karakter setlerini belirleme .....	423

## Bölüm 12

<b>Çiziminizin boyutlandırılması</b> .....	<b>425</b>
Boyutlandırma kavramlarının anlaşılması.....	426
Boyutlar oluşturma.....	428
Doğrusal boyutlar oluşturma.....	428
Açısal boyutlar oluşturma .....	433
Yay boyutları oluşturma.....	435
Çap ve radyal boyutların oluşturulması .....	436
Ordinat boyutları oluşturma .....	437
Liderler ve ek açıklamalar oluşturma.....	438
Model uzayı varlıklarının kağıt uzayında boyutlandırılması .....	439
Boyutları düzenleme .....	441

Boyutların eğik hale getirilmesi .....	441
Boyut metnini düzenleme .....	442
Boyut stillerini ve değişkenleri kullanma.....	445
Boyut stili oluşturma .....	445
Bir boyut stili seçme .....	446
Boyut stilini yeniden adlandırma .....	446
Boyut stilini silme .....	447
Hat ayarlarını kontrol etme .....	447
Boyut oklarını kontrol etme .....	450
Boyut metnini kontrol etme .....	452
Boyut uyumunu kontrol etme .....	454
Birincil boyut birimlerini kontrol etme .....	456
Alternatif boyut birimlerini kontrol .....	458
Geometrik toleransların eklenmesi .....	460
Geometrik toleransların anlaşılması .....	460
Geometrik tolerans ekleme .....	462
Boyut toleranslarının kontrolü .....	463

## Bölüm 13

<b>Çizimlerinizdeki diğer dosyalarla çalışma</b>	<b>467</b>
Bloklarla çalışma .....	468
Blokları anlama .....	468
Blok Düzenleyiciyi kullanarak bir blok oluşturma ve kaydetme .....	468
Ayrı komutlar kullanarak blok oluşturma ve kaydetme .....	469
Blokların yerleştirilmesi.....	475
Blokların değiştirilmesi.....	478
Patlayan bloklar .....	481
Özniteliklerle çalışma .....	482
Özniteliklerin tanımlanması .....	482
Öznitelik tanımlarını düzenleme .....	484
Bloklara nitelikler ekleme .....	484
Bloklara iliştilen nitelikleri düzenleme.....	484
Öznitelik bilgilerini ayıklama .....	485
Harici referanslarla çalışma.....	488
Dış referansları anlama. ....	488
Harici referanslar ekleme .....	489
Dış referanslar listesini görüntüleme.....	491
Dış referansları açma .....	492
Harici referansları kaldırma .....	492
Harici referansların yeniden yüklenmesi .....	493
Harici referanslar için yolu değiştirme.....	494
Çizimlere harici referansların bağlanması.....	495
Harici referansları kırpma .....	496
Harici referansları yerinde düzenleme .....	499
Diğer dosya formatlarında oluşturulan altlıkların eklenmesi .....	500
PDF altlık ekleme.....	501
Bir DWF altlık ekleme .....	501

Bir DGN altlık ekleme .....	502
Bir nokta bulutu althığı ekleme.....	502
Bir BIM althığı ekleme .....	503
çalışma ile images .....	504
Resim ekleme.....	504
Görüntüleri değiştirme .....	507
Görüntülerin görüntüsünü değiştirme .....	509
Görüntüleri kırpm.....	510
Görüntüleri boşaltma ve yeniden yükleme.....	512
Resimler için yolu .....	513
Görüntüleri silme .....	513

## Bölüm 14

<b>Çizimleri yazdırma</b>	<b>515</b>
Yazdırmaya başlama .....	516
Yazdırma için düzenleri tanımlama .....	517
Yerleşim planlarını anlama .....	517
Kağıt uzayı ve model uzayını anlamak .....	518
Çizimleri kağıt alanında ve model alanında görüntüleme .....	520
Model ve Düzen sekmelerini görüntüleme .....	521
Yeni bir düzen oluşturma .....	521
Diğer dosyalardaki düzenleri yeniden kullanma .....	522
Yerleşimleri yeni bir çizimin model alanına aktarma .....	523
Çizimdeki düzenleri yönetme .....	523
Düzen görünüm alanları ile çalışma.....	524
Yazdırma ayarlarını özelleştirme ve yeniden kullanma .....	530
Sayfa kurulumları ile çalışma.....	530
Kağıt boyutunu ve yönünü ayarlama .....	536
Bir yazıcı veya çizici seçme .....	537
Ölçeği ve görünümü ayarlama .....	537
Özellikle mizanpajlar için yazdırma seçeneklerini belirleme.....	540
Gölgeli görünüm alanı yazdırma seçeneklerini belirtme.....	541
Kalem ve çizgi yazdırma seçeneklerini belirleme .....	541
Yazıcı yapılandırma dosyalarını kullanma.....	542
Çizici sürücülerini kullanma .....	545
Yazdırma stillerini kullanma.....	546
Yazdırma stili tablolarını anlama .....	546
Yazdırma stili tablolarını uygulama .....	548
Yazdırma stili tablolarını atama .....	550
Yeni yazdırma stili tabloları oluşturma .....	551
Yazdırma stili tablolarını değiştirme .....	552
Yazdırma stili tablolarını kopyalama, yeniden adlandırma veya silme .....	555
Bir çizimin yazdırma stili tablo türünü değiştirme.....	555
Baskı stili tablolarını dönüştürme .....	556
Yazdırma stili tablolarını açma veya kapatma .....	557
Çiziminizi yazdırma veya çizme .....	558
Yazdırmadan önce bir çizimi önizleme.....	558

Çizim yazdırma.....	560
Bir model veya yerleşim için yazdırma ayarlarını kaydetme .....	562
Çizimlerin yayınlanması .....	563
Yayınlamak için bir sayfa listesi oluşturma .....	563
Mevcut bir sayfa listesini değiştirme .....	565
Sayfa kurulumunda adı verilen yazıcıya bir sayfa listesi yayınlama .....	565
Sayfa listesi 'de yayınlama PDF .....	567
Sayfa listesini DWF veya 'te yayınlama DWFx.....	570
Otomatik olarak yayınlama .....	572

## Bölüm 15

<b>Üç boyutlu çizim</b>	<b>575</b>
Varlıkları üç boyutlu olarak görüntüleme .....	576
Önceden ayarlanmış bir görüntüleme yönüne geçme.....	576
Adlandırılmış görünüm oluşturma ve bunlara geçiş yapma .....	577
Bir bakış açısı belirleme .....	581
Çizimi görüntülemek için bir kamera kullanma .....	583
Geçerli çizimin plan görünümünü görüntüleme .....	585
Üç boyutlu varlıklar oluşturma .....	586
Yükseklik ve kalınlık uygulama.....	586
Üç boyutlu yüzler oluşturma .....	591
Dikdörtgen kafesler oluşturma .....	592
Çok yüzeyli kafesler oluşturma .....	593
Kurallı yüzey kafesleri oluşturma .....	593
Ekstrüde kafesler oluşturma .....	594
Döndürülmüş kafesler oluşturma .....	596
Kenar tanımlı Coons yüzey yama kafesleri oluşturma .....	598
Kutu oluşturma.....	598
Takoz oluşturma .....	600
Koni oluşturma .....	601
Piramitlerin oluşturulması .....	602
Silindir oluşturma.....	605
Küreler oluşturma .....	606
Tabak Oluşturma.....	607
Kubbelerin oluşturulması .....	608
tori oluşturuluyor .....	609
Bölge oluşturma .....	610
Ekstrüde katılar oluşturma .....	611
Dönen katılar oluşturma .....	612
Lofted katılar ve yüzeyler oluşturma.....	612
Süpürülen katılar ve yüzeyler oluşturma .....	614
Polisolitler oluşturmak .....	615
Bileşik üç boyutlu varlıklar oluşturma .....	616
Üç boyutlu varlıkları dönüştürme .....	619
Üç boyutlu varlıkları yüzeylere dönüştürme .....	619
Üç boyutlu varlıkları kafeslere dönüştürme .....	619
Katıları çok yüzeyli kafeslere dönüştürme .....	620

Varlıkları katılara dönüştürme .....	620
Üç boyutlu düzenleme .....	622
Üç boyutta dönme .....	622
Üç boyutta dizilim.....	623
Üç boyutta yansıtma .....	625
Üç boyutta hizalama .....	625
Üç boyutlu katıları düzenleme .....	629
Katı maddelere pah kırma ve fileto çıkarma .....	629
Katıların kesilmesi ve dilimlenmesi .....	630
Yüzlerin değiştirilmesi.....	631
Kenarların değiştirilmesi.....	637
Baskı katıları .....	638
Katı maddelerin ayrılması.....	638
Kabuk soyma katıları .....	638
Katı maddelerin temizlenmesi .....	639
Katı madde kontrolü .....	639
Gizleme, gölgeleme ve işleme .....	640
Dinamik ve statik gizleme, gölgelendirme ve oluşturmayı anlama.....	640
Gizleme, gölgeleme ve işleme için dinamik görsel stilleri kullanma.....	640
Statik gizli çizgi, gölgeli ve işlenmiş görüntüler oluşturma .....	644
İşlenmiş bir görüntüyü kaydetme.....	648
Artisan Renderer'da Oluşturma .....	649

## Bölüm 16

<b>Diğer programlar ve bilgisayarlarla çalışma</b> .....	<b>651</b>
Anlık görüntüleri kaydetme ve görüntüleme.....	652
Anlık görüntüler oluşturma .....	652
Anlık görüntüler görüntüleniyor .....	653
ALCAD çizimlerinde diğer programlardaki verileri kullanma .....	653
Nesneleri çizimlere gömme.....	653
Nesneleri çizimlere bağlama .....	655
ALCAD içinden gömülü veya bağlantılı bir nesneyi düzenleme .....	656
Diğer formatlarda oluşturulmuş dosyaları içe aktarma .....	657
ALCAD verilerini diğer programlarda kullanma .....	662
Çizimlerin gömülmesi.....	662
Gömülü bir ALCAD nesnesini yerinde düzenleme.....	663
Çizimlerin bağlanması .....	663
ALCAD çizimlerini diğer programlara sürükleme.....	664
Çizimleri dışa aktarma .....	665
Çizimleri diğer dosya sürümlerine ve formatlarına dönüştürme .....	669
ALCAD verilerini diğer bilgisayarlarda kullanma.....	672
Çizimlerin ve dosyaların başka bir bilgisayarda kullanılmak üzere paketlenmesi .....	672
E-posta yoluyla çizim gönderme.....	678
ALCAD'i İnternet ile Kullanma .....	679
Çizime köprüler ekleme .....	679
Çizimleri İnternet'te yayınlama .....	680

Bir Web sitesinden çizim ekleme.....	681
Çizim oturumu sırasında ALCAD Web sitesine erişme.....	681
Dijital imzalarla çalışma .....	682
Dijital imzaların eklenmesi .....	682
Dijital imzayı doğrulama.....	683

## Bölüm 17

## ALCAD'i Özelleştirme **685**

Seçeneklerin ayarlanması ve değiştirilmesi .....	686
Genel sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	686
Yollar/Dosyalar sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	690
Ekran sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	692
Profiller sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	708
Yazdırma sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	714
Yakalama sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	719
Pano sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	721
Seçim Döngüsü sekmesindeki seçenekleri değiştirme .....	722
Araç paletlerini özelleştirme .....	723
Araç paletleri oluşturma ve komutlar ve bloklar ekleme .....	723
Araç paletlerini değiştirme.....	724
Araç paletindeki araçları değiştirme .....	725
Araç paleti gruplarıyla çalışma .....	727
Araç paleti dosyalarıyla çalışma .....	727
Menüleri özelleştirme .....	728
Menü uyumluluğunu anlama .....	728
Yeni menüler oluşturma ve komutlar ekleme .....	729
Menüdeki komutlar için özel görüntüler ayarlama .....	732
Menü öğelerinin özelliklerini ayarlama .....	733
Menü öğelerini yeniden adlandırma.....	736
Menü öğelerini kopyalama ve yapıştırma .....	736
Menü öğelerini silme .....	737
Şeridin özelleştirilmesi.....	738
Şerit sekmeleri ve alt paneller oluşturma ve özelleştirme .....	738
Hızlı erişim araç çubukları oluşturma ve özelleştirme .....	742
Uygulama düğmeleri oluşturma ve özelleştirme .....	743
Şeritteki komutlar için özel görüntüler ayarlama .....	744
Şerit öğelerinin özelliklerini ayarlama .....	745
Şerit öğelerini yeniden adlandırma .....	748
Şerit öğelerini kopyalama ve yapıştırma .....	748
Şerit öğelerini silme .....	749
Araç çubuklarını özelleştirme .....	749
Araç çubukları oluşturma ve özelleştirme.....	749
Araç çubuğundaki komutlar için özel görüntüler ayarlama .....	752

**XVII**

Araç çubuğu öğelerinin özelliklerini ayarlama .....	753
Araç çubuğu öğelerini yeniden adlandırma.....	756
Araç çubuğu öğelerini kopyalama ve yapıştırma .....	756
Araç çubuğu öğelerini silme .....	757

Klavyeyi özelleştirme .....	757
Klavye kısayolları oluşturma ve özelleştirme.....	757
Klavye kısayollarının özelliklerini ayarlama .....	759
Klavye kısayollarını kopyalama ve yapıştırma.....	760
Klavye kısayollarını silme .....	761
Takma ad oluşturma.....	761
Takma ad oluşturma.....	761
Diğer adların özelliklerini ayarlama .....	763
Takma ad ögesini kopyalama ve yapıştırma .....	764
Diğer ad ögesini silme.....	765
Kullanıcı arayüzü özelleştirme dosyalarıyla çalışma .....	766
Özelleştirme dosyalarını kaydetme .....	766
Özelleştirme dosyalarını yükleme .....	767
Yeni bir .cui dosyası oluşturma ve ayarları kopyalama .....	769
Bir düzenleyici kullanarak .cui dosyasını özelleştirme .....	769
Bir .cui dosyasının sürümlendirilmesini anlama .....	771
Bir .cui dosyasının biçimini anlama.....	771
Özelleştirilmiş araç çubuğu dosyalarını manuel olarak oluşturma .....	781
Varlıkları özelleştirme.....	783
Ses notlarıyla çalışma.....	783
Şekil dosyalarını kullanma.....	786
Komut dosyaları oluşturma ve yeniden oynatma .....	786
Komut dosyalarını anlama .....	786
Kayıt senaryoları.....	787
Senaryoları tekrar oynatma .....	788
Komut dosyalarının değiştirilmesi .....	788
ALCAD Programlama .....	789
TX Kullanımı .....	789
NET uygulamalarını kullanma.....	790
LISP rutinlerini kullanma .....	790
SDS uygulamalarını kullanma .....	792
DDE uygulamalarını kullanma .....	794
DCL'yi ile Kullanma ALCAD .....	794
VBA Kullanımı.....	794
DIESEL ile Kullanımı ALCAD .....	795
Sayısallaştırıcı tablet kullanma .....	796
Tableti yapılandırma .....	796
Tabletin kalibre edilmesi.....	797
Dönüşüm türlerini anlama .....	797
Tablet arayüzünü özelleştirme .....	799

## **EkAutoCAD uyumluluğunu anlama**

**801**

ALCAD de gelişmiş AutoCAD komutlarını kullanma .....	802'
Ek seçim setlerinin kullanılması .....	803
Ek ALCAD komutlarını kullanma .....	804
İnce komut farklılıklarını tanıma .....	807
Desteklenmeyen komutların ve özelliklerin tanımlanması .....	808
Neyin görüntülenmediğini belirleme .....	809



AutoCAD özelleştirmesini destekleme .....	810
Menü uyumluluğunu anlama .....	810
Özelleştirme dosyalarını içe ve dışa aktarma .....	811
ALCAD Programlama .....	812
AutoLISP uyumluluğunu anlama.....	812
ALCAD ve AutoCAD terim listesi .....	814

**Sözlük815**

# Introduction

ALCAD®'i *kullanmak*, bu kılavuzu ve ALCAD®'de çizimler oluşturmak için ihtiyaç duyduğunuz bilgileri sağlayan kapsamlı bir yardım kaynakları koleksiyonunu içeren entegre bir dokümantasyon setinin parçasıdır.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>ALCAD ve diğer CAD yazılımları hakkında .....</i>	<i>3</i>
<i>ALCAD ve CAD'in manuel çizim ile karşılaştırılması .....</i>	<i>5</i>
<i>Gelişmiş CAD özelliklerini kullanma .....</i>	<i>12</i>
<i>Daha fazla bilgi almak .....</i>	<i>13</i>
<i>ALCAD 202114'teki Yenilikler .....</i>	<i>14</i>



ALCAD ve diğer CAD yazılımları hakkında Bu kılavuz, gerçekleştirebileceğiniz görevlere göre ALCAD'de nasıl çalıştığınıza paralel bölümler halinde düzenlenmiştir. Görevler aşağıdaki iş odaklı bölümlere ayrılmış ve düzenlenmiştir:

**Giriş: Bölüm 1** ALCAD'in temel özelliklerine genel bir bakış ve ALCAD'e uygulandıkları şekliyle bilgisayar destekli tasarımın (CAD) temel kavramları.

**Başlarken: Bölüm 2** ALCAD'i kurma, ALCAD'i başlatma ve ALCAD'den çıkma, araç çubuklarıyla çalışma ve komutları seçme.

**Çizimlerle çalışma: Bölüm 3** Mevcut bir çizimi açma ve kaydetme ve yeni bir çizime başlama. Kağıt boyutunu, ölçek faktörlerini ve metin yüksekliğini belirlemek için çizim ayarlarını kullanma. Çizimlerinizde renklerle çalışma. Doğru çizim yapmak için varlık çitçitleri ve ortogonal mod gibi çizim yardımcılarını kullanma.

**Varlıklar oluşturma: Bölüm 4-5** Çizgiler, daireler ve yaylar gibi basit varlıklarla ve çokgenler, spline eğrileri, düzlemler, silmeler, sınır kapakları ve daha fazlası gibi karmaşık varlıklarla çalışma.

**Çiziminizi görüntülemek: Bölüm 6** Çizim içinde hareket ettirmeyi değiştirme, çoklu görünüm oluşturma ve çizim pencerelerinin düzenlemelerini kaydetme.

**Koordinatlarla çalışma: Bölüm 7** Kartezyen koordinat sistemleriyle çalışma, iki boyutlu ve üç boyutlu koordinatları belirleme ve kendi kullanıcı koordinat sistemlerinizi tanımlama.

**ALCAD Gezgin ile çalışma: Bölüm 8** Çizimlerinizi yönetmek için ALCAD Explorer'ı kullanma: katmanları, çizgi tiplerini, metin stillerini, koordinat sistemlerini, görünümü ve blokları kontrol etme ve çizimler arasında bilgi kopyalama.

**Çizim bilgilerini alma: Bölüm 9** ALCAD çizimlerindeki ek bilgilerle çalışma, alanları ve mesafeleri hesaplama ve diğer çizim bilgilerini görüntüleme.

**Varlıkların değiştirilmesi: Bölüm 10** Varlıkları seçme, kopyalama, yeniden düzenleme, yeniden boyutlandırma ve düzenleme.

**Çiziminize açıklama ekleme ve boyutlandırma: Bölüm 11-12** Çizimlere açıklama eklemek için metin kullanma; varlıkların ölçümüne açıklama eklemek için boyutları kullanma.

**Bloklar, öznitelikler ve harici referanslarla çalışma: Bölüm 13** Varlıkları ve verileri yeniden kullanmak üzere birleştirmek için blokları ve harici referansları kullanma; diğer programlarda kullanmak üzere ayıklamak için öznitelik bilgileri oluşturma.

**Çizimleri biçimlendirme ve yazdırma: Bölüm 14** Çizimleri bitmiş mizanpajlar halinde birleştirme, yazdırma seçeneklerini özelleştirme ve kopyaları yazdırma.

**Üç boyutlu çizim yapma: Bölüm 15** Üç boyutlu varlıklar oluşturma ve düzenleme. Ve bunları gizli çizgi kaldırma, gölgelendirme ve foto-gerçekçi işleme kullanarak görselleştirme.

**Diğer programlarla çalışma: Bölüm 16** Çizimleri ve verileri diğer kullanıcılarla, belgelerle ve programlarla paylaşma.

**ALCAD'i Özelleştirme:** Bölüm 17 Programın görünümünü ve çalışmasını ihtiyaçlarınıza uyacak şekilde özelleştirme.

**AutoCAD uyumluluğunu anlama:** Ek ALCAD ve AutoCAD arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları açıklar.

Bu bölüm size ALCAD®'i, özelliklerini ve çeşitli türlerde çizimler oluşturmak için kapsamlı yeteneklerini tanıtır.

## ALCAD ve diğer CAD yazılımları hakkında

ALCAD, AutoCAD® by Autodesk®, Inc. veya MicroStation® by Bentley Systems, Inc. gibi standart programların tüm gücüne ve çok yönlülüğüne sahip hızlı ve verimli bir CAD programını uygun bir fiyata isteyen herkes için tasarlanmıştır. Günümüzün ileri teknolojisini kullanan ALCAD, Microsoft® Windows® arayüzünü güçlü bir CAD motoruyla bütünleştirir.

ALCAD, çizimler (.dwg dosyaları), komutlar, çizgi tipleri, tarama desenleri ve metin stilleri de dahil olmak üzere aynı dosya formatlarının çoğunu kullanarak AutoCAD ile benzersiz bir uyumluluk sağlar. Ayrıca AutoCAD menü dosyalarını kullanabilir ve Autodesk® AutoLISP® programlarını çalıştırabilirsiniz. Kendi ADS (Autodesk® AutoCAD Development System®) programlarınızı yazdıysanız, bunları ALCAD kütüphanelerine bağlamak için yeniden derlemeniz yeterlidir. Birçok üçüncü taraf ADS programı zaten ALCAD'i desteklemektedir. Halihazırda desteklenmeyen bir programınız varsa, yazılım satıcınızdan programın ALCAD uyumlu bir sürümünü sunmasını isteyin.

ALCAD, AutoCAD programı ile diğer CAD ürünlerinden daha uyumludur, gelişmiş CAD özellikleri ile ek araçlar sunar ve sorunsuz bir Microsoft® Windows entegrasyonuna sahiptir. Bu güçlü program mimarlar, mühendisler ve tasarımcılar gibi CAD kullanıcıları için mükemmel bir özellik kombinasyonu sağlar.

ALCAD, diğer CAD programlarında bulunan standart özelliklerin yanı sıra başka hiçbir yerde bulamayacağınız özellikler ve yetenekler içerir. Çoklu belge ara yüzü (MDI), aynı anda birkaç çizimi açmanıza ve bunlarla çalışmanıza olanak tanır. Çizim varlıklarını çizimler arasında kolayca kopyalayabilirsiniz. Buna ek olarak, güçlü ALCAD Explorer bilgi ve ayarları yönetmenizi ve çizimler arasında katmanları, çizgi tiplerini ve diğer bilgileri hızlı bir şekilde kopyalamanızı sağlar.

### AutoCAD eski çizimlerini kullanma

ALCAD, AutoCAD eski çizimlerini tamamen destekler. ALCAD okur ve yazar .dwg dosyalarını, AutoCAD LT® dahil olmak üzere AutoCAD 2007'den Sürüm 11'e kadar herhangi bir veri kaybı olmadan kendi yerel formatlarında. ALCAD, yerel dosya biçimi olarak ΑΥΤΟΔΕΣΚ® ΔΩΓ™ biçimini kullandığından, çeviri gerekmez.

ALCAD size deneyim düzeyinize uygun araçları sunar - ister başlangıç, ister orta, ister ileri düzey bir CAD kullanıcısı olun. CAD'e yeni başlıyorsanız, çizgiler, yaylar ve daireler gibi temel araçları içeren araç çubuklarını sağlayan başlangıç seviyesini kullanmak isteyebilirsiniz. Deneyiminiz arttıkça, orta seviyeye ve ardından araç çubukları, menüler ve klavye girişleri aracılığıyla 300'den fazla komuta erişmenizi sağlayan ileri seviyeye geçebilirsiniz. Deneyim düzeyini Araçlar menüsündeki Seçenekler iletişim kutusundan değiştirebilirsiniz.

ALCAD üç boyutlu tel kafesleri ve yüzeyleri destekler. Üç boyutlu çizimler tel kafes, gizli çizgi görünümü ve yüzey gölgelendirmesinde görüntülenebilir. ALCAD'in bazı sürümleri 3D katılar oluşturmayı ve düzenlemeyi de destekler; tüm sürümler sınırlı düzenleme özellikleriyle birlikte 3D katıları görüntüler.

ALCAD'in bazı sürümleri, çizimlerinizde raster görüntülerin görüntülenmesini ve bunlarla çalışılmasını destekler. Ancak ALCAD, blokların ve harici referanslı çizimlerin (xrefs) içinde bulunan görüntüleri görüntüleyemez. Proxy varlıkları içeren bir çizim ALCAD'e yüklendiğinde, bazı varlıkların görüntülenmesini belirten bir mesaj görüntülenir, ancak çizimi daha sonra AutoCAD'de açtığınızda varlıklar yeniden görünür.

ALCAD'i özelleştirmek kolaydır. Menüleri ve araç çubuklarını değiştirebilir, özel menüler, iletişim kutuları, komut takma adları ve komut dosyaları oluşturabilir ve DRX (programın Autodesk® ARX uyumlu dili), LISP (programın Autodesk AutoLISP uyumlu dili) ve SDS™ (Solutions Development System™, programın Autodesk uyumlu dili) dahil olmak üzere çeşitli programlama dillerinden herhangi birinde yazılmış özel programlar ekleyebilirsiniz. Ayrıca Microsoft® Visual Basic for Applications (VBA) da bulunmaktadır.

Mevcut Autodesk® AutoLISP uygulamalarını ALCAD'de çok az değişiklik yaparak veya hiç değişiklik yapmadan çalıştırabilirsiniz. ALCAD, LISP programlarını kolayca yükleyebilmeniz için Appload komutunu kullanır. ALCAD, diyalog kontrol dili (DCL) durum bileşenleri içeren dosyaları da okur, bu da ALCAD'i AutoCAD için oluşturulan diyalog kutularıyla uyumlu hale getirir.

## AutoCAD komutlarını ALCAD ile kullanma

ALCAD yüzlerce AutoCAD komutunu desteklediğinden, zaten bildiğiniz komutları kullanırsınız. Örneğin, bir daire çizmek için Circle komutunu kullanın. Bir daireyi kopyalamak için Kopyala komutunu kullanın.

Enter veya boşluk çubuğuna bastığınızda, tıpkı AutoCAD'de olduğu gibi komutu etkinleştirirsiniz. ALCAD, AutoCAD tarafından kullanılan nokta fil- tersi (örneğin, .xy), görel koordinatlar (@ sembolü) ve saydam komutlar için kesme işareti (' öneki) gibi özel karakterleri kabul eder. ALCAD fonksiyon tuşları da AutoCAD'de kullanılanlara benzer.

Yeni bir komut seti öğrenmeniz gerekmediğinden, ALCAD ile hemen pro- dükatif olabilirsiniz.

## ALCAD ve CAD'in manuel çizim ile karşılaştırılması

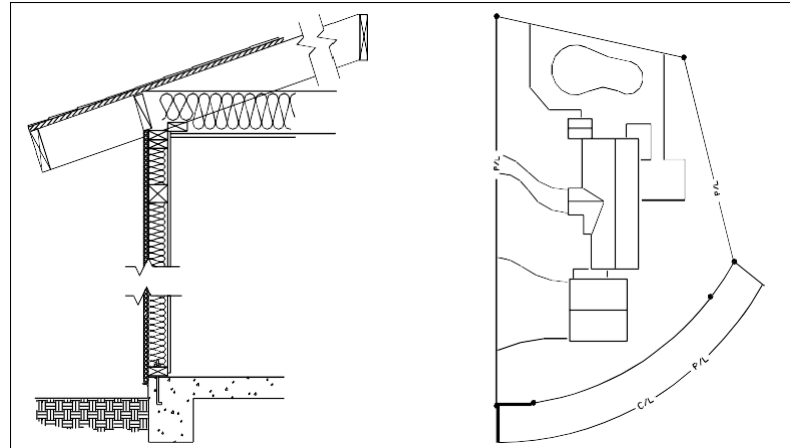
ALCAD, çizimleri oluşturmak ve revize etmek için gereken zamanı ve çabayı büyük ölçüde azaltır. Sadece doğru çizimleri daha hızlı üretmekle kalmaz, aynı zamanda çizimlerinizdeki bilgileri yeniden kullanabilirsiniz. Bunlar, kağıt üzerinde geleneksel, manuel çizim yerine CAD'e geçiş yapmanın başlıca nedenleridir.

Ancak her araçta olduğu gibi CAD'i de etkin bir şekilde kullanabilmek için CAD'in bazı özelliklerine, işlevlerine ve kavramlarına aşina olmanız gerekir. Manuel taslak hazırlamaya aşınaysanız, CAD'de bazı kavramsal benzerliklerin yanı sıra bazı farklılıklar da bulacaksınız.

### Ölçeğe göre çizim

Geleneksel, elle yapılan çizimlerde, genellikle çizime başlamadan önce çizimin ölçeğini belirlersiniz, çünkü sabit boyutta bir kağıtla çalışıyorsunuzdur. Kağıdın sınırlarına sığdırmak için çizdiğiniz varlığı küçültmeniz veya büyütmeniz gerekebilir.

ALCAD'de bir çizim oluşturduğunuzda, her şeyi tam boyutlu olarak çizersiniz. Çiziminizin ölçüleceği birimlerin türünü siz belirlersiniz. Eğer bir bina çizerseniz, 1 çizim birimi 1 inç'e eşit olabilir. Eğer bir harita çizerseniz, 1 çizim birimi 1 mile eşit olabilir. Çizim ortamınız ve CAD çizim dosyasının kendisi belirli bir kağıt yaprağının boyutuyla sınırlı değildir.



1 çizim birimi 1 inç eşittir.

1 çizim birimi 1 ayağa eşittir.

Çizim yaparken, çizimin farklı bölümleri üzerinde çalışmak ve küçük ayrıntıları görüntülemek üzere çizimin ekranını büyütme için Kaydır ve Yakınlaştır gibi komutları kullanabilirsiniz. Bu komutların çiziminizdeki varlıkların gerçek boyutu üzerinde hiçbir etkisi yoktur; yalnızca çizimin ekranınızda görüntülenme şeklini etkilerler. Yalnızca çiziminizi yazdırırken veya çizerken, yazdırılan çizimin belirli bir kağıt boyutuna sığması için ölçeği ayarlamamız gerekir.

## Araçları kullanma

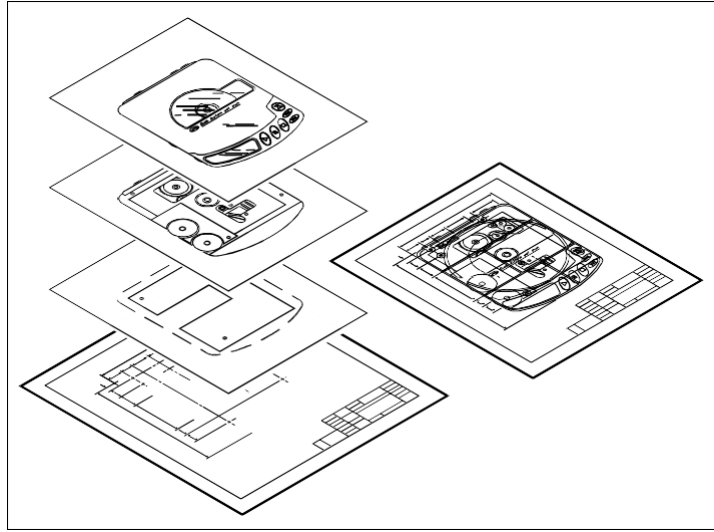
Elle çizim yaparken kalemler, cetveller, T-kareler, şablonlar, silgiler gibi araçlar kullanırsınız. ALCAD'de bir çizim oluşturduğunuzda, kalem yerine fare kullanırsınız ve fareyi diğer araçları seçmek için kullanırsınız - bir menüden veya araç çubuğundan seçtiğiniz komutlar.

Bazı araçları çizgiler, daireler ve yaylar gibi temel varlıklar oluşturmak için, diğer araçları ise mevcut varlıkları değiştirmek için (örneğin, kopyalamak veya taşımak ya da renk ve çizgi tipi gibi özellikleri değiştirmek için) kullanırsınız.

## Bilgilerin düzenlenmesi

Geleneksel çizimlerde duvarlar, boyutlar, yapısal çelik elemanlar ve elektrik planları gibi unsurları genellikle ayrı, yarı saydam kaplamalara ayırırsınız. Çalışma çizimlerini yazdırmak istediğinizde, farklı kaplamaları birleştirerek birkaç farklı çizim oluşturabilirsiniz.

ALCAD'de bir çizim oluşturduğunuzda, öğeleri benzer şekilde düzenlemek için katmanları kullanırsınız. Ancak CAD'deki katmanlar özelliği, fiziksel asetatlara göre çok sayıda avantaj sunar. Manuel olarak hazırlanmış bir çizimi yazdırmak için birleştirebileceğiniz katman sayısı yazdırma işlemi ile sınırlıdır. CAD'de böyle bir sınırlama yoktur. ALCAD ile, herhangi biri herhangi bir zamanda görünür veya görünmez olabilen sınırsız sayıda katman tanımlayabilirsiniz. Her katmanı adlandırabilir ve her birine kendi rengini, çizgi tipini, çizgi ağırlığını ve baskı stilini atayabilirsiniz. Ayrıca, bu katmanlardaki bilgilerin yanlışlıkla değiştirilmemesini sağlamak için tek tek katmanları kilitleyebilirsiniz.

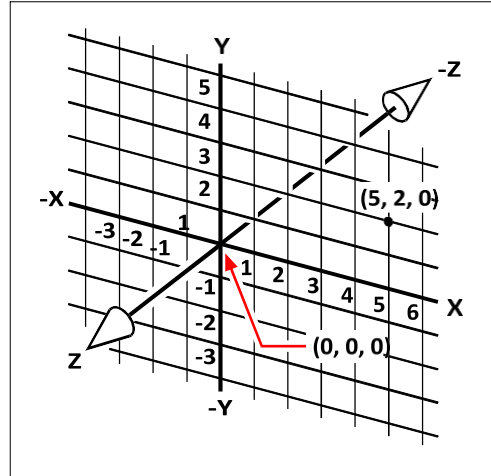


Çizim bilgilerini düzenlemek için katmanları kullanın.



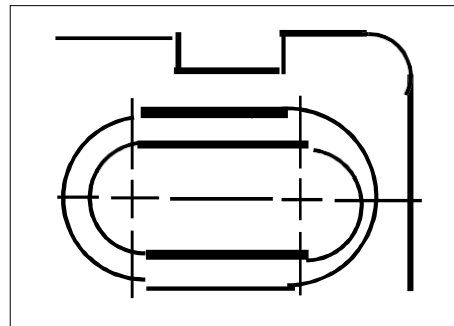
## Doğru çizim

Manuel bir çizim oluşturduğunuzda, doğruluğu sağlamak genellikle çok sayıda manuel hesaplama ve yeniden kontrol gerektirir. Buna karşın ALCAD, en başından itibaren doğruluğu sağlayan bir dizi çizim yardımcısı sunar. Örneğin, temel bir Kartezyen koordinat sistemine dayalı olarak varlıklar oluşturur ve değiştirirsiniz. Çizimdeki her konumun kendi x,y,z koordinatları vardır. Koordinat sisteminize görsel bir referans olarak bir ızgara da görüntüleyebilirsiniz.

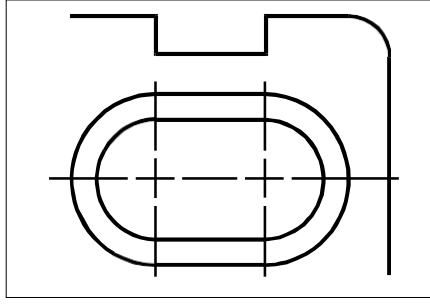


Çizimdeki her konum, temel Kartezyen koordinat sistemi içinde kendi x,y,z koordinatlarına sahiptir. 5,2,0 noktası orijinden (0,0,0 noktası) 5 birim sağda (x eksenı boyunca), 2 birim yukarıda (y eksenı boyunca) ve 0 birim (z eksenı boyunca) konumdadır.

Snap ve entity snap gibi ayarlar koordinatları belirtmeden doğru çizim yapmanızı sağlar. Çıtçı ayarı, seçilen noktaları ızgara artışına veya ayarladığınız başka bir artışa uymaya zorlar. Varlık çıtçıları, mevcut varlıklar üzerindeki kesin geometrik noktaları (örneğin, bir çizginin bitiş noktası veya bir dairenin merkezi) çıtçıtlamanızı sağlar. Başka bir ayar olan ortogonal, çizgileri dikey ve yatay eksenlere paralel çizilecek şekilde kısıtlar.



Kağıt tabanlı çizimler CAD kullanırken mümkün olan yüksek doğruluk derecesinden yoksundur. Çizgiler genellikle üst üste biner veya bitişik çizgilerle buluşmaz.



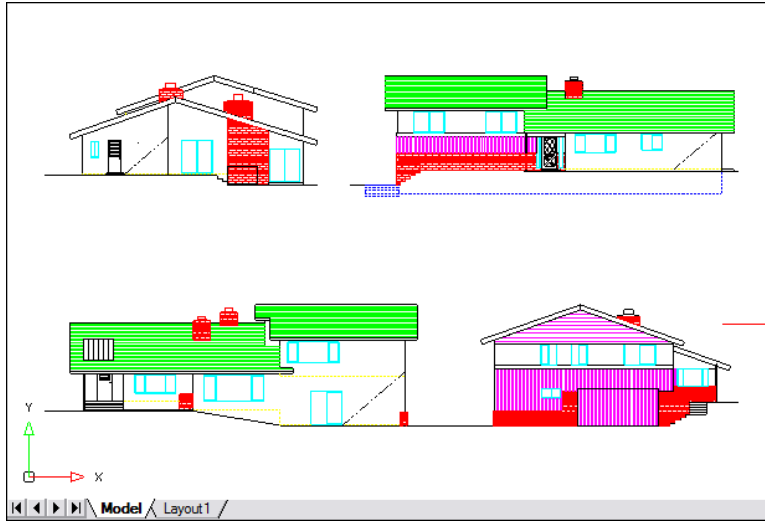
Snapandentitsnap, imlecin mevcut varlıklar üzerinde belirtilen artışa veya anahtar geometrik noktalara yapışmasını sağlar. Ayrıca çizgileri dikey ve yatay eksenlerle sınırlandırabilirsiniz.

## Verimli çizim

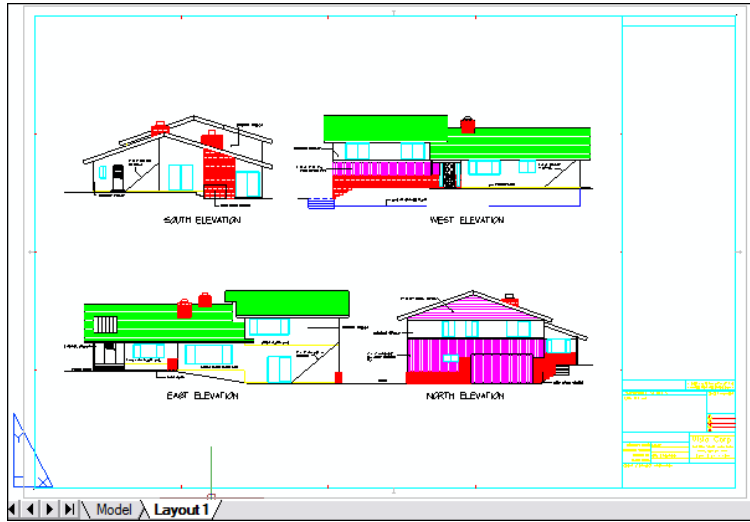
Kağıda dayalı, manuel çizimlerde, genellikle aynı varlığı farklı ölçeklerde veya farklı bakış açılarından birkaç kez yeniden çizmeniz gerekir. Ayrıca her yeni sayfada kenarlık ve başlık bloğunu yeniden çizmeniz gerekebilir.

ALCAD'in en güçlü özelliklerinden biri, bir çizim oluşturduğunuzda, tek tek varlıkları, kenarlıkları ve başlık bloklarını istediğiniz sıklıkta yeniden kullanabilmenizdir. Bir varlığı yalnızca bir kez çizmeniz gerekir; son basılı çizim varlığı birkaç farklı ölçekte ve bakış açısında gösterebilir.

Çizime genellikle Model sekmesindeki model alanında başlarsınız ve çizimi (bir kat planı, bir harita veya üç boyutlu bir parça) kağıt üzerindeki son düzeni dikkate almadan oluşturursunuz. Çiziminizi yazdırmaya hazır olduğunuzda, Layout sekmesinde kağıt alanına geçme seçeneğiniz vardır; burada çizimi bir kağıt yaprağında görünmesini istediğiniz şekilde düzenlersiniz. Örneğin, oluşturduğunuz standart kenarlık ve başlık bloğunu içeren bir çizim dosyası ekleyebilirsiniz. Çizimin birden fazla görünümünü uygun ölçeklerde ve belirli kısımları görünür veya görünmez olacak şekilde tanımlayabilir ve düzenleyebilirsiniz - yine, her görünüm için kenarlığı ve başlık bloğunu yeniden çizmek zorunda kalmadan.



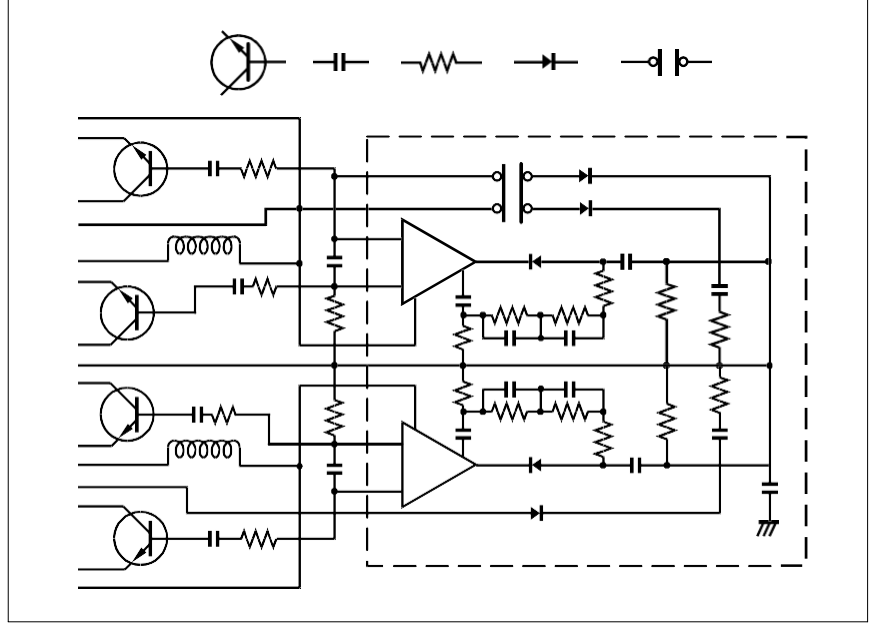
Temel çizimi Model sekmesindeki model alanında oluşturursunuz.



Çiziminizi yazdırmaya veya çizmeye hazır olduğunuzda, bir kağıt yaprağında görünmesini istediğiniz şekilde çizimin düzenini sağladığınız bir Düzen sekmesinde kağıt alanına geçebilirsiniz.

## CAD çizimlerini ve varlıklarını yeniden kullanma

Manuel olarak bir kağıt çizim oluşturduğunuzda, plastik bir şablonu izleyerek tekrarlayan semboller çizebilirsiniz. ALCAD'de bir sembol çizdikten sonra, bu sembolü yeniden çizmek zorunda kalmadan tekrar kullanabilirsiniz. Sembolü bir blok olarak kaydetmeniz yeterlidir. Daha sonra bu bloğun kopyalarını çiziminizin herhangi bir yerine ekleyebilirsiniz. Ayrıca sembolü başka çizimlerde kullanmak üzere ayrı bir çizim olarak da kaydedebilirsiniz.

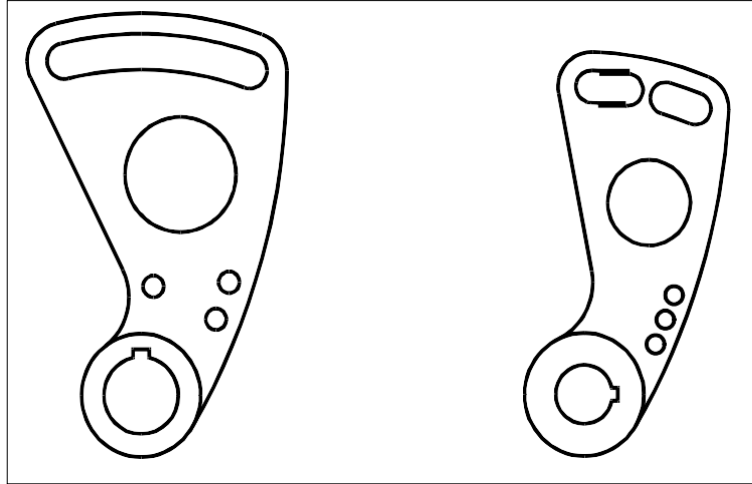


Bir sembolü bir kez çizebilir, blok olarak kaydedebilir ve ardından çiziminizin herhangi bir yerine bu sembolün birden fazla kopyasını ekleyebilirsiniz.

Ayrıca, tüm çizimleri yeniden kullanabilir ve tek tek çizimleri diğer çizimlere ekleyebilirsiniz. Ayrıca, tüm çizimin bir kopyası yerine başka bir çizime işaretçi görevi gören harici bir referans da kullanabilirsiniz. Harici referans kullanmanın ek bir avantajı vardır: Harici referanslı çizimi güncellediğinizde, ona referans veren her çizim otomatik olarak güncellenebilir.

## Değişiklik yapma

Bir kağıt çizim üzerinde değişiklik yapmak için, çizimi siler ve sonra yeniden çizersiniz. ALCAD ile çizimdeki varlıkları değiştirmek için komutları kullanırız. Varlıkları taşıyabilir, döndürebilir, uzatabilir veya ölçeklerini değiştirebilirsiniz. Bir varlığı kaldırmak istediğinizde, farenin tek bir tıklamasıyla silebilirsiniz. Çiziminizi oluştururken veya değiştirirken bir hata yaparsanız, eylemlerinizi kolayca geri alabilirsiniz.



Varlığı yeniden çizmek yerine taşıma, döndürme, uzatma ve ölçeklendirme gibi komutları kullanarak bir varlığı kolayca değiştirebilirsiniz.

## Diğer veri ve programlarla çalışma

Geleneksel kağıt çizimler, çizimi yapan kişi ile çizimi gören kişi arasında yalnızca bilgi aktarımı aracı olarak işlev görür. Çizimler, yaratıcı tarafından görsel olarak aktarılan ve izleyici tarafından görülen bilgiden daha fazlasını içermez.

ALCAD, çizimleri analiz eder ve bunlara ek veriler eklemek için zengin olanaklar sunar. Örneğin, karmaşık bir kağıt çizimdeki varlıkları saymak pratik olmasa da, bu görev CAD'de basittir. ALCAD bir çizimdeki varlıkların sayısını hesaplayabilir ve alan ve mesafeyi hesaplayabilir.

CAD çizimleri, görünür varlıklara ek olarak bilgi de içerebilir. Görünmez veritabanı bilgilerini görünür çizim varlıklarına ekleyebilir ve bilgileri bir veritabanında veya elektronik tabloda analiz için çıkarabilirsiniz. (Bir veri tabanı bilgileriyle çalışmak için üçüncü taraf bir satıcıdan bir program gerekir veya verileri LISP veya SDS'de dışa aktarmak için kendi araçlarınızı oluşturabilirsiniz. Ya da VBA da kullanabilirsiniz).

ALCAD, Microsoft® Word ve Microsoft® Excel yazılım programlarında oluşturulanlar gibi Microsoft® nesnelerinin yerinde düzenlenmesini sağlar. Yerinde düzenleme, verilerin diğer kullanıcılar ve programlarla paylaşılmasını kolaylaştırır. Örneğin, Microsoft® Word kullanılarak oluşturulan dosyalara ALCAD çizimlerini dahil edebilir ve Microsoft® Word kullanılarak oluşturulan dosyaları ALCAD çizimlerinize ekleyebilirsiniz.

## Gelişmiş CAD özelliklerini kullanma

AutoCAD ile uyumlu olmasının yanı sıra, ALCAD size üretkenliğinizi artıracak yenilikçi özellikler sunarak birkaç adım daha ileri gider.

### **ALCAD Gezgini Kullanma**

ALCAD Explorer, Windows Explorer'a benzer bir arayüze sahiptir ve katmanlar, bloklar, çizgi tipleri, görünüm, kullanıcı koordinat sistemleri, malzemeler, metin stilleri ve daha fazlası gibi birden fazla açık çizimin öğelerini görüntülemenize ve yönetmenize olanak tanır.

### **Birden fazla belgeyi aynı anda düzenleme**

ALCAD ile birden fazla çizimi aynı anda açabilir ve düzenleyebilirsiniz. Ayrıca açık çizimler arasında öğeleri kopyalayıp yapıştırabilirsiniz.

### **Birden fazla varlığı düzenleme**

ALCAD, tek bir sekmeli iletişim kutusu kullanarak seçilen tüm varlıkların özelliklerinin çoğunu değiştirmenize olanak tanır.

### **CUI iletişim kutusunu kullanma**

ALCAD, şerit sekmelerini (ALCAD sürümünüz destekliyorsa), araç çubuklarını, menüleri, klavye kısayollarını ve komut takma adlarını değiştirmek için tek bir iletişim kutusuna sahiptir. Bu kullanıcı arayüzü öğelerini özelleştirmek için sürükle ve bırak yöntemini de kullanabilirsiniz. Basit, işaretle ve tıkla eylemi, programlama veya manuel metin düzenleme gerektirmeden kolayca yeni öğeler ve klavye kısayolları oluşturmanızı sağlar.

### **Sınırsız geri alma ve yineleme gerçekleştirme**

ALCAD, düzenleme eylemlerinin sınırsız geri alınması ve yinelenmesi ile gücünüzü artırır.

## Daha fazla bilgi almak

ALCAD belgelerine ek olarak, ALCAD'i kullanırken ihtiyaç duyduğunuz yardımın çoğu ekranda birlikte çalıştığımız komutlara özeldir. Çalışırken anında bilgi edinmek için bu ek bilgi kaynaklarını kullanın:

- **Araç İpuçları** - Bir araç çubuğundaki belirli bir aracın ne işe yaradığını öğrenmek için imleci bir an için üzerinde duraklatın. Ekranda bir Araç İpucu belirir.
- **Durum çubuğu** - İmleci bir aracın üzerinde duraklattığınızda araç hakkında daha ayrıntılı bilgi edinmek için ekranın altındaki durum çubuğuna bakın.
- **Çevrimiçi yardım** - ALCAD çevrimiçi yardımı, F1 tuşuna bastığınızda, Yardım menüsünden bir komut seçtiğinizde veya bir iletişim kutusundaki soru işaretine tıkladığınızda ekranda kullanılabilir. Çevrimiçi yardım, TX/IRX, LISP, DCL, SDS ve DIESEL'de nasıl programlama yapılacağını açıklayan bir programlama referansı da dahil olmak üzere bu kılavuzda görünmeyen bilgileri de sunar. Programlama referansı ayrıca VSTA ve VBA'da programlamayı da açıklar.

## Örnek çizimlerle çalışma

ALCAD programı ile iki boyutlu mimari çizimler, elektrik şemaları ve mekanik çizimler de dahil olmak üzere çeşitli çizimler oluşturabilirsiniz. Örnek dosyaları görüntülemek ve bunlarla çalışmak, çeşitli ALCAD özelliklerinin nasıl kullanılacağını hızlı bir şekilde öğrenmenin kolay bir yolu olabilir.

### Örnek dosyalara erişmek için

- Dosya > Aç'ı seçin ve ardından Örnekler klasörünü açın.

## ALCAD 2021'deki Yenilikler

### Performans

- Kaliteyi ve görüntü performansını artırmak için OpenGL ES dahil olmak üzere grafik aygıtları arasında kolayca geçiş yapın. Durum çubuğunda Grafik Aygıtını Değiştir'e tıklayın veya daha fazla seçenek için sağ tıklayıp Ayarlar'ı seçin.
- Tamamlanması ekstra zaman alabilecek karmaşık görevler için yeni bir yüksek performanslı ilerleme göstergesi görüntülenir.

### Dosyalarla Çalışma

- Wavefront Technologies Object (.obj) dosyalarını ve Stereolithography (.stl) dosyalarını içe aktarın.
- Stereolitografi (.stl) dosyalarını dışa aktarın.
- BIM dosyalarıyla çalışmayı destekleyen ALCAD sürümleri için:
  - Çatıları ve kirişleri çizin.
  - Kirişler için gönyeli bağlantılar oluşturun.
  - Ekli BIM altlıklarını düzenlenebilen çok yüzeyle kafeslere ve çoklu çizgilere patlatmak için BIM Patlat komutunu kullanın.
  - Kesit çizgileri ve yükseklik çizgileri için yeni seçenekler.

### Kullanıcı Arayüzü

- MIGRATE komutunu kullanarak kullanıcı arayüzü özelleştirmelerinizi ALCAD'in önceki sürümlerinden geçerli sürüme taşıyın.
- Yeni CUIIMPORT ve CUIEXPORT komutlarını kullanarak .cui dosyalarını doğrudan içe ve dışa aktarın.
- TPNAVIGATE komutunu kullanarak doğrudan bir araç paleti açın.
- Şerit sekmelerini kaydırmak için fare tekerleğinin kullanılıp kullanılmayacağını belirleyin.
- CLEANSCREENON kullanılırken hangi kullanıcı arayüzü öğelerinin gizleneceğini belirlemek için CLEANSCREENOPTIONS komutunu kullanın.
- Başlangıç sayfasında, başlangıç videoları ve çevrimiçi kaynaklar içeren yeni bir Öğren bölümü yer alıyor.
- Tıklanabilir anahtar kelimeler artık tüm komut istemleri için kullanılabilir. Bir komutu çalıştırdığınızda seçenekleri hızlıca seçmenize olanak ~~tan~~
- Durum çubuğu simgeleri yeniden tasarlandı ve boyutları %50 oranında artırıldı.
- Bölüm 508 kullanılabilirliği ve ayrıca 4K ve daha büyük ekranlar için geliştirmeler.



### Varlıkları Çizme, Seçme ve Değiştirme

- Dinamik giriş, siz çizimleri çizerken ve düzenlerken ekranda görüntülenen komut istemlerini ve ölçüm kılavuzlarını içerir. Dinamik giriş varsayılan olarak açıktır. Ayarları değiştirmek için durum çubuğunda Dinamik Giriş Aç/Kapat seçeneğini kullanın.
- Özellikler bölmesi birçok yeni varlık türü ve özelliği için destek içerir.

### Çok Satırlı Metin

- Çok satırlı metnin birden fazla paragrafını tek bir paragrafta birleştirin.
- Karakterlerden ve paragraflardan biçimlendirmeyi temizleyin.
- Metni biçimlendirmeden yapıştırın.

### Çizimleri Görüntüleme

- Yeniden tasarlanan Görünüm Yöneticisi, bir görünümün arka planını, perspektifini, lens uzunluğunu, kırpmasını ve daha fazlasını dinamik olarak ayarlama yeteneği de dahil olmak üzere çok daha fazla seçeneğe sahiptir.
- Gölge, Kabataslak, X-ray ve daha fazlası dahil olmak üzere ek görsel stilleri kullanarak çizimleri görüntüleyin.
- Arka plan resimleri.
- Teşhir malzemeleri ve ışıklar.
- Geliştirilmiş şeffaflık kalitesi.

### Kaşif

- Varlıklara ve katmanlara atanabilen ve çizimde Gerçekçi görsel stil ile görüntülenebilen malzemeleri içe aktarmak için yeni Malzemeleri Keşfet komutunu kullanın.
- Katman filtrelerini listede sürükleyip bırakarak yeniden sıralayın veya alfabetik olarak sıralayın.
- Katmanları Keşfet'te malzemeleri katmana göre atayın.

### Basım ve Yayıncılık

- .pc3 dosyalarını kenar boşlukları ve .pmp dosyaları da dahil olmak üzere daha birçok seçenekle özelleştirin. Yazdır iletişim kutusunda bir .pc3 dosyası için Özellikler'e tıklayın.
- Çizimleri yayınlarken her sayfa için bir düzen durumu seçin.

### API'ler

- ODA SDK'ları sürüm 2020 Güncelleme 2.

### Daha Fazla Özellik

- Katıya Dönüştür komutunu kullanarak kapalı varlıkları katılara dönüştürün.
- Yerleşimi Dışa Aktar komutunu kullanarak bir yerleşimi yeni bir çizimin model alanına dışa aktarın.
- Yeni SVIMPORT ve SVEXPORT komutlarını kullanarak sistem değişkeni ayarlarını içe ve dışa aktarın.

- Purge komutu malzemeleri destekler.
- eTransmit komutu arka plan görüntüleri ve malzeme bitmapleri içerebilir.

#### **Yeni ve Değişen Sistem Değişkenleri**

- BIMUNITS, BLOCKEDITNAME, DEFAULTLIGHTINGINTENSITY, DGNWORKSPACE, DWGWORKSPACE, DYNDIGRIP, DYNDIVIS, DYNMODE, DYNPICOORDS, DYNPIDISPMODEBOX, DYNPIFORMAT, DYNPIVIS, DYNPROMPT, DYNSHOWDEFAULT, DYNTOOLTIPCOLORLAYOUTBKG, DYNTOOLTIPCOLORLAYOUTTEXT, DYNTOOLTIPCOLORMODELBKG, DYNTOOLTIPCOLORMODELTEXT, DYNUSEANGBASE, EMPTYWORKSPACE, EXPLSTMAT, GRDRAWPACKAGESIZE, GRREADMODE, GSMSAA, GSUSEDDEVICEMODE, LENGTHENOLDCOMPAT, LINESMOOTHING, MATERIALLIBPATH, PRESERVEDDOCUMENTWORKSPACE, PSPACEBKGCOLOR, RIBBONMOUSEWHEEL, SELECTIONCYCLING, SELECTIONCYCLINGMODE, VSBACKGROUNDS, VSEDGEJITTER, VSEDGES, VSEDGESMOOTH, VSFACETHIGHLIGHT, VSFACETOPACITY, VSFACESTYLE, VSHALOGAP, VSISOONTOP, VSMATERIALMODE, VSSILHEDGES, VSSILHWIDTH.
- SHOWTABS'ın adı LAYOUTAB olarak değiştirildi.
- WNDLSTAT'ın adı STATUSBAR olarak değiştirildi.

# Getting started

Bu bölüm, ALCAD yazılımının nasıl kurulacağını açıklayarak ve nasıl kullanılacağı hakkında temel bilgiler sağlayarak yazılımı kullanmaya başlamanıza yardımcı olur.

---

**Bu kılavuz, Windows tabanlı programlar hakkında çalışma bilgisine sahip olduğunuzu varsaymaktadır. Gerekirse, Windows terminolojisi ve teknikleri hakkında bilgi için işletim sisteminizle birlikte gelen belgelere bakın.**

---

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Sistem gereksinimleri</i> .....	18
<i>ALCAD 'un Kurulumu</i> .....	19
<i>ALCAD'u başlatma</i> .....	19
<i>ALCAD 'de Çalışma</i> .....	20
<i>Komutların seçilmesi</i> .....	32
<i>Hataların düzeltilmesi</i> .....	38
<i>ALCAD 'i Özelleştirme</i> .....	38
<i>Çevrimiçi Yardım Alma</i> .....	40
<i>Bir çizimi kaydetme</i> .....	40
<i>ALCAD'tan Çıkılıyor</i> .....	40

## Sistem gereksinimleri

ALCAD'i kurmak ve çalıştırmak için aşağıdaki yazılım ve donanıma ihtiyacınız vardır:

- 32-bit ve 64-bit dahil olmak üzere Microsoft® Windows® 10, Windows 8, Windows 7, Windows Vista®
  - 32 bit işletim sistemleri için ALCAD'in 32 bit sürümünü yükleyin.
  - 64 bit işletim sistemleri için ALCAD'in 32 bit veya 64 bit sürümünü yükleyin. ALCAD'in 64 bit sürümü biraz daha hızlı çalışır ve büyük çizim dosyalarını işlemek için mevcut tüm sistem belleğini kullanabilir. ALCAD 32-bit, 32-bit işletim sistemlerinde 3GB'a kadar RAM'e ve 64-bit işletim sistemlerinde 4GB'a kadar RAM'e erişebilir.

BIM dosyalarıyla çalışan ALCAD sürümleri 64 bit işletim sistemleri gerektirir.

- Intel® Pentium® 4 veya benzer, daha hızlı işlemci önerilir
- 32 bit için minimum 1 gigabayt (GB) RAM ve 64 bit Windows 10, Windows 8 ve Windows 7 için minimum 2 gigabayt (GB) RAM, Windows Vista için minimum 1 gigabayt (GB) RAM
- 1,6 gigabayt (GB) boş sabit disk alanı tipik kurulum için önerilir
- 1024 x 768 VGA veya daha yüksek çözünürlük, video adaptörü ve monitör
- OpenGL Sürüm 1.4 veya üstü ile uyumlu grafik kartı
- Klavye ve fare veya başka bir işaretleme cihazı
- CD veya DVD'den kurulum yapılıyorsa, kurulum için CD-ROM veya DVD sürücüsü
- İnternette indirme ve yükleme yapılıyorsa internet erişimi

Tabletler için ALCAD, 32 bit veya 64 bit wintab uyumlu bir sürücünün yüklü olmasını gerektirir.

# ALCAD'in Kurulması

Bir kurulum programı ALCAD kurulum işlemi boyunca size rehberlik eder. Program, dosyaları sabit diskinizde oluşturduğu bir klasöre aktarır. Program ayrıca Başlat menüsünde bir menü öğesi oluşturur.

ALCAD kompakt diskini CD-ROM sürücünüze taktıktan sonra kurulum otomatik olarak başlar. Kurulum başlamazsa, aşağıdaki prosedürü kullanarak ALCAD'i kurabilirsiniz.

## ALCAD'i bir kompakt diskten yüklemek için

- 1 ALCAD kompakt diskini CD-ROM sürücünüze yerleştirin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Otomatik çalıştırma özelliğinin başlamasını bekleyin.
  - Başlat > Çalıştır'ı seçin ve Aç alanına *d:\setup* yazın; burada *d*, CD-ROM sürücünüze atanan harftir. Tamam'ı tıklatın.
- 3 Ekranınızdaki talimatları izleyin.

---

### Bazı ALCAD sürümleri kompakt disk ile birlikte gelmeyebilir.

*Örneğin, programı İnternet'ten indirdiyseniz, programla birlikte gelen talimatları izleyin.*

---

## ALCAD'i Başlatma

ALCAD'i başlatmak için Başlat > Tüm Programlar > ITC > ALCAD'i seçin (işletim sisteminize bağlı olarak değişebilir).

ALCAD'i her başlattığınızda, Başlangıç Sayfası ekranınızda görüntülenir (bu seçeneği kapatmadıysanız). Çizimleri hızlıca açmak, yeni çizimler oluşturmak ve program hakkında geri bildirim göndermek için Başlangıç Sayfasını kullanın.

ALCAD'in Başlangıç Sayfası olmayan sürümleri için program, *icad.dwt* adlı varsayılan bir şablonu temel alan yeni, boş bir çizim açar. Yeni bir çizim için temel olarak bir şablon kullanmanın çeşitli avantajları vardır:

- Önceden belirlenmiş ölçü birimlerini, ızgara ayarlarını, metin yüksekliklerini ve oluşturduğunuz çizim türüne uygun diğer ayarları kullanabilirsiniz.
- Özel katmanları önceden tanımlayabilirsiniz.
- Baskı stili tablosunun türünü önceden tanımlayabilirsiniz.
- Önceden tanımlanmış başlık blokları ve kenarlıklar ekleyebilirsiniz.

## ALCAD'de Çalışma

ALCAD penceresi ve öğeleriyle çeşitli şekillerde çalışabilirsiniz. Örneğin, araç paletlerini, araç çubuklarını görüntüleyebilir ve yeniden düzenleyebilir, komut çubuğunu görüntüleyebilir ve durum çubuğunu etkinleştirebilirsiniz. Araç çubukları ve komut çubuğu ayrıca ekranda herhangi bir yere kaydırılabilir veya ana ALCAD penceresinin kenarlarına sabitlenebilir.

---

**Pencere öğelerini tek seferde açmak veya kapatmak için bir kısayol kullanın.**

*Birden fazla pencere öğesi etkinleştirildiğinde, çizim penceresinin boyutu küçülür ve bu da ne kadar çizim verisinin görüntülenebileceğini sınırlayabilir. Çizime daha fazla ekran alanı ayrılmasını istiyorsanız durum çubuğunda Temiz Ekranı Aç/Kapat'tı seçmeniz yeterlidir. Siz geçişi tekrar seçene kadar pencere öğeleri gizlenecektir.*

---

### Çizimler için dosya sekmelerini görüntüleme

Aynı anda birden fazla çizim açık olabilir. Varsayılan olarak, her çizim kendi sekmesini görüntüler. Etkin çizimi değiştirmek için bir sekme seçin.

#### Çizimler için dosya sekmelerinin görüntülenmesini değiştirmek için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Dosya Sekmeleri'ni (Ekran'da) seçin
- Menüden Görünüm > Dosya Sekmeleri'ni seçin.
- *filetab* veya *filetabclose* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

---

**Açık çizimler yan yana da düzenlenebilir.**

*Çizimleri görüntüleme hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Birden fazla çizim ile çalışma" sayfa 210.*

---

### Kısayol menüsünde komutları görüntüleme

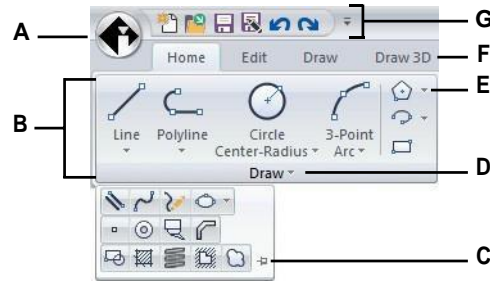
Kısayol menüleri belirli komutlara hızlı erişim sağlar. Bir varlığa, araç çubuğuna, durum çubuğuna, Model sekmesi adına veya Düzen sekmesi adına sağ tıkladığınızda bir kısayol menüsü görüntülenir. Kısayol menüsünde sunulan seçimler sağ tıkladığınız şeye bağlıdır.

Çizime sağ tıkladığınızda, son kullanılan komutlar da dahil olmak üzere çok çeşitli komutlar arasından seçim yapabilirsiniz. Bir araç çubuğuna sağ tıkladığınızda, program komut çubuğunu, durum çubuğunu ve çeşitli araç çubuklarını açıp kapatmanızı sağlayan bir kısayol menüsü görüntüler. Bir veya daha fazla varlık seçip sağ tıklarsanız, program seçili varlıkları değiştirmek için bir komut seçebileceğiniz bir kısayol menüsü görüntüler. Bir varlık ekini seçebileceğiniz bir kısayol menüsü görüntülemek için Shift tuşunu basılı tutun ve ardından çizim penceresi içinde herhangi bir yere sağ tıklayın.

## Şeridi görüntüleme ve gizleme

Şerit, komutların seçilebileceği çeşitli alanlar içerir:

- Uygulama düğmesi - Sol üst köşedeki Uygulama düğmesi Yeni, Aç, İçe Aktar, Dışa Aktar ve daha fazlası gibi dosya ile ilgili komutları içerir.
- Hızlı Erişim araç çubuğu - Sık kullanılan komutları içerir. Hangi komutların görüntüleneceğini seçmek ve çizim penceresinin çeşitli görsel öğelerini özelleştirmek için Hızlı Erişim araç çubuğu aşağı okuna tıklayın.
- Sekmeler - Örneğin Giriş, Düzenle, Çiz, vb. sekmelerde birlikte gruplandırılmış ilgili komutları içerir.
- Paneller - Bir sekme içindeki komutların alt kategorilerini içerir, örneğin Ana Sayfa sekmesindeki Çiz, Değiştir ve Katmanlar.



- |   |   |
|---|---|
| <p><b>A</b> Dosya ile ilgili komutları görüntülemek ve seçmek için Uygulama düğmesine tıklayın.</p> <p><b>B</b> Panellerdeki komut gruplarını görüntüler.</p> <p><b>C</b> Genişletilmiş paneli kilitlemek için tıklayın.</p> <p><b>D</b> Altındaki ek komutları göstermek üzere paneli genişletmek için tıklayın.</p> | <p><b>E</b> Paneli genişletmek ve aşağıdaki ilgili komutları görüntülemek için tıklayın.</p> <p><b>F</b> Farklı komutları görüntülemek için bir sekmeye tıklayın.</p> <p><b>G</b> Hızlı Erişim Araç Çubuğundaki bir araca tıklayın. Ek seçenekler seçmek için sağdaki oka da tıklayabilirsiniz.</p> |
|---|---|

### Hızlı Erişim araç çubuğunu özelleştirmek için

- 1 Hızlı Erişim araç çubuğuna bir komut eklemek için şeritte komuta sağ tıklayın ve ardından Hızlı Erişim Araç Çubuğuna Ekle'yi seçin.
- 2 Hızlı Erişim araç çubuğundan bir komutu kaldırmak için, silinecek komuta sağ tıklayın ve ardından Hızlı Erişim Araç Çubuğundan Kaldır'ı seçin.

### Şeritteki bir sekmeyi özelleştirmek için

- 1 Şeridin özelleştirmek istediğiniz sekmesinde herhangi bir yere sağ tıklayın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Sekmeyi Göster'i seçin, ardından görüntülemek veya gizlemek istediğiniz sekmeleri seçin.
  - Paneli Göster'i seçin, ardından söz konusu sekme için görüntülemek veya gizlemek istediğiniz alanları seçin.

---

**Şerit başka şekillerde de özelleştirilebilir.**

*UI Özelleştir ~~km~~ukullanabilir veya şerit için .cui dosyasını manuel olarak düzenleyebilirsiniz. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Şeridin özelleştirilmesi" sayfa 738. Ayrıca bkz. "Kullanıcı arayüzü özelleştirme dosyalarıyla çalışma" sayfa 766.*

---

**Şeridi en aza indirmek için**

- 1 Hızlı Erişim araç çubuğundaki aşağı oka tıklayın.
- 2 Şeridi Simge Durumuna Küçült'ü seçin.

**Hem şeridi hem de menüleri aynı anda göstermek için**

- 1 Şeritte herhangi bir yere sağ tıklayın.
- 2 Menü Çubuğu'nu seçin.

**Şeridi gizlemek için**

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Menülerde veya şeritte herhangi bir yere sağ tıklayın, ardından Menü Çubuğuna Geç'i seçin. Bu işlem şeridi gizler ve bunun yerine menüleri görüntüler.
- Sadece şeridi gizlemek için *ribbonclose* yazın ve Enter tuşuna basın.

**Şeridi görüntülemek için**

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir menüye veya herhangi bir araç çubuğuna sağ tıklayın, ardından Şeride Geç'i seçin.
- *Ribbon* yazın ve Enter tuşuna basın.

---

**Şeridi kullanırken, dosya sekmelerini veya durum çubuğunu kullanarak çizimler arasında geçiş yapın.** Çizimi görüntülemek için bir çizimin dosya sekmesine tıklayın. Dosya sekmeleri görünür değilse filetab yazın ve Enter tuşuna basın. Durum çubuğundaki Pencereyi Göster Menüsünü kullanarak da çizimler arasında geçiş yapabilirsiniz.

---

---

**Çalışma alanları şeridi de kontrol edebilir.**

*ALCAD Classic çalışma alanı araç çubuklarını, Drafting and Annotation çalışma alanı ise şeridi gösterir. Çalışma alanları hakkında daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Çalışma alanlarını kullanma" sayfa 30 kısmına bakın.*

---

---

**Şerit görüntüsü, durum çubuğundaki Temiz Ekranı Aç/Kapat seçeneğinden de etkilenebilir.** Durum çubuğunda Temiz Ekranı Aç/Kapat'a tıkladığınızda şeridin dahil edilip edilmeyeceğini kontrol etmek için simgeye sağ tıklayın ve Şeridi İşaretleyin ya da İşaretini Kaldırın.

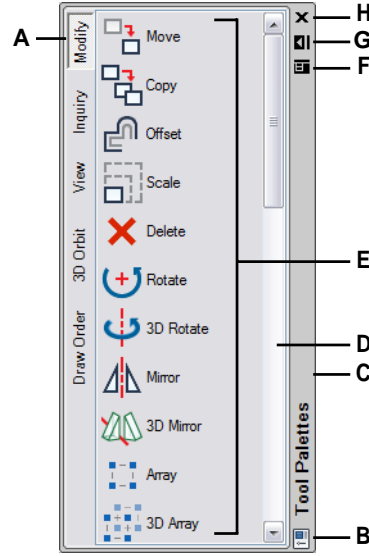
---



## Araç Paletleri bölmesini görüntüleme ve gizleme

Araç Paletleri bölmesi, kolay seçim için organize komut ve blok gruplarını görüntüler.

Araç Paletleri bölmesi kenetlenmiş ya da yüzer olabilir. Yüzen bir bölmede bir Kapat kutusu ve sağ tarafta seçenekler bulunur, ekranda herhangi bir yere yerleştirilebilir ve yeniden boyutlandırılabilir. Yerleştirilmiş bir bölmede bir başlık çubuğu, yalnızca imleç üzerine geldiğinde sağ üstte bir Kapat düğmesi bulunur, yeniden boyutlandırılmaz ve çizim penceresinin kenarlarından birine eklenir.



- |   |  |
|---|--|
| <p><b>A</b> Komutlarını göstermek için bir paletle tıklayın. Daha fazla seçenek için sağ tıklayın.</p> <p><b>B</b> Baca tıklamak için çift tıklayın. Daha fazla seçenek için sağ tıklayın.</p> <p><b>C</b> Bölmeyi yeni bir konuma taşımak için tıklayın ve sürükleyin. Daha fazla seçenek için sağ tıklayın.</p> <p><b>D</b> Komutlar listesini kaydırmak için tıklayın. Daha fazla seçenek için sağ tıklayın.</p> | <p><b>E</b> Komutunu başlatmak için bir araca tıklayın. Daha fazla seçenek için sağ tıklayın.</p> <p><b>F</b> Kapat, kenetlenebilir, sola sabitle, sağa sabitle, otomatik gizle ve saydamlık seçeneklerinden oluşan bir menü görüntülemek için tıklayın.</p> <p><b>G</b> Bölmeyi otomatik olarak gizlemek için tıklayın.</p> <p><b>H</b> Bölmeyi kapatmak için tıklayın.</p> |
|---|--|


### Araç Paletleri bölmesini görüntülemek için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Araç Paletleri'ni (Ekran'da) seçin.
- Menüde Görünüm > Ekran > Araç Paletleri'ni seçin.
- Bir şerit sekmesine (sürümünüzde şerit varsa), araç çubuğuna veya menüye sağ tıklayın ve Araç Paletleri'ni seçin.
- *toolpalettes* yazın ve Enter tuşuna basın.

### Araç Paletleri bölmesini kapatmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Araç Paletleri'ni (Ekran'da) seçin.
- Menüde Görünüm > Ekran > Araç Paletleri'ni seçin.
- Kilitlenmemiş durumdayken Araç Paletleri bölmesinde, sağ üst köşedeki (  ) ögesine tıklayın.
- Bir şerit sekmesine (sürümünüzde şerit varsa), araç çubuğuna veya menüye sağ tıklayın ve Araç Paletleri'ni seçin.
- *toolpalettesclose* yazın ve Enter tuşuna basın.

---

**Araç Paletleri ekranı, durum çubuğundaki Temiz Ekranı Açma/Kapama seçeneğinden de etkilenebilir.**



*Temiz Ekranı Değiştir'e tıkladığınızda araç paletlerinin dahil edilip edilmeyeceğini kontrol etmek için*

*Açık/Kapalı durum çubuğunda, simgeye sağ tıklayın ve Araç Paletleri ögesini işaretleyin veya işaretini kaldırın.*

---

### Araç Paletleri bölmesini otomatik olarak gizlemek için


1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Araç Paletleri bölmesi başlık çubuğuna sağ tıklayın ve Otomatik Gizle'yi seçin.
- Kilitlenmemiş durumdayken Araç Paletleri bölmesinde Otomatik Gizle'yi (  ) tıklatın.
- Kilitlenmemiş durumdayken Araç Paletleri bölmesinde menüyü (  ) tıklatın ve Otomatik Gizle'yi seçin.


### Araç Paletleri bölmesini taşımak için

- Araç Paletleri bölmesinin başlık çubuğuna tıklayın ve çizim penceresinde istediğiniz konuma sürükleyin.

### Araç Paletleri bölmesini yerleştirmek veya kaldırmak için

1 Araç Paletleri bölmesi kilitlenmemiş durumdayken menüyü (  ) tıklayın ve işaretli değilse Yerleştirilebilir'i seçin.

2 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Yerleştirmek veya geri almak için Araç Paletleri bölmesinin başlık çubuğuna çift tıklayın.
- Araç Paletleri bölmesi başlık çubuğunu kenetlemek için çizim penceresinin en sağına veya soluna sürükleyin ya da **Reset** kaldırmak için çizim penceresinin farklı bir alanına sürükleyin.
- Araç Paletleri bölmesi açıkken menüyü (  ) tıklayın ve paleti çizim penceresinin sol tarafına yerleştirmek için Sola Sabitle'yi seçin veya paleti sağ tarafa yerleştirmek için Sağa Sabitle'yi seçin.

---

**Araç paletleri özelleştirilebilir.**

*Araç Paletleri bölmesinin saydamlığını değiştirebilir; araç paletleri ekleyebilir, silebilir ve yeniden aralıklandırabilir; ve yeni özelleştirilmiş komutlar ve bloklar ekleyebilirsiniz. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Araç paletlerini özelleştirme" sayfa 723.*

---

**Menüleri görüntüleme ve gizleme**

İlgili komutlar menülerde birlikte gruplandırılmıştır. Menüleri şeritle birlikte veya şerit olmadan kullanabilirsiniz.

**Menülerin görüntülenmesini özelleştirmek için**

- 1 Menülerde veya şeritte herhangi bir yere sağ tıklayın.
- 2 Menüyi Göster öğesini seçin, ardından görüntülemek veya gizlemek istediğiniz menüleri seçin.

---

**Menüleri özelleştirmek için daha fazla yol var.**

*UI Özelleştir komutunu kullanabilir veya menüler için .mnu dosyasını manuel olarak düzenleyebilirsiniz. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Menüleri özelleştirme" sayfa 728. Ayrıca bkz. "Kullanıcı arayüzü özelleştirme dosyalarıyla çalışma" sayfa 766.*

---

**Şeridi kullanırken menüleri görüntülemek veya gizlemek için**

Şeridi olan ALCAD sürümleri için.

- 1 Menülerde veya şeritte herhangi bir yere sağ tıklayın.
- 2 Menü Çubuğu'nu seçin.

---

**Menü gösterimi durum çubuğundaki Temiz Ekranı Aç/Kapat seçeneğinden de etkilenebilir.** *Durum çubuğunda Temiz Ekranı Aç/Kapat'a tıkladığınızda menülerin dahil edilip edilmeyeceğini kontrol etmek için simgeye sağ tıklayın ve Menü Çubuğu'nu işaretleyin veya işaretini kaldırın.*

---

**Araç çubuklarını görüntüleme ve gizleme**

ALCAD'i ilk kez başlattığınızda, birden fazla araç çubuğu görüntülenir. ALCAD, araçlar ekleyerek ve silerek özelleştirebileceğiniz bir düzineden fazla araç çubuğu sağlar. Ayrıca araç çubuklarını taşıyabilir ve yeniden boyutlandırabilir ve yeni araç çubukları oluşturabilirsiniz. Araç çubuklarını görüntülemek veya gizlemek için bir kısayol menüsü kullanabilirsiniz.

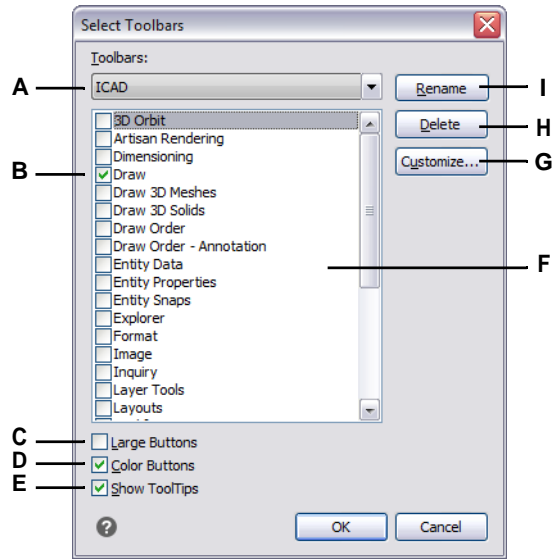
Araç çubuklarının büyük ya da küçük ve renkli görüntülenmesini de seçebilirsiniz. İmlecî üzerinde duraklattığınızda oynatılan araçların açıklamalarını sağlayan Araç İpuçlarını görüntülemeyi veya gizlemeyi seçebilirsiniz. Bu seçimleri yapmak için Görünüm > Araç Çubukları'na gidin.

Araç çubukları ya kenetlenir ya da yüzer. Yüzen bir araç çubuğunun başlık çubuğu ve Kapat kutusu vardır, ekranda herhangi bir yere yerleştirilebilir ve yeniden boyutlandırılabilir. Kenetlenmiş bir araç çubuğunda başlık veya Kapat kutusu görüntülenmez, yeniden boyutlandırılmaz ve çizim penceresinin kenarlarından biri boyunca eklenir.

- Bir araç çubuğunu kenetlemek için, çiziminizin çevresine sürükleyin; kenetlemeyi kaldırmak için, çevreden uzağa sürükleyin.
- Bir araç çubuğunu kenetlemeden kenetleme alanına yerleştirmek için sürüklerken Ctrl tuşuna basın.
- Bir araç çubuğunu taşımak için yeni bir konuma sürükleyin.
- Bir araç çubuğunu yeniden boyutlandırmak için imlecini yeniden boyutlandırma okuna dönüşene kadar kenara getirin ve ardından sürükleyin.

### **Hangi araç çubuklarının görüntüleneceğini seçmek için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Araç Çubukları'nı (Ekran'da) seçin
  - Menüde Görünüm > Araç Çubukları'nı seçin.
  - Araç çubuğu kısayol menüsünü görüntülemek için araç çubuğunun herhangi bir yerine (kenetlenmiş, kenetlenmemiş veya pencerenin üst kısmındaki araç çubuğu alanı) sağ tıklayın ve ardından Araç Çubukları'nı seçin. Doğrudan kısayol menüsünde görüntülenmesini istediğiniz araç çubuklarını da seçebilirsiniz.
  - *tbconfig* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Araç Çubuklarını Seç iletişim kutusunda, görüntülenmesini istediğiniz araç çubuklarını seçin ve ardından Tamam'ı tıklayın.



**A** Değişirmek istediğiniz araç çubuğunu seçin.

**B** Bir araç çubuğunu görüntülemek için işaretleyin; araç çubuğunu gizlemek için temizleyin.

**C** Büyük araçları görüntülemek için seçin; küçük araçları görüntülemek için temizleyin.

**D** Renkli araçları görüntülemek için seçin; siyah ve beyaz araçları görüntülemek için temizleyin.

**E** Araç çubuğundaki araçların üzerine geldiğinizde ToolTips'i görüntülemek için seçin; ToolTips'i görüntülememek için işareti kaldırın.

**F** Yeniden adlandırılmak veya silmek istediğiniz araç çubuğu adını vurgulayın.

**G** Özelleştir iletişim kutusunu açmak ve araç çubuklarını özelleştirmek için tıklayın.

**H** Seçili araç çubuğunu silmek için tıklayın (işaretili tüm araç çubuklarını silmez).

**I** Seçili araç çubuğuna yeni bir ad yazmak için tıklayın (işaretili tüm araç çubuklarını yeniden adlandırmaz).

---

**Araç çubuğu görüntüsü, durum çubuğundaki Temiz Ekranı Aç/Kapat seçeneğinden de etkilenebilir.** Durum çubuğunda Temiz Ekranı Aç/Kapat'a tıkladığınızda seçilen tüm araç çubuklarının dahil edilip edilmeyeceğini kontrol etmek için simgeye sağ tıklayın ve Araç Çubukları'nı işaretleyin veya işareti kaldırın.

---

## Komut çubuğunu kullanma

Komut çubuğu, ALCAD komutlarını yazdığınız ve istemleri ve diğer program mesajlarını görüntülediğiniz kenetlenilebilir bir penceredir. Varsayılan olarak komut çubuğu en son üç komut satırını görüntüler, ancak daha fazla satır görüntülemek için pencereyi genişletebilirsiniz. Komut çubuğunu sürükleyerek taşıyabilir veya yeniden boyutlandırabilirsiniz.

### Komut çubuğunu görüntülemek veya gizlemek için

- Şeritte, Görünüm > Komut Çubuğu'nu (Ekran'da) seçin.
- Menüde, Görünüm > Ekran > Komut Çubuğu'nu seçin.

- *cmdbar* yazın ve ardından Toggle ögesini seçin.
- Ctrl+9 tuşlarına basın.

---

**Komut çubuğu ekranı, durum çubuğundaki Temiz Ekranı Aç/Kapat seçeneğinden de etkilenebilir.**

*Temiz Ekranı Değiştir'e tıkladığımızda komut çubuğunun dahil edilip edilmeyeceğini kontrol etmek için*

*Açık/Kapalı durum çubuğunda, simgeye sağ tıklayın ve Komut Çubuğu öğesini işaretleyin veya işaretini kaldırın.*

---

Komut çubuğu kenetlenmiş veya yüzer durumdayken, görüntülediği metin satırlarının sayısını değiştirmek için pencerenin üstünü veya altını sürükleyebilirsiniz. Komut çubuğunun üstüne, altına, soluna veya sağına yerleştirebilirsiniz. İğne düğmesini tıklatarak komut çubuğunu geçerli konumunda otomatik olarak gizleyebilir ve otomatik olarak kapatabilirsiniz.

Komut çubuğuna yazdığımızda, ALCAD siz yazarken eşleşen komutların adlarını önerir. Önerilen adlar bir Otomatik Tamamlama penceresinde görünür. Listedeki istediğiniz komutu seçmeniz yeterlidir. Komut adlarına ek olarak, öneriler harici komutların, sistem değişkenlerinin, takma adların ve LISP işlevlerinin adlarını da içerebilir.

### **Komut çubuğuna yazarken Otomatik Tamamlama özelliğini açmak için**

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Menüde, Görünüm > Görüntüle > Otomatik Tamamla'yı seçin.
- Komut çubuğuna sağ tıklayın ve ardından Otomatik Tamamla'yı seçin.
- *autocomplete* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından AutoComplete'i seçin.
- Araçlar > Seçenekler'i seçin, Görüntü sekmesine tıklayın ve ardından Otomatik Tamamlamayı Etkinleştir'i işaretleyin.

Açık olduğunda, komut çubuğuna yazdığınızda Otomatik Tamamlama otomatik olarak görüntülenir ve ardından bir komutu etkinleştirdiğinizde otomatik olarak kapanır.

Otomatik Tamamlama penceresi ayarlarını özelleştirme hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Önerilerin komut çubuğunda nasıl görüntüleneceğini belirleme" sayfa 695.

### **Durum çubuğunu kullanma**

Komut çubuğunu kullanmamayı tercih ederseniz, durum çubuğu seçili komut veya araçla ilgili bilgileri görüntüler. Ayrıca geçerli imleç koordinatlarını, geçerli katmanın adını, mod ayarlarını ve geçerli ayarlarla ilgili diğer bilgileri de görüntüler.

Durum çubuğu, bilgileri görüntülemenin yanı sıra birçok özelliğe erişmenin hızlı bir yoludur. Değişiklik yapmak için durum çubuğu öğelerine tıklayabilir ve daha fazla seçenek sunan kısa yol menülerini devre dışı bırakmak için öğelere sağ tıklayabilirsiniz.

### **Durum çubuğunda görüntülenen öğeleri değiştirmek için**

- 1 Durum çubuğunun boş bir alanına sağ tıklayın.
- 2 Ekleme veya kaldırma için bir öğe seçin.

### Durum çubuğundaki bir öğenin ayarını değiştirmek için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Durum çubuğu öğesine çift tıklayın.
- Değiştirmek istediğiniz durum çubuğu öğesine sağ tıklayın ve ardından istediğiniz ayarı seçin.

### Durum çubuğunu görüntülemek veya gizlemek için

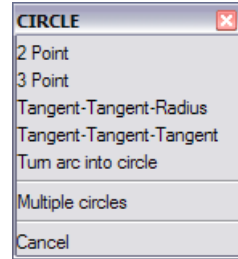
1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Durum Çubuğu'nu (Ekran'da) seçin.
- Menüde, Görünüm > Ekran > Durum Çubuğu öğesini seçin.
- *statbar* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### Bilgi istemi kutularını kullanma

ALCAD komutları genellikle çeşitli seçenekler sunar. Bu seçenekler statüsünde veya komut çubuğunda görünür ve isteğe bağlı olarak başlangıçta ekranın sağ üst köşesinde görüntülenen bir istem kutusunda (AutoCAD'de *context menüsü* olarak adlandırılır) da görünebilir.

İstem kutusunu sürükleyerek taşıyabilirsiniz; gelecekteki istem kutuları en son yerleştirdiğiniz yerde görünecektir. Seçenekler menü seçimleri olarak görünür. Uygun seçeneği istem kutusunda seçerek belirleyin. Bir istem kutusunu kapatmak için Kapat kutusuna tıklayın.



Komut seçenekleri bir istem kutusunda görünür.

Bilgi istemi kutusu varsayılan olarak gizlidir. Bilgi istemi kutularının görüntülenmesini açmak için Araçlar > Seçenekler'i seçin, Görüntü sekmesine tıklayın ve ardından Bilgi İstemi Kutularını Göster onay kutusuna tıklayın.



## Çalışma alanlarını kullanma

Çalışma alanları, ALCAD ana penceresindeki komutların görüntülenmesini özelleştirmek için kullanışlı bir yoldur. Her çalışma alanı aşağıdakiler için görünürlük ayarlarını saklar:

- Menüler - Görünürlük ayarları her üst düzey menü (örneğin Çiz menüsü) ve her iç içe menü (örneğin Çiz > Yay alt menüsü) için kaydedilir.
- Araç Çubukları - Her araç çubuğu için görünürlük ayarları, üst, alt, sol, sağ veya kayan yönü, düğme satırlarının sayısı, x-koordinatı ve y-koordinatı kaydedilir.
- Şerit - Şeridi olan ALCAD sürümleri için, her bir şerit sekmesi (örneğin, Giriş sekmesi) ve her bir panel (örneğin, Giriş > Değiştir) için görünürlük ayarlarının yanı sıra şeridin kendisinin görüntülenip görüntülenmeyeceğine ilişkin görünürlük ayarları da kaydedilir.


---

**ALCAD ana penceresinde çizim yapmak için daha fazla alan açmak üzere bir kısayol kullanın.**


*Aynı anda birden fazla kullanıcı arayüzü öğesini gizlemek için durum çubuğundaki Temiz Ekranı Aç/Kapat'a tıklayın. Neyin gizleneceğini (veya görüntüleneceğini) özelleştirmek için, simgeye sağ tıklayın ve simgeye bir sonraki tıklamanız için seçimlerinizi yapın.*

---



### Bir çalışma alanı oluşturmak için

- 1 Menüleri, araç çubuklarını ve şeridi istediğiniz şekilde düzenleyin.
- 2 Çalışma Alanını Kaydet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( ): 
  - Şeritte Araçlar > Çalışma Alanını Kaydet'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Çalışma Alanını Kaydet'i seçin.
  - Durum çubuğunda Çalışma Alanları Arasında Geçiş Yap'a tıklayın ve ardından Geçerli Farklı Kaydet'i seçin.
  - *wssave* yazın, Enter tuşuna basın.
  - *Çalışma alanı* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Farklı Kaydet'i seçin.
- 3 Yeni çalışma alanının adını girin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

**Mevcut görünürlük ayarlarını mevcut bir çalışma alanına kaydetmek için**



- 1 Menüleri, araç çubuklarını ve şeridi istediğiniz şekilde düzenleyin.
- 2 Çalışma Alanını Kaydet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( ): 
  - Şeritte Araçlar > Çalışma Alanını Kaydet'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Çalışma Alanını Kaydet'i seçin.
  - Durum çubuğunda Çalışma Alanları Arasında Geçiş Yap'a tıklayın ve ardından Geçerli Farklı Kaydet'i seçin.
  - *wssave* yazın, Enter tuşuna basın.
  - *Çalışma alanı* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Farklı Kaydet'i seçin.
- 3 Listedeki mevcut bir çalışma alanı adı seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

**Bir çalışma alanına geçmek için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde, Çalışma Alanları listesinden istediğiniz çalışma alanını seçin (  ).
  - Durum çubuğunda Çalışma Alanları Arasında Geçiş Yap'a (  ) tıklayın ve ardından istediğiniz çalışma alanını seçin.
  - Çalışma Alanları araç çubuğunda istediğiniz çalışma alanını seçin.
  - *Çalışma alanı* yazın, Enter tuşuna basın, Geçerli Ayarlar'yı seçin, ardından istediğiniz çalışma alanının adını girin.

---

**Çalışma Alanım aracı (Çalışma Alanları araç çubuğu) belirli bir çalışma alanını yükler.**

*Tercih ettiğiniz çalışma alanına geçmek için Çalışma Alanım aracına (  ) tıklayın. Çalışma Alanım aracını tıklattığınızda hangi çalışma alanının yükleneceğini ayarlamak için durum çubuğunda (  ) öğesini tıklatın, Çalışma Alanı Ayarları'nı seçin ve ardından Çalışma Alanım'da çalışma alanını seçin.*

---

## Komutları seçme

Bu yöntemlerden herhangi birini kullanarak komutları seçin:

- Şeritten bir komut seçin.
- Menüden bir komut seçin.
- Araç Paletleri bölmesinde bir aracı tıklatın.
- Araç çubuğundaki bir aracı tıklatın.
- Komut çubuğuna komutu yazın.

Bazı komutlar siz onları sonlandırana kadar etkin kalır, böylece bir komutu tekrar tekrar seçmek zorunda kalmadan bir eylemi tekrarlayabilirsiniz. Esc tuşuna basarak bir komutu sonlandırabilirsiniz.

### Komutları kullanma

Çoğu komutu başka bir komut etkin durumdayken kullanabilirsiniz. Örneğin, bir çizgi çizerken, çizginin bitiş noktasını seçmek üzere çizimi ekran boyunca hareket ettirmek için Pan komutunu kullanmak isteyebilirsiniz. Diğer komutlar etkinken snap veya grid gibi çizim yardımcılarının ayarlarını da değiştirebilirsiniz.

Başladıktan sonra, birçok komutun komut çubuğunda, durum çubuğunda veya istem kutusunda seçebileceğiniz seçenekleri vardır.

### Şeridi kullanarak komutları başlatma

Şeritten bir komut başlatmak için, mevcut seçenekler listesinden o komutu seçin. Bir komut varsa, ilgili komutları görmek için oka tıklayın. Örneğin, Ana Sayfa'yı seçin, ardından 3D Array komutunu seçmek için Array (Değiştir'de) okuna tıklayın.

### Araç paletlerini kullanarak komutları başlatma

Bir araç paletinden bir komut başlatmak için, bir araca tıklayın ve istemlere yanıt verin.

Palet birkaç araç içeriyorsa, o palet için kullanılabilir araçların tam listesini görmek için kaydırma çubuklarını kullanmanız gerekebilir.

### Araç çubuklarını kullanarak komutları başlatma

Bir araç çubuğundan bir komut başlatmak için, bir araca tıklayın ve istemlere yanıt verin.

---

**Kullanılabilir araç çubukları ayarlanmış olan deneyim seviyesine bağlıdır.**

*Geçerli deneyim düzeyini değiştirmek için Araçlar > Seçenekler'i seçin ve ardından Genel sekmesine tıklayın.*

---

Çizgi veya Yay gibi bazı araçlar, temel aracı farklı yöntemlerle kullanmak için seçenekler olan veya diğer ilgili araçları içeren açılır pencereler içerir. Açılımlar, aracın sağ alt köşesindeki küçük bir üçgenle gösterilir. Bir açılır pencereyi görüntülemek için araca tıklayın ve fare düğmesini basılı tutun. Açılımdan kaçınmak için istediğiniz aracın üzerine gelin ve ardından fare düğmesini bırakın. Açılır pencerede seçtiğiniz araç, araç çubuğundaki varsayılan araç haline gelir.

## Menüleri kullanarak komutları başlatma

Bir menüden bir komut başlatmak için, mevcut menü seçenekleri listesinden komutu seçin.

Kullanılabilir menü seçenekleri ayarlanmış olan deneyim seviyesine bağlıdır. Geçerli deneyim düzeyini değiştirmek için Araçlar > Seçenekler'i seçin ve ardından Genel sekmesine tıklayın.

## Komut çubuğunu kullanarak komutları başlatma

Bir komut yazın ve ardından Enter tuşuna basın. Komut çubuğu görüntüleniyorsa, yazdığımız komut orada görünür. Komut çubuğu görüntülenmezse, yazdığımız komut durum çubuğunda görüntülenir.

---

**Metni kopyalayıp, keserek ve yapıştırarak komut çubuğunu kullanarak komutları hızlıca başlatın.** *Komut çubuğunda veya Komut İstemi Geçmiş penceresinde, çeşitli kes, kopyala ve yapıştır komutlarını seçmek için sağ tıklayın.*

---

## Bir komutu tekrarlama

Daha önce kullandığınız bir komutu yeniden seçmenize gerek kalmadan tekrarlayabilirsiniz.

### Az önce kullandığınız komutu tekrarlamak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Boşluk çubuğuna basın.
- Enter tuşuna basın.
- Çizimde farenin sağ düğmesine tıklayın.

### Daha önce kullandığınız komutları tekrarlamak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Komut çubuğunda veya Komut İstemi Geçmiş penceresinde Ctrl tuşuna basın ve önceki komut metnine çift tıklayın.
- Komut çubuğunda veya Komut İstemi Geçmiş penceresinde sağ tıklayın, Son Komutlar'ı seçin ve ardından istediğiniz komutu seçin.
- Ctrl + K tuşlarına basın, istediğiniz komuta geri dönene kadar tekrarlayın ve ardından Enter tuşuna basın. İsteddiğiniz komuta ilerlemek için Ctrl + L tuşlarına basın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Araçlar > Seçenekler'de Komut Geçmişinde Gezinme için Yukarı/ Aşağı Okları Kullan seçiliyse, daha önce kullanılan komutları görüntülemek için Yukarı ve Aşağı okları kullanın.

---

### Komut çubuğunu kullanarak bir komutu birden çok kez çalıştırın.

*Komutları yazmak için komut çubuğunu kullanıyorsanız, bir komutu süresiz olarak tekrarlamak için bazı komutları (örneğin Daire, Yay ve Dikdörtgen) başlatmadan önce birden fazla yazabilirsiniz. Bir komutla işiniz bittiğinde Esc tuşuna basın.*

---

### Bir komutu yuvalama

Komut çubuğunda çalışıyorsanız, bir komutun içinden başka bir komut kullanabilirsiniz, buna *yuvalama* denir. Etkin bir komutun içinde bir komut kullanmak için, komutu yazmadan önce bir kesme işareti yazın, örneğin *'daire'*, *'çizgi'* veya *'piramit'* gibi. ALCAD'de komutları süresiz olarak iç içe çalıştırarak Birçok menü ve araç çubuğu makrosu varsayılan olarak bu şekilde çalışır; örneğin, renk, referans ızgarası, yakınlaştırma ve yaslama seçin. İç içe geçmiş komutla işiniz bittiğinde, orijinal komut kaldığı yerden devam eder.

### Bir komutun değiştirilmesi

Komut çubuğunda çalışıyorsanız, çalışırken bir komutu değiştirebilmeniz için özel yollar vardır. Aşağıdaki seçeneklerden herhangi birini kullanarak etkin komutu değiştirebilirsiniz:

- **Varlık çitçitleri** - Tek bir seçim için tek seferlik bir varlık çitçitini etkinleştirmek için en *yakın* veya *orta nokta* gibi bir varlık çitçit komutu yazın. Çalışan bir varlık çitçitini geçersiz kılmak için bir kerelik varlık çitçitini da kullanabilirsiniz.
- **Uzantı çitçitleri** - Sonsuz uzunlukta olmaları durumunda iki varlığın kesişeceği mantıksal konuma bir kerelik çitçitlamayı etkinleştirmek için Çizgi veya Daire gibi bir komutu seçtikten sonra *int* yazın. Uzantılar üç boyutlu uzayda kesişmeyecekse ancak geçerli görünümde kesişecekse benzer bir tek seferlik snap özelliğini etkinleştirmek için *app* yazın.
- **Orta nokta çitçitleri** - Belirttiğiniz iki noktanın orta noktasına bir kerelik çitçitlamayı etkinleştirmek için *m2p* veya *mtp* yazın.

### İstem Geçmişini penceresini kullanma

Komut Geçmişini penceresi, ALCAD'in geçerli oturumunu başlattığınızdan bu yana verilen komutların ve komut istemlerinin geçmişini görüntüler. Varsayılan olarak, program 256 komut satırına kadar izler. İzleyebileceğiniz komut satırı sayısında bir sınır yoktur, ancak aşırı yüksek sayıda satırı izlemeyi seçerseniz program performansı düşebilir.

### İstem Geçmişini penceresini görüntülemek veya kapatmak için

- F2 tuşuna basın.

## İstem Geçmiş penceresindeki girişleri görüntülemek için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Kaydırma çubuklarını kullanın.
- Geriye doğru göz atmak için Ctrl + K tuşlarına basın; ileriye doğru göz atmak için Ctrl + L tuşlarına basın.
- Araçlar > Seçenekler'de Komut Geçmişinde Gezinme için Yukarı/ Aşağı Okları Kullan seçiliyse, daha önce kullanılan komutları görüntülemek için Yukarı ve Aşağı okları kullanın.

## İstem Geçmiş penceresinde metin kopyalamak veya yapıştırmak için

1 Metin kopyalıyorsanız aşağıdakilerden birini yapın:

- Farenizi kullanarak metni vurgulayın.
- Metni vurgulamak için Ctrl + Shift + ok tuşlarına basın.

2 Sağ tıklayın ve kopyalama ya da yapıştırma seçeneklerinden birini seçin.

---

**Ayrıca tüm komut geçmişini veya son komut satırını da kopyalayabilirsiniz.**  
Geçmiş Kopyala veya Son Satır Kopyala'yı seçin.

---

## İzlenecek komut satırı sayısını değiştirmek için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar > Seçenekler'i seçin ve ardından Görüntü sekmesine tıklayın.
- *Seçenekler* yazın ve ardından Enter tuşuna basın. Ekran sekmesine tıklayın.

2 İzlenecek Komut Satırları alanına, görüntülemek istediğiniz komut satırı sayısını yazın ve ardından Tamam'ı tıklayın.

## Fare kısayollarını kullanma

Komutları başlatmak ve diğer eylemleri gerçekleştirmek için genellikle klavye ile birlikte farenizi kullanabilirsiniz.

### Fare kısayolları

	ShortcutAction
Ctrl + Farenin sol tuşunu basılı tutun ve sürükleyin	Seçili varlıkları kopyalama ve taşıma
Ctrl + Sağ fare tuşunu basılı tutun ve komutu	sürükleyinKısıtlı Z Yörüngesi
Ctrl + Sol fare tıklamasıİmlecini	altında bulunan varlıkları seçme döngüsü
Ctrl+Shift +Holdve sol fare düğmesini sürükleme	Gerçek Zamanlı Yakınlaştırma komutu
Ctrl +Shift +Hold ve farenin orta düğmesini (tekerlek) sürükleyin	Serbest Yörünge komutu
Alt + Shift + Farenin orta düğmesini basılı tutun ve sürükleyin veya Shift + Farenin orta düğmesini basılı tutun ve sürükleyin	Kısıtlı Yörünge komutu

Shift + Sol fare tıklaması  
Shift + Fareye sağ tıklama

Varlıkların seçimini kaldırın  
Entity snap kısayol menüsü

---

**Fare kısayolları**

	Shortcut	Action
Sol fare düğmesini basılı tutun ve sürükleyin		Seçili varlıkları taşıma
Fareye sağ tıklayın		Seçili varlık için kısayol menüsünü görüntüleme
Fare tekerleğini döndürme		Yakınlaştırma ve
Uzaklaştırma komutları		Fare tekerleğini basılı tutun,
		ardından fareyi hareket ettirin
Gerçek Zamanlı		Pancommand
Ctrl + Komut çubuğu etkin olduğunda fare tekerleğini döndürme		Komut çubuğunu yakınlaştırma ve uzaklaştırma

**Klavye kısayollarını kullanma**

Aşağıdaki klavye kısayolları yaygın olarak kullanılan ALCAD komutlarını başlatır. İşlev tuşlarını özelleştirmek için Araçlar > İşlev Tuşları'nı seçin veya Araçlar > Özelleştir'i seçip Klavye sekmesine tıklayın.

**Klavye kısayolları**

Komuta	Yazılı Giriş	Kısayol	Açıklaması
Temiz Ekran	CLEANSCREENON ve CLEANSCREENOFF	Ctrl+0 (sıfır)	Ekrandaki kullanıcı arayüzü öğelerini görüntüler veya gizler.
Komut Koordinat	ÇubuğuCMBAR KOORDİNAT	Ctrl+9 F6, Ctrl+D, Ctrl+I	Komut çubuğunu görüntüler veya gizler. Koordinat göstergesini Açık, Kapalı ve Açık/ arasında değiştirir Mesafe.
Panoya Kopyala Temel Nokta ile Kopyala	COPYCLIP COPYBASE	Ctrl+C Ctrl+Shift+C	Seçilen varlıkları Windows panosuna kopyalar. Seçilen varlıkları Windows panosuna kopyalar bir taban noktası ile.
CuttoClipboard	CUTCLIP	Ctrl+X	Etkin çizimden seçilen varlıkları keser ve kopyalar bunları Windows panosuna
yerleştirin.			
Silme	DELETE	Del	Seçilen varlıkları kaldırır. Varlık
Snap	ESNAP	F3, Ctrl+F	Varlık çıkışlarını açar ve kapatır.
Varlık Anlık Takibi	ENTTRACK	F11	Varlık ek izleme özelliğini açar ve kapatır
Çıkış çıkar.	ÇIKIŞ	Alt+F4, Ctrl+Q	Tüm çizimleri kapatır ve ALCAD'den
Izgara Yardım Köprü Bağlantı İzometrik Düzlem	GRID HİPERLİNK ISOPLANE	F7, Ctrl+G HELPF1 Ctrl+K F5, Ctrl+E	Referans ızgarasını açar ve kapatır. Çevrimiçi Yardımı başlatır. Çizim varlıklarına köprüler ekler. İzometrik düzlemi Üst, Sağ ve Sol arasında değiştirir. Yeni
Çizim	YENİ	Ctrl+N	Yeni, boş bir çizim oluşturur.
Açık Çizim	AÇIK	Ctrl+O	Çizim Aç iletişim kutusunu görüntüler, böylece başka bir çizim.
Ortogonal	ORTOGONAL	F8, Ctrl+L	Ortogonal modu açar ve kapatır.



**Klavye kısayolları**

Komuta	Yazılı Giriş	Kısayol	Açıklaması
Pan	PANdown	Aşağı Ok	Çizim penceresi görünümünü bir birim aşağı
	kaydırır. PAN sol	Sol Ok	Çizim penceresi görünümünü bir birim sola
	kaydırır.		
	PAN PGDown	Page Down, Shift+Aşağı Ok	Çizim penceresi görünümünü bir ekran aşağı kaydırır.
	PANPGLeft	Shift+Sol	OkÇizim penceresi görünümünü bir ekran sola
	kaydırır. PAN SAĞ	Shift+Sağ Ok	Çizim penceresi görünümünü bir ekran sağa kaydırır.
PAN Yukarı	PANPGUp	Page Up, Shift+Yukarı Ok	Çizim penceresi görünümünü bir ekran yukarı kaydırır.
	PANRight	Sağ Ok	Çizim penceresi görünümünü bir birim sağa kaydırır.
PAN Yukarı	Yukarı	Ok	Çizim penceresi görünümünü bir birim yukarı kaydırır.
Panodan Yapıştır	PASTECLIP	Ctrl+V	Windows panosunun içeriğini aktif çizim.
Blok Olarak Yapıştır	PASTEBLOCK	Ctrl+Shift+V	Windows panosunun içeriğini blok olarak aktif çizim.
Kutup Takibi	POLARTRACK	F10, Ctrl+U	Kutup takibini açar ve kapatır İstem
Geçmiş Penceresi		PMTHISTF2	İstem Geçmiş penceresini açar ve kapatır.
Özellikler	ÖZELLİKLER	Ctrl+1	Özellikler bölmesini görüntüler veya gizler.
Yazdır	BASKI	Ctrl+P	Etkin çizimi yazdırır.
Hızlı	KaydetQSAVE	Ctrl+S	Etkin çizimi kaydeder.
Yeniden Yap	REDO	Ctrl+Y	Son Geri Al işleminin eylemini tersine çevirir.
Önceki Komutu Tekrarla	N/A	Ctrl+J, Ctrl+M	Önceki komutu tekrarlar.
Farklı	KaydetSAVEAS	Ctrl+Shift+S	Etkin çizimi, kaydetme seçeneği ile birlikte kaydeder. yeni ad veya dosya biçimi.
Tümünü	SeçSELGRIPS	Ctrl+A	Bir çizimdeki tüm varlıkları seçer.
Seçim Bisikleti	SEÇIMBISIKLET	Ctrl+W	Seçim döngüsü görsel yardımcılarını açar ve kapatır.
Çıtır	SNAPF9	Ctrl+B	Snap ayarlarını açar ve kapatır.
Başlangıç Sayfası	GOTOSTART	Ctrl+Home	Geçerli çizimden Başlangıç sayfasına geçiş yapar.
Araç Paletleri	TOOLPALETES ve TOOLPALETESCLOSE	Ctrl+3	Araç Paletleri bölmesini görüntüler veya gizler.
Undo	U	Ctrl+Z	Son komut eylemini tersine çevirir.
VBAEditör	VBA	Alt+F11	Visual Basic for Applications düzenleyicisini açar, böylece bir VBA makrosu oluşturabilir veya değiştirebilir.

---

Pencere Kapatma

WCLOSE

Ctrl+F4

Etkin çizim penceresini kapatır.

## Komut dosyalarını kullanma

ALCAD Komut Dosyası Kaydedici birçok eyleminizi yakalar ve kaydeder, böylece bunları tekrar oynatabilirsiniz. Komut Dosyası Kaydediciyi etkinleştirdikten sonra, komut çubuğuna **ya da** tüm komutlar ve seçenekler, siz kaydı durdurmak için bir komut yazana kadar kaydedilir. Komut dosyasını çalıştırdığınızda, program kaydedilen komutları art arda uygular.

## Hataların düzeltilmesi

ALCAD kullandığınız komutları ve yaptığınız değişiklikleri izler. Fikrinizi değiştirirseniz veya bir hata yaparsanız, son eylemi veya daha önceki birkaç eylemi geri alabilir veya tersine çevirebilirsiniz. Tersine çevirdiğiniz eylemleri de yeniden yapabilirsiniz.



- A Son eylemi geri almak için Geri Al'a tıklayın.
- B Önceki geri alma işlemlerini tersine çevirmek için Yinele'ye tıklayın.

Bir dizi eylemi görüntülemek ve seçmek için şeridin Hızlı Erişim araç çubuğundan Geri Al ve Yinele'yi seçerek birden fazla eylemi geri alabilir ve yineleyebilirsiniz. Ayrıca *geri al* yazabilir ve ardından geri alınacak eylem sayısını belirtebilirsiniz.

## ALCAD'i Özelleştirme

ALCAD'in birçok yönünü ihtiyaçlarınıza daha iyi uyacak şekilde uyarlayabilirsiniz. Örneğin, Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (*cui*) komutunu kullanarak kolayca menüler oluşturabilir veya simgeleri sürükleyip bırakarak araç çubukları oluşturabilir ve değiştirebilirsiniz.

ALCAD özelleştirilmiş ayarlarınızı bir .cui dosyasında saklar; bunları bir profilde de saklayabilirsiniz.

ALCAD, çizgi tipleri, tarama desenleri, metin yazı tipleri, birim dönüştürme dosyası, menüler, araç çubukları ve diğer adlar dahil olmak üzere en önemli AutoCAD özelleştirme dosyalarını destekler. Buna ek olarak, ALCAD birçok AutoCAD özelleştirme işlevini tek bir *cui* komutuyla birleştirir: komut takma adları, menüler, araç çubukları, klavye kısayolları ve çift tıklama eylemleri. Ve ALCAD'in şeridi olan sürümleri için, *cui komutu için* bu liste ayrıca şeritleri, hızlı erişim araç çubuklarını, uygulama düğmelerini ve bağlamsal menüleri de içerir. Özelleştirmeler hakkında daha fazla ayrıntı için Bölüm 17, "ALCAD'i Özelleştirme" kısmına bakın.


Aşağıdakiler de dahil olmak üzere çeşitli programlama dillerinden herhangi birinde yazılmış özel programlar da ekleyebilirsiniz:

- ODA SDK'ları ve IRX (Autodesk® ARX diline benzer)
- LISP (programın Autodesk® AutoLISP uyumlu dili)
- SDS (Autodesk® ADS diline benzer)
- DCL (Diyalog Kontrol Dili)
- DİZEL
- Microsoft® Visual Basic for Applications (VBA)
- .NET

Özel programlar hakkında daha fazla bilgi için bkz. "ALCAD'in Programlanması" sayfa 789.

**Önceki bir ALCAD sürümünden özelleştirmeleri taşıma** Önceki bir ALCAD sürümünde yaptığımız özelleştirmeler, ALCAD'in mevcut sürümüne kolayca taşınabilir. Özelleştirmeleri birleştirebilir veya değiştirebilirsiniz. menüler dahil olmak üzere çalışma alanlarında ve özelleştirme dosyalarında (.cui dosyaları) yapılan ayarlar sürümünüz destekliyorsa şerit, araç çubukları, klavye kısayolları, takma adlar ve çift tıklama eylemleri.

### Önceki bir ALCAD sürümünden özelleştirmeleri taşımak için

- 1 Kullanıcı Arayüzünü Geçir'i seçmek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın :
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Geçir (Yönet içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Geçir öğesini seçin.
  - *migrate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geçerli ALCAD sürümüne taşımak istediğiniz özelleştirmeyi içeren .cui dosyasının dosya yolunu ve dosya adını girin. Gerekirse, mevcut .cui dosyalarının bir listesini görmek için ? yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Replace with given** - Mevcut özelleştirmeyi tamamen seçilen .cui dosyasındakiyle değiştirir.
  - **Merge prefer given (Verilen tercihleri birleştir)** - Çakışmalar meydana gelirse özelleştirmeleri bir önceki kurulumla tercih ederek birleştirir.
  - **Merge prefer current (Geçerli olanı tercih et)** - Çakışmalar meydana gelirse özelleştirmeleri geçerli kurulum tercihiyle birleştirir.

## Çevrimiçi Yardım Alma


ALCAD, görev odaklı konular, bir komut referansı, bir sistem değişkenleri referansı ve bir programlama dili referansı içeren çevrimiçi Yardım içerir.

Çevrimiçi Yardımı ( ? ) bu yollardan herhangi biriyle görüntüleyebilirsiniz:

- Şeritte Yardım'ı seçin, ardından bir komut seçin.
- Standart araç çubuğunda Yardım'a tıklayın.
- F1 tuşuna basın.
- Yardım menüsünden bir komut seçin.
- İletişim kutusundaki soru işaretine tıklayın.
- Komut çubuğuna *yardım* yazın.

## Çizim kaydetme

Çiziminizi istediğiniz zaman kaydedebilirsiniz.

Kaydet (  ) ögesini seçmek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:

- Şeridin Hızlı Erişim araç çubuğunda Kaydet'e tıklayın.
- Şerit Uygulama düğmesinde Kaydet'i seçin.
- Standart araç çubuğunda Kaydet'e tıklayın.
- Menüde Dosya > Kaydet ögesini seçin.
- *Kaydet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Bir çizimi ilk kez kaydettiğinizde, program bir dizin seçebilmeniz ve çizim için bir ad yazabilmeniz için Çizimi Farklı Kaydet iletişim kutusunu görüntüler. Çizimi daha sonra başka bir ad kullanarak kaydetmek için aşağıdakileri yapın:

- Dosya > Farklı Kaydet'i seçin ve yeni adı yazın.

## ALCAD'den Çıkma

ALCAD'de çalışmayı bitirdiğinizde:

- Şerit Uygulama düğmesinde Çıkış'ı seçin.
- Menüden Dosya > Çıkış ögesini seçin.

# Working with drawings

CAD çizimleri, daha fazla verimlilik için bilgileri düzenlemenize yardımcı olur. Intelli-CAD ile, çeşitli katmanlarda farklı bilgi türlerini temsil eden varlıklar çizebilir ve renk, çizgi tipi ve görünürlüğü kontrol etmek için bu katmanları kullanabilirsiniz. ALCAD, doğru çizim yapmanıza yardımcı olan çizim yardımcılarını da içerir.

Bu bölümde çizimlerin nasıl ayarlanacağı ve dahili çizim yardımcılarının nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır:

- Yeni çizimler oluşturun, mevcut çizimleri açın ve çizimlerdeki değişiklikleri kaydedin.
- Doğru çizim yapmak için ızgara, çitçit ve ortogonal ayarlar gibi yardımcılarını kullanın.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Yeni bir çizim oluşturma</i> .....	42
<i>Bir çizim açmak</i> .....	43
<i>Bir çizim ayarlama</i> .....	46
<i>Renklerle çalışma</i> .....	63
<i>Izgarayı, ek hizalamayı, imleç kısıtlamasını ve dinamik girişi kullanma</i> .....	71
<i>Ortogonal kilitleme kullanımı</i> .....	77
<i>Varlık snap'lerini kullanma</i> .....	83
<i>Çiziminizi kaydetme</i> .....	99

## Yeni bir çizim oluşturma

ALCAD'i başlattığınızda, program icad.dwt şablon çizimini temel alarak otomatik olarak yeni çizim oluşturur. Bu şablon çizim birimleri, metin boyutu, baskı stili tablo türü ve çizim alanı gibi önceden tanımlanmış ayarları içerir. Bu ayarları kullanabilir ya da ihtiyaçlarınıza göre değiştirebilirsiniz. Şablon çizimin benzersiz bir yanı yoktur. Herhangi bir çizimi gelecekteki çizimler için şablon olarak kullanabilirsiniz.

Yeni bir çizimi mevcut bir şablona (.dwt dosyası) dayandırarak birçok adımdan tasarruf edebilirsiniz. Bu sayede yeni bir çizim ihtiyacınız olan tüm ayarları ve varlıkları içerecektir. Özel şablonunuzdan yeni bir çizim açtığınızda, mevcut ayarları değiştirebilir ve ihtiyacınız olmayan varlıkları silebilirsiniz. Bir şablon kullanılarak oluşturulmuş bir çizimi kaydettiğinizde, şablonu değiştirmezsiniz.

### Yeni bir çizim oluşturmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeridin Hızlı Erişim araç çubuğunda Yeni aracına tıklayın.
- *qnew* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### Bir şablonu temel alarak yeni bir çizim oluşturmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şerit Uygulama düğmesinde Yeni ögesini seçin.
- Menüde Dosya > Yeni seçeneklerini belirleyin.
- *new* veya *newwiz* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Şablon Çizimi Kullan'a tıklayın ve ardından İleri'ye tıklayın.

3 Şablon Aç iletişim kutusunu görüntülemek için Gözet'a tıklayın.

4 İstedığınız şablon (.dwt) dosyasını seçin ve ardından Aç'a tıklayın. Şablon olarak kullanmak için herhangi bir çizim (.dwg) dosyası da seçebilirsiniz.

5 Son'a tıklayın.

## Çizim açma

Çizim (.dwg) dosyalarını, Çizim Değişim Formatı (.dxf) dosyalarını, Design Web Format™ (.dwf) dosyalarını ve çizim şablonu (.dwt) dosyalarını açabilirsiniz.

Hasarlı olduğundan şüphelendiğiniz çizimleri de açıp kontrol edebilirsiniz.

### Mevcut bir çizimi açma

Bu çizim dosyalarından herhangi birini açabilirsiniz:

- .dwg uzantılı standart çizim dosyaları.  
Kendi çizim dosyalarınıza ek olarak, ALCAD ile birlikte gelen örnek çizimlerden birini açabilir ve kullanabilirsiniz.
- Drawing Exchange Format dosyaları .dxf dosya uzantısına sahiptir.
- Design Web Format dosyaları .dwf dosya uzantısına sahiptir.
- .dwt dosya uzantısına sahip çizim şablonları.

### Mevcut bir çizimi açmak için

- 1 Aç (🔍) ögesini seçmek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:
  - Şeridin Hızlı Erişim araç çubuğunda Aç aracına tıklayın.
  - Menüden Dosya > Aç ögesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Aç aracına tıklayın.
  - *open* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tür Dosyaları alanında, açmak istediğiniz dosya türünü seçin.
- 3 İsteddiğiniz dosyayı içeren klasörü seçin.
- 4 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Açmak istediğiniz çizimi seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
  - Açmak istediğiniz çizime çift tıklayın.

Çizim bir parola gerektiriyorsa, parolayı girin, parolayı doğrulamak için Tamam'a tıklayın ve ardından tekrar Aç'a tıklayın.

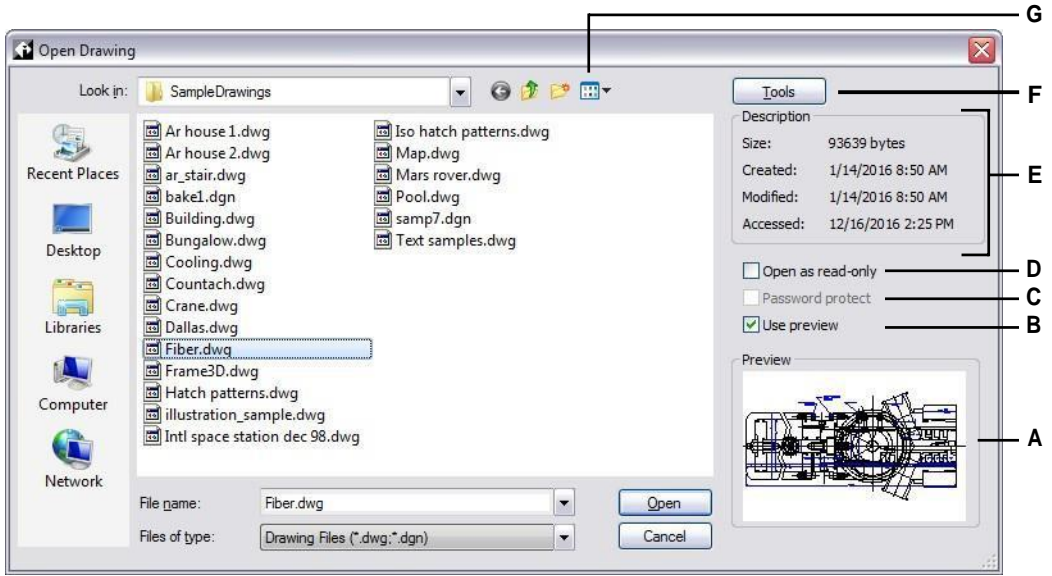
---

### Bilgisayarınızdaki dosyalara göz atarken de çizimleri açabilirsiniz.

*Dosyayı çift tıklamanız veya ALCAD'deki çizim alanına sürüklemeniz yeterlidir. İşletim sisteminizle birlikte gelen Windows Dosya Gezgini veya Bilgisayarım gibi programları kullanarak, göz attığımız çizim dosyalarının küçük resimlerini görüntüleyerek istediğiniz çizimi bulabilirsiniz. Gerekirse, Araçlar > Seçenekler'i seçin ve Genel sekmesinde, ALCAD ile hangi dosya türlerinin ilişkilendirileceğini belirlemek için Dosya İlişkisini Ayarla'ya tıklayın.*

---





- A** Seçilen çizimde bir küçük resim görüntüsü varsa, siz açmadan önce çizimin bir görüntüsünü görüntüler.
- B** Çizim önizlemesini açar veya kapatır.
- C** **Çizimler** açılırken kullanılamaz; yalnızca çizimler kaydedilirken kullanılabilir.
- D** Dosyada değişiklik yapılmasını önlemek için çizimi salt okunur olarak açar.
- E** Dosya boyutu, oluşturma tarihi ve çizimle ilgili diğer bilgilerin bir açıklamasını görüntüler.
- F** Dosyalarla çalışmak için daha fazla seçenek görmek için tıklayın.
- G** Dosya ayrıntıları ve küçük resim görüntüleri dahil olmak üzere çizimlerin listede nasıl görüntüleneceğini tanımlar.

---

**En son açılan çizimler, kolay açılmaları için Dosya menüsünde izlenir.**

*Son kullandığınız bir çizim dosyasını hızlıca açmak için Dosya > dosya adı ögesini seçin.*

---

## Hasarlı bir çizimi açma

Dosyalar birçok nedenden dolayı hasar görebilir. Örneğin, bir elektrik kesintisi, sistem çökmesi veya donanım arızası sırasında bir **çizim** üzerinde çalışıyorsanız, çizim dosyanız zarar görebilir. ALCAD, dosya kurtarma girişiminde bulunmak için hasarlı dosyaları açmanıza ve kontrol etmenize olanak tanır.

Bir dosya kurtarılrken aşağıdaki dosya türlerinden biri açılmaya çalışılır:

- .dwg uzantılı standart çizim dosyaları.
- Drawing Exchange Format dosyaları .dxf dosya uzantısına sahiptir.
- Design Web Format dosyaları .dwf dosya uzantısına sahiptir.
- .dwt dosya uzantısına sahip çizim şablonları.

Ayrıca hataları kontrol etmek için herhangi bir açık dosyayı denetleyebilirsiniz. ALCAD'in otomatik olarak bulunan hataları düzeltmesini isteyip istemediğinizi belirtirsiniz. ALCAD mümkün olduğunca çok hatayı düzeltir ve düzeltilemeyen hatalar İstem Geçmiş penceresinde "Yoksayıldı" olarak rapor edilir.

## Hasarlı bir dosyayı açmak için

- 1 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:
  - Şerit Uygulama düğmesinde, Çizim Yardımcı Programları > Kurtar'ı seçin.
  - Menüde Dosya > Kurtar öğesini seçin.
  - *recover* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tür Dosyaları alanında, kurtarmak istediğiniz dosya türünü seçin.
- 3 Hasarlı dosyanın bulunduğu dizini seçin.
- 4 Kurtarmak istediğiniz hasarlı dosyayı seçin.
- 5 Aç'a tıklayın.

Tüm çizimleri açtığımızda hatalara karşı otomatik olarak kontrol etmek istiyorsanız Araçlar > Seçenekler > Genel sekmesini seçin ve Çizimleri Kurtarma Kullanarak Aç onay kutusunu işaretleyin.

## Bir çizim dosyasında hata olup olmadığını kontrol etmek için

- 1 Kontrol etmek istediğiniz çizim açıkken aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit Uygulama düğmesinde, Çizim Yardımcı Programları > Denetim öğesini seçin.
  - Menüden Dosya > Denetim öğesini seçin.
  - *audit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 ALCAD'in bulunan hataları otomatik olarak düzeltmesini isteyip istemediğinizi seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

**Bir ASCII dosyası denetimi açıklar.**

*AUDITCTL sistem değişkeni Açık olarak ayarlanırsa ve bir dosya kurtarma veya denetim sırasında hatalar bulunursa, denetimi açıklayan bir ASCII dosyası oluşturulur. ASCII dosyası denetlenen çizim ile aynı klasöre kaydedilir ve çizim dosyası ile aynı ada sahiptir, ancak .adt uzantılıdır.*


## Bir çizim ayarlama

Yeni bir çizim oluştururken veya bir şablondan oluşturulan bir çizimdeki ayarları değiştirirken tek tek ayarları belirtebilirsiniz.

### Geçerli katmanı ayarlama

Katmanlar, manuel çizimlerde kullandığımız kaplamalar gibidir. Katmanları farklı çizim bilgisi türlerini düzenlemek için kullanırsınız. Her çizimde "0" olarak adlandırılan varsayılan katman olmak üzere en az bir katman bulunur. Çiziminiz ayrıca sınırsız sayıda ek katman içerebilir. Bir varlık oluşturduğunuzda, bu varlık geçerli katmanda oluşturulur.

#### Geçerli katmanı ayarlamak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Biçim araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklatın .
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - *la* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geçerli kılmak istediğiniz katman adına çift tıklayın.

#### Durum çubuğu kısayolunu kullanın.

*Durum çubuğunda, geçerli katman kontrolüne sağ tıklayın ve listeden geçerli yapmak istediğiniz katmanı seçin.*

#### Geçerli katmanı ayarlamak için seçtiğiniz bir varlığın katmanını kullanın.

*Komut çubuğuna LAYBYENT yazın, Ayarla'yı seçin ve geçerli olmasını istediğiniz katmanı içeren varlığı seçin.*

## Geçerli varlık rengini ayarlama

Bir varlığın rengi nasıl görüntüleneceğini ve renkli bir yazıcı kullanıyorsanız nasıl yazdırılacağını belirler. Varlıklar geçerli renkte oluşturulur.

Yeni bir çizim açtığınızda, varlıklar geçerli katmanın rengini benimseyen BYLAYER renginde oluşturulur. Başlangıçta, 0 katmanı hem tek katman hem de geçerli katmandır. Varsayılan rengi beyazdır, bu nedenle varlıklarınız beyaz olarak görünür.

Genellikle renkler, gerçek renkler ve renk kitabı renkleri olarak adlandırılan iki ek renk özelliği içeren dizin renkleri vardır. Bu iki ek renk özelliği BYLAYER ve BYBLOCK'tur. Bu renk özellikleri, bir varlığın üyesi olduğu katmanın veya bloğun rengini benimsemesine neden olur.

### Geçerli varlık rengini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Renk Seç'e tıklayın.
- 4 Renk iletişim kutusunda, aşağıdaki sekmelerden birini tıklatın ve bir renk seçin:
  - **Dizin Rengi** - BYBLOCK, BYLAYER veya 255 dizin renginden birini tıklatın. Renk numarasını Dizin kutusuna da yazabilirsiniz.
  - **Gerçek Renk** - Temel bir renge tıklayın, renk paletinde bir renge tıklayın, Ton, Doygunluk ve Parlaklık (HSL) değerlerini girin veya Kırmızı, Yeşil, Mavi (RGB) değerlerini girin. Aralarından seçim yapabileceğiniz 16 milyondan fazla gerçek renk vardır.
  - **Renk Kitapları** - Listedenden bir renk kitabı seçin, ardından bir renge tıklayın. Seçimi yalnızca geçerli çizimde kullanılan renk kitabı renkleriyle sınırlamak için Yalnızca Çizimde Kullanılan Renk Kitabı Renklerini Göster'i seçebilirsiniz.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tekrar Tamam'a tıklayın.

---

### Durum çubuğu kısayolunu kullanın.

*Durum çubuğunda, geçerli renge sağ tıklayın ve listeden yeni varlıklar için kullanmak istediğiniz rengi seçin. Ek renkler seçmek için Renk Seç'e de tıklayabilirsiniz.*

---

Çiziminizin birçok alanında renk kullanımı hakkında daha fazla bilgi için bu bölümdeki "Renklerle çalışma" sayfa 63 kısmına bakın.

## Geçerli çizgi tipini ayarlama


Satır tipleri bilgi aktarmaya yardımcı olur. Bir satırın amacını diğerinden ayırmak için farklı satır tipleri kullanırız. Bir çizgi tipi, noktaların, çizgilerin veya boşlukların yinelenen bir deseninden oluşur. Çizgi tipleri, varlıkların hem ekranda hem de yazdırıldığında nasıl görüneceğini belirler. Varsayılan olarak, her çizim en az üç çizgi tipine sahiptir: CON- TINUOUS, BYLAYER ve BYBLOCK. Çiziminiz sınırsız sayıda ek çizgi tipi de içerebilir.

Bir varlık oluşturduğunuzda, geçerli çizgi tipi kullanılarak oluşturulur. Varsayılan olarak, geçerli çizgi tipi BYLAYER'dır. ALCAD, BYLAYER özelliğini varsayılan çizgi tipi ayarı olarak atayarak varlık çizgi tipinin geçerli katmanın çizgi tipi tarafından belirlendiğini belirtir. BYLAYER özelliğini atadığınızda, bir katmanın çizgi tipini değiştirmek, o katmana atanmış tüm varlıkların çizgi tipini değiştirir (BYLAYER çizgi tipi kullanılarak oluşturulmuşlarsa).

Ayrıca, geçerli çizgi tipi olarak belirli bir çizgi tipi seçebilirsiniz; bu, katmanın çizgi tipi ayarını geçersiz kılar. Varlıklar daha sonra bu çizgi tipi kullanılarak oluşturulur ve katman çizgi tipinin değiştirilmesinin bunlar üzerinde hiçbir etkisi olmaz.

Üçüncü bir seçenek olarak, Linetype BYBLOCK özelliğini kullanabilirsiniz; bu durumda yeni varlıklar, siz onları bir blok halinde gruplayana kadar CONTINUOUS çizgi tipi kullanılarak çizilir. Daha sonra, bloğu bir çizime eklediğinizde varlıklar bloğun çizgi tipi ayarını ~~aktarır~~.

### Geçerli çizgi tipini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Çizgi Tipi listesinde, geçerli kılmak istediğiniz çizgi tipini seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

---

### Durum çubuğu kısayolunu kullanın.

*Durum çubuğunda, geçerli çizgi tipi için BYLAYER sözcüğüne sağ tıklayın, Properties (Özellikler) tıklayın ve ardından geçerli yapmak istediğiniz çizgi tipini seçin.*

---


## Çizgi tipi ölçeğini ayarlama

Çizgi tipi ölçeğini belirleyebilirsiniz. Ölçek ne kadar küçük olursa, çizim birimi başına o kadar fazla çizgi tipi deseni tekrarı oluşturulur. Örneğin, bir çizgi tipi deseni, her biri 0,25 birim uzunluğunda kesikli çizgiler ve açık alanlardan oluşan bir dizi olarak tanımlanır. Çizgi tipi ölçeği, uzunluğu belirlemek için çizim ölçek faktörünü kullanır. Ölçek faktörünün 0,5 olması her bir çizgi ve boşluğun uzunluğunu 0,125 birime indirir; ölçek faktörünün 2 olması ise her birinin uzunluğunu 0,5 birime çıkarır.


Çizgi tipi ölçeğinin çok büyük veya çok küçük ayarlanmasının, ölçek görünümünün ne olduğuna veya çizimin hangi ölçekte yazdırıldığına bağlı olarak bir çizgi deseninin düz bir çizgi gibi görünmesine neden olabileceğini unutmayın.

Yeni bir varlığın bireysel çizgi tipi ölçek faktörünün yanı sıra çizimdeki tüm varlıklara uygulanan genel veya global ölçek faktörünü de kontrol edebilirsiniz. Metin ve boyutlar gibi varlıklar için ek açıklama ölçeklendirmesi kullanıyorsanız, çeşitli ek açıklama ölçeklendirme senaryolarıyla koordine etmek için çizgi tipi ölçeklendirmesini de ayarlayabilirsiniz.

### Geçerli bireysel çizgi tipi ölçeğini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Çizgi Tipi Ölçeği alanında, geçerli kılmak istediğiniz çizgi tipi ölçeğini yazın veya seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### Global çizgi tipi ölçeğini değiştirmek için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Global Çizgi Tipi Ölçeği alanında, değiştirmek istediğiniz global çizgi tipi ölçeğini yazın veya seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### **Çizgi tipi ölçeklendirmesini model alanında ve kağıt alanında aynı olacak şekilde ayarlamak için**

- 1 Global çizgi tipi ölçeğini (daha önce bahsedilmişti) çizim ölçeğine ayarlayın. Örneğin, 1/4" - 1" ölçek faktörü için .25 girin.
- 2 *PSLTSCALE* yazın ve Enter tuşuna basın, ardından bu sistem değişkenini kapatmak için 0 girin. Kağıt alanına özel özelleştirilmiş çizgi tipi ölçeklendirmesi kapatılacaktır.
- 3 *MSLTSCALE* yazın ve Enter tuşuna basın, ardından bu sistem değişkenini kapatmak için 0 girin. Model alanına özgü özelleştirilmiş çizgi tipi ölçeklendirmesi kapatılacaktır.

### **Çizgi tipi ölçeklendirmesini model uzayında ve kağıt uzayında farklı olacak şekilde ayarlamak için**

- 1 Global çizgi tipi ölçeğini (daha önce bahsedilmişti) 1 olarak ayarlayın. Bu, varsayılan çizgi tipi ölçek faktörünü çizim ölçeğiyle aynı olacak şekilde ayarlar.
- 2 *PSLTSCALE* yazın ve Enter tuşuna basın, ardından bu sistem değişkenini açmak için 1 girin. Kağıt alanına özel özelleştirilmiş çizgi tipi ölçeklendirmesi kapatılacaktır.
- 3 *MSLTSCALE* yazın ve Enter tuşuna basın, ardından bu sistem değişkenini açmak için 1 girin. Model alanına özgü özelleştirilmiş çizgi tipi ölçeklendirmesi kapatılacaktır.
- 4 Ek açıklama ölçeklendirmesi de kullanan çizimler için aşağıdakileri yapın:
  - Durum çubuğunda Ek Açıklamalar Ölçek Listesi'ne sağ tıklayın.
  - Geçerli ek açıklama ölçeğini seçin, örneğin 1/4" - 1". Bu, çizgi tipi ölçeğinin ek açıklama ölçeğine ayarlanmasını sağlar.

---

**Çizgi tipleri, aynı açıklama ölçeğine sahip tüm görünüm alanları için aynı olacaktır.** Çizgi tipi ölçeklendirmesini model uzayında ve kağıt uzayında farklı olacak şekilde ayarlamak, her zaman aynı ölçekte olmayan ayrıntılar, profiller veya plan görünümleri içeren çizimler için tercih edilen yöntemdir. Kağıt uzayı görünüm alanları amaçlandığı gibi görünecek ve yazdırılacaktır ve kağıt uzayındaki görüntüyle eşleşmesi için model uzayı ek açıklama ölçeğini ayarlayabilirsiniz. Ek açıklama ölçeklendirmesi hakkında daha fazla bilgi için bu bölümdeki "Ölçek faktörlerini anlama" (sayfa 56) kısmına bakın.

---

### **Geçerli çizgi ağırlığını ayarlama**

Satır ağırlıkları, bir satırın amacını diğerinden ayırmaya yardımcı olur. Çizgi ağırlıkları, varlıkların hem ekranda hem de yazdırıldığında ne kadar kalın veya ince görüneceğini belirler. Her çizimde bu çizgi ağırlıkları vardır: DEFAULT, BYLAYER, BYBLOCK ve milimetre cinsinden birçok ek çizgi ağırlığı (veya inç kullanabilirsiniz).

Bir varlık oluşturduğunuzda, geçerli çizgi ağırlığı kullanılarak oluşturulur. Varsayılan olarak, yeni bir varlık için geçerli çizgi ağırlığı BYLAYER'dır. Bu, varlık çizgi ağırlığının geçerli katman tarafından belirlendiği anlamına gelir. BYLAYER atadığınızda, bir katmanın çizgi ağırlığını değiştirmek, o katmana atanan tüm varlıkların çizgi ağırlığını değiştirir (BYLAYER çizgi ağırlığı kullanılarak

oluşturulmuşlarsa).



Ayrıca, geçerli çizgi ağırlığı olarak belirli bir çizgi ağırlığını (veya DEFAULT (VARSAYILAN)) seçebilirsiniz; bu, katmanın çizgi ağırlığı ayarını geçersiz kılar. Varlıklar daha sonra bu çizgi ağırlığı (veya VARSAYILAN çizgi ağırlığı) kullanılarak oluşturulur ve katman çizgi ağırlığının değiştirilmesinin bunlar üzerinde hiçbir etkisi olmaz.

Üçüncü bir seçenek olarak, çizgi ağırlığı BYBLOCK özelliğini kullanabilirsiniz; bu durumda yeni varlıklar, siz onları bir blok halinde gruplayana kadar VARSAYILAN çizgi ağırlığı kullanılarak çizilir. Daha sonra, bloğu bir çizime eklediğinizde varlıklar bloğun çizgi ağırlığı ayarını devralır.

.025 milimetreden daha az bir çizgi ağırlığı seçerseniz, çiziminizi oluşturduğunuzda bir piksel olarak görüntülenir. Çiziminizi yazdırdığımızda, yazıcımız için mevcut olan en ince çizgi ağırlığında yazdırılır.

Düzlemlere, noktalara, TrueType fontlara veya raster görüntülere (ALCAD sürümünüzde destekleniyorsa) çizgi ağırlıkları atayamazsınız.

### Geçerli çizgi ağırlığını ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin veya Araçlar > Çizgi Ağırlığı'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Çizgi Ağırlığı listesinde, geçerli kılmak istediğiniz çizgi ağırlığını seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

---

### Durum çubuğu kısayolunu kullanın.

*Durum çubuğunda, geçerli satır ağırlığı için BYLAYER sözcüğüne sağ tıklayın ve ardından geçerli satır ağırlığını seçin. Satır ağırlıklarının görüntülenmesini açmak ve kapatmak için LWT sözcüğüne de çift tıklayabilirsiniz.*

---

---

### Çizgi ağırlıklarının görünür olması için açık olması gerekir.

*Çiziminizde çizgi ağırlıklarını görmek için görünürlüklerini açmanız gerekebilir. Ayrıntılar için bkz. "Çizgi ağırlıklarını görüntüleme" sayfa 214.*

---

## Geçerli yazdırma stilini ayarlama

Yazdırma stilleri, çizimdeki varlığı gerçekten değiştirmeden, yazdırıldığında bir varlığın görünümünü değiştirmek için kullanılır.


Çiziminiz adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanıyorsa, herhangi bir varlık için bir yazdırma stili belirleyebilirsiniz. Adlandırılmış yazdırma stili tabloları, sizin ayarladığınız yazdırma stillerini içerir. Çiziminiz renge bağlı yazdırma stili tabloları kullanıyorsa, yazdırma stili değiştirilemeyen BYCOLOR'dur. Bu tür yazdırma stili tabloları, yazdırma gereksinimlerini bir varlığa veya katmana atanan renge göre belirler. Renge bağlı yazdırma stili tabloları kullanan bir çizimi adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanacak şekilde dönüştürme hakkında ayrıntılar için bkz. "Bir çizimin yazdırma stili tablosu türünü değiştirme" sayfa 555.

Adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanan bir çizimde bir varlık oluşturduğunuzda, varlık geçerli yazdırma stili kullanılarak oluşturulur. Varsayılan olarak, geçerli yazdırma stili BYLAYER'dır. BYLAYER atadığımızda, bir katmanın yazdırma stilini değiştirmek, BYLAYER yazdırma stili kullanılarak oluşturulmuşlarsa, o katmana atanan tüm varlıkların yazdırma stilini değiştirir.

Ayrıca, katmanın yazdırma stili ayarını geçersiz kılan geçerli yazdırma stili olarak belirli bir yazdırma stili seçebilirsiniz. Varlıklar daha sonra bu yazdırma stili kullanılarak oluşturulur ve katman yazdırma stilinin değiştirilmesinin bunlar üzerinde hiçbir etkisi olmaz.

Üçüncü bir seçenek olarak, BYBLOCK yazdırma stilini kullanabilirsiniz; bu durumda yeni varlıklar siz onları bir blok halinde gruplayana kadar Normal yazdırma stilini kullanır. Daha sonra, bloğu bir çizime eklediğinizde varlıklar bloğun yazdırma stili ayarını devralır.

### Adlandırılmış yazdırma stili tablolarını kullanan bir çizimde geçerli yazdırma stilini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Yazdırma Stili listesinde, geçerli kılmak istediğiniz yazdırma stilini seçin. Gerekirse, Diğer ögesini seçin ve ardından bir yazdırma stili seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

---

#### Durum çubuğunu veya komut çubuğu kısayolunu kullanın.

*Durum çubuğunda, geçerli yazdırma stili için BYLAYER sözcüğünü sağ tıklatın, Diğer'i tıklatın ve ardından geçerli kılmak istediğiniz yazdırma stilini seçin. Veya, Geçerli yazdırma stilini seçmek için printstyle yazın.*

---

## Çizim birimlerini ayarlama

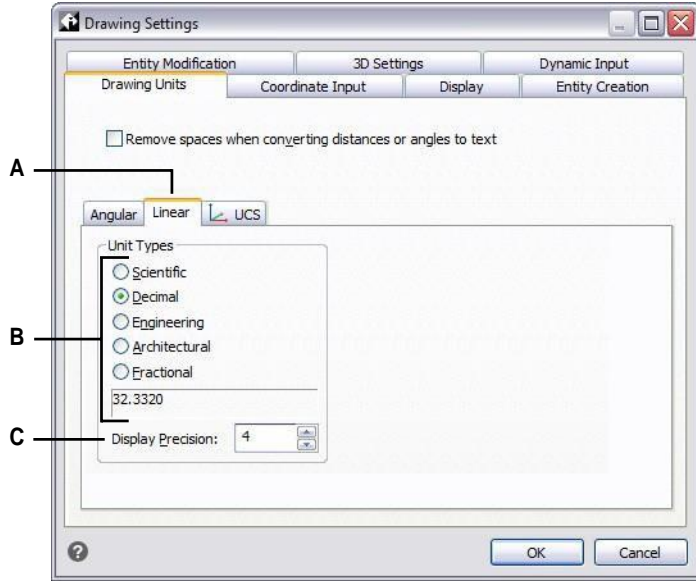
ALCAD ile genellikle tam boyutlu (1:1 ölçekli) çizim yaparsınız ve ardından çiziminizi yazdırırken veya çizerken bir ölçek fas- toru ayarlarsınız. Ancak çizime başlamadan önce çizim birimleri ile gerçek dünya birimleri arasındaki ilişkiyi belirlemeniz gerekir.

Örneğin, bir doğrusal çizim biriminin bir inç, bir ayak, bir metre veya bir mili temsil edip etmediğine karar verebilirsiniz. Buna ek olarak, programın açılar ölçme şeklini de belirleyebilirsiniz. Hem doğrusal hem de açısal birimler için, kesirleri gösterirken kullanılan ondalık basamak sayısı veya en küçük payda gibi görüntüleme hassasiyeti derecesini de ayarlayabilirsiniz. Hassasiyet ayarları yalnızca mesafelerin, açıların ve koordinatların *görüntülenmesini* etkiler. ALCAD mesafeleri, açıları ve koordinatları her zaman kayan nokta hassasiyeti kullanarak depolar.

### Doğrusal çizim birimlerini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Uygulama Düğmesi > Çizim Yardımcı Programları > Çizim Birimleri; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizim Birimleri sekmesine tıklayın.
- 3 Doğrusal Birimler sekmesine tıklayın.
- 4 Birim Türleri altında bir birim türü seçin.
- 5 Ekran Hassasiyeti altında, istediğiniz ondalık basamak sayısına göre ekran hassasiyetini yazın veya seçmek için oklara tıklayın.

Bu ayarın üzerindeki alan, geçerli hassasiyette doğrusal birim türünün bir örneğini gösterir.
- 6 Tamam'a tıklayın.

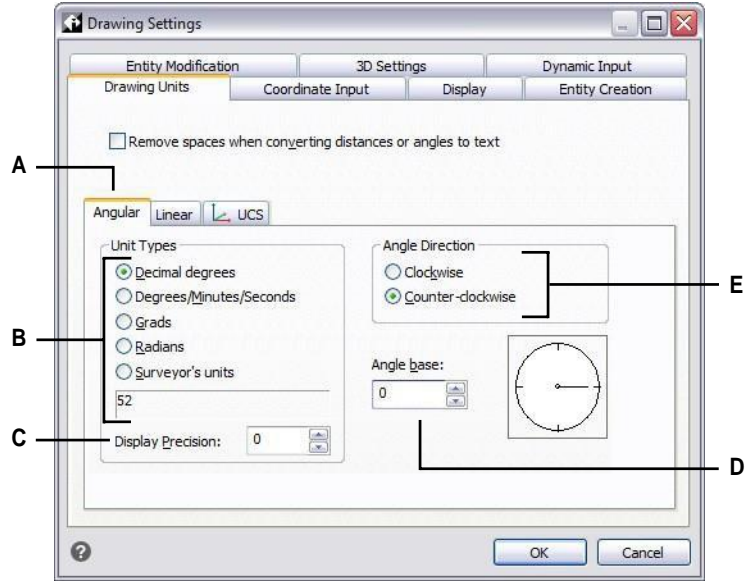


- A Kontrol ettiğiniz birimlerin türünü belirler. C Doğrusal birimler için ekran hassasiyetini seçin.  
 B Doğrusal birimlerin türünü seçin.

### Açısal çizim birimlerini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracına tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizim Birimleri sekmesine tıklayın.
- 3 Açısal Birimler sekmesine tıklayın.
- 4 Birim Türleri altında bir birim türü seçin.
- 5 Ekran Hassasiyeti altında, istediğiniz ondalık basamak sayısına göre ekran hassasiyetini yazın veya seçmek için oklara tıklayın.  
 Bu ayarın üzerindeki alan, geçerli hassasiyetteki açısal birim türünün bir örneğini gösterir.

- 6 Açık Yönü altında, pozitif bir açı değeri belirttiğinizde açıların artacağı yönü seçin.
- 7 Açık Tabanı altında, sıfır açısı için pusula konumunu belirtin.  
Örneğin, varsayılan olarak 0 açısı "saat üç" veya "doğu" konumundadır.  
Yandaki simge açık tabanın geçerli konumunu gösterir.
- 8 Tamam'a tıklayın.



- |   |   |
|---|---|
| A Kontrol ettiğiniz birimlerin türünü belirler.   | D Açık tabanını, sıfır açısının yönünü seçin. |
| B Açısal birimlerin türünü seçin.                 | E Açıların artacağı yönü seçin.               |
| C Açısal birimler için ekran hassasiyetini seçin. |   |

## Ölçek faktörlerini anlama

Belirli bir ölçekte çizim yapmak yerine, programdaki her şeyi tam boyutlu olarak çizersiniz. Bir çizimi ayarlarken ölçek faktörünü aklınızda tutmanız iyi bir fikir olsa da, yazdırana kadar ölçeği ayarlamamız gerekmez. Örneğin, ALCAD ile 40 inç uzunluğunda mekanik bir parça çizdiğinizde, çizerken bir ölçek faktörü uygulamak yerine aslında 40 inç olarak çizersiniz. Çiziminizi yazdırdığımızda, çizimin yazdırılacağı ölçeği atayabilirsiniz.

Ancak ölçek; metin, oklar veya çizgi tipleri gibi birkaç öğenin yazdırılma veya çizilme ve hatta çiziminizde görüntülenme şeklini etkiler. Metin, oklar ve çizgi tipleri gibi varlıkların ölçeğini kontrol etmek için ek açıklama ölçeklendirmesini ayarlayabilir veya ek açıklamaların doğru boyutta yazdırılması ve görüntülenmesi için çiziminizi ilk ayarladığımızda manuel ayarlamalar yapabilirsiniz. Örneğin, metin çizdiğinizde, daha sonra belirli bir ölçekte yazdırdığımızda metin yüksekliğinin doğru olması için metin boyutunu belirlemeniz gerekir.

Bitmiş çiziminizin nihai ölçeğini belirledikten sonra, çizim için ölçek faktörünü bir çizim biriminin her çizim birimi tarafından temsil edilen gerçek ölçek birimine oranı olarak hesaplayabilirsiniz. Örneğin, çiziminizi  $1/8" = 1'-0"$  olarak yazdırmayı planlıyorsanız, ölçek faktörü oranınız  $1:96$ 'dır ( $1/8" = 12"$ ,  $1' = 96$  ile aynıdır). Yazdırılan ölçeğinizin  $1$  inç =  $100$  fit olmasını istiyorsanız, ölçek faktörü oranınız  $1:1200$ 'dür.

Aşağıdaki tabloda, çizimi belirtilen ölçekte yazdırdığımızda  $1/8$  inç yüksekliğinde metin oluşturmak için gereken bazı standart mimari ve mühendislik ölçek oranları ve eşdeğer metin yükseklikleri gösterilmektedir.

### Standart ölçek oranları ve eşdeğer metin yükseklikleri

Ölçek	Ölçek faktörü	Metin yüksekliği
$1/16" = 1'-0"$	192	24"
$1/8" = 1'-0"$	96	12"
$3/16" = 1'-0"$	64	8"
$1/4" = 1'-0"$	48	6"
$3/8" = 1'-0"$	32	4"
$1/2" = 1'-0"$	24	3"
$3/4" = 1'-0"$	16	2"
$1" = 1'-0"$	12	1.5"
$1 \ 1/2" = 1'-0"$	8	1"
$3" = 1'-0"$	4	0.5"
$1" = 10'$	120	15"
$1" = 20'$	240	30"
$1" = 30'$	360	45"
$1" = 40'$	480	60"

**Standart ölçek oranları ve eşdeğer metin yükseklikleri**

Ölçek	Ölçek faktörü	Metin yüksekliği
1" = 50'	600	75"
1" = 60'	720	90"
1" = 100'	1200	150"

Bu ölçek faktörlerini, yazdığınızda belirli bir boyuttaki kağıda sığmasını sağlamak amacıyla çiziminizin boyutunu önceden belirlemek için kullanabilirsiniz. Çiziminizin boyutunu çizim sınırları ile kontrol edersiniz. Çizim sınırlarını kağıdınızın boyutuna uyacak şekilde hesaplamak için, kağıt boyutunuzun boyutlarını ölçek faktörünüzle çarpın.

Örneğin, yazdırmak için kullandığınız kağıt 36 inç x 24 inç boyutlarındaysa ve çiziminizi 1/8" = 1'-0" (başka bir deyişle, 96 ölçek faktörü kullanarak) yazdırırsanız, çiziminizin çizim birimleri cinsinden ölçülen boyutu 36 x 96 (veya 3.456 birim) genişliğinde ve 24 x 96 (veya 2.304 birim) yüksekliğindedir.

Hesapladığınız ölçek faktöründen bağımsız olarak, bitmiş çizimi herhangi bir ölçekte yazdırabileceğinizi unutmayın. Ayrıca farklı boyutta bir kağıda yazdırabilir ve çiziminizin farklı görünümünü oluşturmak ve bu görünümü farklı şekilde konumlandırmak ve ölçeklendirmek için Düzen sekmelerini kullanabilirsiniz. Ölçeklendirme faktörü çizdiğiniz varlıkların boyutuyla ilgili değildir; sadece çiziminize başlarken metin yüksekliğini ve çizim sınırlarını belirlemenize yardımcı olacak bir ön kılavuz sağlar. Metin yüksekliğini ve çizim sınırlarını istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

**Ek açıklama ölçeklendirmesini ayarlama**

Ek açıklama ölçeklendirme, bir çizim farklı ölçeklerde görüntülediğinde veya yazdırıldığında boyutlarının tutarlı bir şekilde görüntülenmesi için tek tek varlıkları kontrol etmenizi sağlar. Ek açıklama ölçeklendirmesini kullanmak zorunda değilsiniz, ancak aşağıdaki varlıkların ölçeklendirmesini kontrol etmek için uygun bir yoldur: metin, toleranslar, boyutlar, liderler, çoklu liderler, nitelikler, kapaklar ve bloklar.

Bu tekil varlıklar ek açıklamalı olabilir ve metin stilleri, boyut stilleri ve çoklu lider stilleri de ek açıklamalı olabilir; ek açıklamalı bir stile atanan metin, boyutlar veya çoklu liderler varsayılan olarak ek açıklama ölçeklendirmesine sahip olacaktır.

ALCAD ek açıklama ölçeklendirmesini kullanmaya hazır olarak gelir, ancak bazı ayarları ihtiyaçlarınıza göre düzenlemek isteyebilirsiniz.

**Terazi listesini özelleştirme**


Ölçekler listesi, açıklama varlıklarına atanabilecek tüm ölçekleri tanımlar. Örneğin, bir metin varlığına ek açıklama ölçeği atamak için ölçekler listesinden bu ölçeği seçersiniz. Aşağıdakilerden herhangi birini yaptığımızda ölçekler listesi görüntülenir:

- Geçerli ek açıklama ölçeğini ayarlama - Durum çubuğunda Ek Açıklamalar Ölçek Listesi'ne sağ tıklayın.
- Bir varlığa ek açıklama ölçeği atama - Bir varlık seçin ve Özellikler veya Varlık Ölçeği komutunu kullanın.

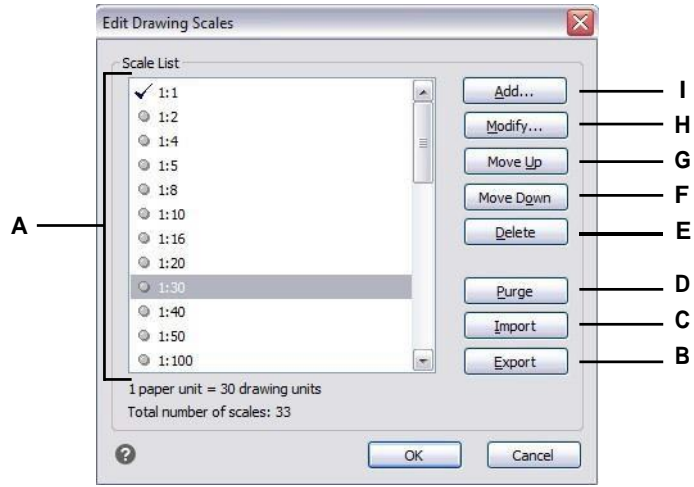
- Yazdır - Yazdır komutunu seçin.

Ölçek listenizi ayarladıktan sonra, varsayılan ölçeklerle bir çizim şablonu oluşturmak veya listeyi diğer çizimlere kolayca aktarabilmek için ölçek listenizi dışa aktarmak isteyebilirsiniz.

### Terazi listesini özelleştirmek için

- 1 Ölçek Listesini (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ek Açıklama > Ölçek Listesi'ni seçin (Ek Açıklama Ölçeklendirme'de).
  - Menüde, Biçim > Ölçek Listesi'ni seçin.
  - Durum çubuğunda Ek Açıklama Ölçekleri Listesi'ni tıklatın.
  - *scalelistedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Listeye bir ölçek eklemek için aşağıdakileri yapın:
  - Ekle'ye tıklayın.
  - Listede görünecek olan terazinin adını girin.
  - Kağıt birimlerinin çizim birimlerine oranını girin.
  - Tamam'a tıklayın.
- 3 Listeyi daha fazla özelleştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
  - Bir ölçek seçin ve ölçeğin adını veya oranını değiştirmek için Değiştir'e tıklayın.
  - Bir ölçek seçin ve listeden kaldırmak için Sil'e tıklayın.
  - Bir ölçek seçin ve listede yeniden konumlandırmak için Yukarı Taşı veya Aşağı Taşı ögesine tıklayın.
- 4 Terazi listenizi diğer çizimlere kolayca aktarabileceğiniz bir dosyaya kaydetmek için isteğe bağlı **Ölçek Aktar**'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.





- A** Açıklayıcı varlıklar için kullanılabilir ölçekleri görüntüler.
- B** Terazi listesini bir dosyaya kaydetmek için tıklayın.
- C** Bir dosyadan bir terazi listesi açmak ve yüklemek için tıklayın. **D** Kullanılmayan tüm terazileri listeden kaldırmak için tıklayın. **E** Seçilen skalayı kaldırmak için tıklayın.
- F** Seçilen ölçeği listede bir konum aşağı taşımak için tıklayın.
- G** Seçilen ölçeği listede bir konum yukarı taşımak için tıklayın.
- H** Seçilen ölçeği değiştirmek için tıklayın.
- I** Yeni bir ölçek oluşturmak ve listeye eklemek için tıklayın.

### **Kullanılmayan açıklama ölçeklerinin temizlenmesi performansı artırabilir.**

*Diğer CAD programlarından alınan eski çizimler bazen binlerce kullanılmayan açıklama ölçeğine sahip olabilir. Kullanılmayan ek açıklama ölçeklerini kaldırmak ve performansını artırmak için Çizim Ölçeklerini Düzenle iletişim kutusunda Temizle'ye tıklayın.*

### **Stilleri açıklayıcı olacak şekilde özelleştirme**

Metin stilleri ve boyut stilleri, bu stillere atanan metin ve boyut varlıklarının varsayılan olarak açıklayıcı olup olmadığını belirler. Çoklu taşıyıcı stilleri de açıklayıcı olabilir, ancak ALCAD yalnızca çoklu taşıyıcıların görüntülenmesini destekler, çoklu taşıyıcıların veya çoklu taşıyıcı stillerinin oluşturulmasını desteklemez.

Metin stilleri için bkz. "Metin stilleriyle çalışma" sayfa 404.

Boyut stilleri için bkz. "Boyut uyumunu kontrol etme" sayfa 454.

### Otomatik ek açıklama ölçeklendirmesini ayarlama

Otomatik ek açıklama ölçeklendirme, ek açıklama ölçeklendirmesi açık olan ek açıklama varlıklarına geçerli ek açıklama ölçeğini otomatik olarak atar.

### Otomatik ek açıklama ölçeklendirmesini ve geçerli ek açıklama ölçeğini ayarlamak için


- 1 Durum çubuğunda Otomatik Ek Açıklama Açık/Kapalı öğesine tıklayın.
- 2 Durum çubuğunda Ek Açıklamalar Ölçek Listesi'ni tıklattın.
- 3 Geçerli ek açıklama ölçeğini seçin.

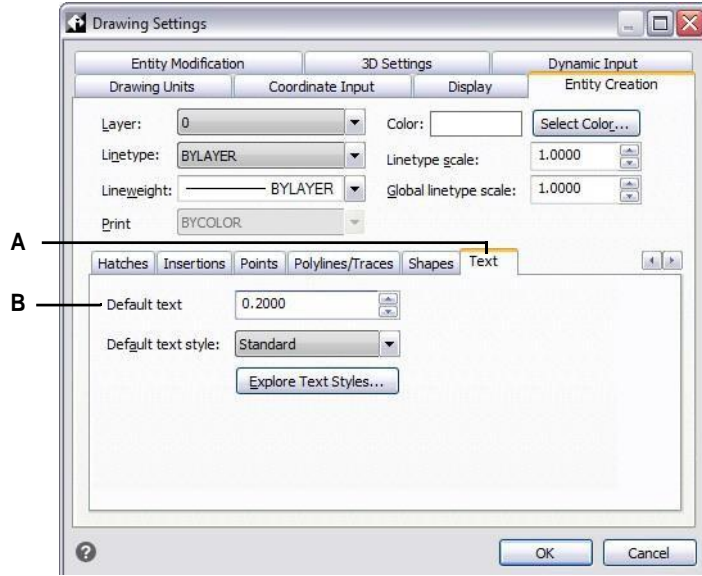
### Metin yüksekliğini ayarlama

Metin yüksekliği ayarı, çizim birimleri cinsinden ölçülen metin yüksekliğini kontrol eder. Bu değeri başlangıçta, en yaygın ek açıklamalarınız için kullanılan metin, bir çizimi yazdıracağınız boyuta ölçeklendirildiğinde, yazdırılan çizimde 1/8 inç yüksekliğinde olacak şekilde ayarlayın.

Örneğin, çiziminizi 1/8" = 1'-0" olarak yazdırmayı planlıyorsanız ve metninizin son çizimde 1/8 inç yüksekliğinde olmasını istiyorsanız, bu metni 1 fit yüksekliğinde (gerçek dünyadaki çizim birimlerinizde) oluşturun, böylece yazdırdığımızda kağıt üzerinde 1/8 inç yüksekliğinde görünür. 1/2 inç yüksekliğinde yazdırmak istediğiniz metni 4 fit yüksekliğinde oluşturmalısınız.

### Metin yüksekliğini ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklattın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın.
- 3 Metin sekmesine tıklayın. Gerekirse, Metin sekmesini görüntülemek için sekmeleri yatay olarak kaydırmak için sağ oka tıklayın.
- 4 Varsayılan Metin Yüksekliği alanında, metin yüksekliğini seçin veya istediğiniz metin yüksekliği değerini yazın. Açıklayıcı bir metin stili seçtiyseniz, kağıt metin yüksekliğini girersiniz.
- 5 Tamam'a tıklayın.



A Metin öğesini seçin.

B Çizim birimleri cinsinden metin yüksekliğini belirtin.

**Varsayılan metin yüksekliği yalnızca geçerli metin stili yüksekliği 0,0 ise geçerlidir. Aksi takdirde, geçerli stil için metin yüksekliği öncelikli olur.**

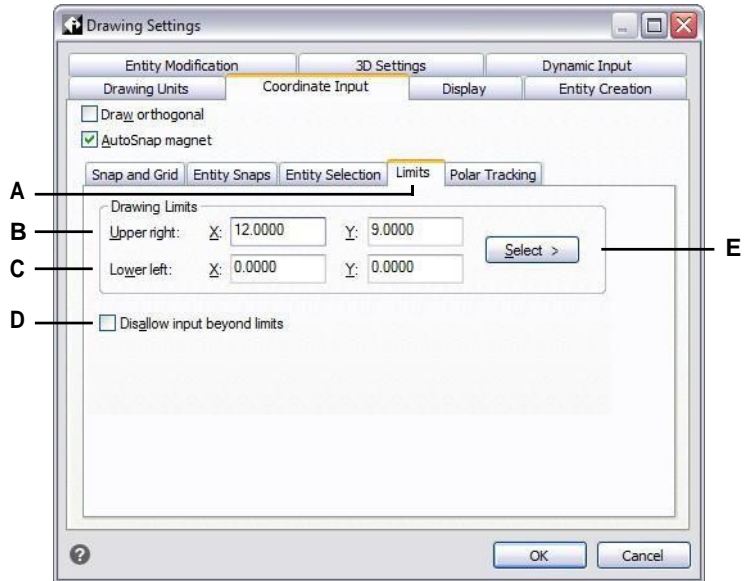
### Çizim sınırlarının ayarlanması

Çiziminizin etrafında görünmez bir sınır oluşturan çizim sınırlarını belirleyebilirsiniz. Çizim sınırlarını, belirli bir ölçekte yazdırıldığında belirli bir kağıt yaprağına sığabileceğinden daha büyük bir çizim oluşturmadığınızdan emin olmak için kullanabilirsiniz.

Örneğin, çiziminizi 36 inç x 24 inç boyutlarında bir kağıda  $1/8" = 1'-0"$  (başka bir deyişle, 96 ölçek faktörü kullanarak) yazdırmayı planlıyorsanız, çizim sınırlarını 3.264 birim genişlik (yani, 34 x 96) ve 2.112 birim yükseklik (22 x 96) olarak ayarlayabilirsiniz; bu da yazdırılan görüntünün kenarlarında 1 inçlik bir kenar boşluğuna izin verir.

### Çizim sınırlarını ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine ya da Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Limitler sekmesine tıklayın.
- 4 Sağ üst çizim sınırının ve sol alt çizim sınırının x-koordinatını ve y-koordinatını belirtin.  
Çizimdeki noktaları seçerek çizim sınırlarını belirlemek için Seç'e de tıklayabilirsiniz.
- 5 Çiziminizi bu çizim sınırlarıyla kısıtlamak için Sınırların Çizim Girdiye İzin Verme onay kutusunu tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.



- A Sınırları Seçin.
- B Sağ üst çizim sınırının x-koordinatını ve y-koordinatını belirtin.
- C Sol alt çizim sınırının x-koordinatını ve y-koordinatını belirtin.
- D Seçildiğinde, program çizim sınırlarının dışında çizim yapmanızı engeller.
- E Çizimdeki noktaları seçerek çizim sınırlarını belirleyin.

## Renklerle çalışma

Bir varlığın rengi, nasıl görüntüleneceğini ve renkli bir yazıcı kullanıyorsanız nasıl yazdırılacağını belirler. Varlıklar, çizim için belirtilen geçerli renkte oluşturulur.

Katmanlar ayrıca varlıkların rengini de kontrol edebilir. Yeni bir çizim açtığımızda, varlıklar geçerli katmanın rengini benimseyen BYLAYER renginde oluşturulur. Başlangıçta, katman 0 hem tek katman hem de geçerli katmandır. Varsayılan rengi beyazdır, bu nedenle varlıklarınız beyaz olarak görünür.

ALCAD'deki varlıklar ve katmanlar için üç farklı renk türü vardır:

- İndeks renkleri
- Gerçek renkler
- Renk kitabı renkleri

---

**Gerçek renkler ve renkli kitaplar bazı durumlarda kullanılamaz.**

*Örneğin, boyut varlıkları ve imleç ekranı için.*

---

Renkleri Renk iletişim kutusundan seçerek belirleyebilirsiniz. Komut çubuğunda veya bazı iletişim kutularında, bir rengi adla veya sayıyla belirtirsiniz.

### Dizin renklerini kullanma

255 standart indeks rengi ve genellikle renk olarak adlandırılan iki ek renk özelliği vardır (BYLAYER ve BYBLOCK). Standart 255 indeks renginden yedisini adıyla kullanabilirsiniz: kırmızı, sarı, yeşil, camgöbeği, mavi, macenta ve beyaz. (Sekiz ve dokuz numaralar adlandırılmamıştır.) Her indeks renginin 1 ila 255 arasında benzersiz bir numarası vardır. İki ek renk özelliği BYLAYER ve BYBLOCK'tur. Bu renk özellikleri, bir varlığın üyesi olduğu katmanın veya bloğun rengini benimsemesine neden olur. BYLAYER 256 numaralı renktir ve BYBLOCK 0 numaralı renktir. Bir renk kullanacağınız tüm komutlarda, BYLAYER ve BYBLOCK'un yanı sıra sırasıyla 256 ve 0 numaralarını da belirtebilirsiniz.

### Bir dizin rengi seçmek için

- 1 Katmanlar, Çizim Ayarları, Özellikler veya Çok Satırlı Metin gibi istediğiniz iletişim kutusunda Renk Seç'e tıklayın.

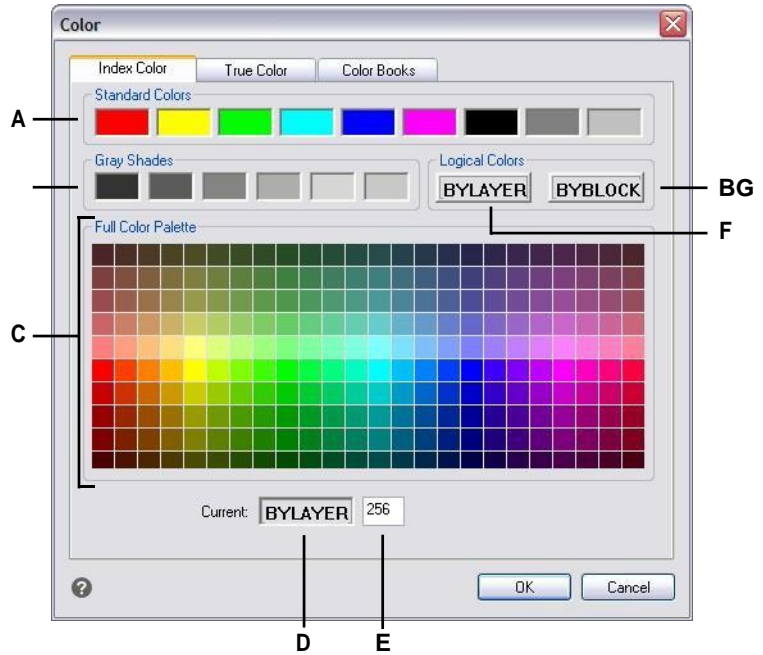
Renk iletişim kutusu açılır.

- 2 Dizin Rengi sekmesine tıklayın.

- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- BYBLOCK'a tıklayın.
- BYLAYER'a tıklayın.
- Seçtiğiniz renge tıklayın veya Geçerli kutusuna renk numarasını yazın.

- 4 Tamam'a tıklayın.



**A** Standart renklerden birini seçmek için tıklayın.

**B** Gri tonlardan birini seçmek için tıklayın.

**C** Mevcut indeks renklerinden herhangi birini seçmek için tıklayın.

**D** Geçerli rengi gösterir.

**E** Renk numarasını görüntüler veya rengi girin

Numara.

**F** Rengi BYLAYER olarak ayarlamak için tıklayın.

**G** Rengi BYBLOCK olarak ayarlamak için tıklayın.

## Gerçek renkleri kullanma

Aralarından seçim yapabileceğiniz 16 milyondan fazla gerçek renk vardır. Gerçek renkler 24 bit renk kullanılarak tanımlanır.

Bu kadar çok renk mevcut olsa bile, temel renkler ekranından veya renk paletine tıklayarak hızlıca bir renk seçebilirsiniz. Alternatif olarak, istediğiniz rengi tanımlamak için kullanılan değerleri biliyorsanız, Ton, Doygunluk ve Parlaklık (HSL) değerlerini girebilir veya Kırmızı, Yeşil, Mavi (RGB) değerlerini girebilirsiniz.

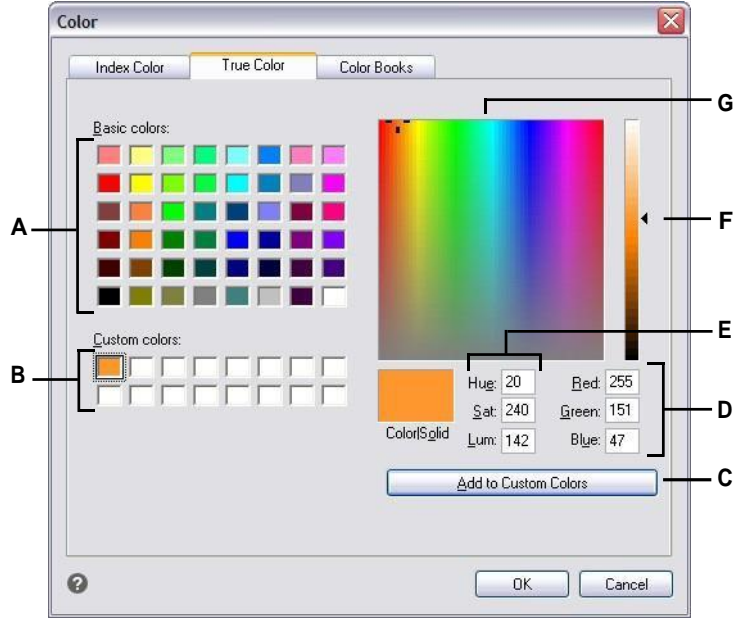
### Gerçek bir renk seçmek için

**1** Katmanlar, Çizim Ayarları, Özellikler veya Çok Satırlı Metin gibi istediğiniz iletişim kutusunda Renk Seç'e tıklayın.

Renk iletişim kutusu açılır.

**2** Gerçek Renk sekmesine tıklayın.

- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Temel bir gerçek renge tıklayın.
  - Renk paletinde gerçek bir renge tıklayın.
  - İstenen gerçek renk için HSL değerlerini girin.
  - İstenen gerçek renk için RGB değerlerini girin.
- 4 Tamam'a tıklayın.



- A Temel gerçek renklerden birini seçmek için tıklayın.
- B Tanımlanmışsa, özel gerçek renklerden birini seçmek için tıklayın.
- C Seçilen rengi özel renk alanına eklemek için tıklayın.
- D İstedığınız gerçek rengin kırmızı, yeşil ve mavi miktarını girin (veya görüntüleyin).
- E İstenen gerçek rengin ton, doyumluk ve parlaklık miktarını girin (veya görüntüleyin).
- F Renk parlaklığını ayarlamak için kaydırın veya tıklayın.
- G Renk paletinde gerçek bir renk seçmek için tıklayın.

## Renk kitaplarını kullanma

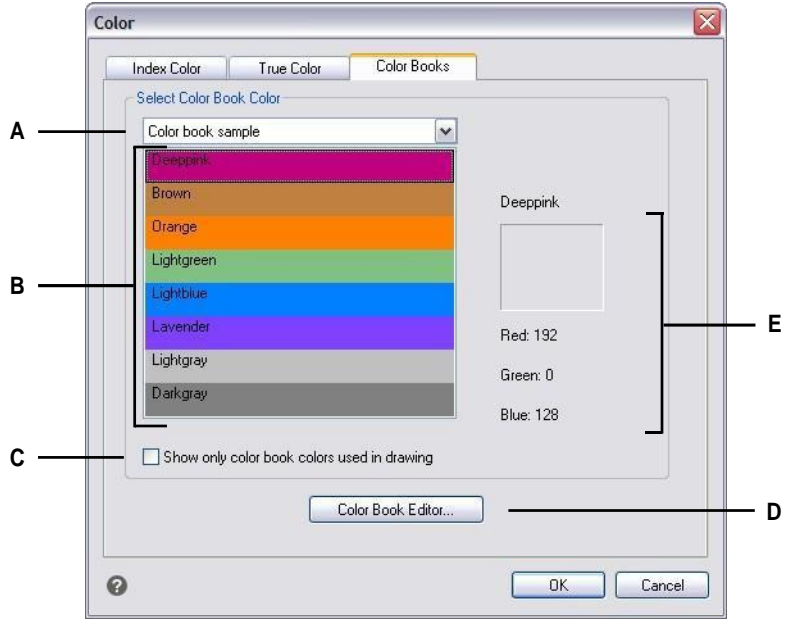
ALCAD, renk koleksiyonlarını saklamak için renk kitaplarını kullanır. Örneğin, bir müşteri için benzersiz bir renk şemasını bir renk kitabında saklayabilir ve ardından müşterinin çizimleri için yalnızca bu renk kitabındaki renkleri kullanabilirsiniz.

### *Bir renk kitabı rengi seçme*

#### **Bir renk kitabı rengi seçmek için**

- 1 Katmanlar, Çizim Ayarları, Özellikler veya Çok Satırlı Metin gibi istediğiniz iletişim kutusunda Renk Seç'e tıklayın.  
Renk iletişim kutusu açılır.
- 2 Renkli Kitaplar sekmesine tıklayın.
- 3 Listedeki bir renk kitabı seçin.
- 4 Renk aramanızı daraltmak istiyorsanız, aşağıdakilerden birini yapın:
  - Renk listesinde, eğer varsa, bir renk kitabı sayfası seçin. Sayfalar özellikle büyük renk kitaplarında faydalıdır - renkleri gruplandırmaya yardımcı olurlar, böylece onları hızlı bir şekilde bulabilirsiniz.
  - Yalnızca Çizimde Kullanılan Renk Defteri Renklerini Göster'i seçin. Yalnızca geçerli çizimde kullanılan renk defteri renkleri listede görüntülenecektir.
- 5 İstedığınız rengi seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.





A Renkli bir kitap seçin.

D Renk kitapları oluşturmak ve değiştirmek için tıklayın.

B Bir renk kitabı rengi seçmek için tıklayın.

E Seçilen rengi ve RGB değerlerini görüntüler.


C Yalnızca geçerli çizimde kullanılan renk kitabı renklerini seçin.

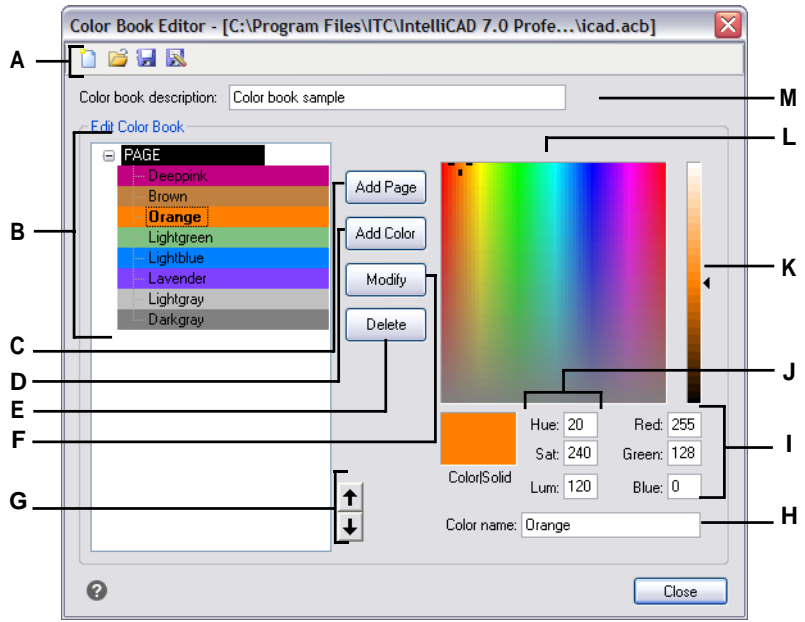
### Renkli kitaplar oluşturma

Bir müşteri tarafından size verilen, üçüncü bir tarafça geliştirilen bir renk kitabınız olabilir veya kendi renk kitabınızı oluşturabilirsiniz. Her renk kitabı .acb uzantısına sahiptir ve otomatik olarak Genişletilebilir İşaretleme Dili (XML) formatında kaydedilir.

#### Bir renk kitabı oluşturmak için

- 1 Katmanlar, Çizim Ayarları, Özellikler veya Çok Satırlı Metin gibi istediğiniz iletişim kutusunda Renk Seç'e tıklayın.  
Renk iletişim kutusu açılır.
- 2 Renkli Kitaplar sekmesine tıklayın.
- 3 Renkli Kitap Düzenleyici'ye tıklayın.
- 4 Color Book Editor iletişim kutusunda Yeni aracını (📄) tıklayın.
- 5 Renk Kitabı Adı alanına renk kitabının adını girin. Bu ad, Renk iletişim kutusundaki Renk Kitapları sekmesindeki renk kitapları listesinde görünecektir.

- 6 Renkli kitapta organizasyonel sayfaları tanımlamak için aşağıdakileri yapın:
  - Renk kitabının içeriğinde, sayfa eklemek istediğiniz mevcut bir sayfaya veya renge tıklayın.
  - Palette bir renk tanımlayın.
  - Sayfanın adını girin ve ardından Sayfa Ekle'ye tıklayın.
- 7 Renk defterinde renkleri tanımlamak için aşağıdakileri yapın:
  - Renk kitabının içeriğinde, renk eklemek istediğiniz mevcut bir sayfaya veya renge tıklayın.
  - Palette bir renk tanımlayın.
  - Rengin adını girin ve ardından Renk Ekle'ye tıklayın.
- 8 Renk kitabındaki mevcut sayfaları ve renkleri değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
  - Sayfaları ve renkleri değiştirme - Renk defterinde bir sayfa veya renk seçin, palette yeni renk ayarlarını tanımlayın, adında herhangi bir değişiklik girin ve ardından Değiştir'i tıklattın.
  - Sayfaları ve renkleri silme - Renk defterinde bir sayfa veya renk seçin ve ardından Sil'i tıklattın.
  - Sayfaları ve renkleri yeniden düzenleme - Renk defterinde bir sayfa veya renk seçin ve ardından yukarı oka (↑) veya aşağı oka (↓) tıklayın.
- 9 Color Book Editor iletişim kutusunda Kaydet aracını (  ) tıklattın.
- 10 Renk kitabı için bir dosya adı girin ve ardından Kaydet'i tıklattın.  
Varsayılan olarak, dosya ALCAD'in renk kitaplarını aradığı varsayılan klasöre kaydedilir.





- A** Bir renk kitabı oluşturmak için Yeni'yi tıklayın; bir renk kitabını açmak için Aç'ı tıklayın; renk kitabını kaydetmek için Kaydet'i tıklayın; renk kitabını yeni bir dosya adıyla kaydetmek için Farklı Kaydet'i tıklayın.
- B** Değiştirmek, silmek veya yeniden sıralamak ya da ayarlarını görüntülemek için bir sayfa veya renk seçin.
- C** Geçerli renk ayarlarını kullanarak renk defterinde yeni bir sayfa oluşturmak için tıklayın.
- D** Geçerli renk ayarlarını kullanarak renk defterinde yeni bir renk oluşturmak için tıklayın.
- E** Seçilen sayfayı veya rengi renk defterinden silmek için tıklayın.
- F** Geçerli renk ayarlarını kullanmak üzere seçilen sayfayı veya rengi yeniden tanımlamak için tıklayın.
- G** Seçilen sayfayı veya rengi renk defterinde bir konum yukarı veya aşağı taşımak için tıklayın.
- H** Sayfanın veya rengin adını renk defterinde görünmesini istediğiniz şekilde girin.
- I** İsteddiğiniz rengin kırmızı, yeşil ve mavi miktarını girin (veya görüntüleyin).
- J** İsteddiğiniz rengin ton, doygunluk ve parlaklık miktarını girin (veya görüntüleyin).
- K** Renk parlaklığını ayarlamak için kaydırın veya tıklayın.
- L** Bir renk seçmek için tıklayın.
- M** Renk kitabının adını girin.

### *Renkli kitapların değiştirilmesi*

Kendi renk kitaplarınızı ve Intelli- CAD ile birlikte gelen renk kitaplarını değiştirebilirsiniz. ALCAD ile gelen bir renk kitabını değiştirirseniz, orijinal renk kitabının üzerine yazılmaması için önce yeni bir dosya adıyla kaydetmeniz önerilir.

#### **Bir renk kitabını değiştirmek için**

- 1 Katmanlar, Çizim Ayarları, Özellikler veya Çok Satırlı Metin gibi istediğiniz iletişim kutusunda Renk Seç'e tıklayın.  
Renk iletişim kutusu açılır.
- 2 Renkli Kitaplar sekmesine tıklayın.
- 3 Değiştirmek istediğiniz renk kitabını seçin.
- 4 Renkli Kitap Düzenleyici'ye tıklayın.
- 5 Renk Defteri Adı alanında, renk defteri adındaki değişiklikleri girin. Bu ad, Renk iletişim kutusundaki Renk Kitapları sekmesindeki renk kitapları listesinde görünür.
- 6 Renk kitabındaki sayfaları veya renkleri değiştirmek için aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
  - Sayfa ekle - Renk kitabının içeriğinde, sayfa eklemek istediğiniz mevcut bir sayfayı veya rengi tıklatın. Palette bir renk tanımlayın, sayfanın adını girin ve ardından Ekle'yi tıklatın.
  - Renk ekleme - Renk kitabının içeriğinde, renk eklemek istediğiniz mevcut bir sayfaya veya renge tıklayın. Palette bir renk tanımlayın, rengin adını girin ve ardından Ekle'yi tıklatın.
  - Sayfaları ve renkleri değiştirme - Renk defterinde bir sayfa veya renk seçin, palette yeni renk ayarlarını tanımlayın, adında herhangi bir değişiklik girin ve ardından Değiştir'i tıklatın.
  - Sayfaları ve renkleri silme - Renk defterinde bir sayfa veya renk seçin ve ardından Sil'i tıklatın.
  - Sayfaları ve renkleri yeniden düzenleme - Renk defterinde bir sayfa veya renk seçin ve ardından yukarı oka (↑) veya aşağı oka (↓) tıklayın.
- 7 Renk kitabını kaydetmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Renk kitabını aynı dosya adıyla kaydetmek için Renk Kitabı Düzenleyicisi'nde Kaydet aracına (  ) tıklayın.
  - Renk kitabını yeni bir dosya adıyla veya yeni bir konuma kaydetmek için Renk Kitabı Düzenleyicisi'nde Farklı Kaydet aracını (  ) tıklatın.

### *Renkli kitaplar yükleniyor*

Bir müşteri tarafından size verilen veya üçüncü bir tarafça geliştirilen bir renk kitabınız varsa, bunu bilgisayarınızda ALCAD'in bulabileceği bir klasöre kaydedin. Varsayılan olarak, renk kitapları aşağıdaki klasörde saklanır: \Documents and Settings\YourName\My Documents\Color Books.

### **Renkli bir kitap yüklemek için**

- 1 Renk kitabını ALCAD'in renk kitaplarını aradığı klasöre kaydedin.  
Klasör konumunu doğrulamak için Araçlar > Seçenekler'i seçin, Yollar/Dosyalar sekmesine tıklayın ve Yollar listesinde Color Book klasörünü bulun.
- 2 Renk iletişim kutusunda, Renk Kitapları sekmesini tıklatın.  
Önceden yüklenmiş olan renk kitabı, renk kitapları listesinde görüntülenir.

## **Izgara, anlık hizalama, imleç kısıtlama ve dinamik girişi kullanma**

Izgara ve çitçit ayarları, doğruluğu sağlamak için çiziminizde kullanabileceğiniz etkili araçlardır. Birçok kullanıcı ızgara noktaları ile çitçit ayarlarını eşleştirmeyi uygun bulsa da, bunlar birbirinden bağımsızdır ve karıştırılmamalıdır. Izgara noktaları yalnızca görsel referans içindir; çiziminizi etkilemezler ve yazdırılmazlar. Çitçit noktaları kendi başlarına görünür değildir; ancak ayarlandıklarında yeni varlıkların oluşturulmasını kısıtlarlar.


Buna ek olarak, imleç sadece ortogonal olarak hareket edecek şekilde kısıtlanabilir veya kılavuzlar belirtilen kutup açısı artışlarında otomatik olarak ekranda görüntülenebilir.

### **Referans ızgarasının ayarlanması**

Referans ızgarası, düzenli aralıklarla yerleştirilmiş noktalar veya çizgilerden oluşan bir desen olarak görüntülenir. Izgarayı açıp kapatabilir ve noktaların ya da çizgilerin ne kadar aralıklı olacağını belirleyebilirsiniz.


Varsayılan olarak, referans ızgarası çizgiler olarak görüntülenir, bu da noktalar (noktalar) olarak görüntülenen bir ızgaradan çok daha iyi görüntüleme performansına sahiptir ve uyarlanabilir (yakınlaştırma oranına göre orantılı olarak ölçeklenir), varlıkları hizalamanıza ve varlıklar arasındaki mesafeleri görselleştirmenize yardımcı olur. İstenirse, ızgara yalnızca çizim sınırları içinde görüntülenecek şekilde kısıtlanabilir.

### Izgarayı açmak veya kapatmak ve ızgara aralığını ayarlamak için

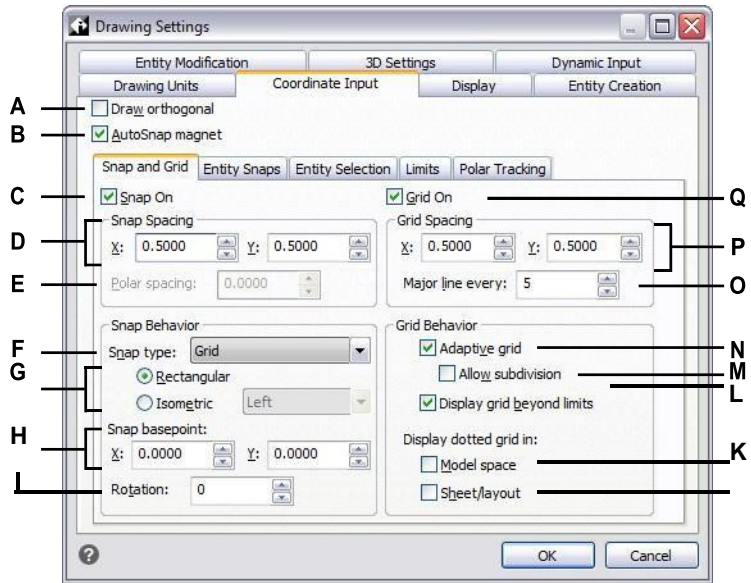
- 1 Çizim Ayarlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Snap ve Izgara sekmesine tıklayın.
- 4 Izgarayı açmak veya kapatmak için Izgara Açık onay kutusunu tıklayın.
- 5 Izgara Aralığı altında, X alanında yatay ızgara aralığını seçin.
- 6 Izgara Aralığı altında, Y alanında dikey ızgara aralığını seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

---

#### Izgara ekranını açmak ve kapatmak için kısayolları kullanın.

*Durum çubuğundaki GRID ayarına çift tıklayın, Referans Grid aracına tıklayın (  ) Ayarlar araç çubuğunda veya F7 tuşuna basın.*

---




- A** Ortogonal modu etkinleştirmek için tıklayın.
- B** En yakın snap noktasına kilitlenen çapraz işaretleri etkinleştirmek için tıklayın.
- C** Snap modunu etkinleştirmek için tıklayın.
- D** X ve y ek aralığını belirtin.
- E** Kutupsal snap aralığını belirtin (Snap Tipi Kutupsal olarak ayarlanmıyorsa kullanılabilir).
- F** Standart ızgara kenetleme (Izgara) veya kutupsal kenetleme (Kutupsal) kullanıp kullanmayacağınızı seçin.
- G** Dikdörtgen veya izometrik snap kullanmak için tıklayın. İzometrik ise, başlangıç izoplanını seçin: üst, sol (varsayılan) veya sağ.
- H** Snap orijininin x ve y koordinatlarını belirtin.
- I** Enstantane döndürme açısını belirtin. Izgara, enstantane ayarına uyacak şekilde döndürülmüş olarak görüntülenecektir.
- J** Kağıtlar ve düzenler (Düzen sekmeleri) için noktalı ızgarayı görüntülemek için tıklayın; aksi takdirde çizgili ızgara görüntülenir.
- K** Model alanı için noktalı bir ızgara görüntülemek için tıklayın (Model sekmesi); aksi takdirde çizgili bir ızgara görüntülenir.
- L** Izgarayı sınırlar alanının ötesinde görüntülemek için tıklayın.
- M** Izgarayı bölmek için tıklayın yakınlıklaştırma seviyesi ızgara biriminden daha küçükse (uyarlanabilir ızgara açıktır).
- N** Yakınlıklaştırma oranına göre orantılı olarak ölçeklenen uyarlanabilir ızgarayı etkinleştirmek için tıklayın.
- O** Her büyük ızgara çizgisi için görüntülenecek küçük ızgara çizgisi sayısını girin.
- P** X ve y ızgara aralığını belirtin.
- Q** Referans ızgarasını görüntülemek için tıklayın.

## Çıtçıt aralığını ayarlama

Çizim doğruluğunu sağlamanın bir başka yolu da ıtçıt aralığını açmak ve ayarlamaktır. Snap açık olduğunda, program seçim noktalarını önceden belirlenmiş snap aralıklarıyla sınırlar. Çıtçıt aralığını ızgara aralığının bir aralığıyla veya ilgili başka bir ayarla eşleştirmek genellikle yararlı olsa da, ayarların eşleşmesi gerekmez.

### Çıtçıt ayarlarını açmak ve ıtçıt aralığını ayarlamak için

- 1 Çizim Ayarlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Snap ve Iızgara sekmesine tıklayın.
- 4 Snap'i açmak için Snap Açık onay kutusunu tıklayın.
- 5 Ekleme Aralığı altında, X alanında yatay ekleme aralığını seçin.
- 6 Ekleme Aralığı altında, Y alanında dikey ekleme aralığını seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

---

### Snap ayarlarını açmak ve kapatmak için kısayolları kullanın.

*Durum çubuğundaki SNAP ayarına çift tıklayın veya F9 tuşuna basın.*

---

Ekleme aralığını ayarlamanın yanı sıra, ekleme ve ızgara yönünü de değiştirebilirsiniz. Ayrıca ızgaranın hizalamasını döndürebilir veya izometrik çizimler oluşturacak şekilde ayarlayabilirsiniz.

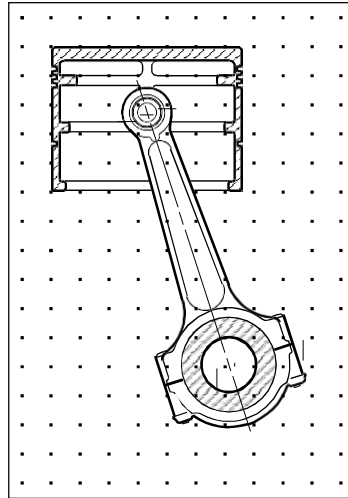


## Çitçit ve ızgara açısını ve taban noktasını değiştirme

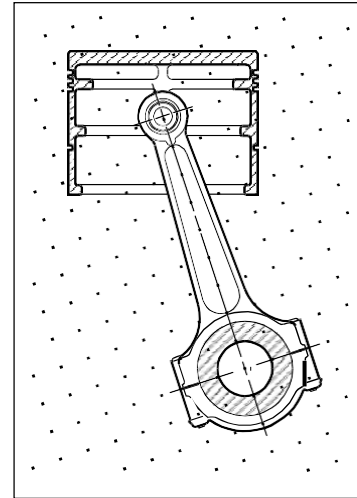
Çitçit ve ızgara normalde çizim orijinine, yani Dünya Koordinat Sistemindeki (WCS) 0,0 koordinatına dayanır. Ancak varlıkları farklı bir konuma göre çizmenize yardımcı olması için çitçit ve ızgara orijininin yerini değiştirebilirsiniz. Ayrıca artı işaretlerini yeni ızgara açısına göre yeniden hizalamak için ızgarayı farklı bir açığa döndürebilirsiniz. Izgara açıksa ve ızgara aralığı 0,0 ise, ızgara varsayılan olarak snap aralığına ayarlanır.

### Ekleme açısını ve taban noktasını değiştirmek için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Snap ve Izgara sekmesine tıklayın.
- 4 Snap'i açmak için Snap Açık onay kutusunu tıklayın.
- 5 Izgarayı açmak için Izgara Açık onay kutusunu tıklayın.
- 6 Snap Basepoint alanına yeni snap orijininin x-koordinatını ve y-koordinatını yazın.
- 7 Döndürme alanına, ızgaranın görüntüsünü de değiştiren snap döndürme açısını yazın.
- 8 Tamam'a tıklayın.



Varsayılan ızgara ve ek hizalama



Döndürülmüş ızgara ve ek hizalama.

## İzometrik Çıttıt ve İzgara Kullanma

İki boyutlu izometrik çizimler oluşturmak için İzometrik Yapış ve İzgara seçeneğini kullanabilirsiniz. İzometrik seçeneği ile, bir kağıt parçası üzerine çizebileceğiniz gibi, iki boyutlu bir düzlem üzerine simüle edilmiş üç boyutlu bir görünüm çizersiniz. İzometrik çizimleri üç boyutlu çizimlerle karıştırmayın. Üç boyutlu çizimleri üç boyutlu uzayda oluşturursunuz.

İzometrik seçenek her zaman sol, sağ ve üst olarak gösterilen önceden ayarlanmış üç düzlem kullanır. Bu düzlemlerin düzenini değiştiremezsiniz. Ekleme açısı 0 ise, üç izometrik eksen 30 derece, 90 derece ve 150 derecedir.

İzometrik Yakalama seçeneğini kullandığımızda ve izometrik bir düzlem seçtiğinizde, yakalama aralıkları, ızgara ve artı işaretleri geçerli düzlemle hizalanır. İzgara her zaman izometrik olarak gösterilir ve ızgara aralığını hesaplamak için y-koordinatlarını kullanır. Ortogonal Çiz onay kutusunu tıklarızsanız, program varlıkların çizimini geçerli izometrik düzlemle sınırlar.


---

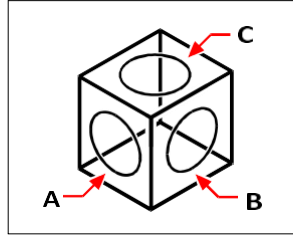
### İzometrik düzlemler arasında geçiş yapmak için kısayolu kullanın.

*F5 tuşuna basın.*

---

### İzometrik Çıttıt ve İzgara seçeneğini açmak için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Snap ve İzgara sekmesine tıklayın.
- 4 Snap'i açmak için Snap Açık onay kutusunu tıklayın.
- 5 İzgarayı açmak için İzgara Açık onay kutusunu tıklayın.
- 6 Yapıştırma Türü altında İzometrik ögesini seçin, ardından istediğiniz ilk izometrik düzlem seçeneğini belirleyin (Üst, Sol veya Sağ).
- 7 Tamam'a tıklayın.



İzometrik düzlemler sol (A), sağ (B), üst (C).


## Ortogonal kilitleme kullanma

İmleç hareketini geçerli yatay ve dikey eksenlerle kısıtlayabilirsiniz, böylece dik açılarda veya ortogonal olarak çizebilirsiniz. Örneğin, varsayılan 0 derecelik yönelimle ("saat üç yönünde" veya "doğu" konumunda 0 açısı), Ortogonal Çiz seçeneği etkinleştirildiğinde, çizgiler 0 derece, 90 derece, 180 derece veya 270 derece ile sınırlandırılır. Siz çizgileri çizerken, lastik bantlı çizgi, imleçten en uzak eksenin hangisi olduğuna bağlı olarak yatay veya dikey eksenini takip eder. İzometrik çitçit ve ızgarayı etkinleştirdiğinizde, imleç hareketi geçerli izometrik düzlem içindeki ortogonal eşdeğerlerle sınırlandırılır.


### Bazen ortogonal kilitleme açık olsa bile kullanılmaz.

*ALCAD, komut çubuğuna koordinatları yazdığınızda veya varlık çitçitlerini kullandığınızda ortogonal kilitlemeyi yok sayar. Ayrıca, ortogonal kilitleme ve kutupsal izleme aynı anda kullanılamaz - bir seçeneği açmak diğer seçeneği kapatır.*

### Ortogonal kilitlemeyi etkinleştirmek için

- 1 Çizim Ayarlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Ortogonal Çiz onay kutusunu tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### Ortogonal kilitlemeyi açar ve kapatır.

*Durum çubuğunda, Toggle Orthogonal On/Off (  ) ögesine tıklayın veya F8 tuşuna basın. Ayrıca şunları da yapabilirsiniz*


*Araçlar araç çubuğundaki Ortogonal Çiz ana menüsü (  ) tıklayın*

## Kutupsal izlemeyi kullanma

Kutupsal izleme açık olduğunda, kılavuzlar ekranda otomatik olarak belirttiğiniz kutupsal açı artışında görüntülenir. Örneğin, kutupsal izleme 45 derecede açıkken bir çizgi çizerseniz, lastik bantlama çizgisi 45 derecelik açı artışlarında görüntülenir.

Kutupsal izleme ve ortogonal kilitleme aynı anda kullanılamaz - bir seçeneği açmak diğer seçeneği kapatır.

### Kutupsal izlemeyi etkinleştirmek ve kutupsal açı artışını belirlemek için

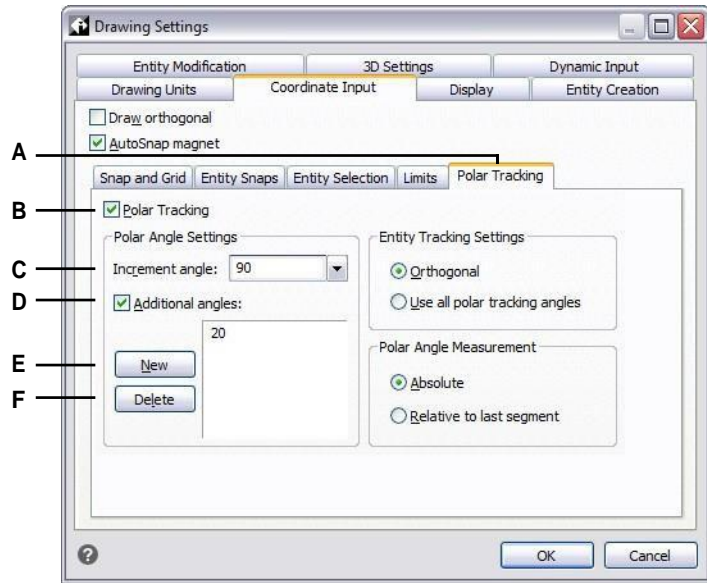
- 1 Çizim Ayarlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Kutup İzleme sekmesine tıklayın.
- 4 Kutup İzleme onay kutusunu tıklatın.
- 5 Kutupsal açı artışlarını belirtmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Artış alanında bir açı seçin.
  - Ek Açılar onay kutusunu işaretleyin ve özel bir açı artışı tanımlamak için Yeni'ye tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

---

### Kutupsal izlemeyi açın ve kapatın.

*Durum çubuğunda Kutup Takibini Aç/Kapat'a tıklayın, komut satırına POLARTRACK yazın, F10 tuşuna basın veya Ctrl+U tuşlarına basın.*

---




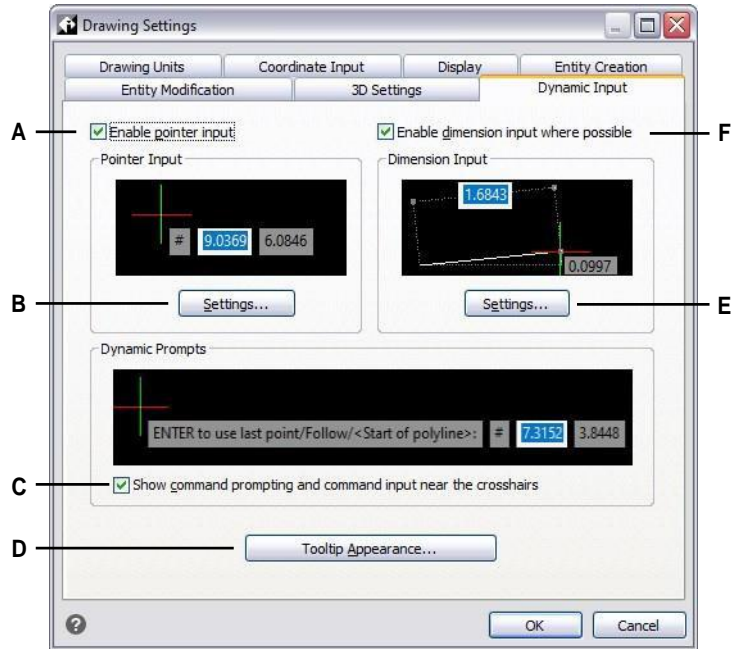
- A Kutup İzleme ögesini seçin.
- B Kutup izleme kılavuzlarını ekranda görüntülemek için seçin.
- C Kılavuzların görüntülenmesini istediğiniz açıyı seçin.
- D Artış Açısı listesinde tanımlanmamış açı artışlarını belirtmek için seçin.
- E Yeni bir açı artışı eklemek için tıklayın.
- F Geçerli olarak seçilen açıyı Ek Açılar listesinden silmek için tıklayın.

## Dinamik girdi kullanma

Dinamik girdi açıldığında, çiziminizi çizerken ve düzenlerken kılavuzlar ekranda otomatik olarak görüntülenir. Dinamik girdi, bir nokta istendiğinde, mesafeler ve açılar gibi boyutlar istendiğinde ve genellikle komut satırında gireceğiniz komut girdisi istendiğinde görüntülenebilir. Dinamik girdinin nasıl girdi isteyeceğine ve hatta araç ipuçlarının ekranınızda nasıl görüntüleneceğine ilişkin birçok ayar belirleyebilirsiniz.

### Dinamik girişi açmak için

- 1 Çizim Ayarlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dinamik Girdi sekmesine tıklayın.
- 3 Dinamik girişin hangi kısımlarını açmak istediğinizi seçin:
  - **İşaretçi girişini etkinleştir** Bir komut sizden bir nokta istediğinde koordinat değerlerini görüntüleyen ve kabul eden imlecin yakınındaki bir alan.
  - **Boyut girişini etkinleştir** Bir komut sizden ikinci bir nokta veya mesafe istediğinde mesafe ve açı değerlerini görüntüleyen ve kabul eden imlecin yakınındaki bir alan.
  - **Komut istemini ve komut girişini gösterçapraz** işaretler imlecin yanında komut girişi yazmanıza olanak tanıyan aprompt.
- 4 Tamam'a tıklayın.



- A İşaretçi girişini açmak için kutuyu işaretleyin. D Araç ipucu görünüm ayarlarını seçmek için tıklayın.
- B İşaretçi girişi için çeşitli seçenekleri belirleyin. E Boyut girişi için çeşitli seçenekleri belirlemek için tıklayın.
- C Marktdisplaycommandprompts andallow commandinput indynamic input tooltips. F Boyut girişini açmak için işaretleyin.

#### Dinamik girişi açar ve kapatır.

İşaretçi girişini, boyut girişini ve komut istemini bir kerede açmak veya kapatmak için durum çubuğunda Dinamik Girişi Aç/Kapat'a tıklayın.

### İşaretçi giriş ayarlarını özelleştirmek için

- 1 Çizim Ayarları iletişim kutusunda, Dinamik Girdi sekmesine tıklayın.
- 2 Pointer Input (İşaretçi Girişi) alanında Settings (Ayarlar) öğesine tıklayın.
- 3 Varsayılan ikinci ve sonraki noktalar için işaretçi girişinin varsayılan olarak Kutupsal veya Kartezyen formatta olmasını isteyip istemediğinizi seçin.
- 4 İşaretçi girişinin ikinci ve sonraki noktalar için varsayılan olarak Göreceli veya Mutlak koordinatlara gelmesini isteyip istemediğinizi seçin.
- 5 İşaretçi giriş araç ipuçlarının ne zaman görüntülenmesini istediğinizi seçin:
  - **Koordinat Verilerini Yazmaya Başladıktan Sonra** İşaretçi giriş araç ipuçları yalnızca koordinat verilerini yazmaya başladığınızda görünür.
  - **Bir Komut Bir Nokta İstediginde** Bir komut bir nokta istediğinde işaretçi giriş araç ipuçları otomatik olarak görüntülenir.
  - **Her Zaman - Komut** İşaretçisinde **Olmasa Bile** giriş araç ipuçları her zaman görüntülenir.
- 6 Her zaman nokta biçimini gösteren bir sembol görüntülemek istiyorsanız Koordinatlardan Önce '@' veya '#' Göster seçeneğini işaretleyin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

### Boyut giriş ayarlarını özelleştirmek için

- 1 Çizim Ayarları iletişim kutusunda, Dinamik Girdi sekmesine tıklayın.
- 2 Boyut Girişi'nde Ayarlar'a tıklayın.
- 3 Kavrama düzenleme sırasında boyut girişinin ne zaman görüntüleneceğini belirlemek için aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Yalnızca Bir Boyut Giriş Alanı** Seçilen varlığa bağlı olarak değişebilen bir boyut giriş alanı görüntüler.
  - **İki Boyutlu Giriş Alanları** Seçilen varlığa bağlı olarak değişebilen iki boyutlu giriş alanlarını görüntüler.
  - **Boyut Giriş Alanlarının Herhangi Bir Kombinasyonu** Seçtiğiniz tüm etkin boyut giriş alanlarını görüntüler: sonuç boyut işareti, uzunluk değişim işareti, mutlak aç işareti, aç değişim işareti ve yay yarıçapı işareti.
- 4 Geçerli UCS'ye göre kuzey yönünü belirtirken ANGBASE sistem değişkenini kullanmak istiyorsanız ANGBASE Açısını Kullan seçeneğini işaretleyin. İşaretlenmezse, ANGBASE göz ardı edilir ve bu da bazı durumlarda öngörülemeyen sonuçlara yol açabilir.
- 5 Tamam'a tıklayın.



### Dinamik giriş araç ipuçlarının görünümünü özelleştirmek için

- 1 Çizim Ayarları iletişim kutusunda, Dinamik Girdi sekmesine tıklayın.
- 2 Araç İpucu Görünümü'ne tıklayın.
- 3 Model Alanı Renkleri'nde, model alanında görüntülenen dinamik giriş araç ipuçlarının metni ve arka planı için bir renk seçin.
- 4 Kağıt Alanı Renkleri'nde, kağıt alanında görüntülenen dinamik giriş araç ipuçlarının metni ve arka planı için bir renk seçin.
- 5 Boyut alanında, dinamik giriş araç ipuçlarının ve metnin boyutunu belirlemek için kaydırıcıyı hareket ettirin.
- 6 Şeffaflık alanında, dinamik giriş araç ipuçlarının ve metnin şeffaflığını belirlemek için kaydırıcıyı hareket ettirin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## Varlık çitçitlerini kullanma

Varlık çitçitleri, mevcut varlıklar üzerindeki tam geometrik noktaları, bu noktaların tam koordinatlarını bilmenize gerek kalmadan hızlı bir şekilde seçmenizi sağlar. Varlık çitçitleri ile bir çizginin veya yayın bitiş noktasını, bir dairenin merkez noktasını, herhangi iki varlığın kesişme noktasını veya geometrik olarak önemli herhangi bir konumu seçebilirsiniz. Varlık çitçitlerini, mevcut bir varlığa teğet veya dik olan varlıklar çizmek için de kullanabilirsiniz.

Program sizden bir nokta belirtmenizi istediğinde (örneğin, bir çizgi veya başka bir varlık çizerken) varlık çitçitlerini kullanabilirsiniz. Varlık çitçitleriyle iki yoldan biriyle çalışabilirsiniz:

- Başka hiçbir komut etkin değilken bir varlık ekini seçerek, siz kapatana kadar yürürlükte kalacak çalışan bir varlık ekini etkinleştirin.
- Başka bir komut etkinken bir varlık çitçitini seçerek tek bir seçim için tek seferlik bir varlık çitçitini etkinleştirin. Çalışan bir varlık çitçitini aşmak için tek seferlik bir varlık çitçitini da kullanabilirsiniz.

---

**Varlık snap'lerinin adını yazarsanız, adın tamamını yazmanıza gerek yoktur.**

*Snap adının yalnızca ilk üç harfini yazın.*

---

Varlık çitçitlerini kullanırken, program yalnızca görünür varlıkları veya varlıkların görünür kısımlarını tanır. Kapatılmış katmanlardaki varlıklara veya kesikli çizgilerin boş kısımlarına çitçit kullanamazsınız.

Bir veya daha fazla varlık çitçitini belirttiğinizde, artı işaretlerine bir varlık çitçit hedefi kutusu eklenir. Ayrıca, artı işaretinin yanında etkin varlık çitçitini gösteren bir simge belirir. Bir varlık seçtiğinizde, program hedef kutusunun merkezine en yakın yaslama noktasına yaslanır.

## Varlık ıtçtıtlarını ayarlama

Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak varlık snaps'lerini ayarlayabilirsiniz:

- Şeritte iz'i seçin ve Varlık ıtçtıtları'nda ayarlamak istediğiniz varlık ıtçtıtlarını seçin.
- Araçlar > Varlık ıtçtıtları'nı seçin ve ayarlamak istediğiniz varlık ıtçtıtlarını seçin.
- Varlık ıtçtıtları araç çubuğunda, varlık ıtçtıtlarından birine tıklayın.
- Komut çubuğuna bir varlık snap komutu yazın.
- Durum çubuğunda ESNAP öğesine çift tıklayın.
- Varlık ıtçtıtlarını kısayol menüsünü görüntülemek için çizim penceresi içinde herhangi bir yere sağ tıklarken Shift tuşunu basılı tutun ve ardından ayarlamak istediğiniz varlık ıtçtıtlarını seçin.

Çizim Ayarları iletişim kutusunu kullanarak da varlık ıtçtıtlarını ayarlayabilirsiniz. Bunu yapmak için Araçlar > Varlık ıtlatma > Varlık ıtlatma Ayarları'nı seçin. Çizim Ayarları iletişim kutusu Koordinat Girdisi sekmesi etkin olarak görüntülenir. Varlık ıtlatma Modları listesinde, ayarlamak istediğiniz varlık ıtlatmalarının her biri için onay kutusunu tıkklatın.


---

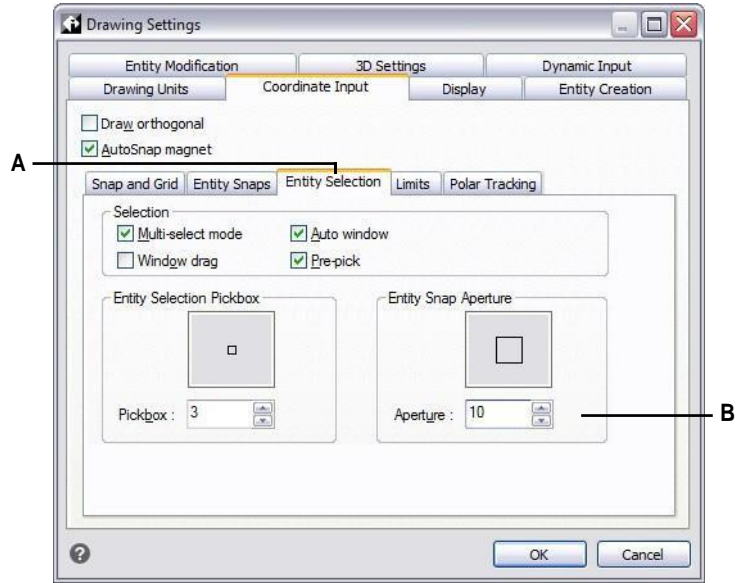
### **Bir varlık ıtçtıtlarının etkin olup olmadığına dair birkaç gösterge vardır.**

*Bir varlık ıtçtıtlarını seçerseniz, menüde varlık ıtçtıtlarının yanında bir onay işareti görünür, Varlık ıtçtıtlarını araç çubuğu etkinse ilişkili araç görünür ve Çizim Ayarları iletişim kutusunun Koordinat sekmesinde ilgili kutu işaretlenir.*

---

### **Varlık snap hedef kutusunun boyutunu değiştirmek için**

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıkklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıkklatın.
- 3 Varlık Seçimi sekmesine tıkklatın.
- 4 Entity Snap Aperture altında, Aperture alanındaki değeri değiştirin.
- 5 Tamam'a tıkklatın.



A Varlık Seçimi'ni seçin.

B Varlık ek açıklık boyutunu yazın veya seçin.

## En Yakın Çekme aracı

Başka bir varlığın en yakın noktasına yapışmak için En Yakın Yapışma aracını kullanın. Bir yay, daire, elips, eliptik yay, çizgi, nokta, çoklu çizgi segmanı, ışın, spline, sonsuz çizgi veya tarama deseni üzerinde imlece görsel olarak en yakın olan noktaya yapışabilirsiniz.

### En Yakın Çekimi ayarlamak için

En Yakın Çıttı'ı ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > En Yakın Çıttı'ı (Varlık Çıttı'larında) seçin.
- Menüde Araçlar > Varlık Çıttatma > En Yakın Çıttatma ögesini seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, En Yakın Snap'i Ayarla aracına tıklayın.
- *nearest* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

## Endpoint Snap aracı

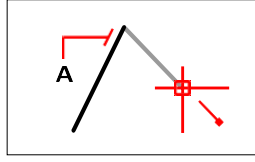
Başka bir varlığın uç noktasına yapışmak için Uç Nokta Yapışma aracını kullanın. Bir yayın, çizginin, çoklu çizgi parçasının, ışının, tarama deseninin, düzlemin veya üç boyutlu yüzeyin en yakın uç noktasına yapışabilirsiniz. Bir varlığın kalınlığı varsa, Uç Nokta Yapışması ayrıca varlığın kenarlarının uç noktalarına da yapışır.

### Uç Nokta Çıttı'nı ayarlamak için

Endpoint Snap'i ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Uç Nokta Çıttı'ı (Varlık Çıttı'larında) seçin.
- Menüden Araçlar > Entity Snap > Uç Nokta Snap'i seçin.

- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Endpoint Snap aracına tıklayın.
- *Endpoint* yazın ve Enter tuşuna basın.



Uç noktaya yapışmak için, varlık üzerinde uç noktasına yakın herhangi bir yeri seçin (A).

### Orta Nokta Çıttatma aracı


Başka bir varlığın orta noktasına yapışmak için Orta Nokta Yapışma aracını kullanın. Bir yayın, elipsin, çizginin, çoklu çizgi segmentinin, düzlemin, sonsuz çizginin, spline'in veya tarama deseninin orta noktasına yapışabilirsiniz. Sonsuz çizgiler söz konusu olduğunda, orta nokta ilk tanımlanan noktaya yapışır. Bir varlığın kalınlığı varsa, orta nokta varlık yaslaması ayrıca varlığın kenarlarının orta noktasına da yaslanır.

---

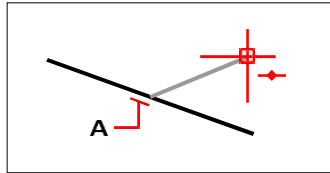
**İki noktanın orta noktasına tek seferlik snap özelliğini etkinleştirmek için *m2p* veya *mtp* yazın.**  
Noktaları belirlersiniz, örneğin varlık çıttatları kullanılarak seçilen iki nokta gibi.

---

### Orta Nokta Çıttatını ayarlamak için

Orta Nokta Çıttatını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Orta Nokta Çıttat'ı (Varlık Çıttatları'nda) seçin.
- Menüden Araçlar > Varlık Çıttatları > Orta Nokta Çıttatları'nı seçin.
- Varlık Çıttatları araç çubuğunda, Orta Nokta Çıttatını Ayarla aracını tıklatın.
- *Orta nokta* yazın ve Enter tuşuna basın.



Orta noktaya yapışmak için, varlığın orta noktasına yakın herhangi bir yerini seçin (A).

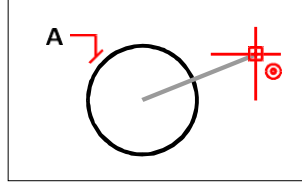
### Center Snap aracı

Başka bir varlığın merkez noktasına yaslamak için Ortala Yasla aracını kullanın. Bir yay, daire, çokgen, elips veya eliptik yayın merkezine yaslayabilirsiniz. Merkeze yaslamak için varlığın görünür bir bölümünü seçmeniz gerekir.

### Merkez Çıttını ayarlamak için

Center Snap ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Orta Çıttı'ı (Varlık Çıttıları'nda) seçin.
- Menüde Araçlar > Varlık Çıttıları > Çıttıları Ortala'yı seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Center Snap aracını tıklatın.
- *center* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Merkeze yaslamak için, varlığın görünür kısmında herhangi bir yeri seçin (A).

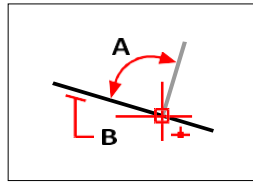
### Dikey Çıttı aracı

Başka bir varlığın dik noktasına yaslamak için Dik Yaslama aracını kullanın. Bir yay, daire, elips, çizgi, çoklu çizgi, sonsuz çizgi, ışın, spline, tarama deseni veya bir düzlem kenarına yapışarak bu varlıkla veya bu varlığın hayali uzantısıyla dik bir hizalama oluşturabilirsiniz.

### Dikey Çıttı'ı ayarlamak için

Perpendicular Snap ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Dikey Çıttı'ı (Varlık Çıttıları içinde) seçin.
- Menüde Araçlar > Varlık Çıttıları > Dikey Çıttı'ı seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Perpendicular Snap aracına tıklayın.
- *Perpendicular* yazın ve Enter tuşuna basın.



Bir varlığa (B) dik açı (A) oluşturmak için, varlık üzerinde herhangi bir yeri seçin.

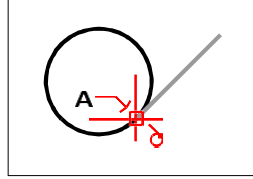
### Teğet Çıttı aracı

Başka bir varlığın teğet noktasına yapışmak için Teğet Yapışma aracını kullanın. Bir yay, elips, spline veya daire üzerinde, önceki noktaya bağlandığında o varlığa teğet bir çizgi oluşturan noktaya yapışabilirsiniz.

### Teğet Çıttını ayarlamak için

Teğet Çıttı'ı ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Teğet Çıttı'ı (Varlık Çıttıları içinde) seçin.
- Menüde Araçlar > Varlık Çıttıları > Teğet Çıttılar'ı seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Tangent Snap aracına tıklayın.
- *Teğet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Bir teğete yapışmak için teğet noktasının (A) yakınındaki varlığı seçin.

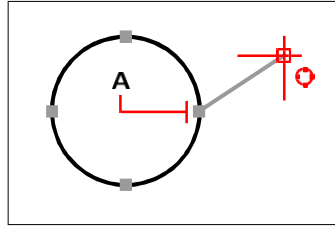
### Quadrant Snap aracı

Başka bir varlığın çeyrek noktasına yapışmak için Çeyrek Yapışma aracını kullanın. Bir yayın, dairenin, elipsin veya eliptik yayın en yakın çeyreğine yaslayabilirsiniz.

### Çeyrek Çıttını ayarlamak için

Quadrant Snap ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Çeyrek Çıttı'ı (Varlık Çıttıları içinde) seçin.
- Menüde, Araçlar > Varlık Çıttılama > Çeyrek Çıttılama'yı seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Quadrant Snap aracına tıklayın.
- *Quadrant* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.




Bir kadrana yapışmak için, kadrant noktasının (A) yakınındaki varlığı seçin.

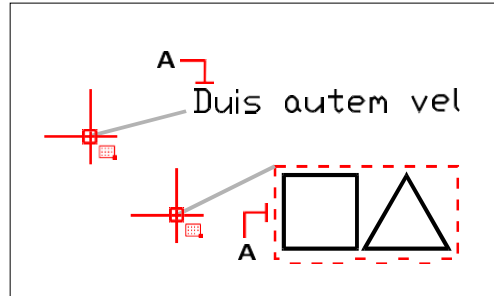
## Ekleme Noktası Yapıştırma aracı

Bir nitelik, blok veya metin varlığının ekleme noktasına yapışmak için Ekleme Noktası Yapıştırma aracını kullanın.

### Ekleme Noktası Çıttını ayarlamak için

Aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şeritte, Çizim > Ekleme Noktası Çıttatma'yı (Varlık Çıttatmaları'nda) seçin.
- Menüde Araçlar > Varlık Çıttatlama > Ekleme Noktası Çıttatlama'yı seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Insertion Point Snap aracını tıkladın.
- *insertion* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Bir ekleme noktasına yapışmak için varlık üzerinde herhangi bir yeri seçin (A).

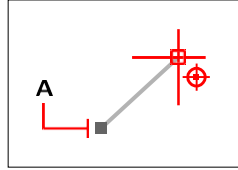
## Node Snap aracı

Bir nokta varlığına yapışmak için Düğüm Yapışma aracını kullanın.

### Düğüm Çıttını ayarlamak için

Node Snap (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çizim > Düğüm Çıttıları'nı (Varlık Çıttıları'nda) seçin.
- Menüden Araçlar > Varlık Çıttıtlama > Düğüm Çıttıtlama'yı seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Set Node Snap aracına tıklayın.
- *Node* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Noktasal bir varlığa yapışmak için varlığı seçin (A).


## Paralel Çıttıt aracı

Yeni varlıkların ikinci ve sonraki noktalarını seçerken paralel kılavuzları göstermek için Paralel Yapışma aracını kullanın. Kılavuzlar, diğer çizgiler, sonsuz çizgiler, ışınlar veya çoklu çizgilerin doğrusal segmentleri üzerinde gösterdiğiniz noktalara paralel olarak görüntülenir.

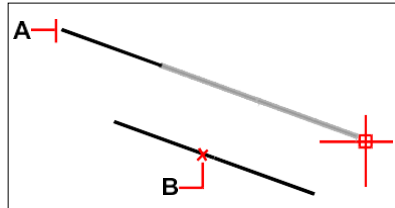
### Paralel yakalamayı kullanmadan önce ORTHO'yu kapatın

*Açıkça, kapatmak için durum çubuğundaki ORTHO ögesine çift tıklayın.*

### Paralel Çıttıt'ı ayarlamak için

Aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şeritte, Çiz > Paralel Çıttıt'ı (Varlık Çıttıtları'nda) seçin.
- Menüde Araçlar > Varlık Çıttıtları > Paralel Çıttıt'ı seçin.
- Varlık Çıttıtları araç çubuğunda, Paralel Çıttıt Ayarla aracını tıklayın.
- *Paralel* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Bir varlığın ilk noktasını (A) seçin, istenen paralel varlığın (B) üzerine gelin, ardından kılavuzu görüntülemek için imleci yeni varlığa geri getirin.



### Paralel bir noktaya oturtmak için

- 1 Bir komut seçin, örneğin, *satır*.
- 2 Varlığın ilk noktasını seçin.
- 3 *par* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 İmleci istenen paralel varlığın üzerine getirin. Küçük bir "x" paralel varlık üzerindeki konumu işaretler.
- 5 Gerekirse ek paralel varlıklar seçin. İmleci ilgili "x" işaretinin üzerine getirerek de bir paralel varlık seçimini kaldırabilirsiniz.
- 6 İmleci oluşturmakta olduğunuz varlığa geri getirin ve varlığın bir sonraki noktasını seçmek için paralel kılavuzu kullanın.

### Görünür Kavşak Yapıştırma aracı

Görünür Kesişim Yapıştırma aracı, üç boyutlu uzayda kesişmeyen ancak geçerli görünümde kesişiyor gibi görünen iki varlığın kesişimine yapışır. Bir yay, daire, çizgi, sonsuz çizgi, çoklu çizgi, ışın, elips, eliptik yay, spline, tarama deseni, çokgen kafes veya çoklu yüzey kafes kombinasyonundaki herhangi iki varlığa yapışabilirsiniz. Çoklu çizgi veya spline dahil olmak üzere tek bir varlık içindeki bir kesişme noktasına da yapışabilirsiniz.

Genişletilmiş Görünür Kesişim Yapıştırma seçeneği, iki varlığın (çizgiler, yaylar veya eliptik segmentler) sonsuz uzunlukta olmaları halinde kesişecekleri mantıksal konuma yapışır. ALCAD uzatma seçeneğini yalnızca Çizgi veya Daire gibi bir bileşeni seçtikten sonra komut çubuğuna *app* yazdığınızda (tam *görünür* komut adını değil) otomatik olarak kullanır. Genişletilmiş görünür kesişimi göstermeye yardımcı olmak için kesikli uzatma çizgileri çizilir.


---

#### İki tür kavşak çıkıtları vardır.

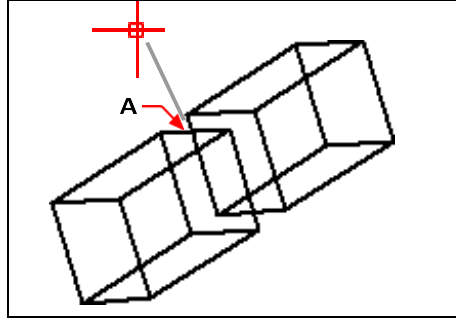
*Görünür Kesişim Çıktısını veya Kesişim Çıktısını ayarlayabilirsiniz, ancak ikisini aynı anda kullanamazsınız.*

---

### Görünür Kesişim Çıktısını ayarlamak için

Görünür Kesişimi () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çizim > Görünür Kesişim Çıktıları'nı (Varlık Çıktıları'nda) seçin.
- Menüde, Araçlar > Varlık Çıktıları > Görünür Kesişim Çıktıları'nı seçin.
- Varlık Çıktıları araç çubuğunda, Görünür Kesişim Çıktı aracı tıklattın.
- *apparent* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Bir kesişime yapışmak için, görünen kesişimi (A) seçin.

### Geniştirilmiş bir görünür kesişim noktasına yapışmak için

- 1 Bir komut seçin, örneğin, *satır*.
- 2 *app* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Geniştirilmiş bir görünür kesişim noktası seçin.

Bir nokta seçtikten sonra Geniştirilmiş Görünür Kesişim Çıtçıt otomatik olarak kapanır.

### Hızlı Çek komutu

Normalde, bir varlık çıtçıtılması hedefi kesen tüm varlıkları arar ve hedefin merkezine en yakın olanı seçer. Geçerli varlık çıtçıtını değiştirmek için Hızlı Çıtçıt komutunu kullanın, böylece program geçerli varlık türünde en az bir noktaya sahip bir varlık bulmaz bulmaz çıtçıt noktası aramayı durdurur.

### Hızlı Çekme özelliğini ayarlamak için

- *quick* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### Varlık Çıtçıtlarını Temizle aracı

Menü, araç, komut veya Çizim Ayarları iletişim kutusunda nasıl ayarlandıklarına bakılmaksızın tüm varlık çıtçıt ayarlarını kapatmak için Varlık Çıtçıtlarını Temizle aracını kullanın.

### Clear Entity Snaps'i ayarlamak için


Clear Entity Snaps (✖) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > Varlık Enstantanelerini Temizle'yi seçin (Varlık Enstantaneleri içinde).
- Menüde Araçlar > Varlık Çıtçıtları > Varlık Çıtçıtlarını Temizle'yi seçin.
- Entity Snaps araç çubuğunda, Entity Snaps'i Temizle aracına tıklayın.
- *none* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

## Nokta aracından

Noktadan aracını, nokta seçimini dengelemek üzere geçici bir temel nokta belirlemek için kullanın. Noktadan aracı yalnızca başka bir etkin komut bir nokta talep ederken kullanılabilir.


### Geçici bir ofset noktası ayarlamak için

- 1 Bir komut seçin, örneğin *çizgi* veya *taşıma*.
- 2 Noktadan seçimini yapmak için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Çiz > Noktadan (Varlık Çıtçıtlarında) ögesini seçin.
  - Menüde, Araçlar > Varlık Çıtçıtlama > Noktadan ögesini seçin.
  - Entity Snaps araç çubuğunda, Noktadan aracına tıklayın.
  - *from* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Geçici temel noktanın nereye yerleştirileceğini seçin.
- 4 Bir sonraki noktayı konumlandırmak istediğiniz temel noktadan ofset mesafesini, örneğin (@8.5,0) girin. (8.5,0) girildiğinde temel noktadan görelî bir nokta değil, UCS orijininin mutlak bir nokta yerleştirildiğini unutmayın.
- 5 Orijinal komutla devam edin.

## Geçici İzleme Noktası aracı

Bir komutu kullanırken geçici bir izleme noktası ayarlamak için Geçici İzleme Noktası aracını kullanın. Geçici İzleme Noktası aracı yalnızca başka bir etkin komut bir nokta talep ederken kullanılabilir.


### Geçici bir izleme noktası ayarlamak için

- 1 Bir komut seçin, örneğin *çizgi* veya *taşıma*.
- 2 Geçici İzleme Noktasını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Çiz > Geçici İzleme Noktası'nı (Varlık Çıtçıtları'nda) seçin.
  - Menüden Araçlar > Varlık Çıtçıtlama > Geçici İzleme Noktası'nı seçin.
  - Entity Snaps araç çubuğunda, Geçici İzleme Noktası aracını tıklatın.
  - *TT* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Geçici bir izleme noktası işaretlemek için bir nokta seçin.
- 4 Orijinal komutla devam edin.

## Orta 2 Nokta Arası aracı

İki nokta arasında geçici bir orta nokta snap'i ayarlamak için Mid Between 2 Points aracını kullanın. Mid Between 2 Points aracı yalnızca başka bir aktif command bir nokta talep ederken kullanılabilir.

### İki nokta arasında geçici bir orta nokta çıkıttı ayarlamak için

- 1 Bir komut seçin, örneğin *çizgi* veya *taşım*.
- 2 Orta 2 Nokta Arasını seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Çiz > 2 Nokta Arasında Orta (Varlık Çıktıtlarında) öğesini seçin.
  - Menüde, Araçlar > Varlık Yapıştır > 2 Nokta Arasında Orta öğesini seçin.
  - Entity Snaps araç çubuğunda, 2 Nokta Arasının Ortası aracını tıklatın.
  - *m2p* (veya *mtp*) yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İlk noktayı seçin.
- 4 İkinci noktayı seçin. Orta nokta otomatik olarak hesaplanır.
- 5 Orijinal komutla devam edin.

## Uçarak yakalama özelliğini kullanma

Fly-over snapping, varlık snap'lerini daha verimli bir şekilde görmenize ve kullanmanıza yardımcı olan görsel bir yardımcıdır. Fly-over snapping açık olduğunda, ALCAD siz artı işaretini çizim üzerinde hareket ettirdikçe varlık snap noktalarıyla eşleşen renkli bir işaretleyici görüntüler.




### Fly-over snap işaretlerini görüntüleme

Her varlık çıkıttının kendi işaretleyicisi vardır.

#### Uçan çıkıtlı işaretleyiciler

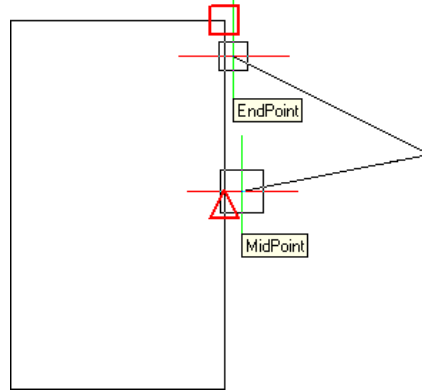
MarkerEntity snap	
	Bitiş Noktası
	Snap En
	Yakın Snap
	Orta Nokta
	Snap
	Merkez Çıttıt
	Dik Çıttıt  Teğet
	Çıttıt
	Çeyrek Çıttıt
	Yerleştirme Çıttıt
	Paralel Çıttıt

**Uçan çıtçıtli işaretleyiciler**

MarkerEntity snap	
	Nokta Çıtlatma
	Kesişme Çıtlatma
	Görünür Kavşak Çıtlaması

**Uçarak yakalama özelliğini ayarlama**

Fly-over snapping etkinleştirildiğinde ve birden fazla varlık snap'i açık olduğunda, tar- get kutusu tarafından kapsanan varlıkların mevcut varlık snap noktaları arasında geçiş yapmak için Sekme tuşuna basabilirsiniz. Örneğin, Uç Nokta ve Orta Nokta Çıtçıtları açık olduğunda ve açıklık kutusu bir çizgi üzerinde bulunduğu anda, çizginin en yakın uç noktası ve orta noktası arasında geçiş yapmak için Sekme tuşuna basın.

**Fly-over snapping seçeneklerini ayarlamak için**

- 1 Çizim Ayarları'nı (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları ögesini seçin veya Araçlar > Varlık Çıtçıtılama ögesini seçin > Entity Snap Ayarları.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracına tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Entity Snaps sekmesine tıklayın.
- 4 Görüntüleme Seçenekleri'ne tıklayın. Seçenekler iletişim kutusu Yakalama sekmesine açılır.
- 5 Fly-over snapping'i açmak için Fly-Over Snapping'i Etkinleştir'i işaretleyin.
- 6 Çıtçıt işaretleyicinin rengi, boyutu ve kalınlığı dahil olmak üzere açılır pencere seçeneklerini ayarlayın.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## 8 Tekrar Tamam'a tıklayın.

Çeşitli fly-over yaslama seçenekleri hakkında ayrıntılar için bkz. "Yaslama sekmesindeki seçenekleri değiştirme" sayfa 719.

## Varlık anlık izlemeyi kullanma

Varlık ek izleme açıldığında, kılavuzlar geçici izleme noktalarından dışarı doğru belirtilen açılarda görüntülenir. Bu, mevcut varlıkların görelî konumunu kullanarak varlıkları çizmenize ve değiştirmenize yardımcı olabilir; örneğin, mevcut bir çizgiyle aynı y koordinatına sahip bir blok eklemek gibi.


Geçici izleme noktaları kırmızı bir artı işaretiyle işaretlenir ve çizimde herhangi bir yere yerleştirilebilir. İzleme noktalarının görüntüleneceği yeri seçmek için, önce nokta isteyen bir komutu etkinleştirin, ardından:

- Bir izleme noktası eklemek için imleci hareket ettirin ve bir varlık ek noktasının üzerine getirin.
- Geçici İzleme Noktası komutunu seçin, ardından izleme noktasının bulunması için çizimde herhangi bir yeri seçin.
- Bir izleme noktasını kaldırmak için imleci hareket ettirin ve mevcut bir izleme noktasının üzerine getirin.

Kılavuzları 90 derecelik artışlarla veya kutupsal izleme için tanımlanan ek artışlarla görüntülemek için varlık snap izlemeyi ayarlayabilirsiniz. Ayrıca kılavuzları geçerli UCS'ye göre veya çizilen son segmente göre görüntülemek için varlık snap izlemeyi ayarlayabilirsiniz.

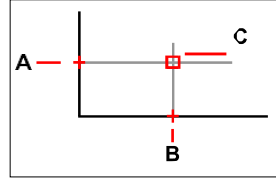
Varlık çitçit izlemeyi kullanmak için en az bir varlık çitçitinin açık olması gerekir ve çalışan çitçit kapatılamaz. Varlık snap takibini kullanmak için kutup takibinin açık olması gerekmez.

## Varlık snap izlemeyi açmak veya kapatmak için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracına tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Entity Snaps sekmesine tıklayın.
- 4 Entity Snap Tracking onay kutusunu tıklayın.

**Varlık çitçit izlemeyi açıp kapatın.**

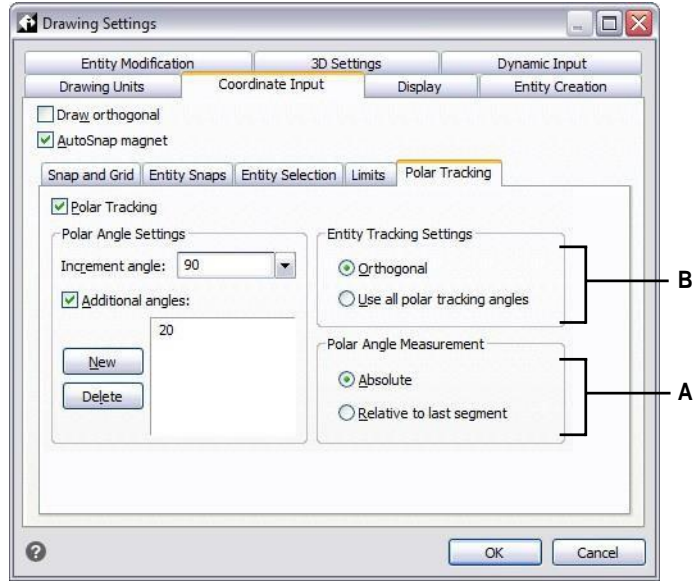
*Durum çubuğundaki ETRACK ayarına çift tıklayın, ENTTRACK yazın veya F11 tuşuna basın.*



Komutu başlatın, bir izleme noktasıyla işaretlemek için bir veya daha fazla varlık çitçit noktasının üzerine gelin (Athen B), ardından kılavuzları görüntülemek için imleci hareket ettirin (C). Bu örnekte, Orta Nokta Çitçit açık ve varlık çitçit takibi 90 derecelik artışlarla görüntüleniyor.

**Varlık snap izleme ayarlarını belirtmek için**

- 1 Çizim Ayarları'nı (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da) veya Araçlar > Çizim Ayarları'nı (Yönet'de) seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracına tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinat Girişi sekmesine tıklayın.
- 3 Kutup İzleme sekmesine tıklayın.
- 4 Varlık izleme ayarlarını belirtmek için aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Ortogonal** Kutupsal izleme ayarlarından bağımsız olarak varlık snap izleme için yalnızca 90 derecelik açı artışları kullanılır.
  - **Tüm kutupsal izleme açılarını kullan** 90 derecelik açı artışları dışındakiler de dahil olmak üzere tanımlanan tüm kutupsal izleme açıları varlık snap izleme için kullanılır.
- 5 Varlık snap takibi için kılavuzların açılarının nasıl hesaplanacağını belirtmek için aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Mutlak** Kılavuzlar mevcut UCS'ye göre açılarda görüntülenir.
  - **Son segmente** görelî Birden fazla segmente sahip varlıklar oluşturuyorsanız kılavuzlar çizilen son segmente görelî açılarda görüntülenir (aksi takdirde kılavuzlar mutlak açılarda görüntülenir).
- 6 Tamam'a tıklayın.



**A** Kutupsal izleme için 90 derecelik artış açılarını ya da Artış Açısı ve Ek Açılar'da belirtilen tüm açıları kullanmayı seçin.

**B** Birden fazla segmente sahip varlıklar çizerken kılavuzlar için açının geçerli UCS'ye göre mi yoksa daha önce çizilen son segmente göre mi hesaplanacağını seçin.



## Çiziminizi kaydetme


Bir çizimi kaydettiğinizde, çalışmanız bir çizim (.dwg) dosyasına kaydedilir.

Çiziminizi ilk kez kaydettikten sonra, yeni bir adla kaydedebilirsiniz. Çizim (.dwg) dosyalarına ek olarak, bir çizimi Çizim Değişim Formatı (.dxf) dosyasına veya bir çizim şablonu (.dwt) dosyasına da kaydedebilirsiniz.

Çiziminizi bir şablon kullanarak oluşturduysanız, çizimi kaydetmek orijinal şablonu değiştirmez.

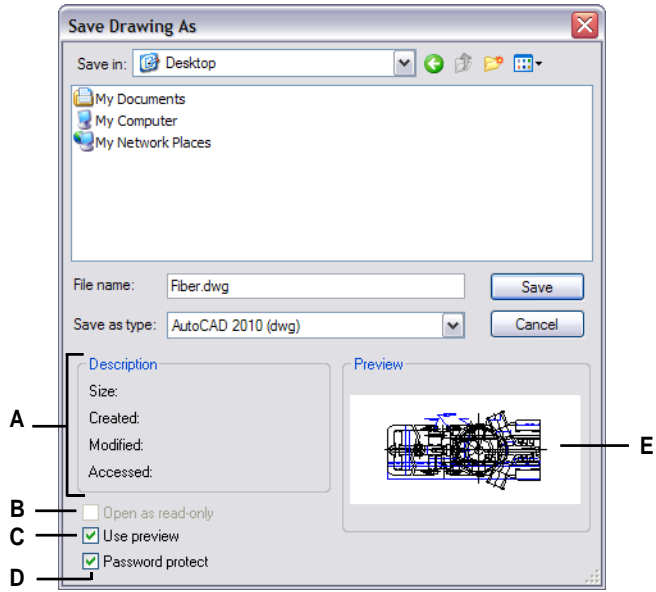
Çizim dosyalarınız için ek bir güvenlik düzeyine ihtiyacımız varsa, çizimi bir parola ile kaydedebilirsiniz, böylece yalnızca siz ve parolayı bilen kişiler çizimi açabilir.

### Çizim kaydetme

Bir çizimi kaydetmek için aşağıdaki yöntemlerden birini seçerek Kaydet'i  seçin:

- Şerit Hızlı Erişim araç çubuğunda Kaydet'i tıklatın veya şerit Uygulama butonunda Kaydet'i seçin.
- Menüde Dosya > Kaydet öğesini seçin.
- Standart araç çubuğunda Kaydet'e tıklayın.
- *Kaydet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- *qsave* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Bir çizimi ilk kez kaydettiğinizde, program bir dizin seçebilmeniz ve çizim için bir ad yazabilmeniz için Çizimi Farklı Kaydet iletişim kutusunu görüntüler. Çizimi ilk kaydettiğinizde herhangi bir ad kullanabilirsiniz.



- A** Dosya boyutu, oluşturma tarihi ve çizim hakkındaki diğer bilgilerin bir açıklamasını görüntüler.
- B** Çizimler kaydedilirken kullanılamaz; yalnızca çizimler açılırken kullanılabilir.
- C** Çizim önizlemesini açar veya kapatır.
- D** Çizimi bir parola ile kaydeder.
- E** Kaydetmeden önce çizimin bir görüntüsünü görüntüler.

### Bir çizimi yeni bir ad veya dosya biçimiyle kaydetme

Bir çizimi yeni bir adla ve aşağıdaki dosya biçimlerinden herhangi biriyle kaydedebilirsiniz:

- .dwg uzantılı standart çizim dosyaları. AutoCAD'in çeşitli sürümleriyle uyumlu bir .dwg dosya biçimi seçebilirsiniz.
- Drawing Exchange Format dosyaları .dxf dosya uzantısına sahiptir. AutoCAD'in çeşitli sürümleriyle uyumlu bir .dxf dosya biçimi seçebilirsiniz.
- .dwt dosya uzantısına sahip çizim şablonları. Çizim şablonları, çizim ayarlarınızı ve varlıklarınızı yeniden kullanan yeni çizimleri kolayca oluşturmanızı sağlar.

### Bir çizimi yeni bir ad veya dosya biçimiyle kaydetmek için

- 1 Farklı Kaydet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit Hızlı Erişim araç çubuğunda Farklı Kaydet'i tıklatın veya şerit Uygulama düğmesinde Farklı Kaydet'i seçin.
  - Menüden Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
  - *saveas* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizimi Farklı Kaydet iletişim kutusunda, Farklı Kaydet Türü altında dosya biçimini seçin.
- 3 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 4 Kaydet'e tıklayın.

---

**Çizimler ayrıca çeşitli dosya formatlarına aktarılarak kaydedilebilir.**  
*Daha fazla ayrıntı için bkz. "Çizimleri dışa aktarma" sayfa 665.*

---

## **Bir çizimi parola ile kaydetme**

Bazen çizimler gizli bilgiler içerebilir ve bu bilgilere kimlerin erişebileceğini kontrol etmek istersiniz. Ek bir güvenlik seviyesine ihtiyacınız varsa, bir çizimi bir parola ile kaydedebilirsiniz, böylece yalnızca siz ve parolayı bilenler çizimi açabilir.

Bir çizimi parola ile kaydetmek için, AutoCAD ver- sion 2004 veya daha yeni bir sürüm için .dwg dosyası olarak kaydetmeniz gerekir.

---

### **Şifreleri kaydedin veya tanıdık kelimeler kullanın.**

*Bir çizimin parolasını unutursanız, çizim açılmaz veya kurtarılamaz. Tüm parolaları güvenli bir yerde saklamak isteyebilirsiniz.*

---

### **Bir çizimi parola ile kaydetmek için**

- 1 Farklı Kaydet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit Hızlı Erişim araç çubuğunda Farklı Kaydet'i tıklatın veya şerit Uygulama düğmesinde Farklı Kaydet'i seçin.
  - Menüden Dosya > Farklı Kaydet'i seçin.
  - *saveas* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizimi Farklı Kaydet iletişim kutusunda, Farklı Kaydet Türü altında, AutoCAD sürüm 2004 veya daha yenisi için bir .dwg dosyası seçin.
- 3 Parola Koruması'na tıklayın.
- 4 Çizimi kaydetmek istediğiniz bir klasör seçin.
- 5 Dosya Adı alanında, oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 6 Kaydet'e tıklayın.
- 7 Parola iletişim kutusuna bir parola girin.
- 8 İsterseniz, şifreyi kaydedin ve güvenli bir yerde saklayın. Çizimin şifresini unutursanız, çizim açılmaz veya kurtarılamaz.
- 9 Tamam'a tıklayın.



# Creating simple entities

Basit varlıklar arasında çizgiler (hem sonlu hem de sonsuz), daireler, yaylar, elipsler, eliptik yaylar, noktalar ve ışınlar bulunur. Buna ek olarak, ALCAD basit varlıklar oluşturmak için kullanılabilecek bir serbest çizim aracı içerir.

Bu bölümde, basit varlıklar oluşturmak için nasıl yapılacağı da dahil olmak üzere çeşitli yöntemler açıklanmaktadır:

- Çiz menüsündeki menü komutlarını kullanın.
- Çizim araç çubuğundaki araçları kullanın.
- Komut çubuğuna komutları yazın.

Bazı durumlarda, bir varlık oluşturmanın birkaç farklı yolu vardır. Çizim kılavuzunda bir veya iki tanesi verilmiştir. Diğer yöntemleri kullanarak varlıkların nasıl oluşturulacağını öğrenmek için çevrimiçi Yardım'daki Komut Başvurusu'na bakın.

Bir araç veya çizim komutu kullandığınızda, program sizden uç noktalar veya ekleme noktaları gibi koordinat noktaları girmenizi ister. Noktaları veya aralıkları fare kullanarak ya da komut çubuğuna koordinat değerlerini yazarak girebilirsiniz. Siz çizim yaparken, ALCAD ayrıca çizmekte olduğunuz varlık türü için uygun ek seçenekler içeren içeriğe duyarlı bir istem kutusu görüntüler.

Varlıkları oluşturduktan sonra, varlık değiştirme araçlarını kullanarak bunları değiştirebilirsiniz.


## ***Bu bölümdeki konular***

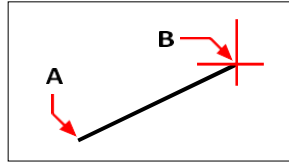
Çizgilerin çizilmesi .....	104
Çizim daireleri .....	105
Çizim yayları .....	109
Elips çizme .....	113
Eliptik yaylar çizme .....	114
Çizim noktası varlıkları .....	115
Çizim ışınları .....	117
Sonsuz çizgiler çizmek .....	118
İnşaat çizgilerinin çizilmesi .....	120
Serbest el eskiz çizimi .....	127

## Çizgi çizme

Bir çizgi iki noktadan oluşur: bir başlangıç noktası ve bir bitiş noktası. Bir dizi çizgiyi birbirine bağlayabilirsiniz, ancak her çizgi parçası ayrı bir çizgi varlığı olarak kabul edilir.

### Bir çizgi çizmek için

- 1 Hattı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çizgi'yi seçin veya Çiz > Çizgi'yi seçin.
  - Menüde Çiz > Çizgi'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çizgi aracını tıklatın.
  - *line* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Uç noktayı belirtin.
- 4 Komutu tamamlamak için istem kutusunda Bitti öğesini seçin.




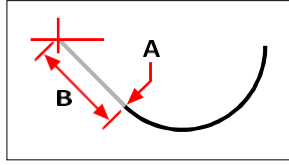
Başlangıç noktası (A) ve bitiş noktası (B).

Komut kutusu siz çizerken çeşitli seçenekler sunar. Örneğin, ilk çizgi parçasını çizdiğinizde, uzunluğunu veya yönlendirme açısını belirleyebilirsiniz. Her bir çizgi parçası çizdikten sonra, önceki çizgi parçasını kaldırmak için Geri Al'ı tıklatabilirsiniz. Çizgi komutunu sonlandırmak için Bitti'yi tıklatabilirsiniz. İki veya daha fazla çizgi parçası çizdikten sonra, çizdiğiniz ilk çizgi parçasının başlangıç noktasına bağlanan bir çizgi parçası çizerek çizgi komutunu tamamlamak için Kapat'ı tıklatabilirsiniz.

Çizdiğiniz son varlık bir yay ise, yaya teğet olan ve yayın bitiş noktasından başlayan bir çizgi de çizebilirsiniz.

### Bir yay sonundan devam eden bir çizgi çizmek için

- 1 Hattı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çizgi'yi seçin veya Çiz > Çizgi'yi seçin.
  - Menüde Çiz > Çizgi'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çizgi aracını tıklatın.
  - *line* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Takip Et öğesini seçin.
- 3 Satırın uzunluğunu belirtin.




Önceki yayın bitiş noktası (A) ve çizginin uzunluğu (B).

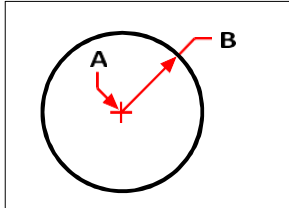
## Daire çizme

Daire çizmek için varsayılan yöntem, bir merkez noktası ve yarıçap belirtmektir. Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak daire çizebilirsiniz:

- Merkez Yarıçapı (  )
- Merkez Çapı (  )
- 2-Puan (  )
- 3-Puan (  )
- Yarıçap-Teğetler (  )
- Tan-Tan-Tan (  )
- Yay Daireye Dönüştür (  )

### Merkezini ve yarıçapını belirterek bir daire çizmek için

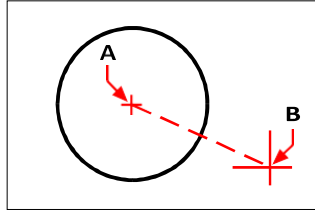
- 1 Daire Merkez Yarıçapını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Daire Merkez Yarıçapı'nı seçin veya Çiz > Daire Merkez Yarıçapı'nı seçin.
  - Menüde Çiz > Daire > Daire Merkez Yarıçapı'nı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Daire Merkez Yarıçapı aracını tıklatın.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Merkez noktasını belirtin.
- 3 Dairenin yarıçapını belirtin.



Merkez noktası (A) ve yarıçap (B).

### Merkezini ve çapını belirterek bir daire çizmek için

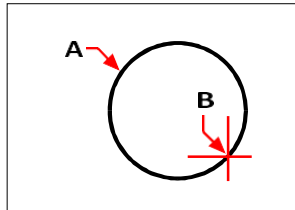
- 1 Daire Merkez Çapı (☺) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Daire Merkez Çapı'nı seçin veya Çiz > Daire Merkez Çapı'nı seçin. 3. adımı atlayın.
  - Menüde Çiz > Daire > Daire Merkez Çapı'nı seçin. 3. adımı atlayın.
  - Çizim araç çubuğunda Daire aracını tıklatın.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Merkez noktasını belirtin.
- 3 Komut kutusunda Çap ögesini seçin.
- 4 Dairenin çapını gösteren ikinci noktayı belirtin.



Merkez noktası (A) ve çap (B).

### Çapın iki uç noktasını belirterek bir daire çizmek için

- 1 Daire 2 Noktalarını seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (☺):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Daire 2 Noktaları'nı seçin veya Çiz > Daire 2 Noktaları'nı seçin. Adım 3'e gidin.
  - Menüde Çiz > Daire > Daire 2 Noktalı'yı seçin. 3. adıma gidin.
  - Çizim araç çubuğunda Daire aracını tıklatın.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda 2 Puan'ı seçin.
- 3 Daire çapının ilk uç noktasını belirtin.
- 4 Daire çapının ikinci uç noktasını belirtin.

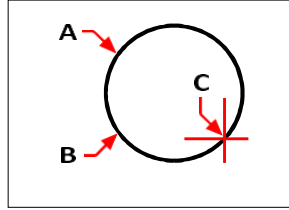


Birinci uç nokta (A) ve ikinci uç nokta (B).



### Çevre üzerinde üç nokta belirleyerek bir daire çizmek için

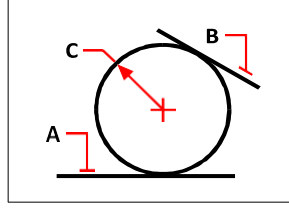
- 1 Circle 3-Points ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > 3 Noktalı Daire'yi seçin veya Çiz > 3 Noktalı Daire'yi seçin. Adım 3'e gidin.
  - Menüde Çiz > Daire > Daire 3 Noktalı'yı seçin. 3. adıma gidin.
  - Çizim araç çubuğunda Daire aracını tıklatın.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda 3 Puan'ı seçin.
- 3 Dairenin çevresi üzerindeki ilk noktayı belirtin.
- 4 Dairenin çevresi üzerindeki ikinci noktayı belirtin.
- 5 Dairenin çevresi üzerindeki üçüncü noktayı belirtin.



Birinci nokta (A), ikinci nokta (B), üçüncü nokta (C).

### Yarıçapını ve iki teğet noktasını belirterek bir daire çizmek için

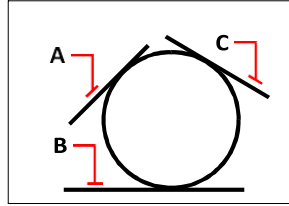
- 1 Daire Yarıçapı-Teğetlerini ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Daire Yarıçapı-Teğetleri'i seçin veya Çiz > Daire Yarıçapı-Teğetleri'i seçin. 3. adıma gidin.
  - Menüden Çiz > Daire > Daire Yarıçapı-Teğetleri'i seçin. 3. adıma gidin.
  - Çizim araç çubuğunda Daire aracını tıklatın.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Teğet-Teğet-Yarıçap öğesini seçin.
- 3 Dairenin dokunmasını istediğiniz ilk varlığı seçin
- 4 Dairenin dokunmasını istediğiniz ikinci varlığı seçin.
- 5 Dairenin yarıçapını belirtin.



Teğet çizgileri (A) ve (B) ve dairenin yarıçapı (C).

### Üç varlığa teğet bir daire çizmek için

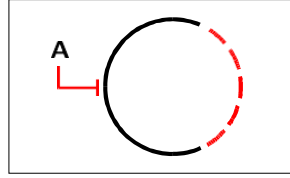
- 1 Tan-Tan-Tan'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔗):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Daire Tan-Tan-Tan'ı seçin veya Çiz > Daire Tan-Tan-Tan'ı seçin. 3. adıma gidin.
  - Menüden Çizim > Daire > Tan-Tan-Tan'ı seçin. 3. adıma gidin.
  - Çizim araç çubuğunda Daire aracını tıklatın.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Teğet-Teğet-Teğet'i seçin.
- 3 Dairenin dokunmasını istediğiniz ilk varlığı seçin
- 4 Dairenin dokunmasını istediğiniz ikinci varlığı seçin.
- 5 Dairenin dokunmasını istediğiniz üçüncü varlığı seçin.



Birinci tanjant varlık (A), ikinci tanjant varlık (B) ve üçüncü tanjant varlık (C).

### Bir yayı daireye dönüştürmek için


















- 1 Yayı Daireye Dönüştür (🔗) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Yayı Daireye Dönüştür'ü seçin veya Çiz > Yayı Daireye Dönüştür'ü seçin.
  - Menüde Çiz > Daire > Yayı Daireye Dönüştür'ü seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Yayı Daireye Dönüştür aracına tıklayın. 3. adıma gidin.
  - *Daire* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Yayı Daireye Dönüştür öğesini seçin.
- 3 Daireye dönüştürmek istediğiniz yayı seçin.




Daireye dönüştürmek için bir yay (A) seçin.

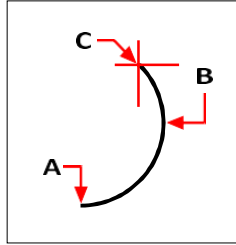
## Yay çizme

Yay, bir dairenin bir bölümüdür. Yay çizmek için varsayılan yöntem, başlangıç noktası, ikinci bir nokta ve bitiş noktası olmak üzere üç nokta belirtmektir. Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak yay çizebilirsiniz:

- Bir yay üzerinde üç nokta (  ).
- Başlangıç noktası-merkez-uç nokta (  ) veya Başlangıç noktası-uç nokta-merkez (  ) veya Merkez-başlangıç noktası-uç nokta (  ).
- Başlangıç noktası-merkez-dahil açı (  ) veya Başlangıç noktası-dahil açı-merkez (  ) veya Merkez-başlangıç noktası-dahil açı (  ).
- Başlangıç noktası-merkez-akor uzunluğu (  ) veya Merkez-başlangıç noktası-akor uzunluğu (  ).
- Başlangıç noktası-uç noktası-yarıçap (  ) veya Başlangıç noktası-yarıçap-uç noktası (  ).
- Başlangıç noktası-uç noktası-dahil açı (  ) veya Başlangıç noktası-dahil açı-uç noktası (  ).
- Başlangıç noktası-son nokta-başlangıç yönü (  ) veya Başlangıç noktası-başlangıç yönü-son nokta (  ).
- Başlangıç noktası-yarıçap-açısı (  ).
- Bir önceki yay veya çizginin (  ) teğet devamı olarak.

### Üç nokta belirleyerek bir yay çizmek için


- 1 3-Nokta Yayını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > 3 Noktalı Yay'ı (Draw'da) seçin veya Çiz > 3 Noktalı Yay'ı (Draw'da) seçin.
  - Menüde Çizim > Yay > 3 Noktalı Yay'ı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda, 3 Noktalı Yay aracını tıklatın.
  - *arc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 İkinci bir nokta belirleyin.
- 4 Uç noktayı belirtin.

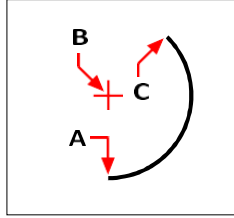


Başlangıç noktası (A), ikinci nokta (B) ve bitiş noktası (C).

Komut kutusu yay çizmek için ek seçenekler sunar. Örneğin, bir yayın başlangıç noktasını belirledikten sonra Açılı, Merkez, Yön, Bitiş Noktası veya Yarıçapı seçebilirsiniz. Seçenekleri farklı bir sırada da seçebilirsiniz. Örneğin, bir yayı başlangıç noktasını, bitiş noktasını ve yarıçapını belirterek çizebilir veya başlangıç noktasını, yarıçapı ve ardından bitiş noktasını belirtebilirsiniz.

### Başlangıç noktasını, merkez noktasını ve bitiş noktasını belirterek bir yay çizmek için

- 1 Arc Start-Center-End (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Yay Başlangıcı-Merkez-Son (Draw'da) ögesini seçin veya Draw > Yay Başlangıcı-Merkezi-Sonu (Çizimde).
  - Menüde Çizim > Yay > Yay Başlangıç-Merkez-Son seçeneklerini belirleyin.
  - Çizim araç çubuğunda, Yay Başlangıç-Merkez-Son aracını tıklatın.
  - *arc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Komut kutusunda, Merkez ögesini seçin.
- 4 Merkez noktasını belirtin.
- 5 Uç noktayı belirtin.



Başlangıç noktası (A), merkez noktası (B) ve bitiş noktası (C).

### İki nokta ve bir açı belirleyerek yay çizmek için

1 Ark Başlangıç-Son-Açı (☞) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Ana Sayfa > Yay Başlangıç-Son-Açı (Draw'da) öğesini seçin veya Draw > Yay Başlangıç-Son-Açı (Çizim'de).
- Menüde Çizim > Yay > Yay Başlangıç-Son Açısı öğesini seçin.
- Çizim araç çubuğunda Yay Başlangıç-Son-Açı aracını tıklayın.
- *arc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

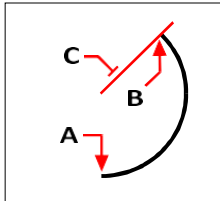
2 Başlangıç noktasını belirtin.

3 Komut kutusunda Açısı öğesini seçin veya *açı* yazın.

4 Saat yönünün tersine bir yay çizmek için, dahil edilen açı için pozitif bir değer girin.

Saat yönünde bir yay çizmek için, dahil edilen açı için negatif bir değer girin.


5 Uç noktayı belirtin.

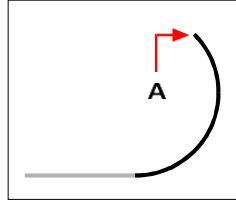


Başlangıç noktası (A), bitiş noktası (B) ve dahil edilen açı (C).

Çizdiğiniz son varlık bir yay veya çizgiyse, yay veya çizginin bitiş noktasına teğet olan ve bu noktadan başlayan bir yay da çizebilirsiniz.

### Bir yaya veya çizgiye teğet bir yay çizmek için


- 1 Teğet Yayı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Teğet Yay'ı (Draw'da) seçin veya Çiz > Teğet Yay'ı (Draw'da) seçin.
  - Menüde Çiz > Yay > Teğet Yay'ı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Teğet Yay aracına tıklayın. Adım 3'e gidin.
  - *arc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Takip Et öğesini seçin.
- 3 Uç noktayı belirtin.



Son Nokta (A).

---

#### Yaylar dairelere dönüştürülebilir

Çizim araç çubuğunda, Yayı Daireye Dönüştür açılır aracını (  ) tıklayın.

---

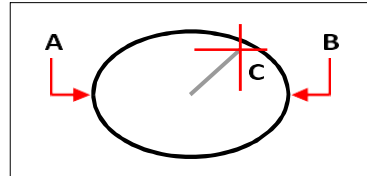
## Elips çizme

Bir elips çizmek için varsayılan yöntem, elipsin bir ekseninin uç noktalarını belirtmek ve ardından ikinci eksenin uzunluğunun yarısını temsil eden bir mesafe belirtmektir. İlk eksenin uç noktaları elipsin yönünü belirler. Kısa eksenine büyük eksen, kısa eksenine ise küçük eksen denir. Eksenleri tanımlama sıranız önemli değildir. Program büyük ve küçük eksenleri göreceli uzunluklarına göre belirler. Aşağı yöntemlerden herhangi birini kullanarak elips çizebilirsiniz:

- Eksen-Axis ( )
- Eksen-Rotasyon ( )
- Merkez Eksenler ( )
- Merkez-Rotasyon ( )

### Eksen uç noktalarını belirterek bir elips çizmek için

- 1 Elips Ekseni Ekseni ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Elips Ekseni-Ekseni'ni seçin veya Çiz > Elips Ekseni-Ekseni'ni seçin.
  - Menüde Çiz > Elips > Elips Ekseni-Eksen'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Elips Ekseni aracını tıklayın.
  - *Elips* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İlk uç noktayı belirtin.
- 3 İkinci uç noktayı belirtin.
- 4 Diğer eksenin yarı uzunluğunu belirtin.



Birinci eksen uç noktası (A), ikinci eksen uç noktası (B) ve diğer eksenin yarı uzunluğu (C).

## Eliptik yaylar çizme

Eliptik yay, bir elipsin bir bölümüdür. Bir elips yayı çizmek için varsayılan yöntem, elipsin bir ekseninin uç noktalarını belirtmek ve ardından ikinci eksenin uzunluğunun yarısını temsil eden bir aralık belirtmektir. Ardından, elipsin merkezinden ana eksenine göre ölçülen yay için başlangıç ve bitiş açılarını belirtirsiniz. Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak eliptik yaylar çizebilirsiniz:

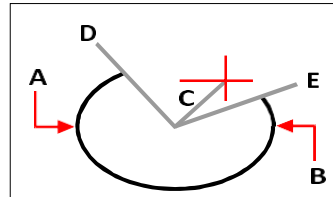
- Eksen-Axis ( )
- Eksen-Rotasyon ( )
- Merkez Ekseni ( )
- Merkez-Rotasyon ( )

### Eksen uç noktalarını belirterek eliptik bir yay çizmek için

- 1 Eliptik Ark Ekseni Ekseni ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Eliptik Yay Ekseni'ni seçin veya Çiz > Elips Yay Ekseni'ni seçin.
  - Menüde Çiz > Eliptik Yay > Eliptik Yay Ekseni-Ekseni öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Eliptik Yay Ekseni aracını tıklayın.
  - *Elips* yazın ve Enter tuşuna basın, ardından *a* (Yay için) yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 İlk uç noktayı belirtin.
- 3 İkinci uç noktayı belirtin.
- 4 Diğer eksenin yarı uzunluğunu belirtin.
- 5 Yayın başlangıç açısını belirleyin.
- 6 Uç açısını belirtin.

### ALCAD belirttiğiniz yönde eliptik yaylar çizer.

*Araçlar > Çizim Ayarları > Çizim Birimleri sekmesine gidin. Açısal Birimler sekmesine tıklayın. Varsayılan ayar saat yönünün tersidir.*



Birinci eksen bitiş noktası (A), ikinci eksen bitiş noktası (B), diğer eksenin yarı uzunluğu (C), yayın başlangıç açısı (D) ve bitiş açısı (E).



# Nokta varlıklarını çizme

Bir nokta varlığı, tek bir nokta olarak veya diğer 19 olası görüntüleme stilinden biri olarak biçimlendirilmiş tek bir x,y,z koordinat konumudur.

## Çizim noktaları

Noktaları teker teker veya aynı anda birkaç tane çizebilirsiniz.

### Bir nokta çizmek için

- 1 Nokta (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > Nokta'yı seçin.
  - Menüde Çiz > Nokta ögesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Nokta aracını tıklatın.
  - *point* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Noktanın konumunu belirtin.

### Birkaç nokta çizmek için

- 1 Nokta (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > Nokta'yı seçin.
  - Menüde Çiz > Nokta ögesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Nokta aracını tıklatın.
  - *point* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Birden Fazla Nokta ögesini seçin.
- 3 Her bir noktanın konumunu belirtin.
- 4 Komutu tamamlamak için istem kutusunda Bitti ögesini seçin.

## Noktasal varlıkların boyutunu ve görünümünü değiştirme

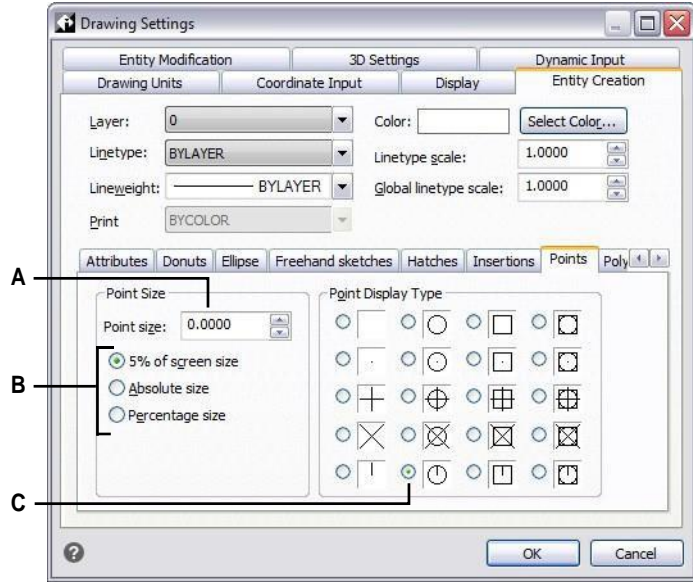
Nokta varlıklarının boyutunu ve görünümünü değiştirmek, çizimde halihazırda **hızlı** tüm nokta varlıklarını ve daha sonra çizeceğiniz tüm noktaları etkiler. Pozitif değerler, çizim birimleri cinsinden ölçülen nokta varlığının mutlak boyutunu temsil eder. Negatif değerler, çizim ekranına göre bir yüzdeyi temsil eder; böylece, çizimin büyütme oranını değiştirmek için Yakınlaştır komutunu kullandığınızda noktalar görsel boyutlarını korur.

### Noktasal varlıkların boyutunu ve görünümünü değiştirmek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Biçim > Nokta Stili'ni seçin.
  - *ddptype* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Nokta Görüntüleme Türü altında istediğiniz stili seçin.
- 3 Nokta Boyutu altında, nokta boyutunu seçin veya seçeneklerden birini belirleyin.

4 Tamam'a tıklayın.

Çizimi yeniden oluşturduğunuzda, tüm nokta varlıkları yeni boyut ve görünüm ayarlarını yansıtacak şekilde değişir.



- A** Nokta boyutunu artırmak veya azaltmak için bir değer yazın veya seçin.
- B** Önceden ayarlanmış nokta boyutu seçeneklerinden birini kullanmak için istediğinize tıklayın.
- C** İsteddiğiniz Nokta Görüntüleme Türü için düğmeyi seçin.

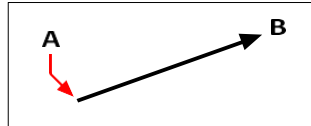
## Çizim Işınları

Işın, üç boyutlu uzayda bir noktadan başlayıp sonsuza kadar uzanan bir çizgidir. Işınlr sonsuza uzandığından, çizim uzantılarının bir parçası olarak hesaplanmazlar. Bir ışın çizmek için varsayılan yöntem, ışının başlangıç noktasını seçmek ve ardından yönünü belirtmektir. Bir ışını aşağıdaki yollardan herhangi biriyle çizebilirsiniz:

- Yatay, ışını geçerli kullanıcı koordinat sisteminin (UCS) x eksenine paralel olarak çizer.
- Dikey, ışını geçerli UCS'nin y eksenine paralel olarak çizer.
- Açılı, ışını belirtilen bir açıya paralel olarak çizer.
- Bisect, ışını mevcut bir varlığa dik olarak çizer.
- Paralel, ışını mevcut bir varlığa paralel olarak çizer.

### Bir ışın çizmek için

- 1 Ray'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (☞):
  - Şerit üzerinde Ana Sayfa > Işın öğesini veya Çiz > Işın öğesini seçin.
  - Menüde Çiz > Işın öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Işın aracını tıklatın.
  - *ray* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Yönü belirtin.
- 4 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Başlangıç noktası (A) ve yön (B).


## Sonsuz çizgiler çizmek

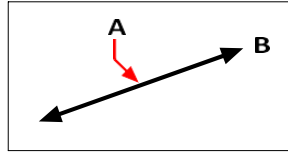
Sonsuz çizgi, belirli bir noktadan geçen, üç boyutlu uzayda belirli bir açıyla yönlendirilmiş ve her iki yönde de sonsuza kadar uzanan bir çizgidir. Sonsuz çizgiler sonsuza uzandıkları için çizim genişliklerinin bir parçası olarak hesaplanmazlar.

Sonsuz bir çizgi çizmek için varsayılan yöntem, çizgi boyunca bir nokta seçmek ve ardından çizginin yönünü belirtmektir. Sonsuz bir çizgiyi aşağıdaki yollardan herhangi biriyle çizebilirsiniz:

- Yatay, mevcut UCS'nin x eksenine paralel sonsuz çizgiyi çizer.
- Dikey, mevcut UCS'nin y eksenine paralel sonsuz çizgiyi çizer.
- Açı, sonsuz çizgiyi belirli bir açıya paralel olarak çizer.
- Bisect sonsuz çizgiyi mevcut bir varlığa dik olarak çizer.
- Paralel, sonsuz çizgiyi mevcut bir varlığa paralel olarak çizer.

### Sonsuz bir çizgi çizmek için


- 1 Sonsuz Çizgi'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Sonsuz Çizgi'yi seçin veya Çiz > Sonsuz Çizgi'yi seçin.
  - Menüde Çiz > Sonsuz Çizgi'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Sonsuz Çizgi aracını tıklatın.
  - *inpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizgi boyunca bir nokta belirtin.
- 3 Yönü belirtin.
- 4 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

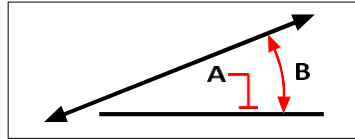


Sonsuz çizgi (A) ve yön (B) boyunca işaretleyin.

Sonsuz çizgileri belirli bir açıda veya var olan bir varlığa göre bir açıda da çizebilirsiniz.

**Başka bir varlığa göre belirli bir açıda sonsuz bir çizgi çizmek**

- 1 Sonsuz Çizgi'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Sonsuz Çizgi'yi seçin veya Çiz > Sonsuz Çizgi'yi seçin.
  - Menüde Çiz > Sonsuz Çizgi'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Sonsuz Çizgi aracını tıklatın.
  - *infinite* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Açılış açısını seçin.
- 3 Komut kutusunda Referans öğesini seçin.
- 4 Referans varlığı seçin.
- 5 Sonsuz çizginin seçilen varlığa göre açısını belirleyin.
- 6 Sonsuz çizginin konumunu belirtin.
- 7 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Referans varlık (A) ve varlığa (B) göre açı.

## İnşaat çizgilerinin çizilmesi

Bir inşaat çizgisi, tipik olarak hızlı çizim teknikleri gerektiğinde, örneğin ön ve yan görünümün projeksiyonlarını yapmak için kullanılan özel bir sonsuz çizgi türüdür.

Sonsuz çizgiye benzer şekilde, bir inşaat çizgisi belirli bir noktadan geçen, üç boyutlu uzayda belirli bir açıyla yönlendirilmiş ve her iki yönde de sonsuza kadar uzanan bir çizgidir. Konstrüksiyon çizgileri sonsuza uzandıkları için çizim genişliklerinin bir parçası olarak hesaplanmazlar.

İnşaat çizgileri, varsayılan olarak CLINE olarak adlandırılan kendi katmanlarında otomatik olarak çizilir. Bu, inşaat çizgilerinin görünümünü değiştirmeyi kolaylaştırır; katmanın renk, şeffaflık gibi özelliklerini değiştirmeniz yeterlidir. Ek olarak, CLINELAYER sistem değişkenini kullanarak inşaat çizgilerini konumlandırmak için farklı bir katman belirleyebilirsiniz.

İnşaat çizgilerini aşağıdaki yollardan herhangi biriyle kolayca çizebilirsiniz:

- İnşaat hattı boyunca bir nokta seçin ve ardından hattın yönünü belirleyin (varsayılan çizim yöntemi).
- Yatay, dikey veya her ikisi de.
- Mevcut bir noktayı, bir varlığı veya iki varlığı ikiye bölerek.
- Belirli bir açıya göre.
- Mevcut bir varlığa paralel veya onun üstünde.

---

### İnşaat hatları mevcut UCS ile eşleşecek şekilde çizilir.

*Çiz > İnşaat Çizgisi > UCS Z'yi Döndür ve UCS Dünyasını Döndür (İnşaat Çizgileri araç çubuğunda da mevcuttur) seçeneklerini kullanarak UCS'yi hızlı bir şekilde döndürebilirsiniz.*

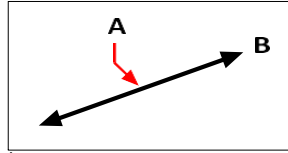
---

### Bir taban noktası belirleyerek inşaat çizgileri çizme

İnşaat çizgileri çizmenin birçok hızlı yolu vardır, ancak varsayılan yöntem inşaat çizgisi boyunca bir taban noktası ve ardından yönünü belirtmektir. Bu yöntemi kullanarak hızlı bir şekilde bir dizi inşaat çizgisi çizebilirsiniz.

### Bir taban noktası belirleyerek bir inşaat çizgisi çizmek için

- 1 Construction Line > Array from Basepoint (✳) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Taban Noktasından Dizi'yi seçin.
  - Menüde Çizim > İnşaat Çizgisi > Taban Noktasından Dizi ögesini seçin.
  - İnşaat Hattı araç çubuğunda, Temel Noktadan Dizi aracına tıklayın.
  - *Cline* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Çizgi boyunca bir nokta belirtin.
- 3 Yönü belirtin.
- 4 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



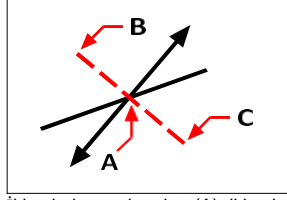
İnşaat hattı (A) ve yönü (B) boyunca işaretleyin.

### Bir açıyı veya varlığı ikiye bölerek inşaat çizgileri çizme İkiye

bölme, inşaat çizgileri çizmenin hızlı bir yoludur. Belirlediğiniz bir açıyı ikiye bölülebilir veya bir ya da iki çizgiyi, yayı veya çoklu çizgi segmentini ikiye bölülebilirsiniz.


### Bir açıyı ikiye bölerek bir inşaat çizgisi çizmek

- 1 İnşaat Hattı > Açıyı İkiye Böl (✂) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Açıyı İkiye Böl'ü seçin.
  - Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Açıyı İkiye Böl'ü seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda Açıyı İkiye Böl aracına tıklayın.
  - *Cline* yazın, Enter tuşuna basın, ardından komut kutusunda Bisect ögesini seçin.
- 2 Açıyı referans almak için mevcut bir tepe noktası seçin.
- 3 İkiye bölme açısının ilk noktasını belirtin.
- 4 İkiye bölme açısının ikinci noktasını belirtin.
- 5 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



İkiye bölünecek nokta (A), ikiye bölünme açısının başlangıcı (B) ve ikiye bölünme açısının sonu (C).


### Bir çizgi, yay veya çoklu çizgi segmentini ikiye bölerek bir inşaat çizgisi çizmek için

1 İnşaat Hattı > Varlığı İkiye Böl (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Çiz > İnşaat Çizgisi > Varlığı İkiye Böl'ü seçin.
- Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Varlığı İkiye Böl'ü seçin.
- İnşaat Çizgisi araç çubuğunda, Varlığı İkiye Böl aracına tıklayın.
- *Cline* yazın, Enter tuşuna basın, komut kutusunda Bisect öğesini seçin, ardından komut kutusunda Entity öğesini seçin.

2 İkiye bölmek için bir çizgi, yay veya çoklu çizgi parçası seçin.

### İki çizgiyi, yayı veya çoklu çizgi segmentini ikiye bölerek bir inşaat çizgisi çizmek için

1 İnşaat Hattı > İki Varlığı İkiye Böl (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > İki Varlığı İkiye Böl'ü seçin.
- Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > İki Varlığı İkiye Böl'ü seçin.
- İnşaat Çizgisi araç çubuğunda, İki Varlığı İkiye Böl aracına tıklayın.
- *Cline* yazın, Enter tuşuna basın, komut kutusunda Bisect öğesini seçin, ardından komut kutusunda Two Entities öğesini seçin.


2 Bir çizgi, yay veya çoklu çizgi segmenti seçin.

3 İkinci çizgi, yay veya çoklu çizgi segmentini seçin.

**İnşaat çizgilerini yatay ve dikey olarak çizme** İnşaat çizgileri mevcut UCS'nin x eksenine paralel (yatay), mevcut UCS'nin y eksenine paralel (dikey) veya hem x hem de y eksenine paralel olarak çizilebilir mevcut UCS'nin (hem yatay hem de dikey).




### Yatay bir inşaat çizgisi çizmek için

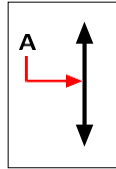
- 1 İnşaat Çizgisi > Yatay (  ) öğesini seçmek için
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Yatay'ı seçin.
  - Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Yatay'ı seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda Yatay aracını tıklatın.
  - *cline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizgi boyunca bir nokta belirtin.
- 3 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Yatay inşaat çizgisinin geçmesini istediğiniz nokta (A).

### Dikey bir inşaat çizgisi çizmek için

- 1 İnşaat Hattı > Dikey (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Dikey'i seçin.
  - Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Dikey öğesini seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda Dikey aracına tıklayın.
  - *cline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizgi boyunca bir nokta belirtin.
- 3 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Dikey inşaat hattının geçmesini istediğiniz nokta (A).

### Hem yatay hem de dikey inşaat çizgileri çizmek için

- 1 Construction Line > Both Horizontal and Vertical (↕↔) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Hem Yatay Hem Dikey'i seçin.
  - Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Hem Yatay Hem Dikey'i seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda, Hem Yatay Hem Dikey aracını tıklatın.
  - *cline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Her iki inşaat hattının kesiştiği bir nokta belirleyin.
- 3 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

#### Yatay ve dikey inşaat çizgileri de otomatik olarak çizilebilir.

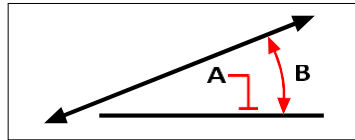
*Çiz > İnşaat Çizgisi > Otomatik Yatay, Otomatik Dikey veya Otomatik Her İkisi'ni seçin, ardından etrafına inşaat çizgileri çizmek istediğiniz varlıkları seçin. İnşaat çizgileri, çakışan köşeler veya varlıklar için kopya oluşturmadan otomatik olarak çizilir.*

### Açı belirleyerek inşaat çizgileri çizme

Ayrıca inşaat çizgilerini belirli bir açıyla veya mevcut bir varlığa göre bir açıyla çizebilirsiniz.

#### Bir inşaat hattını başka bir varlığa göre belirli bir açıda çizmek için

- 1 İnşaat Çizgisi > Açılı (↗) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Açılı'yı seçin.
  - Menüde Çizim > İnşaat Çizgisi > Açılı'yı seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda Açılı aracına tıklayın.
  - *Cline* yazın, Angle (Açı) öğesini seçin ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Referans öğesini seçin.
- 3 Referans varlığı seçin.
- 4 İnşaat hattının seçilen varlığa göre açısını belirleyin.
- 5 İnşaat hattının konumunu belirtin.
- 6 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.




Referans varlık (A) ve varlığa (B) göre açı.

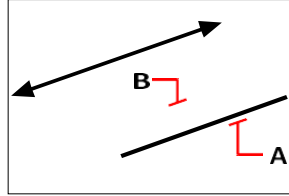
## **Diğer varlıklara paralel inşaat hatları çizmek**

Mevcut varlıklara paralel inşaat hatları çizmek için iki seçenek vardır:

- **Ofset** Mevcut bir varlığa belirtilen bir ofset mesafesi kadar paralel bir inşaat çizgisi çizer.
- **Eşleştir** Mevcut bir varlığın üzerine bir inşaat çizgisi çizer.


### **Başka bir varlığa paralel olan bir inşaat çizgisi çizmek ve bir ofset mesafesi belirtmek için**

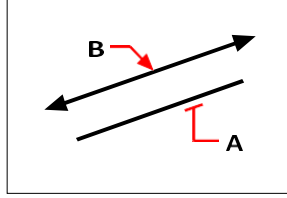
- 1 İnşaat Hattı > Ofset (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Ofset'i seçin.
  - Menüde Çizim > İnşaat Çizgisi > Ofset'i seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda, Ofset aracını tıklatın.
  - *Cline* yazın, Offset'i seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İnşaat çizgisinin bir varlıktan çizilmesini istediğiniz mesafeyi girin.
- 3 İnşaat hattının paralel olmasını istediğiniz varlığı seçin.
- 4 Varlığın inşaat çizgisini çizmek istediğiniz tarafını seçin.
- 5 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Paralel hale getirmek istediğiniz varlık (A) ve inşaat hattı için taraf (B).


### **Başka bir varlığa paralel olan bir inşaat çizgisi çizmek ve bir geçiş noktası belirlemek için**

- 1 İnşaat Hattı > Ofset (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Ofset'i seçin.
  - Menüde Çizim > İnşaat Çizgisi > Ofset'i seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda, Ofset aracını tıklatın.
  - *Cline* yazın, Offset'i seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Through noktasını seçin.
- 3 İnşaat hattının paralel olmasını istediğiniz varlığı seçin.
- 4 İnşaat çizgisinin geçmesini istediğiniz noktayı belirtin.
- 5 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Paralel hale getirmek istediğiniz varlık (A) ve inşaat hattının geçmesini istediğiniz nokta (B).


### Başka bir varlığa paralel olan ve onun konumuyla eşleşen bir inşaat hattı çizmek için

- 1 İnşaat Hattı > Varlık Üzerinde (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Varlık Üzerinde'yi seçin.
  - Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Varlık Üzerinde ögesini seçin.
  - İnşaat Hattı araç çubuğunda, Varlık Üzerinde aracına tıklayın.
  - *Cline* yazın, Eşleştir'i seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İnşaat hattının eşleşmesini istediğiniz varlığı seçin.
- 3 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.


### İnşaat çizgilerini silme

İnşaat hatlarını diğer varlıkları sildiğiniz gibi silebilirsiniz, ancak bunları silmek üzere seçerken otomatik olarak filtrelemeyi kolaylaştırmak için tasarlanmış iki araç vardır.

#### Bir veya daha fazla inşaat hattını silmek için

- 1 İnşaat Çizgisi > Sil (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > İnşaat Çizgisi > Sil'i seçin.
  - Menüde Çiz > İnşaat Çizgisi > Sil'i seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda, Silme aracına tıklayın.
  - *Cline* yazın, Erase (Sil) ögesini seçin ve Enter tuşuna basın.
- 2 Silmek için bir veya daha fazla inşaat hattı seçin.
- 3 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

#### Bir çizimdeki tüm inşaat çizgilerini silmek için

- 1 İnşaat Hattı > Temizle (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çizim > İnşaat Çizgisi > Temizle'yi seçin.
  - Menüde Çizim > İnşaat Çizgisi > Temizle'yi seçin.
  - İnşaat Çizgisi araç çubuğunda Temizle aracına tıklayın.
  - *Cline* yazın, Temizle'yi seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

## Serbest el eskiz çizimi

Bir serbest çizim, tek tek çizgi varlıkları veya çoklu çizgi olarak oluşturulan birçok düz çizgi parçasından oluşur.

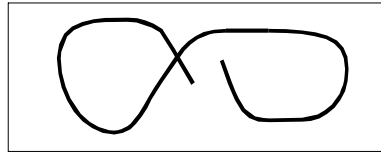
### Serbest el eskizleri oluşturma

Bir serbest çizim oluşturmaya başlamadan önce, her bir segmentin uzunluğunu veya artışını ayarlamanız gerekir. Segmentler ne kadar küçük olursa eskiziniz o kadar doğru olur, ancak çok küçük segmentler dosya boyutunu büyük ölçüde artırabilir.

Eskiz parçalarının uzunluğunu belirledikten sonra artı işaretleri bir Kurşun Kalem aracına dönüştür. Serbest çiziminiz, siz çizimi çiziminize "yazana" kadar çizime eklenmez. Bu, çizdiğiniz segmenti ve segment uzunluğunu geçici olarak kaydettiğiniz ve eskiz yapmaya devam edebileceğiniz anlamına gelir.

### Serbest çizim oluşturmak için

- 1 Serbest El (🖍️) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > Serbest El'i seçin.
  - Menüde Çiz > Serbest El'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Serbest El aracını tıklatın.
  - *Serbest elle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eskiz segmentlerinin uzunluğunu belirtin.
- 3 Çizime başlamak üzere Kurşun Kalem aracını (🖋️) çizim üzerine yerleştirmek için fare düğmesine tıklayın.
- 4 Geçici bir serbest çizim yapmak için kalem görüntüsünü hareket ettirin.
- 5 Çizimi durdurmak için kalemi yukarı kaldırmak üzere fare düğmesine tıklayın.
- 6 Geçici serbest çizimi çizime yazmak için istem kutusunda Yaz, Sonra Devam Et'i seçin.
- 7 Kalemi tekrar yere koymak ve çizime devam etmek için fare düğmesine tıklayın.
- 8 Çizimi durdurmak üzere kalemi yukarı kaldırmak için fare düğmesine tekrar tıklayın.
- 9 Komut kutusunda, geçici serbest el çizimini çizime yazmak ve komutu sonlandırmak için Bitti ögesini seçin.





Serbest çizim, tek tek çizgi varlıklarından veya bir çoklu çizgiden oluşur.

## Serbest çizim çizgilerini silme

Henüz çizime yazılmamış geçici serbest çizim çizgilerini istem kutusundaki Açık Sil seçeneğini belirleyerek silebilirsiniz. Kurşun kalem bir Silgi aracına dönüşür. Fare düğmesine tıklamadan silgiyi geçici bir serbest çizim çizgisinin üzerine getirdiğinizde çizginin bazı kısımlarını silebilirsiniz.

### Serbest çizim çizgilerini silmek için

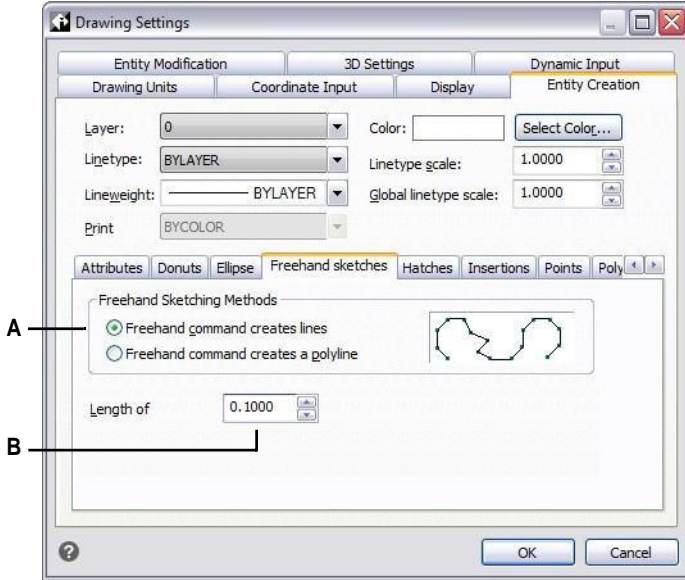
- 1 Serbest El () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > Serbest El'i seçin.
  - Menüde Çiz > Serbest El'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Serbest El aracını tıklatın.
  - *Serbest elle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eskiz segmentlerinin uzunluğunu belirtin.
- 3 Kurşun Kalem aracını görüntülemek için çizim üzerinde bir nokta seçin ve çizime başlayın.
- 4 Çizimi durdurmak için kalemi yukarı kaldırmak üzere fare düğmesine tıklayın.
- 5 Komut kutusunda Açık Sil'i seçin.
- 6 Silgi aracını () çizdiğiniz serbest çizim çizgisinin başına veya sonuna getirin ve ardından çizgi boyunca silmek istediğiniz yere kadar hareket ettirin.
- 7 Çizime devam etmek üzere Kurşun Kalem aracını aşağı indirmek için fare düğmesine tıklayın.

## Çizim yöntemini ve doğruluğunu ayarlama

Serbest çizimler için çoklu çizgiler kullanmak, geri dönüp çizimleri düzenlemeyi kolaylaştırır. Çizim Ayarları iletişim kutusunda çizgi parçaları veya çoklu çizgiler kullanarak serbest çizimler oluşturup oluşturmayacağınızı kontrol edersiniz. Bu iletişim kutusunda eskiz parçalarının uzunluğunu kontrol edebilirsiniz.

## Çizim yaparken çizgileri veya çoklu çizgileri belirtmek için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Oluşturma sekmesini seçin.
- 3 Serbest El Çizimleri sekmesine tıklayın.
- 4 Serbest El Çizim Yöntemleri altında, Serbest El Komutu Çizgiler Oluşturur veya Serbest El Komutu Çoklu Çizgi Oluşturur seçeneklerinden birine tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.



A Çizim yöntemi seçin.

B Eski segmentlerinin varsayılan uzunluğunu belirleyin.





# Creating complex entities

Karmaşık varlıklar arasında çoklu çizgiler (dikdörtgenler, kareler ve çokgenler dahil), spline eğrileri, donutlar ve düzlemler bulunur. Buna ek olarak, ALCAD çizimlerinize silme, revizyon bulutları, liderler, tarama ve degradeler eklemek için araçlar içerir.

Bazı durumlarda, bir varlık oluşturmanın birkaç farklı yolu vardır. Çünkü bu kılavuzda bir veya iki tanesi verilmiştir. Diğer yöntemleri kullanarak varlıkların nasıl oluşturulacağını öğrenmek için çevrimiçi Yardım'daki Komut Başvurusu'na bakın.

Bir çizim komutu yazdığınızda veya bir araç seçtiğinizde, program sizden uç noktalar veya ekleme noktaları gibi koordinat noktaları girmenizi ister. Siz çizim yaparken, program çizmekte olduğunuz varlık türü için uygun ek seçenekler içeren içeriğe duyarlı bir istem kutusu görüntüler.

Karmaşık varlıklar oluşturduktan sonra, varlık değiştirme araçlarını kullanarak bunları değiştirebilirsiniz. Bu varlık türlerinden bazıları özel düzenleme komutları gerektirir.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Dikdörtgenler ve kareler çizme</i> .....	132
<i>Çokgen çizme</i> .....	134
<i>Çoklu çizgiler çizme</i> .....	136
<i>Çoklu çizgiler çizme</i> .....	139
<i>Çizim izleri</i> .....	146
<i>Spline çizimi</i> .....	147
<i>Heliks çizimi</i> .....	149
<i>Çizim donuts</i> .....	150
<i>Uçak oluşturma</i> .....	152
<i>Çizim silme</i> .....	153
<i>Çizim silme</i> .....	153
<i>Revizyon bulutlarının çizimi</i> .....	156
<i>Çoklu liderler ekleme</i> .....	159


## Dikdörtgenler ve kareler çizme

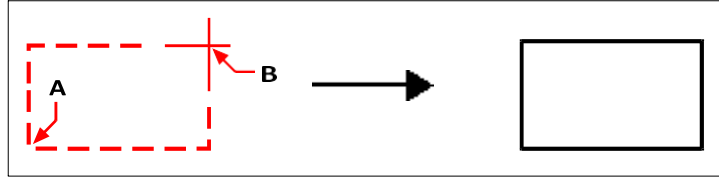
Dikdörtgenler dört kenarı olan kapalı çoklu çizgilerdir ve kare dört eşit kenarı olan bir dikdörtgendir.

Karşılıklı köşelerini belirterek bir dikdörtgen çizersiniz. Dikdörtgen normalde geçerli snap ve ızgara hizalamasına paralel olarak hizalanır, ancak dikdörtgeni herhangi bir açıyla hizalamak için Döndürülmüş seçeneğini kullanabilirsiniz.




Dikdörtgen komutunun Kare seçeneğini kullanarak bir kare çizersiniz. Kare normalde geçerli yaslama ve ızgara hizalamasına paralel olarak hizalanır, ancak kareyi herhangi bir açıyla hizalamak için Döndürülmüş seçeneğini kullanabilirsiniz.

### Bir dikdörtgen çizmek için

- 1 Dikdörtgeni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Dikdörtgen'i seçin veya Çiz > Dikdörtgen'i seçin.
  - Menüde Çiz > Dikdörtgen'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Dikdörtgen aracını tıklayın.
  - *Dikdörtgen* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Dikdörtgenin bir köşesini belirtin.
- 3 Dikdörtgenin karşı köşesini belirtin.




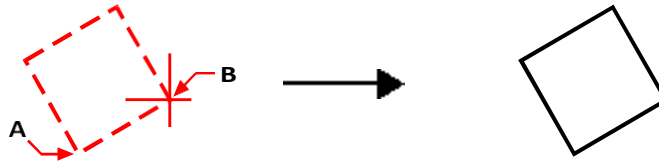
Karşılıklı köşeler (A ve B) ve ortaya çıkan dikdörtgen.

Değiştir araç çubuğundaki Çoklu Çizgiyi Düzenle aracını (  ) kullanarak bir dikdörtgenin her bir kenarını ayrı ayrı düzenleyebilirsiniz. Değiştir araç çubuğundaki Patlat aracını (  ) kullanarak kenarları ayrı ayrı çizgi varlıklarına dönüştürebilirsiniz. Ayarlar araç çubuğundaki Dolgu aracını (  ) kullanarak geniş dikdörtgen çizgilerinin dolu mu yoksa anahat olarak mı gösterileceğini kontrol edebilirsiniz.

Kare çizmek için Dikdörtgen aracını da kullanabilirsiniz. Karşılıklı köşeleri belirtmek yerine, bir kenarın uzunluğunu ve karenin hizalamasını belirtirsiniz.

### Kare çizmek için

- 1 Dikdörtgeni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Dikdörtgen'i seçin veya Çiz > Dikdörtgen'i seçin.
  - Menüde Çiz > Dikdörtgen'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Dikdörtgen aracını tıklayın.
  - *Dikdörtgen* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Kare ögesini seçin.
- 3 Karenin bir köşesini belirtin.
- 4 Diğer ucunu seçerek karenin bir kenarının uzunluğunu belirleyin.  
Belirlediğiniz nokta karenin hem boyutunu hem de hizalamasını belirler.



Karenin bir kenarının uç noktaları (A ve B) ve ortaya çıkan kare.

---


#### **Dikdörtgenlerin çizgi genişliğini kontrol edebilirsiniz.**

*Komut kutusunda Çizgi Genişliği seçeneğini belirleyin. Çizginin genişliğini değiştirdikten sonra, yeni genişlik ayarı siz tekrar değiştirene kadar sonraki dikdörtgenler için geçerli kalır.*

---

## Çokgen çizme


Çokgenler, en az üç ve en fazla 1.024 eşit uzunlukta kenardan oluşan kapalı çoklu çizgilerdir. Bir çokgen çizmek için varsayılan yöntem, çokgenin merkezini ve merkezden her bir tepe noktasına olan mesafeyi belirtmektir. Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak bir çokgen çizebilirsiniz:

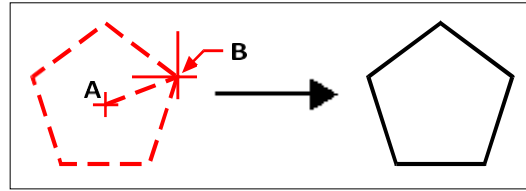
- Merkez-Vertex (  )
- Merkez Taraf (  )
- Edge (  )

### Çokgenleri tepe noktasına göre çizme

Merkez noktası ve köşelerine olan mesafe ile tanımlanan eşit kenarlı bir çokgen oluşturabilirsiniz. Önce kenar sayısını, sonra merkez noktasını ve ardından çokgenin hem boyutunu hem de yönünü belirleyen bir tepe noktasının konumunu belirtin.

#### Tepe noktasına göre çokgen çizmek için

- 1 Çokgen Merkez-Köşe (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çokgen Orta Noktası'nı seçin veya Çiz > Çokgen Orta Noktası'nı seçin.
  - Menüde Çizim > Çokgen > Çokgen Merkez-Sertex'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda, Çokgen Merkez-Sertex aracını tıklayın.
  - *Çokgen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çokgen için beş kenar belirtmek üzere 5 yazın.
- 3 Çokgenin merkezini belirtin.
- 4 Çokgenin tepe noktasını belirtin.



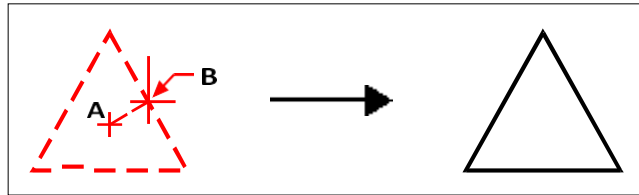
Merkez (A) ve tepe noktası (B) ve ortaya çıkan çokgen.

## Çokgenleri yan yana çizme

Merkez noktası ve bir kenarın orta noktasına olan uzaklıkla tanımlanan eşit uzunlukta kenarlara sahip bir çokgen oluşturabilirsiniz. Önce kenar sayısını, sonra merkez noktasını ve ardından çokgenin hem boyutunu hem de yönünü belirleyen bir kenarın orta noktasının konumunu belirtin.

### Yan yana çokgen çizmek için

- 1 Poligon Merkez Tarafını (🏠) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çokgen Orta Kenar'ı seçin veya Çiz > Çokgen Orta Kenar'ı seçin.
  - Menüde Çiz > Çokgen > Çokgen Orta Kenar'ı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda, Çokgen Orta Kenar aracını tıklatın.
  - *Çokgen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çokgen için üç kenar belirtmek üzere 3 yazın.
- 3 Çokgenin merkezini belirtin.
- 4 Kenarın orta noktasını belirtin.



Merkez (A) ve bir kenarın orta noktası (B) ve sonuçta ortaya çıkan çokgen.

## Bir kenarın uzunluğunu belirterek çokgenler çizme

Çokgen kenarlarından birinin uzunluğuyla tanımlanan eşit uzunlukta kenarlara sahip bir çokgen oluşturabilirsiniz. Önce kenar sayısını, ardından kenar başlangıç noktasını ve sonra da çokgenin hem boyutunu hem de yönünü belirleyen kenar bitiş noktasını belirtin.

### Bir kenarın uzunluğunu belirterek çokgen çizmek için

- 1 Çokgen Kenarı (🏠) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çokgen Kenarı'nı seçin veya Çiz > Çokgen Kenarı'nı seçin.
  - Menüde Çiz > Çokgen > Çokgen Kenarı'nı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çokgen Kenar aracını tıklatın.
  - *Çokgen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çokgen için üç kenar belirtmek üzere 5 yazın.
- 3 Çokgen üzerindeki bir kenarın ilk noktasını belirtin.
- 4 Çokgen üzerindeki kenarın ikinci noktasını belirtin.

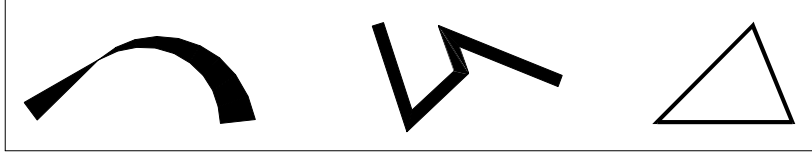


Kenarın başlangıç noktası (A) ve kenarın bitiş noktası (B) ve ortaya çıkan çokgen.

Değiştir araç çubuğundaki Çoklu Çizgiyi Düzenle aracını ( ) kullanarak bir çokgenin her bir kenarını ayrı ayrı düzenleyebilirsiniz. Değiştir araç çubuğundaki Patlat aracını ( ) kullanarak kenarları ayrı ayrı çizgi varlıklarına dönüştürebilirsiniz. Ayarlar araç çubuğundaki Dolgu aracını ( ) kullanarak geniş çokgen çizgilerinin dolu mu yoksa anahat olarak mı gösterileceğini kontrol edebilirsiniz.

## Çoklu çizgiler çizme

Çoklu çizgi, tek bir varlık olarak ele alınan bağlı bir yay ve çizgi dizisidir. Herhangi bir çizgi tipiyle ve herhangi bir segmentin uzunluğu boyunca sabit kalan ya da daralan bir genişlik kullanarak bir çoklu çizgi çizebilirsiniz. Bir çoklu çizgiyi düzenlerken, tüm çoklu çizgiyi değiştirebilir veya tek tek segmentleri değiştirebilirsiniz.



Konik genişliğe sahip kavisli çoklu çizgi, düz segmentlere sahip çoklu çizgi ve kapalı çoklu çizgi.

Değiştir araç çubuğundaki Çoklu Çizgiyi Düzenle aracını ( ) kullanarak tüm çoklu çizgileri ve tek tek segmentleri düzenleyebilirsiniz. Değiştir araç çubuğundaki Patlat aracını ( ) kullanarak çoklu çizgileri yay ve çizgi varlıklarına dönüştürebilirsiniz. Ayarlar araç çubuğundaki Doldur aracını ( ) kullanarak geniş çoklu çizgilerin dolu mu yoksa anahat olarak mı gösterileceğini kontrol edebilirsiniz.

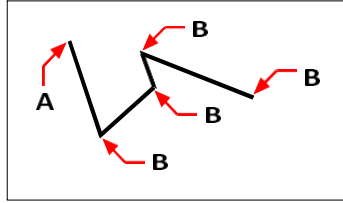
### Düz segmentlerle çoklu çizgi çizme

Bir çoklu çizginin başlangıç noktasını belirledikten sonra, bir istem kutusu siz çizerken Uzaklık, Yarı Genişlik ve Genişlik gibi çeşitli seçenekler sunar. Konik bir çoklu çizgi segmenti oluşturmak için farklı başlangıç ve bitiş genişlikleri belirleyebilirsiniz.

En az bir çoklu çizgi segmenti çizdikten sonra, önceki segmenti kaldırmak için Geri Al aracını ( ) kullanabilirsiniz. İki veya daha fazla çoklu çizgi çizdikten sonra, çizdiğiniz ilk çoklu çizgi segmentinin başlangıç noktasında biten bir segment çizerek komutu tamamlamak için Kapat seçeneğini kullanabilirsiniz. Çoklu çizgiyi kapatmadan komutu tamamlamak için Bitti'yi seçin.

### Düz segmentli bir çoklu çizgi çizmek için

- 1 Çoklu Çizgiyi ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çoklu Çizgi'yi seçin veya Çiz > Çoklu Çizgi'yi seçin.
  - Menüde Çiz > Çoklu Çizgi'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çoklu Çizgi aracına tıklayın.
  - *Polyline* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Her segmentin bitiş noktasını belirtin.
- 4 Komutu tamamlamak için Kapat veya Bitti ögesini seçin.



Çoklu çizgi başlangıç noktası (A) ve segment bitiş noktaları (B).

### Yay parçaları ile çoklu çizgi çizme

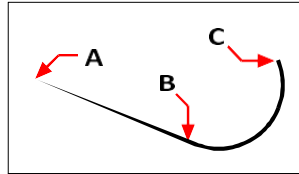
Yay Çiz seçeneği ile, çizgi parçaları çizmeye geri dönmek için Çizgi Çiz seçeneğini belirleyene kadar sürekli olarak yay parçaları çizebilirsiniz. Yay parçaları çizdiğinizde, yayın ilk noktası bir önceki parçanın bitiş noktasıdır. Varsayılan olarak, yay parçalarını her parçanın bitiş noktasını belirterek çizersiniz. Birbirini izleyen her yay parçası bir önceki yay veya doğru parçasına teğet olarak çizilir. Yay Çiz seçeneğindeyken Kapat'ı seçerseniz, kapanan segment bir yay olarak oluşturulur.

Yayı aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak da belirleyebilirsiniz:

- Başlangıç noktası, dahil edilen açı, merkez noktası
- Başlangıç noktası, dahil edilen açı, yarıçap
- Başlangıç noktası, merkez noktası, bitiş noktası
- Başlangıç noktası, dahil edilen açı, bitiş noktası
- Başlangıç noktası, merkez noktası, dahil edilen açı
- Başlangıç noktası, merkez noktası, akor uzunluğu
- Başlangıç noktası, yön, bitiş noktası
- Başlangıç noktası, yarıçap, dahil edilen açı
- Başlangıç noktası, ikinci nokta, bitiş noktası

### Bir doğru parçasının ardından bir yay çoklu çizgi parçası çizmek için

- 1 Çoklu Çizgiyi ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çoklu Çizgi'yi seçin veya Çiz > Çoklu Çizgi'yi seçin.
  - Menüde Çiz > Çoklu Çizgi'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çoklu Çizgi aracına tıklayın.
  - *Polyline* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Uç noktayı belirtin.
- 4 Komut kutusunda Yay Çiz'i seçin.
- 5 Yay segmentinin bitiş noktasını belirtin.
- 6 Komutu tamamlamak için Bitti ögesini seçin.



Çoklu çizgi başlangıç noktası (A), çizgi bitiş noktası/ yay başlangıç noktası (B) ve yay bitiş noktası (C).




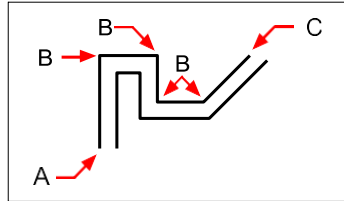
## Çoklu çizgiler çizme

Bir çoklu çizgi, birbirine bağlı doğrusal segmentlerden oluşan birden fazla paralel çizgiden (varsayılan olarak iki çizgi) yapılıdır. Geçerli segmentin sonu bir sonraki segmentin başlangıcıdır. Segmentlerin uçları çoklu çizginin köşeleridir.

### Çok satırlı çizim

#### Çok satırlı bir çizim yapmak için

- 1 Çok Satırlı'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte Çiz > Çok Satırlı'yı seçin.
  - Menüde Çiz > Çok Satırlı'yı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çok Satırlı aracı tıklatın.
  - *mline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Ek köşeleri belirtin.
- 4 Son uç noktayı belirledikten sonra Done (Bitti) ögesini seçin veya Enter tuşuna basın.



Çok satırlı başlangıç noktası (A), köşeler (B) ve bitiş noktası (C).

### Gerekçeleştirme ve ölçek belirleme

Bir çoklu çizgi ~~çizim~~ çizgiyi oluşturan çizgilerden birinin köşelerini belirtirsiniz - ek paralel çizgiler gerekçeleştirmeye göre konumlandırılarak çizilir. Köşeler, seçilen gerekçeleştirmeye göre çoklu çizginin üstünde, ortasında veya altında belirtilebilir.


Çoklu çizgi ölçeğini ayarlayarak paralel çizgiler arasındaki mesafeyi etkileyen çoklu çizginin toplam genişliğini de belirleyebilirsiniz.

---

**NOT** Çok satırlı ölçeği değiştirirseniz, noktaların veya çizgilerin orantısız boyutta olmasını önlemek için çizgi tipi ölçeğinde eşdeğer değişiklikler yapmanız gerekebilir.

---

### Farklı gerekçelendirme veya ölçek ile çoklu çizgi çizmek için

- 1 Çok Satırlı'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte Çiz > Çok Satırlı'yı seçin.
  - Menüde Çiz > Çok Satırlı'yı seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çok Satırlı aracı tıklatın.
  - *mline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Gerekçelendirme ögesini seçin ve aşağıdaki seçeneklerden birini belirleyin:
  - **Üst** Belirtilen köşeler üst çizgiyi tanımlar; belirtilen köşelerin altına ek paralel çizgiler çizilir.
  - **Sıfır** Belirtilen köşeler çoklu çizginin ortasını tanımlar.
  - **Alt** Belirtilen köşeler alt çizgiyi tanımlar; belirtilen köşelerin üzerine ek paralel çizgiler çizilir.
- 3 Ölçek'i seçin ve aşağıdakilere göre yeni bir ölçek değeri girin:
  - 1'den büyük - Çoklu satırlar daha geniştir.
  - 1'den az - Çoklu satırlar daha dardır.
  - 1'e eşit - Çoklu satırlar tek bir satırda toplanır.
  - Negatif değer - Çoklu çizgiler çizildiğinde gerekçelendirmeyi çevirir ve ölçeği ayarlanan değere göre değiştirir.
- 4 Çoklu satırın başlangıç noktasını belirtin.
- 5 Ek köşeleri belirtin.
- 6 Uç noktayı belirledikten sonra Done (Bitti) ögesini seçin veya Enter tuşuna basın.

## Çok satırlı stillerle çalışma

Bir çoklu çizgi oluşturduğunuzda, program bunu geçerli katman üzerinde, geçerli çoklu çizgi stilini kullanarak çizer. Her çoklu çizginin, paralel çizgi sayısı, her bir çizgi arasındaki boşluk, her bir çizginin rengi ve çizgi tipi, başlangıç ve bitiş kapakları ve daha fazlası gibi çoklu çizginin görünümünü kontrol eden karşılık gelen bir çoklu çizgi stili vardır.


Adlandırılmış çoklu çizgi stilleri oluşturabilir, kaydedebilir, değiştirebilir ve silebilirsiniz. Ayrıca herhangi bir çoklu çiziminize eklediğiniz yeni çoklu çizgilere atanacak geçerli stil olarak ayarlayabilirsiniz. Çoklu çizgi stilleri .mln dosyaları olarak dışa ve içe aktarılabilir, bu da bilgisayarlar arasında paylaşılmasını kolaylaştırır.

### Çok satırlı stil oluşturma veya değiştirme


Çok satırlı stiller, çok satırların görünümünü kontrol eden çeşitli ayarları değiştirmeniz için bir yol sağlar. Daha sonra bu ayarları tekrar kullanmak üzere kaydedebilirsiniz. Çoklu satır oluşturmadan önce bir çoklu satır stili tanımlamazsanız, program varsayılan çoklu satır ayarlarını saklayan Standart çoklu satır stilini kullanır.

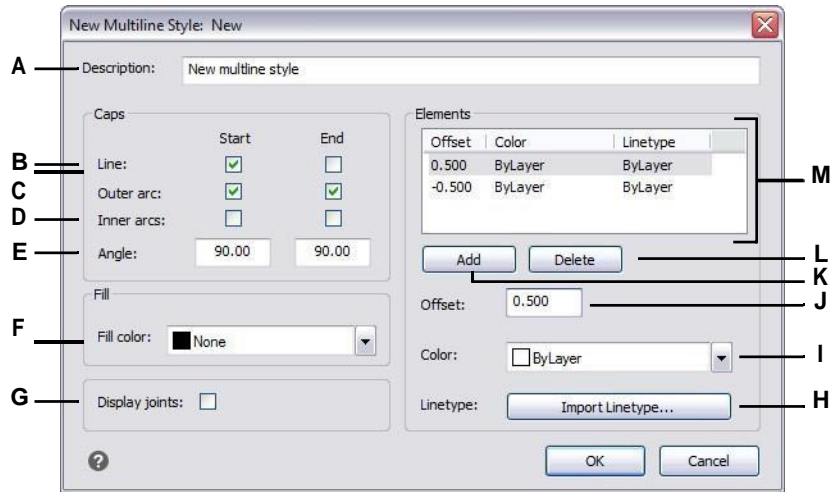
Bir çok satırlı stili değiştirirseniz, bu stile atanmış olan tüm çok satırlı varlıklar güncellenir.

### Çok satırlı bir stil oluşturmak için

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stil Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *mlstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeni'ye tıklayın.
- 3 Stil Adı alanına yeni çok satırlı stilin adını yazın.
- 4 Birlikte Başla alanında, yeni çok satırlı stilin temel alınacağı mevcut bir çok satırlı stil seçin.
- 5 Devam'a tıklayın.
- 6 Yeni Çok Satırlı Stil Oluştur iletişim kutusunda, çok satırlı stil için seçimlerinizi gerektiği gibi yapın.
- 7 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.

### Çok satırlı bir stili değiştirmek için

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stiller Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *mstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz çok satırlı stili seçin, ardından Değiştir'i tıklayın.
- 3 Çok Satırlı Stili Değiştir iletişim kutusunda, çok satırlı stil için seçimlerinizi gerektiği gibi yapın.
- 4 When finished, click OK.




- A Çok satırlı stil için bir açıklama girin.
- B Bu stile atanmış çoklu satırların başlangıcını veya sonunu sınırlamak için bir satır eklenip eklenmeyeceğini seçin.
- C Bu stile atanmış çoklu satırların başlangıcını veya sonunu kapsayacak dış satırlar için yay içerip içermeyeceğini seçin.
- D Bu stile atanmış çoklu satırların başlangıcını veya sonunu sınırlamak için iç satırlara bir yay eklenip eklenmeyeceğini seçin.
- E Bu stile atanmış çoklu satırların başlangıcına veya sonuna açılı bir çizgi eklenip eklenmeyeceğini seçin.
- F Bu stile atanmış çoklu satırlar için renk dolgusunu seçin.
- G Bu stile atanmış çoklu çizgilerin birleşim yerlerine bir çizgi eklenip eklenmeyeceğini seçin. Açıkça, çoklu çizginin eklemesinin iki dış köşesinden bir çizgi çizilir.
- H Elemanın çizgi tipini seçmek için tıklayın.
- I Eleman için çizgi rengini seçin.
- J Elemanı veya çizgiyi bir önceki elemandan kaydırmak için mesafeyi girin.
- K Geçerli ofset, renk ve çizgi tipi seçimlerine göre yeni bir öğe eklemek için tıklayın.
- L Seçilen öğeyi silmek için tıklayın.
- M Her bir öğeye veya satıra atanan uzaklık, renk ve çizgi tipi kombinasyonlarının listesini görüntüler.

### ***Geçerli çok satırlı stili ayarlama***

Bir çoklu satır oluşturduğunuzda, otomatik olarak geçerli olarak ayarlanan çoklu satır stiline atanır. Program varsayılan olarak, varsayılan çok satırlı ayarları saklayan Standart çok satırlı stili kullanır. Ya da farklı bir çoklu satır stilini geçerli stil olarak seçebilirsiniz.

Geçerli olarak farklı bir çok satırlı stil seçerseniz, bu stil mevcut çok satırlara değil, gelecekte oluşturacağınız çok satırlara atanır.

### **Çok satırlı bir stili geçerli olarak ayarlamak için**

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stiller Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *mstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunda, listeden bir çok satırlı stil seçin.
- 3 Geçerli Ayarla'ya tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### ***Çok satırlıya stil atama***

İstedığınız zaman bir çoklu satıra farklı bir çoklu satır stili atayabilirsiniz.

### **Çok satırlı bir stile stil atamak için**

- 1 Çizimde bir çoklu çizgi seçin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stil listesinden stili seçin.
  - Çok satırlıya sağ tıklayın, Özellikler'i seçin, ardından Stil'de stili seçin.

### ***Çok satırlı stili yeniden adlandırma***

Bir çok satırlı stili yeniden adlandırmak için Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunu kullanın. Standart çok satırlı stilin yeniden adlandırılmayacağını unutmayın.

### Çok satırlı bir stili yeniden adlandırmak için

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (✂) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stiller Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *mstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunda, yeniden adlandırılacak çok satırlı stili seçin.
- 3 Yeniden Adlandır'a tıklayın.
- 4 Yeni adı yazın ve ardından Tamam'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

### Çok satırlı stili silme

Çok satırlı stili silmek için Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunu kullanın. Standart çok satırlı stilin silinemeyeceğini ve kullanımda olan çok satırlı stillerin de silinemeyeceğini unutmayın.

### Adlandırılmış bir çok satırlı stili silmek için

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (✂) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stiller Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *mstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunda, silinecek çok satırlı stili seçin.
- 3 Sil ögesine tıklayın.
- 4 Silme işlemi onaylamak için Tamam'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

### Çok satırlı stil dosyalarını içe ve dışa aktarma

Çok satırlı stiller .mln dosyaları olarak içe ve dışa aktarılabilir, bu da çok satırlı stillerin bilgisayarlar arasında taşınmasını kolaylaştırır.

### Çok satırlı bir stil dosyasını dışa aktarmak için

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (🔗) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stiller Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *mstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunda, dışa aktarılacak çok satırlı stili seçin.
- 3 Dışa Aktar'a tıklayın.
- 4 .mln dosyası için adı ve konumu belirtin, ardından Kaydet'e tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

### Çok satırlı bir stil dosyasını içe aktarmak için

- 1 Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (🔗) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Express Araçları > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin veya Express Araçları > Araçlar > Çok Satırlı Stil Yöneticisi'ni seçin.
  - Stiller araç çubuğunda, Çok Satırlı Stil Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *mstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çok Satırlı Stil Yöneticisi iletişim kutusunda İç Aktar'ı tıklatın.  
Dosyadan Çok Satırlı Stili Al iletişim kutusu, önceden yüklenmiş olan çok satırlı stillerin bir listesini görüntüler.
- 3 Dosya'ya tıklayın.
- 4 İç aktarılacak .mln dosyasına gidin ve seçin, ardından Aç'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.






## Spline çizme

Spline, bir dizi nokta tarafından tanımlanan düzgün bir eğridir. Bir türbin kanadının kesiti veya bir uçak kanadı gibi yontulmuş şekiller oluşturmak için spline'ları kullanabilirsiniz.

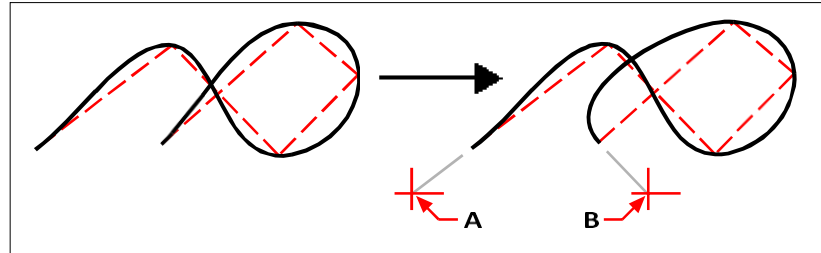
### Bir spline çizmek için

- 1 Spline (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Çiz > Spline öğesini seçin.
  - Menüde Çiz > Spline öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Spline aracına tıklayın.
  - *Spline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Spline'ın ilk noktasını belirleyin.
- 3 Spline'ın ikinci noktasını belirtin.
- 4 İstedığınız kadar daha fazla nokta belirtin.
- 5 İşiniz bittiğinde Enter tuşuna basın.

Spline'a şekil veren çizgiler olan teğetler ekleyebilirsiniz.

### Bir spline'a teğet eklemek için

- 1 Başlangıç teğet noktasını belirtin.
- 2 Bitiş teğet noktasını belirtin.




Başlangıç teğet noktası (A) ve bitiş teğet noktası (B) ile başlangıç spline'ı ve sonuç spline'ı.

### Uyum toleransının belirtilmesi

Varsayılan olarak, bir spline tüm kontrol noktalarından geçer. Bir spline çizdiğinizde, uyum toleransını belirterek bunu değiştirebilirsiniz. Uyum toleransı değeri, spline'ın belirttiğiniz nokta kümesine ne kadar yakın uyacağını belirler. Örneğin, 0'lık bir spline uyum toleransı değeri spline'ın kontrol noktalarından geçmesine neden olur. 0,01 değeri, başlangıç ve bitiş noktalarından geçen ve ara kontrol noktalarının 0,01 birimi içinde kalan bir spline oluşturur.

### Uyum toleransını belirtmek için

- 1 Spline (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Çiz > Spline ögesini seçin.
  - Menüde Çiz > Spline ögesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Spline aracına tıklayın.
  - *Spline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Spline'ın ilk noktasını belirtin.
- 3 Spline'ın ikinci noktasını belirtin.
- 4 Komut kutusunda Tolerans Sığdır'ı seçin.
- 5 Varsayılan 0,0000 değerini kabul etmek için Enter tuşuna basın.


Farklı bir uyum toleransı belirtmek için sayıyı yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

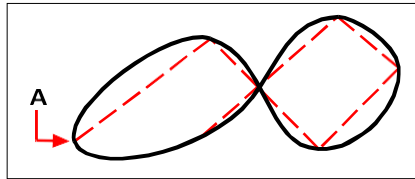
Bir spline veya kapalı spline çizmek için ihtiyacınız olan ek noktaları belirtin.

### Kapalı bir spline çizme

Kapalı bir spline çizebilirsiniz; bu, başlangıç noktası ve bitiş noktası aynı olan bir spline'dır. Spline kapalı olduğundan, yalnızca bir teğet belirtirsiniz.

#### Kapalı bir spline çizmek için

- 1 Spline (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Çiz > Spline ögesini seçin.
  - Menüde Çiz > Spline ögesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Spline aracına tıklayın.
  - *Spline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Spline'ın ilk noktasını belirleyin.
- 3 Spline'ın ikinci noktasını belirtin.
- 4 İstedığınız kadar daha fazla nokta belirtin.
- 5 İşiniz bittiğinde, istem kutusunda Kapat'ı seçin.
- 6 Komutu tamamlamak için teğet noktasını belirtin.



Kapalı bir spline'ın başlangıç noktası ve bitiş noktası (A).

## Heliks çizimi

Sarmal, her iki ucu da açık olan üç boyutlu bir spiraldir. Taban ve üst kısım, bir bobin veya yaya benzer şekilde eşit değerler olabilir veya bir koniye benzer şekilde farklı değerler olabilir.


---

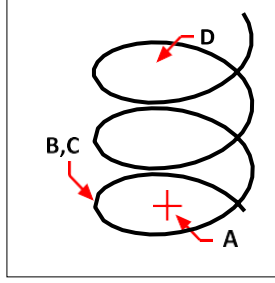
**Helisler genellikle başka varlıklar oluşturmak için kullanılır.**

*Özellikle Sweep, Loft ve Revolve komutlarının tümü, spiral merdivenler, spiral parçalar ve daha fazlasını oluşturmak için daha karmaşık çizimlerde helislerle birlikte kullanılabilir.*

---

### Bir sarmal çizmek için

- 1 Helix'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Çiz > Helezon'u seçin.
  - Menüde Çiz > Helezon öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Sarmal aracını tıklatın.
  - *Helix* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Helezonun merkez noktasını belirtin.
- 3 Helezonun alt kısmının yarıçapını (veya çapını) belirtin.
- 4 Helezonun üst kısmının yarıçapını (veya çapını) belirtin.
- 5 İsteğe bağlı olarak aşağıdakilerden herhangi birini ayarlayın:
  - **Dönüşler** Tam dönüş sayısını belirtin. Varsayılan dönüş sayısı üçtür. Maksimum sayı 500'dür.
  - **Dönüş yüksekliği** Dönüş sayısını otomatik olarak güncelleyen bir tam dönüşün yüksekliğini belirtin. Bu seçenek yalnızca dönüş sayısı belirtmediyseniz kullanılabilir.
  - **Büküm** Helezon dönüşlerinin yönünü belirtin: saat yönünde (CW) veya saat yönünün tersine (CCW).
- 6 Aşağıdakilerden birini seçerek sarmalın yüksekliğini ve konumunu belirtin:
  - Eksen uç noktası öğesini seçin ve sarmalın konumunu ve yönünü belirleyen sarmalın uç noktasını belirtin.
  - Helezonun yüksekliğini belirtin. Yükseklik sıfırsa, sarmal iki boyutlu bir spiral olacaktır, ancak başlangıç ve bitiş yarıçapı aynıysa bir daire gibi görünecektir.



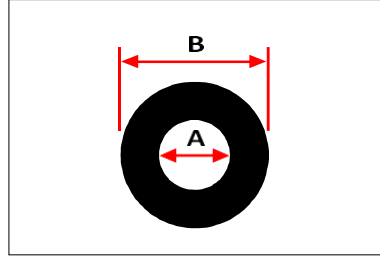
Sarmal merkez noktası (A), alt yarıçap (B), üst yarıçap (C) ve yükseklik (D).

## Donut çizmek

Donutlar kapalı, geniş çoklu çizgiler olarak oluşturulan katı, içi dolu daireler veya halkalardır. Birkaç yöntemden birini kullanarak bir donut çizebilirsiniz. Varsayılan yöntem, donutun iç ve dış çaplarını belirtmek ve ardından merkezini belirtmektir. Daha sonra komutu tamamlamak için Enter tuşuna basana kadar farklı merkez noktaları belirterek aynı donutun birden fazla kopyasını oluşturabilirsiniz.

### Bir çörek çizmek için

- 1 Donut'ı (⊙) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Çiz > Donut öğesini seçin.
  - Menüde Çiz > Donut öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Donut aracını tıklatın.
  - *Donut* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Donutun iç çapını belirtin.
- 3 Donutun dış çapını belirtin.
- 4 Çörek merkezini belirtin.
- 5 Başka bir çörek çizmek için merkez noktasını belirtin veya komutu tamamlamak için Bitti'yi seçin.



İç çap (A) ve dış çap (B).

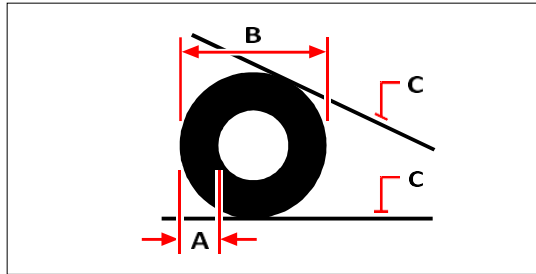
Komut kutusu, çörek çizmek için ek seçenekler sunar. Örneğin, çöreğin genişliğini ve çörek çapı üzerinde iki nokta belirtebilir veya çörek üzerinde genişlik ve üç nokta belirtebilir. Ayrıca mevcut varlıklara bir donut tan- gent çizebilirsiniz.

**Bir çörek tamamen dolu bir daire olabilir.**

*İç çap sıfır ise çörekler tamamen doludur.*

### Mevcut varlıklara teğet bir donut çizmek için

- 1 Donut'ı (☉) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Çiz > Donut öğesini seçin.
  - Menüde Çiz > Donut öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Donut aracını tıklatın.
  - *Donut* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Yarıçap Tanjant Tanjant öğesini seçin.
- 3 Çörek genişliğini belirtin.
- 4 Çörek çapını belirtin.
- 5 Donutun çizileceği ilk teğet varlığı seçin.
- 6 Donutun çizileceği ikinci teğet varlığı seçin.



Donut ve teğet varlıkların (C) genişliği (A) ve çapı (B).

Modify araç çubuğundaki Edit Polyline aracını ( ) kullanarak donutları düzenleyebilirsiniz. Modify araç çubuğundaki Explode aracını ( ) kullanarak donutları yay varlıklarına dönüştürebilirsiniz. Ayarlar araç çubuğundaki Dolgu ( ) kullanarak donutların dolu veya anahat olarak gösterilip gösterilmeyeceğini kontrol edebilirsiniz.

**Donutların varsayılan dış ve iç çapını kontrol edebilirsiniz.**

*Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin, Varlık Oluşturma sekmesine tıklayın ve istediğiniz seçenekleri belirleyin.*

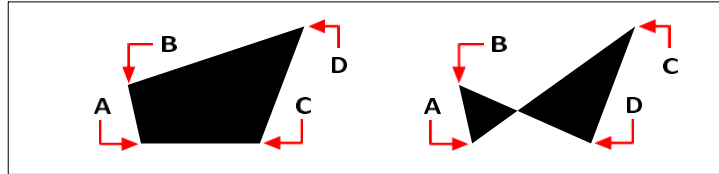
## Uçak oluşturma

Düzlem aracıyla, düz bir renkle doldurulmuş dikdörtgen, üçgen veya dörtgen alanlar çizebilirsiniz. Varsayılan yöntem, düzlemin köşelerini belirtmektir. İlk iki köşeyi belirten sonra, kalan köşeleri belirttiğinizde düzlem görüntülenir. Köşe noktalarını üçgen şeklinde belirtin. Program sizden üçüncü noktayı ve ardından dördüncü noktayı ister. Noktaları belirtmeye devam ederseniz, komutu tamamlamak için Enter tuşuna basana kadar üçüncü ve dördüncü nokta istemleri geçiş yapar.

ALCAD'de düzlem oluşturmak AutoCAD'deki Solid komutuna benzer.

### Dörtgen bir düzlem çizmek için

- 1 Düzlem ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > Düzlem'i seçin.
  - Menüde Çiz > Düzlem'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Düzlem aracını tıklayın.
  - *plane* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İlk noktayı belirtin.
- 3 İkinci noktayı belirtin.
- 4 Üçüncü noktayı belirtin.
- 5 Dördüncü noktayı belirtin.
- 6 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

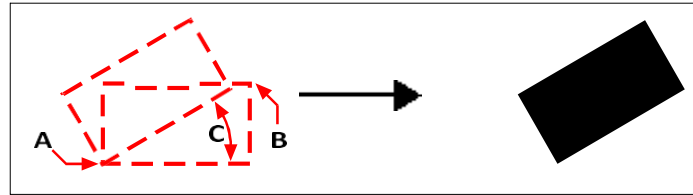


İlk iki noktayı (A) ve (B) seçtikten sonra, üçüncü (C) ve dördüncü (D) noktaları seçme sıranız ortaya çıkan dörtgen düzlemin şeklini belirler.

Komut kutusu düzlem çizmek için ek seçenekler sunar. Örneğin, dikdörtgen, kare veya üçgen düzlemler çizebilirsiniz.

### Dikdörtgen bir düzlem çizmek için

- 1 Düzlem (☞) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Çiz > Düzlem'i seçin.
  - Menüde Çiz > Düzlem'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Düzlem aracını tıklatın.
  - *plane* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dikdörtgen'i seçin.
- 3 İlk noktayı belirtin.
- 4 Karşı köşeyi belirtin.
- 5 Döndürme açısını belirtin.
- 6 Komutu tamamlamak için, başka bir dikdörtgen çizmek üzere karşı köşeyi belirtin veya Enter tuşuna basın.



Karşılıklı köşeler (A ve B) ve dönme açısı (C) ve ortaya çıkan düzlem.

Doldurma aracını kullanarak düzlemlerin dolu mu yoksa anahat olarak mı gösterileceğini kontrol edebilirsiniz

(☞) Ayarlar araç çubuğunda. Modify araç çubuğundaki Explode aracını (☞) kullanarak düzlemleri, düzlemin ana hatlarına karşılık gelen ayrı çizgi varlıklarına dönüştürebilirsiniz.

## Çizim silme

Wipeout'lar çiziminizdeki alanları gizlemenize yardımcı olabilecek benzersiz varlıklardır. Geçerli arka plan rengiyle aynı şekilde silmenin arkasındaki ayrıntılar oynamaz veya yazdırılmaz.

Wipeout'lar diğer varlıklara benzer - onları kopyalayabilir, yansıtabilir, dizebilir, silebilir, döndürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz ve hem model alanında hem de kağıt alanında kullanılabilirler.

Bir çizimde bulunan silme varlıklarını yazdırmak istiyorsanız, ras- ter özellikli bir yazıcıya yazdırmanız gerekir. Bazı durumlarda, silme varlıkları içeren çizimleri yazdırırken, örneğin renkli kağıda yazdırırken beklenmedik sonuçlarla karşılaşabileceğinizi unutmayın.

Wipeout'lar mevcut çokgenler, yalnızca çizgi parçalarından oluşan kapalı sıfır genişlikli çoklu çizgiler veya Wipeout komutunu kullanırken çizdiğiniz yeni çoklu çizgiler kullanılarak oluşturulur.

---


**Silme işlemlerinin görüntülenmesi ALCAD sürümünüze bağlı olarak değişir.**

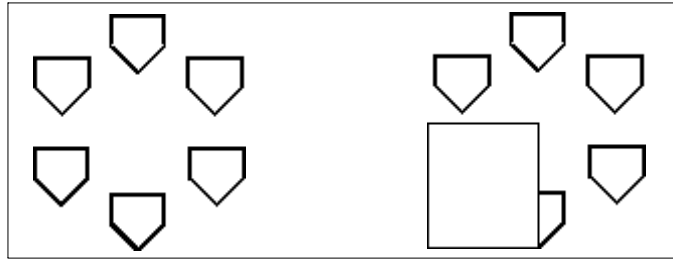
*ALCAD sürümünüz raster görüntü özelliğini içermiyorsa, silme varlıkları görüntülenir, ancak silmelerin arkasındaki ayrıntılar da görüntülenir.*

---

## Bir silme çizmek

### Bir silme çizmek için

- 1 Wipeout'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Sil (İşaretleme'de) ögesini seçin.
  - Menüde Çizim > Silme'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Silme aracını tıklatın.
  - *wipeout* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Her segmentin bitiş noktasını belirtin.
- 4 Son uç noktayı belirttikten sonra Done (Bitti) ögesini seçin veya Enter tuşuna basın.




Mevcut çizim.

Silinmiş çizim.



## Mevcut çokgenleri ve çoklu çizgileri kullanarak silme oluşturma


### Mevcut bir çokgen veya çoklu çizgiyi kullanarak bir silme oluşturmak için

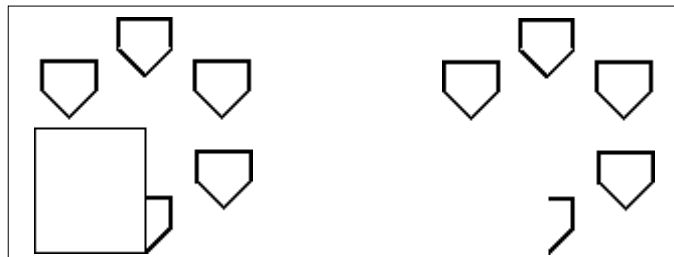
- 1 Wipeout'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Sil (İşaretleme'de) öğesini seçin.
  - Menüde Çizim > Silme'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Silme aracını tıklatın.
  - *wipeout* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu Çizgi'yi seçin.
- 3 Silme işlemi için kullanılacak kapalı çoklu çizgiyi seçin.
- 4 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Evet** - Silme işlemi oluşturur ve silme işlemi oluşturmak için kullanılan çoklu çizgiyi siler.
  - **Hayır** - Silme işlemi oluşturur ve silme işlemi oluşturmak için kullanılan çoklu çizgiyi tutar.

### Silme çerçevelerini açma veya kapatma

Her silme işleminin sınırı boyunca bir çerçeve vardır. Silme çerçeveleri herhangi bir çizim için açılabilir veya kapatılabilir. Silme çerçeveleri açık olduğunda, silme işlemlerini seçebilirsiniz ve değiştirebilirsiniz. Yazdırma zamanı geldiğinde silme çerçevelerini kapatmak isteyebilirsiniz.

#### Silme çerçevelerini açmak veya kapatmak için

- 1 Wipeout'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Sil (İşaretleme'de) öğesini seçin.
  - Menüde Çizim > Silme'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Silme aracını tıklatın.
  - *wipeout* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çerçeveleri seçin.
- 3 Açık veya Kapalı'yı seçin.



Silme çerçeveleri açık.

Silme çerçeveleri kapalı.

## Revizyon bulutları çizme

Revizyon bulutları, bir çizimin daha fazla dikkat gerektiren alanlarını işaretleyen bulut şekilleridir. Özellikle bir çizimi revize ederken faydalıdır; gözden geçirenlerin değişiklikleri kolayca bulabilmesi için değiştirilen her alana bir revizyon bulutu ekleyin.

Revizyon bulutları çoklu çizgilerdir, bu nedenle onlarla bir çoklu çizgiyle çalıştığımız gibi çalışabilir ve değiştirebilirsiniz: tüm revizyon bulutunu taşıyabilir, kopyalayabilir, yansıtabilir ve ölçeklendirebilir veya revizyon bulutunu oluşturan yayları ayarlamak için tek tek köşeleri seçip taşıyabilirsiniz.

### Revizyon bulutu çizme

Bir revizyon bulutu çizmek kolaydır: sadece bir başlangıç noktası seçin ve fareyi hareket ettirin.

#### Revizyon bulutu çizmek için

- 1 Revizyon Bulutunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (☁):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Revizyon Bulutu'nu (İşaretleme'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Revizyon Bulutu'nu seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Revizyon Bulutu aracına tıklayın.
  - *revcloud* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

- 2 Başlangıç noktasını belirtin.

- 3 Fareyi hareket ettirerek istediğiniz alanı çevreleyin.

Başlangıç noktasına döndüğünüzde revizyon bulutu komutu otomatik olarak tamamlanır.



Başlangıç noktasını (A) seçin, ardından fareyi istenen alanın etrafında ve başlangıç noktasına (A) doğru geri hareket ettirin.

Ortaya çıkan revizyon bulutu.

---

#### Revizyon bulutlarını tıpkı bir çoklu çizgide yaptığımız gibi düzenleyin.


Revizyon bulutunu seçin ve köşelerini taşıyın veya Değiştir araç çubuğundaki Çoklu Çizgiyi Düzenle aracını (☁) kullanın.

---

## Mevcut varlıkları kullanarak bir revizyon bulutu oluşturma

Yeni revizyon bulutları çizmenin yanı sıra mevcut varlıkları da (çizgiler, yaylar, daireler, 2B çoklu çizgiler ve spline'lar) revizyon bulutlarına dönüştürebilirsiniz.

### Mevcut bir varlığı kullanarak revizyon bulutu oluşturmak için

- 1 Revizyon Bulutunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Revizyon Bulutu'nu (İşaretleme'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Revizyon Bulutu'nu seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Revizyon Bulutu aracına tıklayın.
  - *revcloud* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık Seçin.
- 3 Dönüştürülecek mevcut çizgiyi, yayı, daireyi, 2B çoklu çizgiyi veya spline'ı seçin.
- 4 Revizyon bulutunun münferit yaylarının yönünün tersine çevrilip çevrilmeyeceğini seçin. Yayların içe dönük kalması için Hayır'ı seçin. Yayları dışa doğru çevirmek için Evet'i seçin.

Bir revizyon bulutu oluşturulur ve DELOBJ sistem değişkeni ayarına bağlı olarak seçilen varlık kalır veya silinir.


### Varsayılan revizyon bulutu ayarlarını özelleştirme

Tüm revizyon bulutları, özelleştirilebilen varsayılan ayarlar kullanılarak çizilir:

- Minimum yay uzunluğu - Bir revizyon bulutunu oluşturan münferit yaylar, minimum yay uzunluğu ayarlanarak daha küçük veya daha büyük hale getirilebilir.
- Maksimum yay uzunluğu - Bir revizyon bulutunu oluşturan münferit yaylar, maksimum yay uzunluğu ayarlanarak küçültülebilir veya büyütülebilir.
- Stil - Revizyon bulutları normal bir kalemle veya kaligrafi kalemiyle çizilmiş gibi görünebilir.

Yeni ayarlarla yalnızca yeni revizyon bulutları çizilecektir. Mevcut revizyon bulutları etkilenmez.

### Revizyon bulutu ayarlarını özelleştirmek için

- 1 Revizyon Bulutunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Revizyon Bulutu'nu (İşaretleme'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Revizyon Bulutu'nu seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Revizyon Bulutu aracına tıklayın.
  - *revcloud* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yay Uzunluğunu Seçin.
- 3 Revizyon bulutunu oluşturan münferit yayların minimum uzunluğunu girin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Revizyon bulutunu oluşturan münferit yayların maksimum uzunluğunu girin ve ardından Enter tuşuna basın. Değer, minimum yay uzunluğunun üç katından daha fazla olarak ayarlanamaz.

---

#### Yay uzunlukları da ölçeklendirilebilir.

*DIMSCALE* sistem değişkeninin ayarı da yay uzunluğunu etkiler.

---

- 5 Stil'i seçin ve aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Normal** - Yeni revizyon bulutlarını normal bir kalemle çizilmiş gibi çizer.
  - **Kaligrafi** - Yeni revizyon bulutlarını bir kaligrafi kalemiyle çizilmiş gibi çizer.

## Çoklu lider ekleme


Çoklu yönlendiriciler, bir çizimdeki bir özelliği çok satırlı metne veya bir bloğa bağlayan çizgi parçalarından veya bir spline eğrisinden oluşur. Genellikle, ilk noktaya bir ok ucu yerleştirirsiniz ve çok satırlı metin veya blok son noktanın hemen bitişiğine yerleştirilir. İniş çizgileri, lider ile içerik (çok satırlı metin veya blok) arasına yatay olarak da yerleştirilebilir.

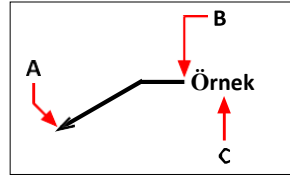
### Sakatlayıcılar yaratmak

Çoklu yönlendirici oluşturduğunuzda varsayılan olarak, çoklu yönlendirici uç noktada bir ok, çizgi parçaları ve çok satırlı metin içerir. Ancak, çizgi segmentleri yerine bir spline ve çok satırlı metin yerine bir blok (veya hiçbir şey) seçebilirsiniz.

Daha fazla seçenek de vardır. Çoklu lider komutunu başlattığınızda Çoklu Lider istemlerini kullanın. Biçim üzerinde daha fazla kontrol için çoklu lider stillerini kullanın. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Çoklu lider stilleri ile çalışma" sayfa 163 kısmına bakın.


### Çok satırlı metin içeren bir multileader oluşturmak için

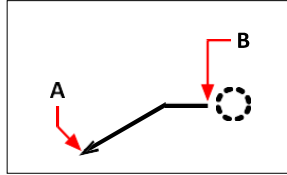
- 1 Multileader'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider'i (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Çok Katmanlı seçeneğini belirleyin.
  - Multileader araç çubuğunda, Multileader aracını tıklayın. Veya Boyutlandırma araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleader* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Multileader'ın başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Çok katmanlı çizgi segmentinin bitiş noktasını belirtin.
- 4 Maksimum nokta sayısı ikiden fazla olarak ayarlanmışsa, ek çok katlı çizgi segmenti uç noktaları belirtin.
- 5 Son uç noktayı belirledikten sonra Enter tuşuna basın.
- 6 Çok Satırlı Metin düzenleyicisinde ek açıklamayı yazın.
- 7 Bitirdiğinizde, Çok Satırlı Metin düzenleyicisinin dışına tıklayın.



Çoklu yönlendiricinin başlangıç noktasını (A) ve çoklu yönlendiricinin bitiş noktasını (B) belirtin. Ardından çok satırlı metin (C) yazın.


### Blok içeren bir çoklu lider oluşturmak için

- 1 Multileader'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider'i (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Çok Katmanlı seçeneğini belirleyin.
  - Multileader araç çubuğunda, Multileader aracını tıklayın. Veya Boyutlandırma araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleader* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçenekler'i seçin, İçerik Türü'nü seçin ve ardından Engelle'yi seçin.
- 3 Çoklu katmanın sonuna eklenecek bloğun adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Çıkış'ı seçin.
- 5 Multileader'ın başlangıç noktasını belirtin.
- 6 Çok katmanlı çizgi segmentinin bitiş noktasını belirtin.
- 7 Maksimum nokta sayısı ikiden fazla olarak ayarlanmışsa, ek çok katlı çizgi segmenti uç noktaları belirtin.
- 8 Son uç noktayı belirledikten sonra Enter tuşuna basın.

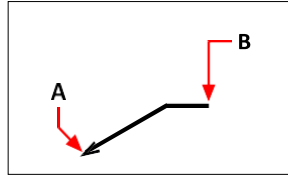


Çoklu yönlendiricinin başlangıç noktasını (A) ve çoklu yönlendiricinin bitiş noktasını (B) belirtin. Belirtilen blok otomatik olarak çizilir.

### Çok satırlı metin veya blok içermeyen bir çoklu sayfa oluşturmak için


- 1 Multileader'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider'i (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Çok Katmanlı seçeneğini belirleyin.
  - Multileader araç çubuğunda, Multileader aracını tıklayın. Veya Boyutlandırma araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleader* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçenekler'i seçin, İçerik Türü'nü seçin ve ardından Yok'u seçin.
- 3 Çıkış'ı seçin.
- 4 Multileader'ın başlangıç noktasını belirtin.
- 5 Çok katmanlı çizgi segmentinin bitiş noktasını belirtin.

- 6 Maksimum nokta sayısı ikiden fazla olarak ayarlanmışsa, ek çok katlı çizgi segmenti uç noktaları belirtin.
- 7 Son uç noktayı belirledikten sonra Enter tuşuna basın.



Çoklu yönlendiricinin başlangıç noktasını (A) ve çoklu yönlendiricinin bitiş noktasını (B) belirtin.

### Bir multileader oluşturmadan önce seçeneklerini belirlemek için

- 1 Multileader'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider'i (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Çok Katmanlı seçeneğini belirleyin.
  - Multileader araç çubuğunda, Multileader aracını tıklayın. Veya Boyutlandırma araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleader* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçenekler'i seçin, ardından aşağıdakiler arasından seçim yapın:
  - **Lider tipi** Lider çizgisi tipinin düz mü, spline mı yoksa lider çizgisi olmayan bir çizgi mi olduğunu seçin.
  - **Lider iniş** Lider ile metin veya blok içeriği arasına yatay olarak bir iniş çizgisi yerleştirilip yerleştirilmeyeceğini seçin.
  - **İçerik türü** Bu stile sahip bir çok satırlının çok satırlı metin mi, blok mu yoksa hiçbiri mi içerdiğini seçin.
  - **Maxpoints** Lider çizgisi için maksimum puan sayısını girmek için seçin.
  - İlk açılı İlk çizgi parçasının kısıtlama açısını belirtmek için seçin.
  - İkinci açılı İkinci çizgi segmentinin kısıtlama açısını belirtmek için seçin.
- 3 Bitirdiğinizde, Çıkışı seçin ve ardından çoklu lideri oluşturmaya devam edin.

---

**Multileader stillerini kullanarak daha fazla multileader seçeneği belirleyebilirsiniz.**

*Daha fazla ayrıntı için, bu bölümdeki "Çok katmanlı stillerle çalışma" (sayfa 163) konusuna bakın.*

---

## Çoklu liderlerden lider çizgileri ekleme ve çıkarma

Her çoklu liderin kendisine bağlı birden fazla lider hattı olabilir.

### Çoklu liderlere lider çizgileri eklemek için

- 1 Lider Çizgileri Ekle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (👤):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Lider Çizgileri Ekle'yi (Liderler'de) seçin.
  - Çoklu Lider araç çubuğunda Lider Çizgileri Ekle aracına tıklayın.
  - *aimmleaderadd* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz multileader'ı seçin.
- 3 Yeni bir lider için bir ok ucu konumu seçin.
- 4 Ek lider çizgileri eklemek için noktaları seçmeye devam edin, ardından bittiğinde Enter tuşuna basın.

### Çoklu liderden lider çizgilerini kaldırmak için

- 1 Lider Çizgilerini Kaldır (👤) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Lider Çizgilerini Kaldır'ı (Liderler'de) seçin.
  - Çoklu Lider araç çubuğunda Lider Çizgilerini Kaldır aracına tıklayın.
  - *aimmleaderremove* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Lider kaldırma için seçim kümesine dahil edilecek varlıkları seçin.
- 3 Kaldırılacak bir lider çizgisi seçin.
- 4 Kaldırılacak lider çizgilerini seçmeye devam edin, ardından bittiğinde Enter tuşuna basın.

## Çoklu liderlerin hizalanması

Çoklu yönlendiricileri hizalamak ve dağıtmak kolaydır. Ayrıca çoklu yönlendiricileri toplayabilir ve tek bir konuma yerleştirebilirsiniz. Blok içeriğine sahip çoklu yönlendiricilerin hizalanabileceğini, metin içeriğine sahip çoklu yönlendiricilerin hizalanamayacağını unutmayın.

### Çoklu liderleri hizalamak için

- 1 Align Multileader'ı (👤) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lideri Hizala (Liderlerde) öğesini seçin.
  - Çoklu Yükleyici araç çubuğunda Çoklu Yükleyiciyi Hizala aracını tıklatın.
  - *mleaderalign* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Hizalanacak çoklu katmanları seçin, ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Hizalamayı özelleştirmek istiyorsanız seçenekleri belirleyin, ardından **ayıkla** arasında seçim yapın:
  - Places multileader bloğunu veya metin içeriğini seçtiğiniz iki nokta arasında dağıtın.
  - **Lider Segmentlerini Paralel Yap** Son lider çizgisi segmentlerinin paralel olacağı çoklu lider bloğu veya metin içeriği yerleştirir.




- **Aralık Belirleme** Çok katmanlı blok veya metin içeriğini belirlediğiniz aralığa göre yerleştirir.
- **Geçerli Aralığı Kullan** Çok katmanlı blok veya metin içeriğini daha önce belirtilen geçerli aralığa göre yerleştirir.

Varsayılan seçenek olan Dağıt seçeneği için aşağıdaki istemler görüntülenir.

- 4 Çok katmanlı blok veya metin içeriğini dağıtmak için kullanılacak başlangıç noktasını seçin.
- 5 Çok katmanlı blok veya metin içeriğini dağıtmak için kullanılacak bitiş noktasını seçin. İçerik iki nokta arasında hizalanacak ve dağıtılacaktır.

### **Blok içeren çoklu liderleri bir satır veya sütunda toplamak için**

- 1 Çoklu Lider Topla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Topla'yı (Liderler'de) seçin.
  - Multileader araç çubuğunda, Multileader Topla aracına tıklayın.
  - *mleadercollect* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Toplanacak çoklu liderleri seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Çoklu lider içeriğini nasıl toplamak ve hizalamak istediğinizi seçin:
  - **Yatay** Çoklu liderleri yatay olarak toplayan yerler.
  - **Dikey** Yerler çoklu liderleri dikey olarak toplar.
  - **Wrap** Toplanan çoklu katmanları belirttiğiniz satır başına genişlik ve sayıya göre sarar.
- 4 Seçilen çoklu katlayıcılar için yeni konumun sol üst köşesini belirtin.

### **Çoklu lider stilleri ile çalışma**


Bir çoklu yönlendirici oluşturduğunuzda, program geçerli çoklu yönlendirici stilini kullanarak bunu çok katmana çizer. Her çoklu katmanın, ok ucu tipi, metin stili, renkler ve daha fazlası gibi çoklu katmanın görünümünü kontrol eden karşılık gelen bir çoklu kat stili vardır.

Adlandırılmış çoklu katman stilleri oluşturabilir, kaydedebilir, değiştirebilir ve silebilirsiniz. Ayrıca herhangi bir çoklu katman stilini, çiziminize eklediğiniz yeni çoklu katmanlara atanan geçerli stil olarak ayarlayabilirsiniz.

#### **Çoklu lider stili oluşturma**

Multileader stilleri, multileader'ların görünümünü kontrol eden çeşitli ayarları değiştirmeniz için bir yol sağlar. Daha sonra bu ayarları tekrar kullanmak üzere kaydedebilirsiniz. Çoklu katmanları oluşturmadan önce bir çoklu katlayıcı stili tanımlamazsanız, program varsayılan çoklu katlayıcı ayarlarını saklayan Standart çoklu katlayıcı stilini kullanır.

### Çoklu lider stili oluşturmak için


- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeni'ye tıklayın.
- 3 Yeni Stil Adı alanına yeni çok katmanlı stilin adını yazın.
- 4 Birlikte Başla alanında, yeni çoklu lider stilinin temel alınacağı mevcut bir çoklu lider stili seçin.
- 5 Ek Açıklamalı'da, bu stile sahip çoklu-yönlendiricilerin ek açıklama ölçeklemesinden etkilenmesi için seçin.
- 6 Devam'a tıklayın.
- 7 Yeni Çok Katmanlı Stiller Oluştur iletişim kutusunda, çok katmanlı stil için seçimlerinizi gerektiği gibi yapın. Mevcut seçenekler hakkında ayrıntılar için iletişim kutusunda [?] ögesine tıklayın.
- 8 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.

### Geçerli çoklu lider stilini ayarlama

Bir multileader oluşturduğunuzda, otomatik olarak geçerli olarak ayarlanmış multileader stiline atanır. Varsayılan olarak, program varsayılan multileader ayarlarını saklayan Standart multileader stilini kullanır. Ya da geçerli stil olarak farklı bir multileader stili seçebilirsiniz.

Geçerli olarak farklı bir çoklu lider stili seçerseniz, bu stil mevcut çoklu liderlere değil, gelecekte oluşturacağımız çoklu liderlere atanır.

### Bir çoklu lider stilini geçerli olarak ayarlamak için

- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu Katman Stilleri Yöneticisi iletişim kutusunda, listeden bir çoklu katman stili seçin.
- 3 Geçerli Ayarla'ya tıklayın.
- 4 Kapat'a tıklayın.

### *Bir çoklu lider için stil atama*


İstedığınız zaman bir multileader'a farklı bir multileader stili atayabilirsiniz.

#### **Bir multileader'a stil atamak için**

- 1 Çizimde bir multileader seçin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Açıklama Ekle'yi seçin, ardından Çoklu Lider Stili listesinden (Liderler'de) stili seçin.
  - Multileader veya Stiller araç çubuğunda, Multileader Stili listesinden stili seçin.
  - Çoklu yönlendiriciyi sağ tıklatın, Özellikler'i seçin, ardından Stil'de stili seçin.


### *Çoklu lider stilini yeniden adlandırma*

#### **Çoklu lider stilini yeniden adlandırmak için**

- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu Katman Stilleri Yöneticisi iletişim kutusunda, yeniden adlandırılacak çoklu katman stilini seçin.
- 3 Adın üzerine ikinci kez tıklayın, yeni adı yazın ve Enter tuşuna basın.
- 4 Kapat'a tıklayın.

### *Çoklu lider stilini silme*


#### **Adlandırılmış bir çoklu lider stilini silmek için**

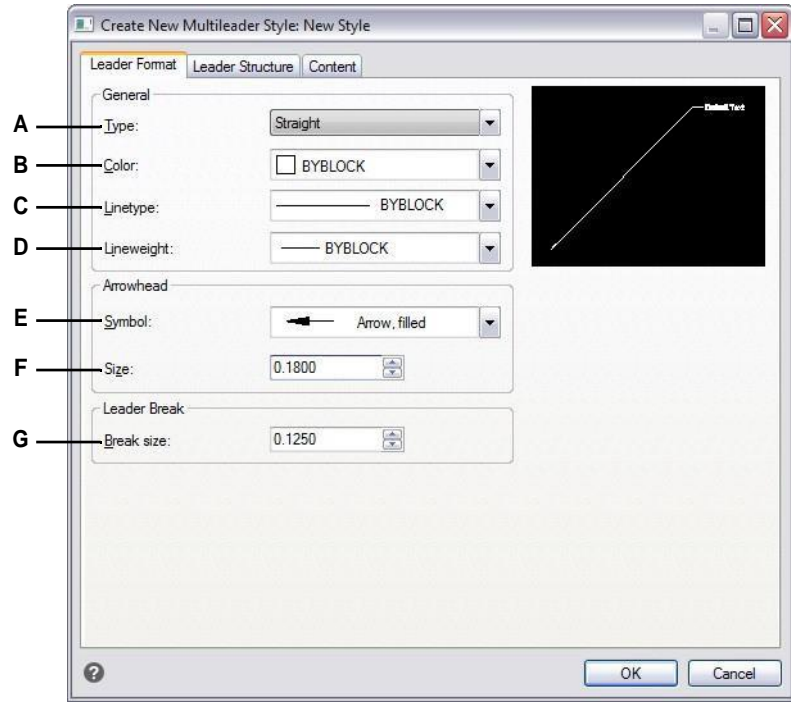
- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu Katman Stilleri Yöneticisi iletişim kutusunda, silinecek çoklu katman stilini seçin.
- 3 Sil ögesine tıklayın.
- 4 Silme işlemi onaylamak için Tamam'a tıklayın.
- 5 Kapat'a tıklayın.

### **Çoklu lider stilleri için lider biçimi ayarlarını kontrol etme**

Yazıyı, rengi, çizgi tipini, çizgi ağırlığını, ok başını ve kesme boyutunu etkileyen lider biçimi ayarlarını kontrol edebilirsiniz. Yaptığınız tüm değişiklikler, üzerinde çalıştığımız çoklu lider stilini (yeni veya mevcut) etkiler. Yeni Çoklu Lider Stilleri Oluştur/Değiştir iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli çoklu lider stili ayarlarına göre bir çoklu liderin görünümünü gösterir.

### **Çoklu lider stilleri için lider formatını ayarlamak için**

- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir çoklu lider stili seçin, ardından Değiştir'e tıklayın. Bunun yerine yeni bir çoklu lider stili oluşturmak istiyorsanız, bu bölümdeki "Çoklu lider stili oluşturma" (sayfa 163) konusuna bakın.
- 3 Lider Biçimi sekmesine tıklayın ve seçimlerinizi yapın.
- 4 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.




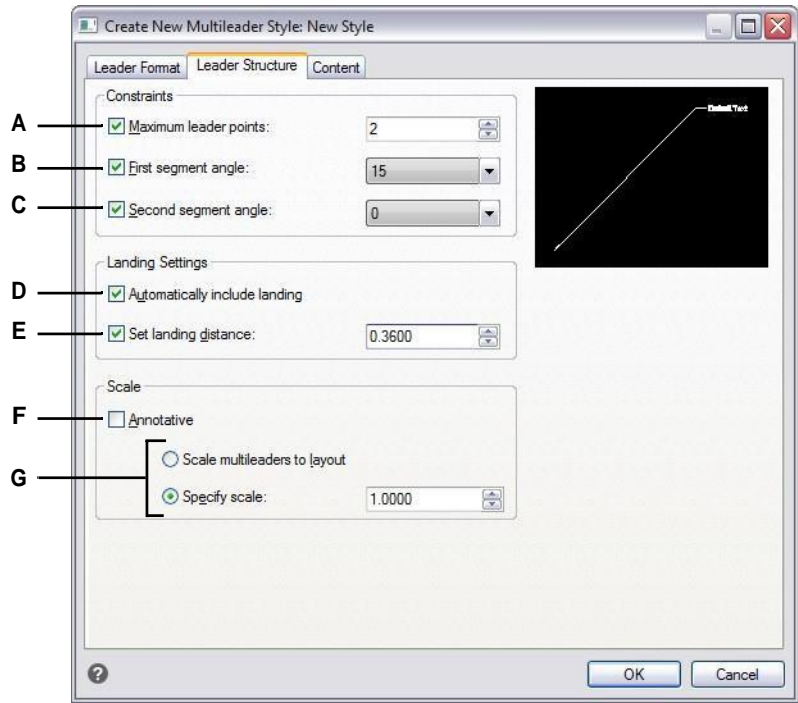
- A** Lider çizgi tipini seçin: düz, spline veya lider çizgi yok.
- B** Bu stile atanmış çoklu liderler için lider çizgi rengini seçin.
- C** Bu stile atanmış çoklu liderler için lider çizgi tipini seçin.
- D** Bu stile atanmış çoklu liderler için lider hat ağırlığını seçin.
- E** Bu stile atanmış çoklu liderler için lider çizgisi ok başını seçin.
- F** Bu stile atanmış çoklu yönlendiriciler için yönlendirici satır başı boyutunu girin veya seçin.
- G** Bu stile atanan çoklu liderler için lider kesme boyutunu girin veya seçin. Kesme boyutu, bu stile atanan çoklu liderlerle DIMBREAK komutu kullanıldığında kullanılır.

### **Çoklu lider stilleri için lider yapısı ayarlarını kontrol etme**

Lider kısıtlamalarını, iniş ayarlarını ve lider ölçeğini etkileyen ayarları kontrol edebilirsiniz. Yaptığınız tüm değişiklikler, üzerinde çalıştığınız çoklu lider stilini (yeni veya mevcut) etkiler. Yeni Çoklu Lider Stilleri Oluştur/Değiştir iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli çoklu lider stili ayarlarına dayalı olarak bir çoklu liderin görünümünü gösterir.

### **Çoklu lider stilleri için lider yapısını ayarlamak için**

- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir çoklu lider stili seçin, ardından Değiştir'e tıklayın. Bunun yerine yeni bir çoklu lider stili oluşturmak istiyorsanız, bu bölümdeki "Çoklu lider stili oluşturma" (sayfa 163) konusuna bakın.
- 3 Lider Yapısı sekmesine tıklayın ve seçimlerinizi yapın.
- 4 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.




- A** Lider çizgisi için nokta sayısını sınırlamak için seçin, ardından maksimum nokta sayısını seçmek için girin.
- B** İlk çizgi parçasının açısını belirtmek için seçin, ardından açıyı girin veya seçin.
- C** İkinci çizgi parçasının açısını belirtmek için seçin, ardından açıyı girin veya seçin.
- D** Lider ve metin içeriği arasında yatay olarak kenar çizgisi eklemek için seçin.
- E** İniş hattının uzunluğunu belirlemek için seçin, ardından iniş hattının uzunluğunu girin veya seçin.
- F** Bu stile sahip çoklu-yönlendiricilerin açıklama ölçeklenmesinden etkilenmeyeceğini belirtmek için seçin.
- G** Çoklu yöneticilerin düzen ölçeklendirmesine göre otomatik olarak ölçeklendirilip ölçeklendirilmeyeceğini veya sabit bir ölçek girilip girilmeyeceğini seçin. (Açıklayıcı olmayan stiller için kullanılabilir.)

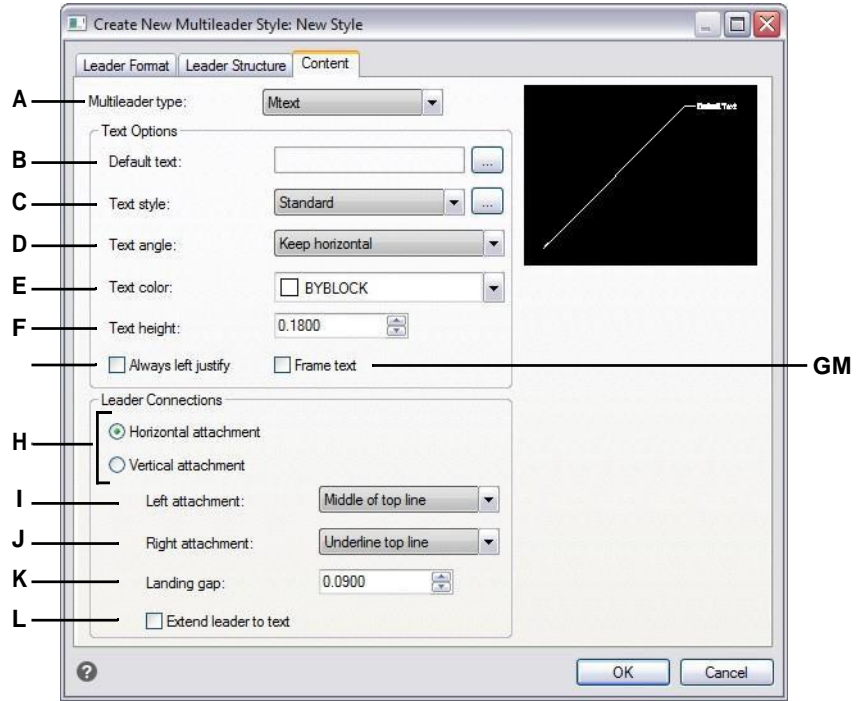
### **Çoklu lider stilleri için içerik ayarlarını kontrol etme**

Çoklu yönlendiricilerin sonunda bulunan içerik için ayarları kontrol edebilirsiniz. Spesifik olarak, içeriğin çok satırlı metin mi, blok mu yoksa hiçbiri mi olacağını seçin. Ardından diğer seçimleri yaparsınız. Yeni Oluştur/Çoklu lider Stilleri Değiştir iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli çoklu lider stili ayarlarına göre bir çoklu liderin görünümünü gösterir.

### **Çok satırlı metne sahip çok satırlı stilin içerik ayarlarını yapmak için**


- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir çoklu lider stili seçin, ardından Değiştir'e tıklayın. Bunun yerine yeni bir çoklu lider stili oluşturmak istiyorsanız, bu bölümdeki "Çoklu lider stili oluşturma" (sayfa 163) konusuna bakın.
- 3 İçerik Ayarları sekmesine tıklayın.
- 4 Çoklu Lider Türü alanında Mtext ögesini seçin.
- 5 Seçimlerinizi yapmaya devam edin.
- 6 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.

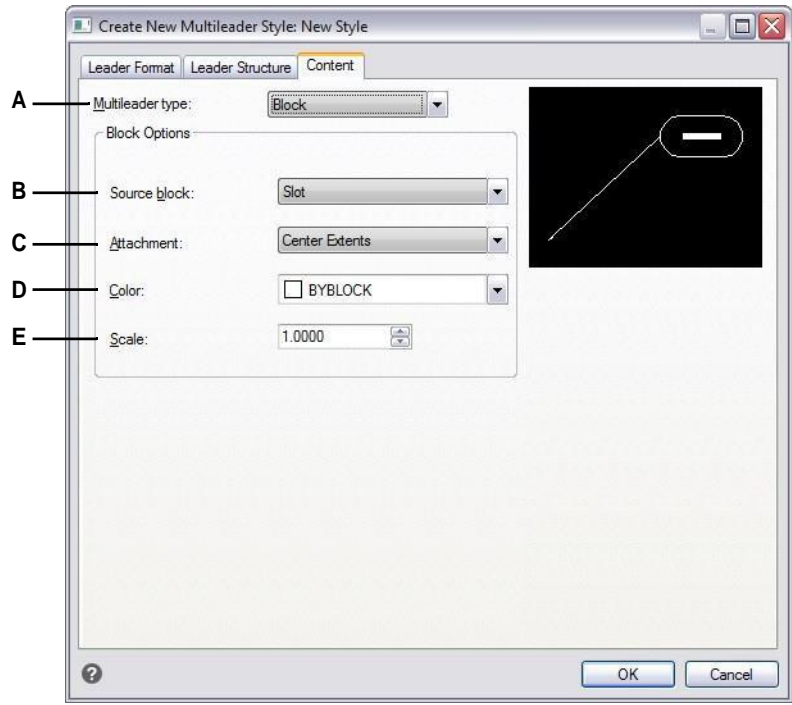




- A** Bu stile sahip bir çok satırlının çok satırlı metin mi yoksa blok mu içereceğini veya hiçbirini içermeyeceğini seçin. İletişim kutusundaki seçenekler seçiminize bağlı olarak değişir.
- B** Çok satırlı metin içeriği için varsayılan metni görüntüler. Varsayılan metni belirlemek için [...] öğesine tıklayın.
- C** Çok satırlı metin için bir metin stili seçin. Metin stillerini yönetmek için [...] öğesine tıklayın.
- D** Çok satırlı metnin döndürme açısının eklendiği gibi mi, her zaman sağdan okuma mı yoksa her zaman yatay mı olacağını seçin.
- E** Çok satırlı metin için bir renk seçin.
- F** Çok satırlı metnin yüksekliğini girin ve seçin.
- G** Çok satırlı metni her zaman sola yaslamak için seçin.
- H** Çok satırlı metin içeriğini çoklu yönlendiriciye yatay veya dikey olarak eklemek için seçin. Görüntülenen seçenekler seçiminize bağlıdır.
- I** Lider çizginin soluna (yatay için) veya üstüne (dikey için) eklendiğinde çok satırlı metnin konumunu seçin.
- J** Lider çizginin sağına (yatay için) veya altına (dikey için) eklendiğinde çok satırlı metnin konumunu seçin.
- K** Anahat çizgisi ile çok satırlı metin arasındaki mesafeyi girin veya seçin.
- L** Gerekliğinde çoklu yönlendiriciyi metne genişletmek için seçin. (Yalnızca yatay ekler için kullanılabilir.)
- M** Çok satırlı metnin etrafına bir çerçeve eklemek için seçin.

**Bloklu bir çok katmanlı stilin içerik ayarlarını yapmak için**

- 1 Multileader Styles Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çoklu Lider Stilleri Yöneticisi'ni (Liderler'de) seçin.
  - Menüde, Format > Multileader Styles Manager'ı seçin.
  - Çoklu Katlayıcı veya Stiller araç çubuğunda, Çoklu Katlayıcı Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın. Veya Biçim araç çubuğunda Çoklu Katlayıcı aracını tıklatın.
  - *mleaderstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir çoklu lider stili seçin, ardından Değiştir'e tıklayın. Bunun yerine yeni bir çoklu lider stili oluşturmak istiyorsanız, bu bölümdeki "Çoklu lider stili oluşturma" (sayfa 163) konusuna bakın.
- 3 İçerik Ayarları sekmesine tıklayın.
- 4 Çoklu Lider Türü'nde Blok'u seçin.
- 5 Seçimlerinizi yapmaya devam edin.
- 6 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.



- A** Bu stile sahip bir çok satırlının çok satırlı metin mi yoksa blok mu içereceğini veya hiçbirini içermeyeceğini seçin. İletişim kutusundaki seçenekler seçiminize bağlı olarak değişir.
- B** Multileader'ın sonunda kullanılacak bloğu seçin.

- C** Bloğu çoklu katmana eklemek için hangi noktanın kullanılacağını seçin: belirlediğiniz ekleme noktası veya merkez noktası.
- D** Blok varlık rengi ByBlock ise uygulanan blok rengini seçin.
- E** Bloğun ölçeğini girin veya seçin.

## Sınır çoklu çizgileri oluşturma

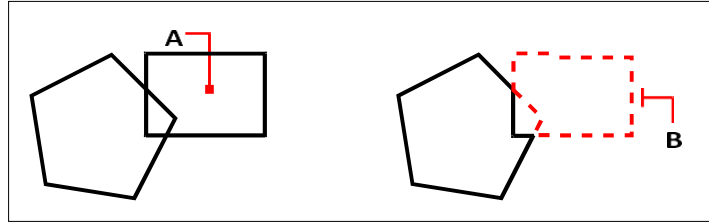
Sınırlandırılmış çoklu çizgi, tek bir kapalı varlık veya kesişen birden fazla varlık tarafından sınırlandırılan ve tarama veya boyutlandırma için kullanılan bir alandır.

Bir sınır çoklu çizgisi oluşturduktan sonra tarama ekleme hakkında ayrıntılar için, bu bölümdeki "Tarama ve degradeler ekleme" sayfa 178 kısmına bakın. Bir sınır çoklu çizgisi oluşturduktan sonra boyut ekleme hakkında ayrıntılar için, bkz. "Boyut oluşturma" sayfa428.

### Sınır çokgenlerini anlama

Sınır komutuyla, tarama ve ölçülendirme gibi işlemler için bir çizimin belirli bir alanını belirleyebilirsiniz. Kapalı bir döngü içindeki bir alanı seçerek bir sınır çoklu çizgisi oluşturursunuz. Seçtiğiniz alan tek bir kapalı varlık veya kesişen birden fazla varlık tarafından sınırlandırılabilir.

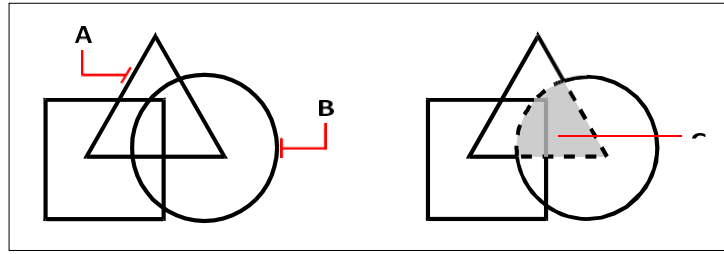
Varlıkların kesiştiği durumlarda, ALCAD sınırı alanı belirten noktaya en yakın kapalı döngü olarak yorumlar. Örneğin aşağıdaki şekilde, dikdörtgende seçilen alan ~~dikdörtgenin kendisinin oluşturduğu kapalı döngünün aksine~~, dikdörtgenin kendisinin oluşturduğu kapalı döngünün aksine, nokta seçimine en yakın kapalı döngüden oluşan bir sınırla sonuçlanır.



Seçilen nokta (A) ve ortaya çıkan sınır (B).

Sınırları daha spesifik hale getirmek için bir sınır kümesi oluşturabilirsiniz. Bir sınır kümesi, sınır yolunun belirlenmesinde hangi varlıkların dikkate alınacağını belirtir. Bu, karmaşık bir çizimle çalışıyorsanız sınır çoklu çizgisinin daha hızlı oluşturulmasını sağlayabilir.

Aşağıdaki şekilde, daire ve üçgen seçilen varlıklardır. Daire veya üçgenin içinde herhangi bir yerde bir alan seçerseniz, sonuç gölgeli alanı sınırlayan bir çoklu çizgidir.

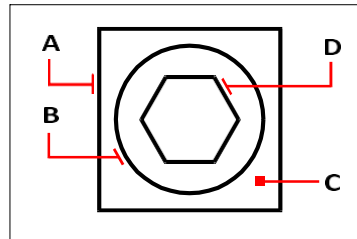


Seçilen varlıklar (A ve B) ve bu seçilen alanda belirtilen nokta (C), gölgeli alanın etrafında yeni bir sınır oluşturur.

### Adaların kullanımı ve ada tespiti

Adalar, diğer kapalı döngülerin içinde bulunan kapalı döngülerdir. ALCAD, bir sınır için alan seçiminde varsa hangi adaların dikkate alınması gerektiğini belirleyebilmeniz için ada algılama seçenekleri sunar.

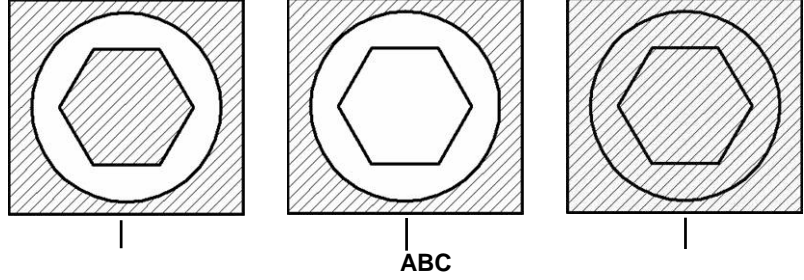
Aşağıdaki şekilde iki adaya sahip dikdörtgen bir çoklu çizgi gösterilmektedir. Daire dış ada olarak adlandırılır ve sekizgen iç içe geçmiş ada olarak adlandırılır.



Dikdörtgen çoklu çizgi (A) adasız (B), nokta (C) alan seçimini belirtir ve iç içe ada (D).

Üç ada tespit yönteminden birini seçebilirsiniz.

- **İç İçe Adalar** Dış varlık ve tüm adaları çoklu çizgi için dikkate alınır.
- **Dış Çoklu çizgi** için yalnızca dış varlık ve onun dış adası dikkate alınır.
- **Adaları Yoksay** Çoklu çizgi için yalnızca dış varlık dikkate alınır.




İç içe geçmiş adalar (A), dış adalı (B) ve göz ardı edilmiş adalar (C).

### Sınır çoklu çizgisi oluşturma

Bir sınır çoklu çizgisi oluşturduğunuzda, sınırı tanımlamak için mevcut bir varlığı veya birden fazla varlığı seçersiniz.

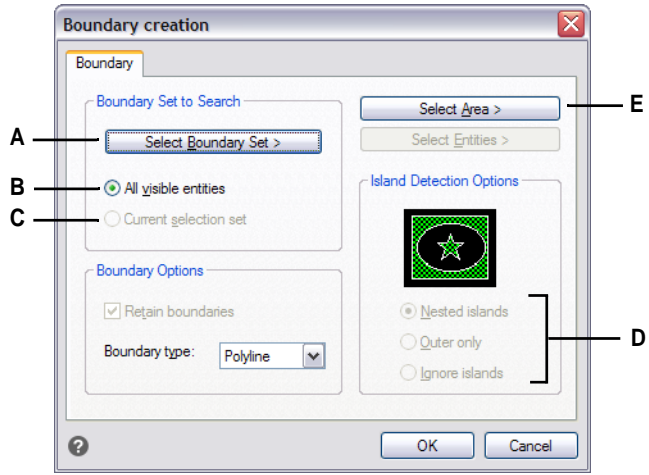
#### Bir sınır çoklu çizgisi çizmek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Boundary (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Sınır (Draw'da) veya Çiz > Sınır (Draw'da) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Çiz > Tarama > Sınır ögesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Sınır aracını tıklatın.
  - *boundary* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yaparak sınır çoklu çizgisi için kullanılabilir hale getirilmesini istediğiniz varlıkları belirtin:
  - **Tüm** varlıklar Sınır çoklu çizgisi oluşturulurken çizimdeki tüm varlıkların dikkate alınması için Tüm Görünür Varlıklar ögesini seçin.
  - **Özel seçim** Sınır çoklu çizgisini oluştururken yalnızca dikkate alınacak belirli alanları tanımlayın; bu, karmaşık bir çizimle çalışıyorsanız sistem performansını artırabilir. Sınır Kümesi Seç'e tıklayın. Çizimde, varlıkları tek tek veya istem kutusundan bir seçim yöntemi seçerek seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Geçerli Seçim Kümesi seçeneği otomatik olarak seçili hale gelir; bu da Sınır Kümesi Seç düğmesiyle seçtiğiniz varlıkların sınır çoklu çizgisi oluşturulurken dikkate alınacağını gösterir.

**Sınır Kümesi Seç düğmesini kullanarak varlıkları tekrar seçmeniz gerekmez. Geçerli Seçim Kümesi seçeneği, Sınır Kümesi Seç düğmesiyle seçtiğiniz son varlık kümesini kullanır.**

- 3 Bir ada algılama seçeneği seçin.
- 4 Alan Seç'e tıklayın.
- 5 Çizimde, kapalı çevresi sınırı oluşturan alanın içine tıklayın, çoklu çizimin kendisine değil. İsterseniz, ek kapalı çevrelerin içine tıklamaya devam edin.
- 6 Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.
- 7 Sınır iletişim kutusunda Tamam'a tıklayın.



- |   |  |
|---|--|
| <p><b>A</b> Sınır çoklu çizgisi oluşturulurken dikkate alınacak varlıkların seçimi için çizim alanını açar.</p> <p><b>B</b> Sınır çoklu çizgisini oluştururken tüm görünür varlıkları dikkate almayı seçin.</p> <p><b>C</b> Sınır kümesi için seçtiğiniz varlıkları kullanmayı seçin. (Sınır Kümesi Seç düğmesine tıkladıktan sonra kullanılabilir hale gelir).</p> | <p><b>D</b> Bir ada tespit seçeneği belirleyin.</p> <p><b>E</b> Yeni sınır polilimleri oluşturmak için kullanılan kapalı alanların seçimi için çizim alanını açar.</p> |
|---|--|

## Tarama ve gradyan ekleme

Bir çizime tarama veya gradyan eklediğinizde, ALCAD varlıkları veya kapalı alanları bir desenle doldurur.

Tarama veya gradyan eklemek üç adımlı bir işlemdir:

- 1 Bir tarama veya gradyan deseni belirtin.
- 2 Varlıkları veya alanları belirtin.
- 3 Ek seçenekleri belirtin.

---

### **Tarama desenleri ve gradyanlar yoğun bellek gerektirir.**

*Tarama ve degrade desenlerinin çizilmesi ve görüntülenmesi önemli miktarda zaman alabileceğinden, tarama ve degradeleri çizim oluşturmanın son adımlarında eklemek veya çiziminiz üzerinde çalışmaya devam ederken dondurabileceğiniz ayrı bir katmana eklemek isteyebilirsiniz. Örneğin, katı bir dolgu oluşturmak için küçük ölçekli bir çizgi deseni kullanmak yerine SOLID tarama desenini kullanın, çünkü bu çok daha hızlı yazdırılacak ve görüntülenecektir.*

---

### **Tarama veya gradyan deseni belirleme**

Bir tarama deseni, çizgiler, çizgiler ve noktalardan oluşan yinelenen bir desenden oluşur. Önceden tanımlanmış desenler kümesinden birini seçebilir, kendi deseninizi tanımlayabilir veya özel bir tarama kitaplığından bir desen seçebilirsiniz.

Degrade desen, bir renkten başka bir renge kademeli veya yumuşak bir değişimden oluşur. Renkleri ve deseni seçmeniz yeterlidir.

---

### **Mevcut kapaklar ve eğimler değiştirilebilir.**

*Mevcut bir tarama veya degradeyi değiştirmek için HATCHEDIT yazın, çizimde çift tıklayın veya Özellikler bölmesinde ayarlarını değiştirin.*

---




### Önceden tanımlanmış bir tarama deseni belirleme

Önceden tanımlanmış tarama desenleri aşağıdaki tarama deseni kitaplık dosyalarında saklanır:

- *icad.pat* - Amerikan Ulusal Standartlar Enstitüsü (ANSI) uyumlu kalıplar.
- *icadiso.pat* - Uluslararası Standartlar Örgütü (ISO) uyumlu kalıplar.

### Önceden tanımlanmış bir tarama deseni belirlemek için

- 1 Hatch'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın () öğesine tıklayın.
- Orijini sınır uzantılarının sol üst, sağ üst, sol alt, sağ alt veya ortasına ayarlamak için Sınır Uzantılarına Varsayılan'ı seçin.

---



#### Yeni bir menşe yeni varsayılan olarak kaydedilebilir.

*Yeni tarama orijini varsayılan olarak saklamak için Varsayılan Orijin Olarak Sakla öğesini seçin. Tarama menşei HPORIGIN sistem değişikkenine kaydedilecektir.*

---

7 Devam etmek için tarama için varlıkları veya alanları belirleyin. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları belirleme" (sayfa 186) kısmına bakın.

### Kullanıcı tanımlı bir tarama deseni belirtmek için

- 1 Hatch'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Tarama (Draw'da) veya Çizim > Tarama (Draw'da) seçeneklerini belirleyin.
- Menüde Çiz > Tarama > Tarama'yı seçin.
- Çizim araç çubuğunda, Tarama aracını tıklatın.
- *bhatch* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kapak sekmesine tıklayın.
- 3 Tür listesinde Kullanıcı Tanımlı ögesini seçin.
- 4 Aşağıdaki seçeneklerden herhangi birini belirtin:
  - **Renk** İlk (sol) renk listesinde, tarama çizgilerinin rengini seçin. İkinci (sağ) renk listesinde, tarama arka planının rengini seçin.
  - **Açı** Kapak deseninin x eksenine göre açısını derece cinsinden girin (1- 360). Varsayılan açı saat yönündedir; açıyı sayısal bir değer girerek değiştirebilirsiniz.
  - Deseni çapraz taramak için **Çift** Seçin, bu işlem desenin başka bir kopyasını orijinalin üzerine 90 derecelik bir açıyla yerleştirir.
  - **Kağıt alanıyla ilişkili** Tarama desenini kağıt alanı için tanımlanan birimlere göre ölçeklendirmek için seçin. (Adlandırılmış düzenler için kullanılabilir.)
  - **Aralık** Kapak deseni için satır aralığını girin.
- 5 Tarama Orijini alanında, tarama deseninin varsayılan orijinden mi yoksa yeni bir orijinden mi çizileceğini seçin. Yeni bir orijin belirtmeyi seçerseniz, aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yeni orijini doğrudan çizimde seçmek için ( ) ögesine tıklayın.
  - Orijini sınır uzantılarının sol üst, sağ üst, sol alt, sağ alt veya ortasına ayarlamak için Sınır Uzantılarına Varsayılan'ı seçin.

---

#### Yeni bir menşe yeni varsayılan olarak kaydedilebilir.

*Yeni tarama orijinini varsayılan olarak saklamak için Varsayılan Orijin Olarak Sakla ögesini seçin. Tarama menşei HPORIGIN sistem değişkenine kaydedilecektir.*

---

- 6 Devam etmek için tarama için varlıkları veya alanları belirtin. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları belirleme" (sayfa 186) konusuna bakın.

### Özel bir kütüphane tarama deseni belirleme

Ofisinizde kullanılan standart bir kitaplık, özelleştirilmiş desenler ve satıcılardan veya standart kuruluşlardan temin edilebilen kitaplıklar gibi özel harici tarama deseni kitaplıklarını (.pat dosyaları) kullanabilirsiniz. .pat dosyaları herhangi bir konumda olabilir.

Her .pat dosyası bir tarama deseni içerir ve dosya adı tarama deseninin adıyla eşleşmelidir. Tarama deseni tanımı aşağıdaki gibidir:


```
*[Ad], [Açıklama]
açı, x-orjin, y-orjin, delta-x, delta-y [, tire1, tire2, ...]
```

Alternatif olarak, icad.pat dosyasına özel bir tarama deseni ekleyebilir ve aşağıda özel bir kütüphane deseni yerine daha önce açıklanan önceden tanımlanmış tarama desenlerini kullanabilirsiniz.

### Özel bir kütüphane kalıbı kullanmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Özel desen dosyasını (.pat dosyası) ALCAD'i yüklediğiniz Patterns klasörüne kopyalayın. ALCAD'in desen dosyalarını nerede aradığınızı kontrol etmek için Araçlar > Seçenekler'e tıklayın, Yollar/Dosyalar'a tıklayın ve Hatch Patterns için listelenen klasörleri kontrol edin.
- Araçlar > Seçenekler'i seçin, Yollar/Dosyalar'a tıklayın ve özel desen dosyasının (.pat dosyası) konumunu Hatch Patterns için listelenen klasörlere ekleyin.

2 Hatch'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şeritte, Ana Sayfa > Tarama (Draw'da) veya Çizim > Tarama (Draw'da) seçeneklerini belirleyin.
- Menüde Çiz > Tarama > Tarama'yı seçin.
- Çizim araç çubuğunda, Tarama aracını tıklayın.
- *bhatch* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

3 Kapak sekmesine tıklayın.


4 Tür alanında Özel öğesini seçin.

5 Özel Desen alanında, listeden bir desen seçin. Ayrıca [.....] düğmesine tıklayarak Tarama Desenleri iletişim kutusunu açın ve Özel sekmesinden bir desen seçin.

6 Aşağıdaki seçeneklerden herhangi birini belirtin:

- **Renk** İlk (sol) renk listesinde, tarama çizgilerinin rengini seçin. İkinci (sağ) renk listesinde, tarama arka planının rengini seçin.
- **Açı** Kapak deseninin x eksenine göre açısını derece cinsinden girin (1- 360). Varsayılan açı saat yönündedir; açığı sayısal bir değer girerek değiştirebilirsiniz.
- **Ölçek** Ölçek faktörünü varsayılanın yüzdesi olarak girin. Ölçek faktörünün değiştirilmesi tarama desenini varsayılan boyuttan daha büyük veya daha küçük yapar.
- **Kağıt alanıyla ilişkili** Tarama desenini kağıt alanı için tanımlanan birimlere göre ölçeklendirmek için seçin. (Adlandırılmış düzenler için kullanılabilir.)

7 Tarama Orijini alanında, tarama deseninin varsayılan orijinden mi yoksa yeni bir orijinden mi çizileceğini seçin. Yeni bir orijin belirtmeyi seçerseniz, aşağıdakilerden birini yapın:

- Yeni orijini doğrudan çizimde seçmek için  ögesine tıklayın.
- Orijini sınır uzantılarının sol üst, sağ üst, sol alt, sağ alt veya ortasına ayarlamak için Sınır Uzantılarına Varsayılan'ı seçin.

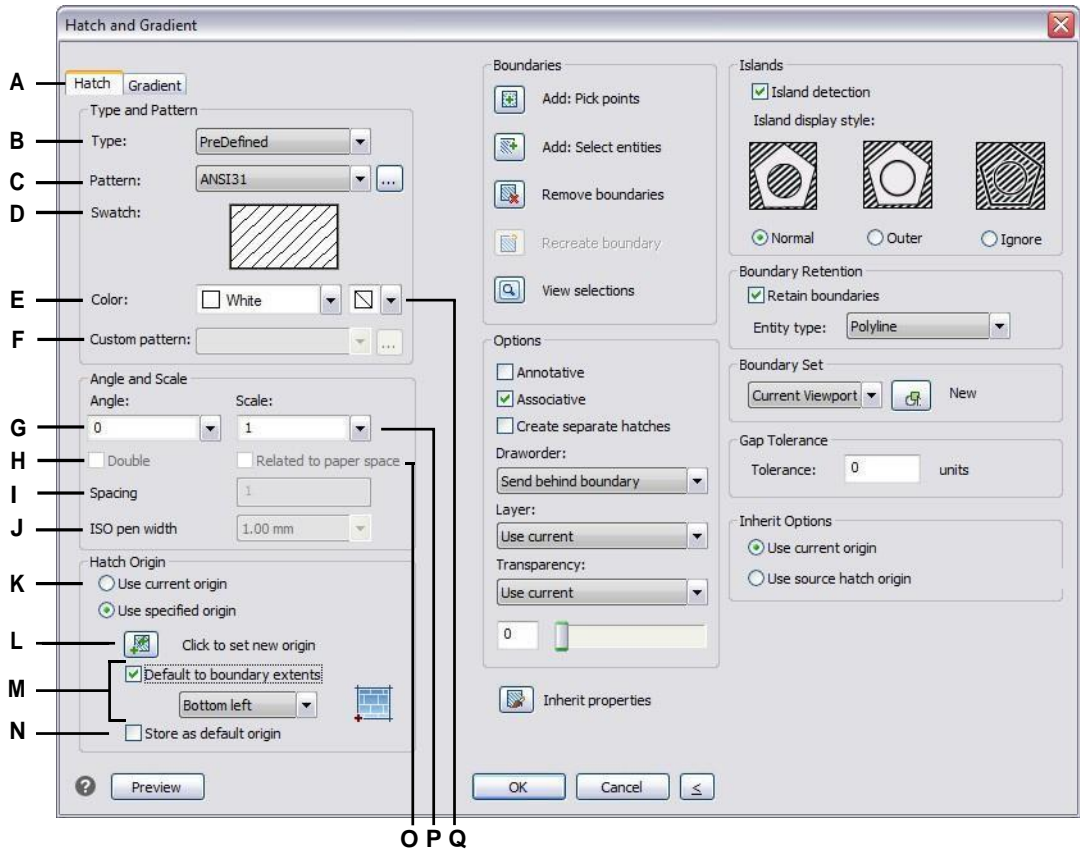
---

**Yeni bir menşe yeni varsayılan olarak kaydedilebilir.**

*Yeni tarama orijinini varsayılan olarak saklamak için Varsayılan Orijin Olarak Sakla ögesini seçin. Tarama menşei HPORIGIN sistem değişkenine kaydedilecektir.*

---

8 Devam etmek için tarama için varlıkları veya alanları belirtin. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları belirtme" (sayfa 186) kısmına bakın.




- A Yama deseni oluşturmak için seçin.  
 B Kapak deseni türünü seçin.  
 C Listedeki önceden tanımlanmış bir tarama deseni seçin veya Tarama Desenleri iletişim kutusundan seçmek için [...] düğmesine tıklayın.  
 D Bir tarama deseni seçmek için tıklayın.  
 E Kapak çizgilerinin rengini seçin.  
 F Listedeki özel bir tarama deseni seçin veya Tarama Desenleri iletişim kutusundan seçmek için [...] öğesine tıklayın.  
 G Altıgen eksenle ilişkili olarak tarama deseninin açısını girin.  
 H Kullanıcı tanımlı bir deseni çapraz taramak için seçin.  
 I Kullanıcı tanımlı bir desen için satır aralığını girin.

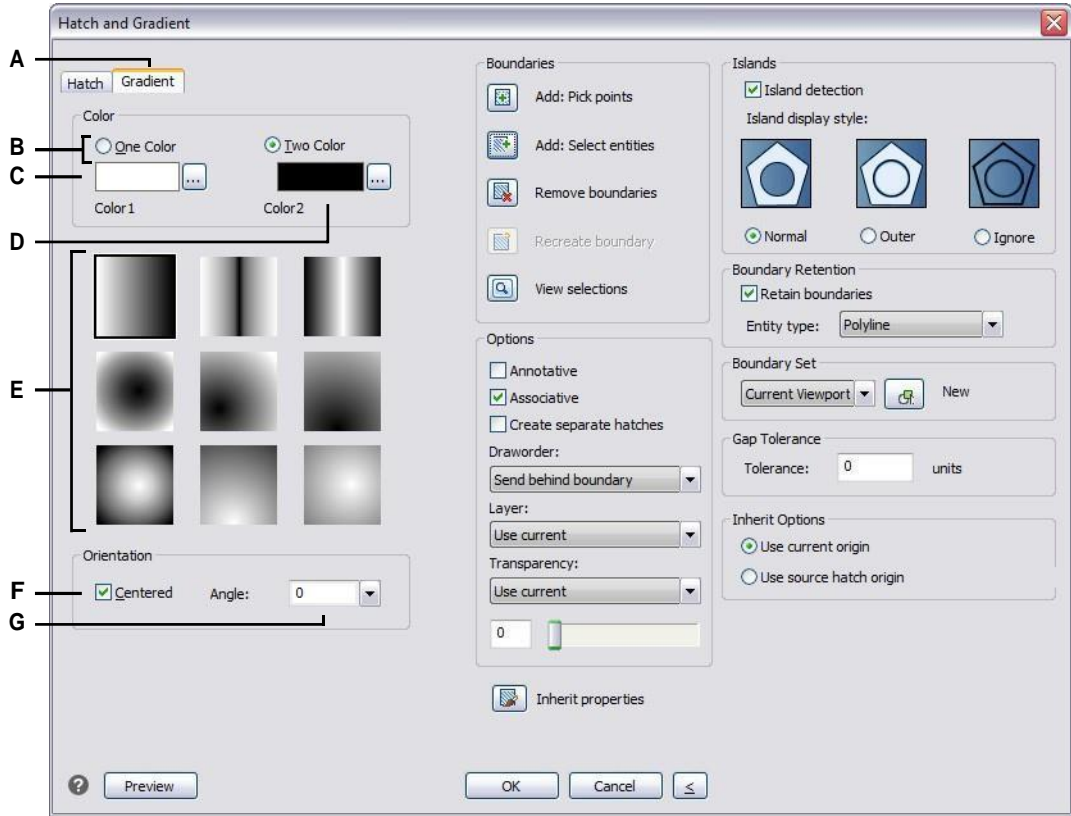
- J ISO standardında önceden tanımlanmış bir desen için kalem genişliğini girin.  
 K Varsayılan tarama orijini kullanmak veya yeni bir orijin belirtmek için seçin.  
 L Çizimde yeni tarama orijini seçmek için tıklayın.  
 M Sınır uzantılarının sol üst, sağ üst, sol alt, sağ alt veya merkezini ayarlamak için seçin.  
 N Yeni tarama menşeyini yeni varsayılan olarak kaydetmek için seçin.  
 O Tarama desenini kağıt alanı için tanımlanan birimlere göre ölçeklendirmek için seçin. (Adlandırılmış düzenler için kullanılabilir.)  
 P Ölçek faktörünü varsayılanın yüzdesi olarak girin.  
 Q Kapak arka planının rengini seçin.

### *Degrade deseni belirleme*

Degrade desen, bir renkten başka bir renge kademeli veya yumuşak bir değişimden oluşur. Renkleri, deseni ve yönlendirme ayarlarını seçmeniz yeterlidir.

#### **Degrade deseni belirtmek için**

- 1 Gradyan (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Degrade (Draw'da) veya Çizim > Degrade (Draw'da) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Çiz > Tarama > Degrade'yi seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Degrade aracını tıklatın.
  - *Gradient* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Renk alanında, aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Tek Renk** Degrade deseni için bir renk belirtin, ardından Renk1'de rengi belirtin. Belirttiğiniz renk, GFCLRSTATE sistem değişkenine bağlı olarak beyaz veya siyah renkle düzeltilecektir.
  - **İki Renk** Degrade deseni için iki renk belirtin, ardından Renk1 ve Renk2'deki renkleri belirtin. Renk1, Renk2 ile yumuşatılacaktır.
- 3 Degrade desenlerin 3x3 ekranında bir degrade desen seçin.
- 4 Yönlendirme seçeneklerini belirtin:
  - **Ortalandı** Degrade desenini ortalamak için seçin. Seçilmezse, degrade desenin üstünde ve solunda bir ışık kaynağı varmış gibi görünür (desen yukarı ve sola kaydırılır).
  - **Açı** Degrade deseninin açısını girin veya seçin.
- 5 Devam etmek için, degradeler için varlıkları veya alanları belirtin. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları belirtme" (sayfa 186) kısmına bakın.





- A Degrade desen oluşturmak için seçin.
- B Gradyan deseni için bir veya iki renk belirlemek için seçin.
- C Degrade desenin ilk rengini seçin; daha fazla renk seçeneği için [...] öğesine tıklayın.
- D İki renkli degrade desen oluşturuyorsanız ikinci rengi seçin; daha fazla renk seçeneği için [...] öğesine tıklayın.
- E Bir degrade deseni seçin.
- F Gradyan desenini ortalamak için seçin; seçilmezse, desen yukarı ve sola kayacaktır.
- G Degrade deseni için bir açı girin veya seçin.

## Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları belirleme

Kapakların ve degradelerin uygulanacağı varlıkları veya alanları belirleyebilirsiniz:

- Varlıkları seçin - Daire veya dikdörtgen gibi kapalı bir sınır oluşturan herhangi bir varlığa tarama veya gradyan ekleyin. Tek bir varlığa veya aynı anda birkaç varlığa tarama veya degrade atayabilirsiniz.
- Alanları seçin - Bir sınır oluşturan varlıklar tarafından çevrelenen bir alana tarama veya degrade ekleyin. Tarama veya degrade, varlıkların kendisinde değil, kapalı alanda oluşturulur. Tüm tarama veya degrade, çizildikten sonra tek bir varlık olarak ele alınır ve sınır varlıklarıyla ilişkili veya onlardan bağımsızdır.

### Tarama ve degradeler için varlıkları veya alanları seçmek için

- 1 Tarama () veya Degradе () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Tarama veya Ana Sayfa > Degradе'yi (Draw'da) seçin; veya Çiz > Tarama veya Çiz > Degradе'yi (Draw'da) seçin.
  - Menüde Çiz > Tarama > Tarama veya Degradе öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda, Tarama aracını veya Degradе aracını tıklatın.
  - *hatch* veya *gradient* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birine tıklayın:
  - **Ekle: Nokta seç** Tarama ve degradelerin uygulanacağı alanları belirtir. Çizimde, bir sınırın kapalı çevresinin içine tıklayın, sınırın kendisine değil. İsterseniz, ek kapalı çevrelerin içine tıklamaya devam edin. Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.
  - **Ekle: Varlıkları seçin** Tarama ve degradelerin uygulanacağı varlıkları belirtir. Çizimde, varlıkları tek tek veya istem kutusundan bir seçim yöntemi seçerek tıklatın ve tamamlandığında Enter tuşuna basın.
  - **Sınırları kaldır** Seçim kümesinden sınırları kaldırır. Çizimde, seçim kümesinden kaldırılacak sınırlara tıklayın.
  - **Sınırı yeniden oluştur** Bir tarama veya degrade etrafında bir çoklu çizgi veya bölge oluşturur. Çizimde, sınır oluşturmak istediğiniz tarama veya degradeye tıklayın.
  - **Seçimleri görüntüle** Seçim setini görüntüler. Çizimde, seçim setini görüntülemeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.
- 3 Devam etmek için ek seçenekler belirleyin. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Ek tarama ve degrade seçeneklerini belirleme" sayfa 187 kısmına bakın.

---

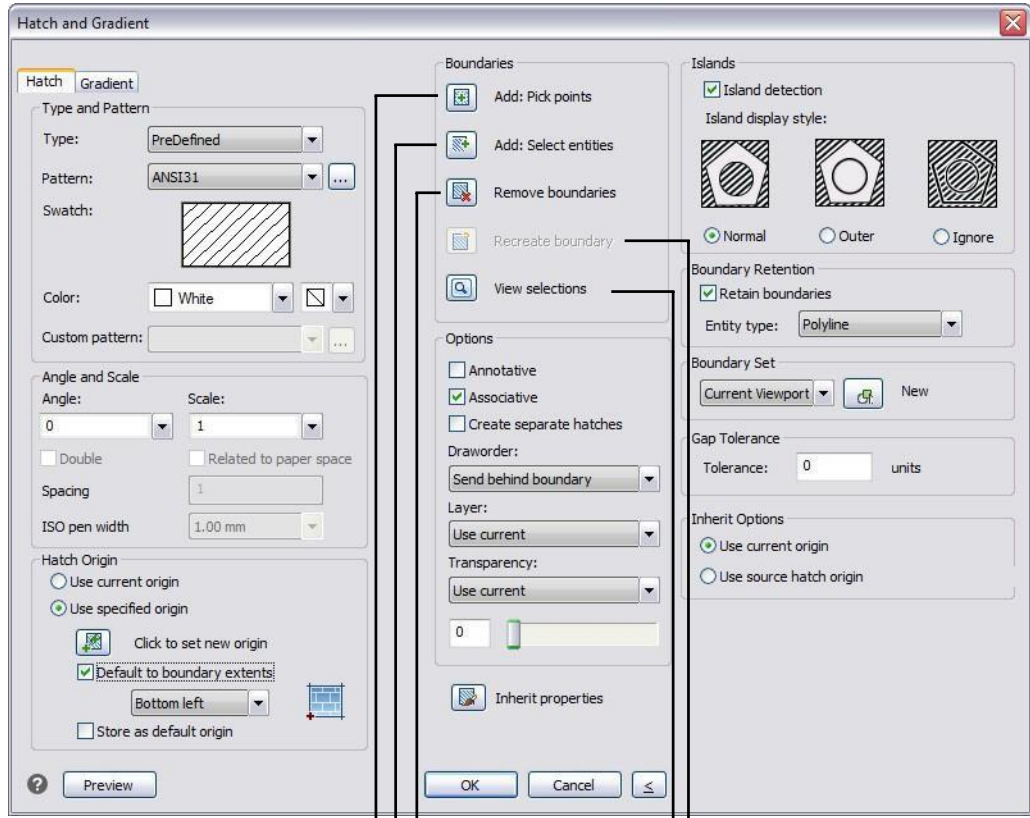
**Seçilen varlık sayısı HPOBJWARNING sistem değişkeni değerini aşarsa, tarama veya degrade oluşturduğunuzda bir uyarı mesajı görüntülenir.**

*Uyarı görüntülenirse, kapak oluşturma işlemine devam etmeden önce performansı iyileştirmek için*

*ation, daha az varlık seçin. Tarama desenleri bellek yoğunudur ve çizilmesi önemli miktarda zaman alabilir.*

---





AB

CDE

- A Sınır oluşturan bir veya daha fazla varlığın içinde bir nokta seçmek için tıklayın.
- B Bir veya daha fazla varlık seçmek için tıklayın.
- C Seçim kümesinden bir sınırı kaldırmak için tıklayın.
- D Çizimde seçili olan varlıkları görüntülemek için tıklayın.
- E Bir çoklu çizgi veya bölge ile çevrelenecek bir tarama veya degrade seçmek için tıklayın.



## Ek tarama ve gradyan seçeneklerini belirleme

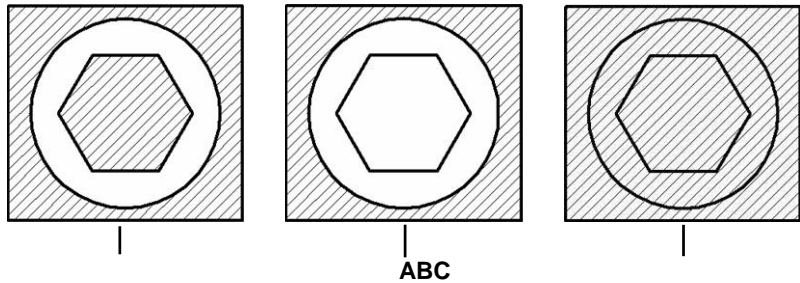
Matlaştırma seçenekleri, ada algılama ve sınırlarla ilgili özel seçenekler de dahil olmak üzere, kapaklar ve degradeler için belirtilebilecek birçok seçenek vardır.

### Mevcut kapaklar ve eğimler değiştirilebilir.

Mevcut bir tarama veya degradeyi değiştirmek için **HATCHEDIT** yazın, çizimde çift tıklayın veya **Özellikler** bölmesinde ayarlarını değiştirin.

### Ek tarama ve gradyan seçenekleri belirlemek için

- 1 Tarama (  ) veya Degrade (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Tarama veya Ana Sayfa > Degrade'yi (Draw'da) seçin; veya Çiz > Tarama veya Çiz > Degrade'yi (Draw'da) seçin.
  - Menüde Çiz > Tarama > Tarama veya Degrade öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda, Tarama aracını veya Degrade aracını tıklatın.
  - *hatch* veya *gradient* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdaki biçimlendirme seçeneklerinden birini seçin:
  - **Annotative** Ek açıklama ölçeklemesinden etkilenen tarama veya degrade deseninin görüntülenmesini ve yazdırılmasını sağlar.
  - **İlişkisel Tarama** veya degrade desenini sınır varlıklarıyla ilişkilendirir. İlişkisel bir desen, sınırlarından herhangi birini hareket ettirdiğinizde otomatik olarak güncellenir.
  - **Ayrı Kapaklar Oluştur** Birden fazla kapalı sınır seçildiğinde birden fazla kapak veya gradyan oluşturur.
  - **Çizim Sırası** Tarama veya degrade deseninin sınırına göre çizilme sırasını belirler.
  - **Katman** Tarama veya degrade deseninin atanacağı katmanı belirler.
  - **Saydam** Tarama veya degradenin saydamlığını belirler. Değer Belirt seçeneğini belirlerseniz, saydamlık değerini girin veya kaydırıcıyı kullanın.
  - **Özellikleri** Devral Ayarların kopyalanacağı bir tarama veya degrade seçilmesine ve bu ayarların Tarama ve Degrade iletişim kutusuna yüklenmesine olanak sağlar.
- 3 Tarama ve Degrade iletişim kutusundan, iletişim kutusunu genişletmek için gerekirse > öğesine tıklayın.
- 4 Sınırın adalar tarafından belirlenmesini istiyorsanız, Adalar'da Ada Algılama'yı seçin ve ardından aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Normal** Dış varlık ve tüm adaları kuluçka için kabul edilir.
  - **Dış** Kuluçka için sadece dış varlık ve onun dış adası dikkate alınır.
  - **Yoksay** Kuluçka için yalnızca dış varlık dikkate alınır.



Normal veya iç içe geçmiş adalar (A), dış adalı (B) ve yok sayılan adalar (C).

- 5 Sınırlarla ilgili aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

- **Sınır Tutma** Tarama veya degrade çizmek için oluşturulan tüm yeni varlıkları tutar. Açıkça, yeni varlıkların çoklu çizgi veya bölge olarak oluşturulup oluşturulmayacağını seçin. Mevcut varlıklar her zaman korunur.
- **Sınır Kümesi Ekle** seçeneği kullanılırken sınır oluşturmak için dikkate alınan varlıkların alanını belirler: Noktaları Seç seçeneğini kullanırken sınır oluşturmak için dikkate alınan varlıkların alanını belirler. Geçerli görünüm alanı içindeki tüm varlıkları kullanılabilir hale getirmek için Geçerli Görünüm Alanı'nı seçin. Yalnızca Yeni seçeneğiyle belirtilen alan içindeki varlıkları kullanılabilir hale getirmek için Mevcut Set'i seçin. Yeni bir alan belirlemek için Yeni seçeneğine tıklayın.
- **Boşluk Toleransı** Dokunmayan varlıkların içinde bulunabileceği ve yine de bir sınır oluşturmak için kullanılabilmesi toleransı belirler. Örneğin, iki çizgi aynı noktada buluşmuyorsa ancak uç noktaları arasındaki mesafe **toleransı** dahilindeyse, kapalı olarak kabul edilirler ve bir sınır oluşturmak için kullanılabilirler. ALCAD, ALCAD penceresinin boyutuna bağlı olarak boşluk toleransını otomatik olarak hesaplar.
- **Devralma Seçenekleri** Özellikleri Devral'ı kullandığımızda geçerli orijinin mi yoksa orijinal **orijininin** mi kullanılacağını belirler.

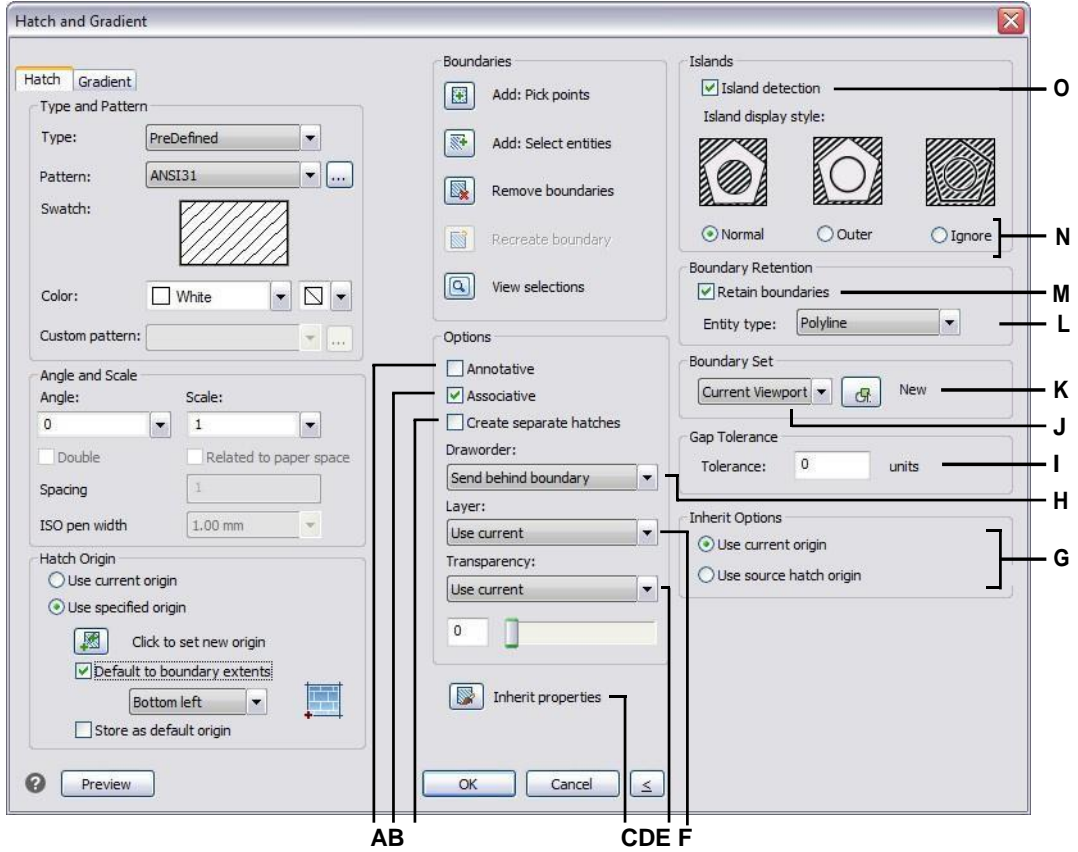
## 6 Tamam'a tıklayın.

---

### **Kuluçka desenleri yoğun bellek gerektirir.**

*Tarama desenlerinin çizilmesi ve görüntülenmesi önemli miktarda zaman alabileceğinden, çizim oluşturmanın son adımlarında tarama eklemek veya çiziminiz üzerinde çalışmaya devam ederken dondurabileceğiniz ayrı bir katmana taramalar eklemek isteyebilirsiniz. Ayrıca, uygun tarama ölçeğini ve desenini kullandığımızdan emin olun. Örneğin, katı bir dolgu oluşturmak için küçük ölçekli bir çizgi deseni kullanmak yerine SOLID tarama desenini kullanın, çünkü bu çok daha hızlı yazdırılacak ve görüntülenecektir.*

---



- A** Taramayı veya degradeyi açıklayıcı yapmak için seçin.
- B** Selectoutdatethehatchorgradientautomaticallyifyoumove any of its boundaries.
- C** Birden fazla kapalı sınır seçildiğinde ayrı bir tarama veya gradyan oluşturmak için seçin.
- D** Çizimde ayarların kopyalanacağı bir tarama veya degrade seçmek için tıklayın.
- E** Taramaların veya gradyanların saydamlığını seçin; Değer Belirle ise saydamlık değerini girin veya kaydırıcıyı kullanın.
- F** Kapakların veya degradelerin katmanını seçin.
- G** Özellikleri Devral'ı kullanırken uygulanacak tarama veya degrade orijini seçin.
- H** Tarama veya degradenin sınıra göre sırasını seçin.
- I** Dokunulmayan öğelerin içinde olabileceği ve yine de tarama deseni sınırını oluşturmak için kullanılabileceği toleransı girin.
- J** Ekle seçeneğini kullanırken bir sınır oluşturmak için dikkate alınacak varlıkların alanını seçin: Noktaları Seç seçeneğini kullanın.
- K** Ekle seçeneğini kullanırken sınır seçimi için yeni bir alan belirlemek için tıklayın: Nokta Seç seçeneğini kullanırken.
- L** RetainBoundaries (Sınırları Korumayı) açıksa, sınırların çoklu çizgiler olarak mı yoksa bölgeler olarak mı oluşturulacağını seçin.
- M** Tarama veya degrade çizmek için oluşturulan yeni varlıkları tutmak için seçin.
- N** Kuluçka ve eğimlerin adalarla nasıl etkileşime girdiğini belirler.
- O** Sınırları belirlerken adaları tespit etmek için seçin.

# Viewing your drawing

ALCAD, çiziminizi görüntülemek ve görüntülemek için birçok yol sağlar. Bir çizimin görüntülenmesini veya yazdırılmasını hızlandırmak için çeşitli görüntüleme ayarlarını da değiştirebilirsiniz. Bu bölüm nasıl yapılacağını açıklar:

- Görünümü kaydırarak, kaydırarak ve döndürerek bir çizim içinde gezin.
- Yakınlaştırma ve uzaklaştırma yaparak bir çizimin büyütme oranını değiştirin.
- Ek açıklama ölçekleriyle bir çizimi görüntüleyin.
- Bir çizimin birden fazla penceresi veya görünümü ile çalışın.
- Büyük veya karmaşık çizimlerle çalışırken performansı optimize etmek için öğelerin görüntülenmesini kontrol edin.

Üç boyutlu çizimlerle çalışırken, bkz. "Varlıkları üç boyutlu olarak görüntüleme" sayfa 576. Bir çizimi gizlemek, gölgelendirmek veya işlemek için bkz. "Gizleme, gölgelendirme ve işleme" sayfa 640.


## **Bu bölümdeki konular**

<i>Bir çizimi yeniden çizme ve yeniden oluşturma</i> .....	192
<i>Çizim içinde hareket etme</i> .....	193
<i>Çiziminizin büyütme oranını değiştirme</i> .....	197
<i>Açıklayıcı varlıkların görünümünü değiştirme</i> .....	202
<i>Birden fazla pencere görüntüleme</i> .....	206
<i>Görsel öğeleri kontrol etme</i> .....	211

## Bir çizimi yeniden çizme ve yeniden oluşturma

Bir çizim üzerinde çalışırken, bir komut tamamlandıktan sonra görsel öğeler kalabilir. Ekranı yenileyerek veya yeniden çizerek bu öğeleri kaldırabilirsiniz.

### Geçerli pencere ekranını yeniden çizmek (yenilemek) için

Yeniden Çiz () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Yeniden Çiz (Gezinme'de) öğesini seçin.
- Menüde Görünüm > Yeniden Çiz'i seçin.
- Yakınlaştırma araç çubuğunda Yeniden Çiz aracını tıklayın.
- *redraw* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Çizim varlıkları hakkındaki bilgiler bir veritabanında kayan nokta değerleri olarak saklanır ve yüksek düzeyde hassasiyet sağlanır. Bazen bir çizimin, bu değerleri uygun ekran koordinatlarına dönüştürmek için kayan noktalı veritabanından yeniden hesaplanması veya yeniden oluşturulması gerekir. Bu otomatik olarak gerçekleşir. Bir yeniden oluşturma işlemini manuel olarak da başlatabilirsiniz. Çizim yeniden oluşturulduğunda, aynı zamanda yeniden çizilir.

Geçerli pencereyi yeniden oluşturmak için komut çubuğuna *regen* yazın. Birden fazla pencere görüntüleniyorsa, tüm pencereleri yeniden oluşturmak için *regentall* yazın.

## Çizim içinde hareket etme

Geçerli görünüm alanında görüntülenen bir çizimin görünümünü kaydırarak, kaydırarak veya döndürerek taşıyabilirsiniz. Bunu yapmak, geçerli büyütmeyi değiştirmeden görüntülenen çizim bölümünü değiştirir. Kaydırma, çizimde yatay ve dikey olarak hareket etmenizi sağlar. Kaydırma, çizimi herhangi bir yönde hareket ettirmenizi sağlar. Döndürme, çiziminizi herhangi bir açıdan görüntülemenizi sağlar.

Ayrıca aşağıdakileri kullanarak farklı bir görünüme geçebilirsiniz:

- Model ve Düzen sekmeleri. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Çizimleri kağıt alanında ve model alanında görüntüleme" sayfa 520.
- Önceden ayarlanmış görünümler. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Önceden ayarlanmış bir görüntüleme yönüne geçme" sayfa 576.
- Adlandırılmış görünümler. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Adlandırılmış görünümler oluşturma ve bunlara geçiş yapma" sayfa 577.
- Kameralar. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Çizimi görüntülemek için kamera kullanma" sayfa 583.

### Kaydırma çubuklarını kullanma


Bir çizim içinde gezinmenize yardımcı olmak için, her çizim penceresinde yatay ve dikey kaydırma çubukları mevcuttur. Kaydırma kutusunun kaydırma çubuğuna göre boyutu, geçerli çizim büyütme düzeyini gösterir. Kaydırma kutusunun kaydırma çubuğuna göre konumu, çizimin merkezinin çizimin uzantılarına (çizimdeki tüm varlıkları içeren en küçük dikdörtgen) göre konumunu gösterir.

#### Kaydırma çubuklarını açmak veya kapatmak için

Kaydırma Çubuklarını seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Kaydırma Çubukları'nı (Ekran'da) seçin.
- Menüde, Görünüm > Ekran > Kaydırma Çubukları'nı seçin.
- Araçlar > Seçenekler > Ekran sekmesini seçin ve Kaydırma Çubuklarını Göster'i seçin.
- *Kaydırma çubuğu* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Açık, Kapalı veya Değiştir'i seçin.

### Bir çizimi kaydırma

Görünüm araç çubuğundaki Kaydırma aracını () kullanarak çizimi herhangi bir yönde hareket ettirebilirsiniz. Kaydırma, çizimin görünümünü yatay, dikey veya çapraz olarak kaydırır veya kaydırır. Çizimin büyütme oranı ve uzaydaki yönü aynı kalır. Tek değişiklik, çizimin görüntülenen kısmıdır.

**Bir çizimin belirli bir alanına sık sık kaydırma (ve yakınlaştırma) yapıyorsanız, Görünüm Yöneticisi'ni kullanarak bir görünüm oluşturabilir ve yeniden kullanabilirsiniz.**

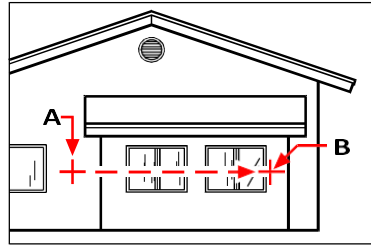
*Ayrıntılar için bkz. "Adlandırılmış görünümle çalışma" sayfa 284.*

### İki nokta belirleyerek kaydırma

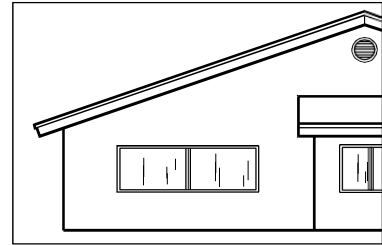
Hassas kaydırma için, kaydırmanın büyüklüğünü ve yönünü tanımlayan iki nokta belirleyin. İlk nokta veya temel nokta, kaydırmanın başlangıç noktasını belirtir. İkinci nokta, ilk noktaya göre kaydırma yer değiştirme miktarını gösterir.

### İki nokta belirleyerek kaydırmak için

- 1 Pan (👉) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Kaydır'ı (Gezinme'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Kaydır > Kaydır seçeneklerini belirleyin.
  - Görünüm araç çubuğunda Kaydırma aracını tıklatın.
  - *pan* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kaydırma taban noktasını, koordinatları yazarak veya çizim penceresinde bir nokta belirterek belirleyin.
- 3 Kaydırma yer değiştirme noktasını, koordinatları yazarak veya çizim penceresinde bir nokta belirleyerek belirtin.



Tava taban noktasını (A) seçin ve ardından ikinci bir nokta (B) seçerek yer değiştirmeyi belirleyin.



Sonuç.

### Gerçek zamanlı kaydırma


Gerçek zamanlı kaydırma yaparak, fareinizi hareket ettirdiğinizde aynı zamanda kaydırmayı da kontrol edersiniz.

**Büyük çizim dosyalarında gerçek zamanlı kaydırma kullanmak bellek açısından yoğun olabilir.**

*Görüntülenen varlıkların sayısını azaltmak için ZOOMDETAIL sistem değişkenini daha yüksek bir sayıya ayarlamak yararlı olabilir. Örneğin, değer 10 olarak ayarlanırsa, gerçek zamanlı olarak kaydırma ve yakınlaştırma yapılırken yalnızca 10. varlık görüntülenir.*



### Gerçek zamanlı kaydırmak için

- 1 Gerçek Zamanlı Kaydırmayı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Görünüm > Gerçek Zamanlı Kaydırma'yı (Gezinme'de) seçin.
  - Görünüm > Kaydır > Gerçek Zamanlı Kaydır'ı seçin.
  - Yakınlaştırma araç çubuğunda Gerçek Zamanlı Kaydırma aracına tıklayın.
  - *rtpan* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Farenin sol düğmesini tıklayın ve basılı tutun.
- 3 İmleci kaydırmak istediğiniz yöne doğru hareket ettirin.
- 4 Kaydırmayı durdurmak için fare düğmesini bırakın.

### *Tekerleği olan bir fare kullanarak kaydırma*

Bir çizimde hareket etmenize yardımcı olması için farenizin tekerleğini kullanabilirsiniz. MBUTTONPAN sistem değişkeni bu özelliği kontrol eder.

### **Tekerleği olan bir fare kullanarak kaydırmak için**

- Tekerleği basılı tutun ve ardından fareyi kaydırmak istediğiniz yöne doğru hareket ettirin.

### *Ok tuşlarını kullanarak kaydırma*

Küçük artışlarla kaydırmak için ok tuşlarını kullanın.

Araçlar > Seçenekler'deki Ekran sekmesinde Komut Geçmişinde Gezinme için Yukarı/Aşağı Okları Kullan işaretli değilse ok tuşlarını kullanarak kaydırma yapabilirsiniz.

### **Ok tuşlarını kullanarak kaydırmak için**

- Yukarı, aşağı, sağ veya sol ok tuşlarına basın.

### **Çizimin gerçek zamanlı olarak yörüngeye oturtulması**

ALCAD, çizimi gerçek zamanlı olarak yörüngeye oturtmanıza veya görünümü döndürmenize olanak tanır. Bu, model alanındayken modelinizi herhangi bir açıdan görüntülemenizi sağlar. Kağıt alanındayken görünümü döndüremezsiniz.


---

### **Büyük çizim dosyalarında 3D Orbit komutlarını kullanmak bellek açısından yoğun olabilir.**

*Görüntülenen varlıkların sayısını azaltmak için ZOOMDETAIL sistem değişkenini daha yüksek bir sayıya ayarlamak yararlı olabilir. Örneğin, değer 10 olarak ayarlanırsa, gerçek zamanlı olarak kaydırma ve yakınlaştırma yapılırken yalnızca 10. varlık görüntülenir.*

---

### Çizimi yörüngeye oturtmak için

- 1 Kısıtlı Yörünge'yi (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Kısıtlı Yörünge'yi (Gezinme'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > 3B Yörünge > Sınırlandırılmış Yörünge'yi seçin.
  - 3D Orbit araç çubuğunda, Constrained Orbit aracını tıklatın.
  - *3dorbit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Çizimin yörüngesini belirlemek için farenin sol düğmesine tıklayın ve sürükleyin.
  - Yörüngeye girilecek farklı bir nokta seçmek için Ayarla'yı seçin, ardından çizimin yörüngesine girmek için fareyi tıklayıp sürükleyin.
- 3 Yörüngede dönmeyi durdurmak için fare düğmesini bırakın.


---

#### Bir kısayol kullanın.

*Bir çizimi görüntülerken Shift tuşunu basılı tutun, ardından farenin orta düğmesini (tekerlek) tıklatıp sürükleyerek çizimin yörüngesine girin.*

---

### Sürekli hareket kullanarak çizimi yörüngeye oturtmak için

- 1 Sürekli Yörüngeyi (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Sürekli Yörünge'yi (Gezinme'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > 3B Yörünge > Sürekli Yörünge'yi seçin.
  - 3D Yörünge araç çubuğunda Sürekli Yörünge aracını tıklatın.
  - *3dcorbit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Çizimin yörüngesini belirlemek için farenin sol düğmesine tıklayın ve sürükleyin.
  - Yörüngeye girilecek farklı bir nokta seçmek için Ayarla'yı seçin, ardından çizimin yörüngesine girmek için fareyi tıklayıp sürükleyin.
- 3 Fare düğmesini bırakın. Görünüm yörüngede dönmeye devam eder.
- 4 Bitirdiğinizde Enter veya Esc tuşuna basın ya da çizime sağ tıklayın.

---

#### Herhangi bir eksen kilitlemeden yörüngeye girebilir veya kilitlemek için farklı bir eksen seçebilirsiniz.

*Çizimi herhangi bir eksen kilitlemeden yörüngeye oturtmak için Serbest Yörünge komutunu kullanın. Seçilen eksen koruyarak çizimin yörüngesinde dönmek için Kısıtlı X Yörüngesi, Kısıtlı Y Yörüngesi ve Kısıtlı Z Yörüngesi komutlarını kullanın. Ayrıca Ctrl tuşuna basabilir ve görünümü z eksenini etrafında döndürmek için farenin sağ tuşunu kullanabilirsiniz.*

---

## Çiziminizin büyütme oranını değiştirme

Çiziminizin büyütme oranını istediğiniz zaman yakınlaştırarak değiştirebilirsiniz. Bir yakınlaştırma aracı etkin olduğunda imleç bir büyütece dönüşür (🔍). Büyütmeyi azaltmak için uzaklaştırın, böylece çizimin daha fazlasını görebilirsiniz veya büyütmeyi artırmak için yakınlaştırın, böylece çizimin bir bölümünü daha ayrıntılı olarak görebilirsiniz. Çizimin büyütme oranını değiştirmek yalnızca çizimin görüntülenme şeklini etkiler; çiziminizdeki varlıkların boyutları üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

---

**Bir çizimin belirli bir alanına sık sık yakınlaştırma (ve kaydırma) yapıyorsanız, Görünüm Yöneticisi'ni kullanarak bir görünüm oluşturabilir ve yeniden kullanabilirsiniz.**

*Ayrıntılar için bkz. "Adlandırılmış görünümle çalışma" sayfa 284.*

---

**Bir düzen görünüm alanını yakınlaştıramıyorsanız, düzen görünüm alanı kilitlenmiş olabilir.**

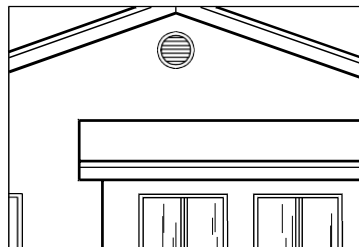
*Kilitli bir düzen görünüm alanında kaydırma veya yakınlaştırma yaparken ölçek ve görünüm model uzayında değişmez. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Yerleşim görünüm alanlarını değiştirme" sayfa*

*529. Daha fazla ayrıntı için Yerleşim görünüm alanlarını değiştirme bölümüne bakın.*

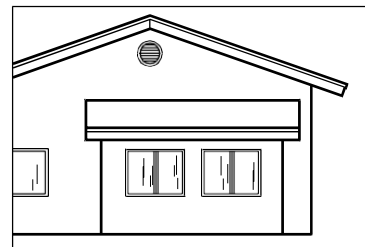
---

### Yakınlaştırmayı anlama

Çizimin büyütme oranını değiştirmenin en kolay yollarından biri, önceden ayarlanmış bir artışla yakınlaştırmak veya uzaklaştırmaktır. Yakınlaştırma araç çubuğunda, Yakınlaştırma aracı (🔍) çizimin mevcut büyütmesini iki katına çıkarır. Uzaklaştırma aracı (🔍) büyütme oranını yarıya azaltır. Çizimin geçerli görüntü alanının merkezinde bulunan kısmı, siz yakınlaştırıp uzaklaştırdıkça ekranda ortalanmış olarak kalır.



Yakınlaştır.



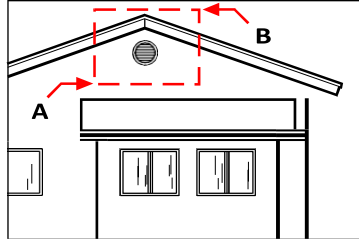
Uzaklaştır.

### Pencere kullanarak bir alana yakınlaştırma

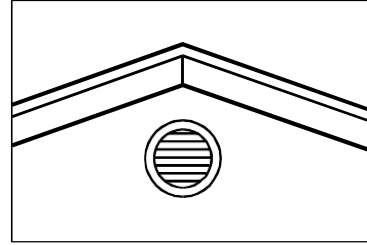
Çizimin yakınlaştırmak istediğiniz bölümünü tanımlayan bir pencere oluşturabilirsiniz.

### Bir pencere kullanarak bir alanı yakınlaştırmak için

- 1 Pencereyi Yakınlaştır (🔍) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Pencereyi Yakınlaştır'ı (Gezinme'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Pencere ögesini seçin.
  - Yakınlaştırma araç çubuğunda, Pencereyi Yakınlaştır aracını tıklayın.
  - *zoom* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Büyütmek istediğiniz alanın etrafındaki pencerenin bir köşesini seçin.
- 3 Büyütmek istediğiniz alanın etrafındaki pencerenin karşı köşesini belirtin.



Büyütmek istediğiniz alanın etrafında dikdörtgen bir pencere belirlemek için, önce bir köşeyi (A) seçin ve ardından karşı köşeyi (B) seçin.




Sonuç.

## Bir veya daha fazla varlığa yakınlaştırma

Seçtiğiniz belirli varlıkları yakınlaştırabilirsiniz. Pencere seçtiğiniz varlıklarla dolar.


### Bir veya daha fazla varlığı yakınlaştırmak için

- 1 Bir veya daha fazla varlık seçin.
- 2 Zoom Entity'yi () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Varlığı Yakınlaştır'ı (Gezinme'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Varlık ögesini seçin.
  - Yakınlaştırma araç çubuğunda, Varlığı Yakınlaştır aracına tıklayın.

## Gerçek zamanlı yakınlaştırma

Gerçek zamanlı yakınlaştırma yaparak, fareinizi hareket ettirdiğinizde aynı anda yakınlaştırmayı kontrol edersiniz.

### Gerçek zamanlı yakınlaştırmak için

- 1 Gerçek Zamanlı Yakınlaştırmayı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Görünüm > Gerçek Zamanlı Yakınlaştır (Gezinme'de) ögesini seçin.
  - Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Gerçek Zamanlı Yakınlaştır'ı seçin.
  - Yakınlaştırma araç çubuğunda Gerçek Zamanlı Yakınlaştırma aracına tıklayın.
  - *rtzoom* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Aynı anda Ctrl + Shift tuşlarını basılı tutun.
- 2 Farenin sol düğmesini tıklayın ve basılı tutun.
- 3 Yakınlaştırmak için imleci ekranda yukarı hareket ettirin; uzaklaştırmak için imleci ekranda aşağı hareket ettirin.
- 4 Yakınlaştırmayı durdurmak için fare düğmesini bırakın.

## Tekerleği olan bir fare kullanarak yakınlaştırma

Tekerleğin sizden uzağa her dönüşü 0,8 kat uzaklaştırır; size doğru her dönüşü 1,25 kat yakınlaştırır.

### Tekerleği olan bir fare kullanarak yakınlaştırmak için

- Yakınlaştırmak için tekerleği kendinizden uzağa veya uzaklaştırmak için kendinize doğru döndürün.

---

### Fare tekerleğini özelleştirme


*Fare tekerleği ayarları, ZOOMWHEEL (tekerlek yönü), ZOOMPERCENT (kavisli varlıklar için görüntüleme doğruluğu) ve ZOOMFACTOR (tekerlek için yakınlaştırma faktörü) sistem değişkenleri kullanılarak çalışma stilinize uyacak şekilde özelleştirilebilir.*

---

## Bir çizimin önceki görünümünü görüntüleme

Çiziminizin bir bölümünü daha ayrıntılı görüntülemek için yakınlaştırdıktan veya kaydırdıktan sonra, çizimin tamamını görmek için önceki görünümü geri yüklemek isteyebilirsiniz.

### Bir çizimin önceki görünümünü görüntülemek için

1 Önceki Yakınlaştır'ı  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Önceki Yakınlaştır'ı (Gezinme'de) seçin.
- Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Önceki öğesini seçin.
- Yakınlaştırma araç çubuğunda, Önceki Yakınlaştırma aracına tıklayın.

Bu araç seçildiğinde, art arda 25 adede kadar yakınlaştırılmış veya taranmış görünüm arasında geri adım atılır.


## Belirli bir ölçeğe yakınlaştırma

Görünümünüzün büyütme oranını, çizimin genel boyutuna veya geçerli görüntü alanına göre ölçülen hassas bir ölçek faktörüyle artırabilir veya azaltabilirsiniz. Büyütme faktörünü değiştirdiğinizde, çizimin geçerli görüntü alanının merkezinde bulunan kısmı ekranda ortalanmış olarak kalır.

Görünümün büyütme oranını çizimin genel boyutuna göre değiştirmek için, büyütme ölçek faktörünü temsil eden bir sayı yazın. Örneğin, 2 ölçek faktörü yazarsanız, çizim orijinal boyutunun iki katı olarak görünür. Aynı faktörünü .5 olarak yazarsanız, çizim orijinal boyutunun yarısı kadar görünür.

Ayrıca, büyütme ölçek faktöründen sonra bir  $x$  ekleyerek çizimin ~~büyütme~~ mevcut büyütme oranına göre değiştirebilirsiniz. Örneğin,  $2x$  ölçek faktörü yazarsanız, çizim mevcut boyutunun iki katına değişir. Eğer  $.5x$ 'lik bir ~~büyütme~~ faktörü yazarsanız, çizim mevcut boyutunun yarısına değişir.

### Geçerli ekrana göre belirli bir ölçeğe yakınlaştırmak için

1 Yakınlaştır  öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:


- Şeritte, Görünüm > Yakınlaştır'ı (Gezinme'de) seçin.
- Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Yakınlaştır'ı seçin.
- Yakınlaştırma araç çubuğunda Yakınlaştırma aracına tıklayın.
- *zoom* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Ölçek faktörünü ve ardından bir  $x$  ( $2x$  gibi) yazın.

3 Enter tuşuna basın.

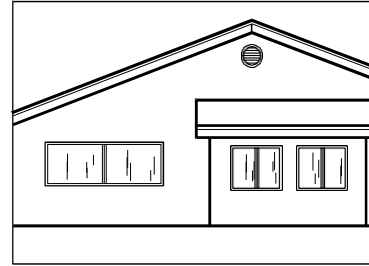
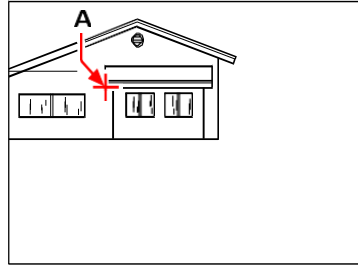
## Yakınlaştırma ve kaydırmayı birleştirme

Çizim büyütmesini değiştirdiğinizde görünümün merkezinde istediğiniz noktayı belirleyebilirsiniz. Sola Yakınlaştır aracı ile çizimin büyütmesini değiştirdiğinizde görünümün sol alt kısmında istediğiniz noktayı belirleyebilirsiniz

 Yakınlaştırma araç çubuğunda. Pencereyi Yakınlaştır aracı hariç, diğer yakınlaştırma araçları geçerli görünümün merkezinden yaklaşır veya uzaklaşır.

### Geçerli görünümün merkezini değiştirmek için

- 1 Yakınlaştırma Merkezi'ni seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte, Görünüm > Yakınlaştırma Merkezi'ni (Gezinme'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Ortala ögesini seçin.
  - Yakınlaştırma araç çubuğunda, Yakınlaştırma Merkezi aracını tıklayın.
  - *zoom* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından komut kutusunda Center (Merkez) ögesini seçin.
- 2 Yeni görünümün merkezinde yer almasını istediğiniz noktayı seçin.
- 3 Yakınlaştırma ölçek faktörünü veya çizim birimleri cinsinden çizimin yüksekliğini belirtin.



Yeni görünümde ortalananak noktayı gösteren mevcut görünüm (A) ve 2 kat ölçek faktörü kullanılarak yakınlaştırılmış yeni görünüm.

### Tüm çizimi görüntüleme

Tüm çizimi görüntülemek için yakınlaştırmanın iki ana yolu vardır:

- Tümünü yakınlaştır - Tüm çizimi görüntüler. Çizimin tanımlı sınırları dışında herhangi bir varlık çizdiyseniz, çizimin sınırları görüntülenir. Tüm varlıklar çizim sınırları içindeyse, çizim, çizim sınırlarına kadar görüntülenir.
- Genişlikleri yakınlaştır - Çizimi tüm varlıkları içerecek şekilde (genişliklerine kadar) görüntüler, görüntünün ekranı mümkün olan en büyük büyütme kadar doldurmasını sağlar.

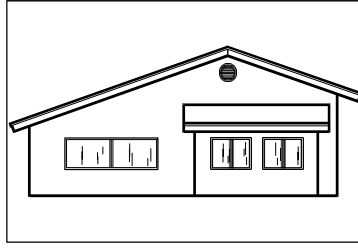
### Çizimin tamamını görüntülemek için

1 Çizimin tamamını görüntülemek için, Tümünü Yakınlaştır (🔍) ögesini seçmek üzere aşağıdakilerden birini yapın:

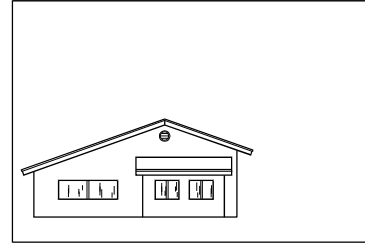
- Şeritte, Görünüm > Tümünü Yakınlaştır'ı (Gezinme'de) seçin.
- Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Tümü ögesini seçin.
- Yakınlaştırma araç çubuğunda Tümünü Yakınlaştır aracına tıklayın.

Veya çizimi enine görüntülemek için aşağıdakilerden birini yaparak Uzaklıkları Yakınlaştır'ı (🔍) seçin:

- Şeritte, Görünüm > Uzaklıkları Yakınlaştır'ı (Gezinme'de) seçin.
- Menüde, Görünüm > Yakınlaştır > Uzaklıklar ögesini seçin.
- Yakınlaştırma araç çubuğunda, Kapsamları Yakınlaştır aracını tıklayın.



Zoom extents (tüm varlıkları görüntüler).



Zoom all (çizim sınırlarına kadar görüntüler).

## Açıklayıcı varlıkların görünümünü değiştirme

Çiziminiz metin ve boyutlar gibi ek açıklama varlıkları içeriyorsa, ek açıklama ölçeğini ayarlayarak bu varlıkların ölçeğini veya boyutunu değiştirebilirsiniz.

Açıklama eklenebilen varlıklar arasında metin, çok satırlı metin, toleranslar, boyutlar, liderler, çoklu liderler, nitelikler, kapaklar ve bloklar bulunur. Bu tür varlıklardan biri için Açıklama Evet olarak ayarlanırsa ve açıklama ölçeğini değiştirirseniz, varlık çizimdeki diğer varlıklardan farklı bir ölçekte görüntülenir. Örneğin, **çizim ölçeği** 1:2 olarak ayarlarsanız, tüm ek açıklama varlıkları bu ölçekte görüntülenir (Otomatik Ek Açıklama açıksa) veya yalnızca 1:2 ölçeğini destekleyen ek açıklama varlıkları bu ölçekte görüntülenir (Otomatik Ek Açıklama kapalıysa).

Metin stilleri, boyut stilleri ve çoklu yönlendirici stilleri de ek açıklamalı olabilir; bu nedenle ek açıklamalı bir stile atanan metin, boyutlar veya çoklu yönlendiriciler de etkilenebilir.


### Açıklayıcı varlıkların ölçeklendirilmesini açma

Ek açıklama ölçeklendirme, belirli varlıkları kontrol etmenizi sağlar, böylece bir çizim farklı ölçeklerde görüntülediğinde veya yazdırıldığında boyutları tutarlı bir şekilde görüntülenir. Ek açıklama ölçeklendirmesini kullanmak zorunda değilsiniz, ancak aşağıdaki varlıkların ölçeklendirmesini kontrol etmek için uygun bir yoldur: metin, toleranslar, boyutlar, liderler, çoklu liderler, nitelikler, kapaklar ve bloklar.

Metin stilleri, boyut stilleri ve çoklu lider stilleri de açıklama ölçeklendirmesini kullanabilir. Ek açıklama stili atanan metin, boyut ve çok katmanlı varlıklarda varsayılan olarak ek açıklama ölçeklendirmesi açık olur. Metin stilleri hakkında ayrıntılar için bkz. "Metin stilleriyle çalışma" sayfa 404. Boyut stilleri hakkında ayrıntılar için bkz. "Boyut stillerini ve değişkenlerini kullanma" sayfa 445. ALCAD çoklu göstergelerin ve bunların stillerinin görüntülenmesini destekler ancak düzenlemeyi desteklemez).



### Bir veya daha fazla varlık için ek açıklama ölçeklendirmesini açmak veya kapatmak için

1 Özellikler'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Özellikler'i (Ekran'da) seçin.
- Menüde Değiştir > Özellikler'i seçin.
- Değiştir araç çubuğunda Özellikler aracına tıklayın.
- *entprop* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Ctrl +1 tuşuna basın.

Özellikler bölmesi görüntülenir.

2 İstedığınız varlıkları seçin.

3 Annotative'de aşağıdakilerden birini seçin:

- **Evet** Varlıklar, geçerli olarak ayarlanan açıklama ölçeğine göre görüntülenir.
- **Hayır** Varlıklar, geçerli olarak ayarlanan ek açıklama ölçeğinden etkilenmez.

### Tüm açıklayıcı varlıklara otomatik olarak bir ölçek atamak için


1 Durum çubuğunda, Otomatik Ek Açıklama Açık/Kapalı ögesine çift tıklayarak otomatik ek açıklamayı açın.

2 Durum çubuğunda Ek Açıklamalar Ölçek Listesi'ni tıklayın.

3 Ek açıklama ölçeğini seçin.

Tüm ek açıklamalı varlıklara (Ek Açıklamalı ögesi Evet olarak ayarlanmış tüm varlıklar) seçilen ek açıklama ölçeği atanacaktır.


### Geçerli ek açıklama ölçeğini bir varlığa daha eklemek için

1 Mevcut Ölçeği Ekle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():

- Şeritte, Açıklama Ekle > Geçerli Ölçeği Ekle'yi seçin (Açıklama Ölçeklendirme'de).
- Menüde, Değiştir > Açıklayıcı Ölçek > Geçerli Ölçek Ekle'yi seçin.
- *aiobjectscaleadd* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 İsteddiğiniz varlıkları seçin.


### Geçerli ek açıklama ölçeğini bir varlıktan daha kaldırmak için

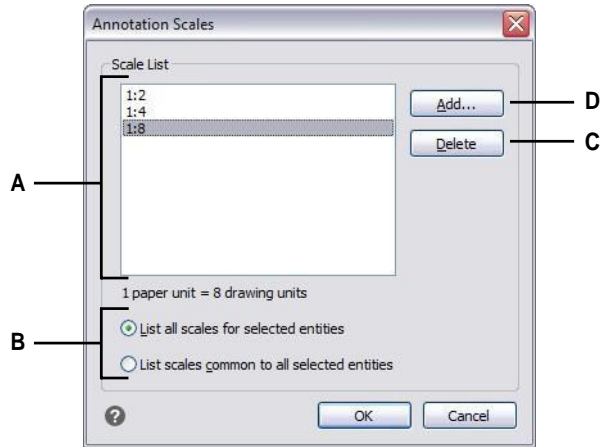
1 Geçerli Ölçeği Sil () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Açıklama Ekle > Geçerli Ölçeği Sil'i seçin (Açıklama Ölçeklendirme'de).
- Menüde, Değiştir > Açıklayıcı Ölçek > Geçerli Ölçeği Sil'i seçin.
- *aiobjectscaleremove* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 İsteddiğiniz varlıkları seçin.

### Bir veya daha fazla varlık için ek açıklama ölçekleri eklemek veya kaldırmak için

- 1 Ölçek Ekle/Sil'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ek Açıklama > Ölçek Ekle/Sil'i seçin (Ek Açıklama Ölçeklendirme'de).
  - Menüde, Değiştir > Açıklayıcı Ölçek > Ölçek Ekle/Sil'i seçin.
  - *objectscale* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İstedığınız varlıkları seçin.  
Ek Açıklama Ölçekleri iletişim kutusu, varlıklara atanan ek açıklama ölçeklerinin bir listesini görüntüler.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bir ölçek seçmek ve bunu seçilen tüm varlıklara uygulamak için Ekle'ye tıklayın.
  - Bir ölçek seçin ve seçilen tüm varlıklardan kaldırmak için Sil'e tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.



- A** Seçilen varlıklara atanan ek açıklama ölçeklerini görüntüler.
- B** Seçilen varlıklara atanan tüm ek açıklama ölçeklerinin mi yoksa yalnızca ortak olanların mı görüntüleneceğini seçin.
- C** Seçilen varlıklardan seçilen açıklama ölçeğine tıklayın.
- D** Seçilen varlıklara atamak üzere bir ek açıklama ölçeği seçmek için tıklayın.

### Açıklayıcı varlıkların ölçeğini değiştirme

Bir çizimin açıklama ölçeği, diğer açıklamalı olmayan varlıkların ölçeğini değiştirmeden açıklamalı varlıkların boyutunu belirler.

Otomatik ek açıklama açıksa, ek açıklama ölçeğini değiştirmek, ek açıklama ölçeklendirmesi açık olan tüm varlıkların ölçeğini veya boyutunu değiştirir. Otomatik ek açıklama kapalıysa, boyut yalnızca seçilen ek açıklama ölçeğine atanan ek açıklamalı varlıklar için değiştirilir.

### Ek açıklama ölçeğini ayarlamak için

- 1 Durum çubuğunda Ek Açıklamalar Ölçek Listesi'ne tıklayın.
- 2 Ek açıklama ölçeğini seçin.  
Seçilen ölçeğin atandığı tüm etkin açıklayıcı varlıklar yeni ölçekte görüntülenecektir.

### Tüm açıklayıcı varlıklar için ölçeği otomatik olarak atamak ve ayarlamak için

- 1 Durum çubuğunda, Otomatik Ek Açıklama Açık/Kapalı ögesine çift tıklayarak otomatik ek açıklamayı açın.
- 2 Durum çubuğunda Ek Açıklamalar Ölçek Listesi'ne tıklayın.
- 3 Ek açıklama ölçeğini seçin.  
Etkinleştirilmiş tüm ek açıklama varlıkları (Ek Açıklama Evet olarak ayarlanmış tüm varlıklar) seçilen ek açıklama ölçeğine atanacak ve bu ölçekte görüntülenecektir.

---

### Bir sistem değişkeni kullanın.

*Otomatik ek açıklama ANNOAUTOSCALE sistem değişkeni kullanılarak da ayarlanabilir.*

---

### Belirli açıklayıcı varlıkları görüntüleme ve gizleme

Açıklayıcı bir varlığa görüntüleme ve yazdırma için kullanılan çok sayıda ölçek atanabilir. Varsayılan olarak, bir ek açıklama varlığı geçerli ek açıklama ölçeğine atanmamışsa, varsayılan ölçekte görüntülenmeye devam eder. Alternatif olarak, geçerli ek açıklama ölçeği atanmamış ek açıklama varlıklarını gizleyebilirsiniz.

Model sekmesi ve her bir Düzen sekmesi için görüntüleme durumunu ayarlayabilirsiniz.

### Açıklayıcı varlıkları görüntülemek veya gizlemek için

- 1 İsteddiğiniz Model sekmesine veya Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Durum çubuğunda Ek Açıklama Görünürlüğü Açık/Kapalı ögesine çift tıklayın.

### Varsayılan konumlarına geri dönmeleri

Etkinleştirilmiş bir ek açıklamalı varlığın her ölçek görünümü, kavrama düzenlemesi kullanılarak farklı konumlara taşınabilir. Açıklayıcı bir varlığın çeşitli ölçek görünümleri yeniden konumlandırılmışsa, bu ölçek görünümünü orijinal temel noktalarına kolayca geri döndürebilirsiniz.

### Açıklayıcı varlıkların ölçek görünümünü varsayılan konumlarına döndürmek için

- 1 Çoklu Ölçek Konumlarını Senkronize Et (🔄) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ek Açıklama > Ölçek Konumlarını Senkronize Et'i seçin (Ek Açıklama Ölçeklendirme'de).
  - Menüde, Değiştir > Açıklayıcı Ölçek > Çoklu Ölçek Konumlarını Senkronize Et'i seçin.
  - *annoreset* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz varlıkları seçin.

## Birden fazla pencere görüntüleme

Yeni bir çizime başladığımızda, çizim tek bir pencerede görüntülenir. **Çin** ikinci bir pencerede görüntüleyebilir veya bir pencereyi birden fazla pencereye bölebilirsiniz. Ayrıca birden fazla çizim açabilir ve görüntüleyebilirsiniz.

### Tek bir çizimin birden fazla penceresi ile çalışma

Aynı çizimin birkaç görünümünü aynı anda açabilir ve bunlarla çalışabilirsiniz. Geçerli çizimi birden fazla görünüme bölmek için iki yöntem vardır:

- Açık çizimin yeni bir penceresini açın.
- Geçerli pencereyi birden fazla pencereye böler.

Tek bir pencereyi birden fazla pencereye böldükten sonra, her bir pencereyi ayrı ayrı kontrol edebilirsiniz. Örneğin, diğer pencerelerdeki görüntüyü etkilemeden bir pencereyi yakınlaştırabilir veya kaydırabilirsiniz. Izgarayı, yaslamayı ve görünüm ori- entasyonunu her pencere için ayrı ayrı kontrol edebilirsiniz. Ayrı pencerelerde adlandırılmış görünümleri geri yükleyebilir, bir pencereden diğerine çizim yapabilir ve daha sonra yeniden kullanabilmek için pencere yapılandırılmalarını ayrı ayrı adlandırabilirsiniz.

Çizim yaparken, bir pencerede yaptığınız değişiklikler hemen diğerlerinde görünür. İsteddiğiniz zaman, hatta bir komutun ortasında bile, pencerenin başlık çubuğuna tıklayarak bir pencereden diğerine geçebilirsiniz.

### Aynı çizim için yeni bir pencere açma

Bir çizimin birden fazla görünümünü oluşturmak için ek pencereler açabilirsiniz. Yeni bir pencere açmak için Pencere > Yeni Pencere'yi seçin. Yeni bir pencere açtıktan sonra, diğer pencereleri etkilemeden pencerenin görüntüsünü değiştirebilirsiniz.

Tek bir çizim için birden fazla pencere açtığımızda, her pencereye benzersiz bir numara atanır (örneğin, mydrawing:1, mydrawing:2 vb.). Eğer mevcut pencereniz büyütülmüşse, Pencere menüsünün altından adını seçerek başka bir açık pencereye geçebilirsiniz.

Diğer açık çizimlerin adları Pencere menüsünün altında görünür. Tüm açık pencereleri ve çizimleri düzenlemek için Basamaklandır, Yatay Döşe ve Dikey Döşe komutlarını da kullanabilirsiniz. Tüm pencereleri ve çizimleri aynı boyutta pencerelerden oluşan bir yığın halinde düzenlemek için Pencere > Basamakla'yı seçin. Pencereleri ve çizimleri bu şekilde düzenlemek, her pencerenin başlık çubuğunu görmeyi kolaylaştırır.

Tüm pencereleri ve çizimleri yukarıdan aşağıya doğru sıralanacak şekilde yatay olarak düzenlemek için Pencere > Yatay Döşe'yi seçin. Pencereleri ve **çin** bu şekilde düzenlemek her açık pencereyi görüntüler. Pencereler mevcut alana sığacak şekilde yeniden boyutlandırılır.

Tüm pencereleri ve çizimleri yan yana yerleştirilecek şekilde dikey olarak düzenlemek için Pencere > Dikey Döşe'yi seçin. Pencereleri ve çizimleri bu şekilde düzenlemek her açık pencereyi devre dışı bırakır. Pencereler mevcut alana sığacak şekilde yeniden boyutlandırılır.

Tüm pencereleri tek bir iletişim kutusundan yönetmek için Pencere > Pencereler'i seçerek Pencereler iletişim kutusunu açın.

ALCAD, pencerelerini kontrol etmek için aşağıdaki tabloda yer alan komutları kullanır.

#### ALCAD pencere kontrol komutları


	CommandResult
<i>vports</i>	Geçerli pencereyi iki, üç veya dört döşenmiş pencereye böler.
<i>wcascade</i>	Tüm açık pencereleri basamaklandırır (üst üste bindirir).
<i>yakın</i>	Geçerli pencereyi kapatır.
<i>closeall</i>	Tüm pencereleri kapatır; ayrıca tüm çizimleri de kapatır. <i>closeallother</i>
<i>wcloseall</i>	Geçerli çizim penceresi dışındaki tüm pencereleri kapatır. <i>wcloseall</i>
<i>wiarrange</i>	Tüm pencereleri kapatır; ayrıca tüm çizimleri kapatır.
<i>wopen</i>	Pencere simgelerini düzenler.
<i>wvtile</i>	Pencere simgelerini düzenler.

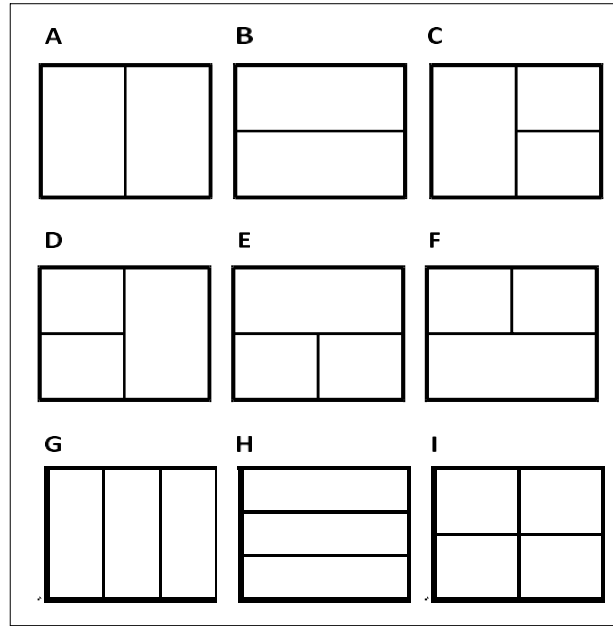
### Geçerli pencereyi birden fazla pencereye bölme

Model sekmesinde tek bir çizim penceresini birden fazla döşenmiş pencereye (görünüm portları olarak adlandırılır) bölebilirsiniz. Oluşturulan pencere sayısını ve pencerelerin düzenini kontrol edebilirsiniz. Ayrıca adlandırılmış pencere konfigürasyonlarını kaydedebilir ve geri yükleyebilir ve geçerli ve kaydedilmiş pencere konfigürasyonlarının bir listesini görüntüleyebilirsiniz.

Bir görünüm alanında çalışırken, görünümü tam boyuta büyütmek için Görünüm Alanını Büyüt komutunu kullanın, böylece bu görünümdeki geometri üzerinde kolayca çalışabilirsiniz. İşiniz bittiğinde, görünüm alanının orijinal ölçeğine ve merkez noktasına geri dönmek için Görünüm Alanını Küçült komutunu kullanın.


### Birden fazla görünüm oluşturmak için

- 1 Viewports'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin (Model Görünüm Alanları'nda).
  - Menüde Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Alanları aracını tıklatın.
  - *Viewports* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda 2 Görüntü Alanı Oluştur, 3 Görüntü Alanı Oluştur veya 4 Görüntü Alanı Oluştur seçeneğini belirleyin.
- 3 Komut kutusunda, görüntü alanı yönünü seçin.




Çizim penceresini dikey (A) veya yatay (B) olarak düzenlenmiş iki pencereye; sol (C), sağ (D), üst (E), alt (F), dikey (G) veya yatay (H) olarak düzenlenmiş üç pencereye; veya dört kiremitli pencereye (I) bölebilirsiniz.

### İki görünüm alanını birleştirmek için


- 1 Viewports'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin (Model Görünüm Alanları'nda).
  - Menüde Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Alanları aracını tıklayın.
  - *Viewports* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Katıl öğesini seçin.
- 3 Saklamak istediğiniz pencerenin içinde herhangi bir yere tıklayın.
- 4 İlk pencereyle birleştirmek istediğiniz bitişik pencerenin içinde herhangi bir yere tıklayın.
- 5 Enter tuşuna basın.

### Geçerli görüntü alanını büyütme için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Alanını Büyüt'ü seçin (Model Görünüm Alanları'nda).
  - Menüde, Görünüm > Görünüm Alanları > Görünüm Alanını Büyüt'ü seçin.
  - Durum çubuğunda, Görüntü Alanını Büyüt (  ) öğesine tıklayın.
  - *vpmx* yazın ve Enter tuşuna basın. Görüntü alanı büyütülür.

### Geçerli görünüm alanını küçültmek için (maksimize edilmişse)

1 Aşağıdakilerden birini yapın:


- Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Alanını Küçült'ü seçin (Model Görünüm Alanlarında).
- Menüde, Görünüm > Görünüm Alanları > Görünüm Alanını Küçült'ü seçin.
- Durum çubuğunda, Görüntü Alanını Küçült () ögesine tıklayın.
- *vpm* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Görüntü alanı orijinal ölçeğine ve merkez noktasına geri döner.

### Pencere konfigürasyonlarını kaydetme

Çizim penceresini birden fazla görünüme böldüyseniz, geçerli pencere düzenlemesini daha sonra ekrana geri çağırabilmek için kaydedebilirsiniz. Pencerelemin sayısı ve yerleşimi tam olarak o anda görüntülendikleri gibi kaydedilir. Her pencere için ayarlar da kaydedilir.

#### Bir pencere yapılandırmasını adlandırmak ve kaydetmek için

1 Viewports'u () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:


- Şeritte Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin (Model Görünüm Alanları'nda).
- Menüde Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin.
- Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Alanları aracını tıklatın.
- *Viewports* yazın ve Enter tuşuna basın.

2 Komut kutusunda Kaydet'i seçin.

3 Bir yapılandırma adı yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Ad en fazla 255 karakter uzunluğunda olabilir ve harfler, sayılar, dolar işareti (\$), kısa çizgi (-) ve alt çizgi (\_) veya bunların herhangi bir kombinasyonunu içerebilir.

#### Adlandırılmış bir pencere yapılandırmasını geri yüklemek için

1 Viewports'u () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin (Model Görünüm Alanları'nda).
- Menüde Görünüm > Görünüm Alanları'nı seçin.
- Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Alanları aracını tıklatın.
- *Viewports* yazın ve Enter tuşuna basın.

2 Komut kutusunda Geri Yükle'yi seçin.

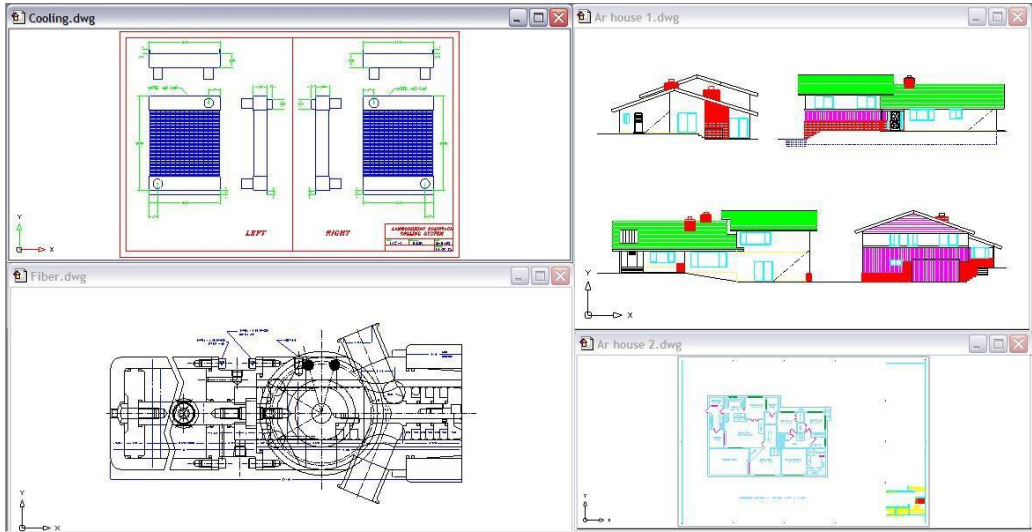
3 Geri yüklemek istediğiniz pencere yapılandırmasının adını yazın.

## Çoklu çizimlerle çalışma

Çoklu belge arayüzü (MDI) özelliği ile ALCAD içinde birden fazla çizim açabilirsiniz. Aynı anda birden fazla çizimi açıp üzerinde çalışabildiğiniz için, bir varlığı bir çizimden diğerine kopyalayabilir, kesebilir veya yapıştırabilirsiniz.

Her çizim, aşağıdaki avantajlara sahip olan bir çizim penceresinde görünür:

- İki veya daha fazla çizimi yan yana görebilirsiniz.
- Varlıkları bir çizimden diğerine kolayca kopyalayabilirsiniz.
- ALCAD Explorer'ı kullanarak katmanlar, çizgi tipleri ve metin stilleri gibi öğeleri bir çizimden diğerine kopyalayabilirsiniz.
- Model sekmesindeki görünüm pencereleri gibi, çizim pencerelerini döşeyebilir veya üst üste bindirebilirsiniz; Model sekmesindeki görünüm pencerelerinin aksine, çizim pencereleri büyütülebilir veya bir simgeye küçültülebilir.



Dört çizimin açık olduğu bir ALCAD oturumu.

Açtığımız ve üzerinde çalıştığımız her çizim penceresi, gerçekleştirdiğiniz tüm komutları Komut Geçmişi günlüğünde tutar, ancak komut satırı pencereleri ne zaman değiştirdiğinizi göstermez.

Kendi penceresinde birden fazla çizim açıkken çalıştığınızda, çizimler arasında kolayca taşıma, kesme, kopyalama ve yapıştırma yapabilirsiniz. Bir varlığı bir pencereden diğerine taşırsanız ve daha sonra bu işlemi geri almak isterseniz, işlemin etkili olması için her iki çizimde de geri almanız gerekir. Bir varlığı bir pencereden diğerine kopyalarsanız ve daha sonra bu eylemi geri almak isterseniz, varlığı kopyaladığınız çizimden geri almanız gerekir. Bir varlığı kesip yapıştırırsanız ve daha sonra bu eylemi geri almak isterseniz, her iki çizimde de geri almanız gerekir.



## Görsel öğeleri kontrol etme

Çiziminizdeki varlıkların sayısı ve çizimin karmaşıklığı ALCAD'in komutları ne kadar hızlı işleyebileceğini ve çiziminizi ne kadar hızlı görüntüleyebileceğini etkiler. Çizim üzerinde çalışırken katı dolgular ve metin gibi belirli görsel öğelerin görüntülenmesini kapatarak genel program performansını artırabilirsiniz. Çiziminizi yazdırmaya hazır olduğunuzda, çiziminizin istediğiniz şekilde yazdırılması için bu öğelerin görüntüsünü açın.


Ayrıca varlık seçimi vurgulamasını kapatarak, çizimdeki konumları seçtiğinizde oluşturulan işaretleyici blip'lerinin görüntülenmesini kapatarak ve çizgi ağırlıklarının görüntülenmesini kapatarak da performansı artırabilirsiniz.

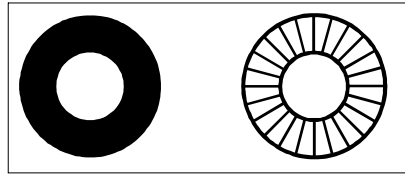
### Katı dolguları görüntüleme

Katı dolgu özelliğini kapatarak bir çizimi görüntülemek veya yazdırmak için gereken süreyi azaltabilirsiniz. Katı dolgular kapatıldığında, geniş çoklu çizgiler ve düzlemler gibi tüm dolgulu varlıklar anahatlar olarak görüntülenir ve yazdırılır. Katı dolguları açtığınızda veya kapattığınızda, değişiklik görüntülenmeden önce çizimi yeniden ~~çiz~~çizmeniz gerekir.

Açık olduğunda Ayarlar menüsünde Doldur komutunun yanında bir onay işareti görünür.

### Katı dolguların görüntüsünü açmak veya kapatmak için

- 1 Dolgu (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Menüde Görünüm > Ekran > Doldur seçeneklerini belirleyin.
  - Ayarlar araç çubuğunda, Dolgu aracını tıklayın.
  - *fill* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Görünüm > Yeniden Çiz'i seçin.



Doldur.

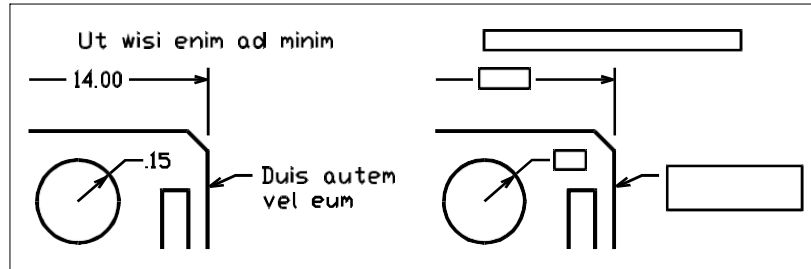
Doldur.

## Hızlı metin görüntüleme

Metin varlıklarının görüntülenmesi ve yazdırılması için önemli miktarda zaman gerekir. Hızlı metni etkinleştirerek bir çizimi görüntülemek veya yazdırmak için gereken süreyi azaltabilirsiniz. Örneğin, bir çizimin ön kontrol yazdırmasını yapıyorsanız, yazdırmayı hızlandırmak için hızlı metni açmak isteyebilirsiniz. Hızlı metin etkinleştirildiğinde, metin varlıklarının yerini metnin kapladığı alanın dış hatlarını gösteren dikdörtgen kutular alır. Hızlı metni açtığınızda veya kapattığınızda, değişiklik görüntülenmeden önce çizimi yeniden oluşturmanız gerekir.

### Hızlı metin ekranını açmak ve kapatmak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *qtext* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından istem kutusunda Açık veya Kapalı seçeneğini belirleyin.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 İkincil Ekran sekmesine tıklayın.
- 4 Hızlı Metni Etkinleştir onay kutusunu işaretleyin veya işaretini kaldırın.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Çiziminizi yenilemek için aşağıdakilerden birini yaparak Yenileme'yi (↻) seçin:
  - Şeritte Görünüm > Yenile'yi seçin.
  - Menüden Görünüm > Yenileme ögesini seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda Yenileme aracına tıklayın.
  - *Regen* yazın ve Enter tuşuna basın.




Hızlı Metin.

Hızlı Metin açık.

## Vurgulama görüntüleniyor

Vurgulamayı kapatarak genel program performansını artırabilirsiniz. Değiştirilecek varlıkları seçtiğinizde, program kesikli bir çizgi tipi kullanarak bunları vurgular. Bu vurgu, varlıkları değiştirmeyi bitirdiğinizde veya varlıklar temizlendiğinde kaybolur. Bazen varlıkların vurgulanması önemli miktarda zaman alabilir.


### Vurgulamayı açmak ve kapatmak için

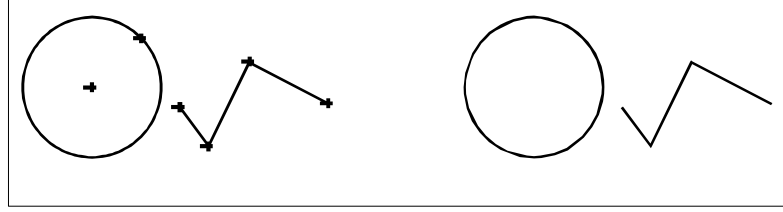
- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *Vurgula* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından istem kutusunda Açık veya Kapalı ögesini seçin.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 İkincil Ekran sekmesine tıklayın.
- 4 Seçildiğinde Ögeyi Vurgula onay kutusunu işaretleyin veya işaretini kaldırın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

## Blipleri görüntüleme

Blip'leri kapatabilirsiniz. Bunlar, bir varlık veya konum seçtiğinizde ekranda görünen geçici işaretlerdir. Blipsler yalnızca siz çizimi yeniden çizene kadar görünür. Blipsleri seçemezsiniz; bunlar yalnızca referans için kullanılabilir ve asla yazdırılmaz.

### Bliplerin görüntülenmesini açmak ve kapatmak için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *blipmode* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından istem kutusunda Açık veya Kapalı seçeneğini belirleyin.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 İkincil Ekran sekmesine tıklayın.
- 4 İşaretleyici Blip'lerini Göster onay kutusunu seçin veya temizleyin.
- 5 Tamam'a tıklayın.



Blips açık.

Blips kapalı.

## Çizgi ağırlıklarını görüntüleme

Çizgi ağırlıklarının görüntülenmesini kapatarak bir çizimi görüntülemek için gereken süreyi azaltabilirsiniz. Çizgi ağırlıklarını kapattığınızda, tüm varlıklar anahatlar olarak görüntülenir.

Ayrıca bir çizgi ağırlığı ölçeği de belirtebilirsiniz. Daha ince çizgiler görüntülemek için daha küçük bir ölçek belirtin; daha kalın çizgiler görüntülemek için daha büyük bir ölçek belirtin. Örneğin, 0,5'lik bir ölçek faktörü .80 milimetrelik bir çizgi ağırlığını .40 milimetre olarak görüntüler; 2'lik bir ölçek faktörü aynı çizgi ağırlığını 1,6 milimetre olarak görüntülemek için artırır. Bu, bir çizimde görüntülenen çeşitli çizgi ağırlıklarını ayırt etmenize yardımcı olabilir. Çizgi ağırlığı görüntüleme ölçeğinin ayarlanması, çizgi ağırlıklarının yazdırıldığında nasıl görüneceğini değil, ekranınızda nasıl görüneceğini etkiler.

---

### Hat ağırlığı ölçeği performansı etkileyebilir.

*Hat ağırlığı ölçeğinin çok yüksek ayarlanması sistem performansının yavaşlamasına neden olabilir.*

---

Ayrıca çizgi ağırlıklarını ölçmek için birimleri ve varsayılan çizgi ağırlığını da ayarlayabilirsiniz.

**Hat ağırlıklarının görüntülenmesini kontrol etmek için**

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - *lweight* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Çizgi Ağırlıkları sekmesine tıklayın.
- 4 Çizgi Ağırlıklarının Görüntüle ögesini seçin veya temizleyin.
- 5 Listeleme Birimleri alanında Milimetre veya İnç seçeneğini belirleyin.
- 6 Varsayılan alanında, Varsayılan çizgi ağırlığını kullanan katmanlara ve varlıklara atanan çizgi ağırlığını seçin.
- 7 Ekran Ölçeğini Ayarla alanında, kaydırıcıyı istediğiniz ölçüğe getirin. Varsayılan olarak, kaydırıcı 1.00'dan başlar.
- 8 Tamam'a tıklayın.

---

**Bir kısayol kullanın.**

*Çizgi ağırlıklarının görüntülenmesini açmak veya kapatmak için LWDISPLAY sistem değişkenini kullanın veya durum çubuğundaki LWT kelimesini çift tıklayın.*

---

Yazdırırken satır ağırlıklarını açabilir veya kapatabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. "Özellikle mizanpajlar için yazdırma seçeneklerini belirleme" sayfa 540.



# Working with coordinates

Bir çizimde doğruluk sağlamak için, varlıkları çizerken veya değiştirirken koordinatları girerek belirli noktaların yerini belirleyebilirsiniz. İki boyutlu varlıklar oluşturduğunuzda, iki boyutlu koordinatları girersiniz; üç boyutlu varlıklar için üç boyutlu koordinatları belirtirsiniz.

Koordinatları bir çizimdeki diğer bilinen konumlara veya varlıklara göre de belirleyebilirsiniz. Özellikle, üç boyutlu çizimlerde çalışırken, koordinatları kullanıcı koordinat sistemi (UCS) adı verilen iki boyutlu bir çalışma düzlemine göre belirtmek genellikle daha kolaydır.

Bu bölümde, nasıl yapılacağı da dahil olmak üzere koordinatlarla nasıl çalışılacağı açıklanmaktadır:

- İki boyutlu ve üç boyutlu koordinat sistemlerini kullanabilir.
- Mutlak ve görel koordinatları belirtin.
- Kutupsal, küresel ve silindirik koordinatları belirtin.
- Kullanıcı koordinat sistemlerini tanımlama ve manipüle etme.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Kartezyen koordinatların kullanılması</i> .....	218
<i>İki boyutlu koordinatların kullanılması</i> .....	221
<i>Üç boyutlu koordinatların kullanılması</i> .....	224
<i>xyz nokta filtrelerini kullanma</i> .....	227
<i>Kullanıcı koordinat sistemlerinin tanımlanması</i> .....	229

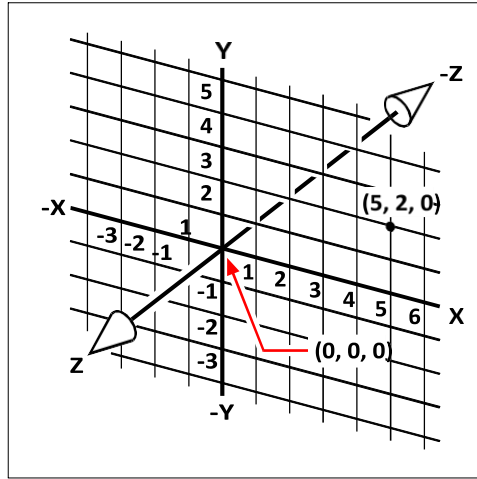
## Kartezyen koordinatları kullanma

ALCAD'deki birçok komut, varlıkları çizerken veya değiştirirken noktaları belirtmenizi gerektirir. Bunu fare ile noktaları seçerek veya komut çubuğuna koordinat değerlerini yazarak yapabilirsiniz. Program bir çizimdeki noktaların yerini Kartezyen koordinat sistemini kullanarak belirler.

### Koordinat sistemlerinin nasıl çalıştığını anlama

Kartezyen koordinat sistemi, üç boyutlu uzaydaki noktaları belirtmek için üç dik eksen (x, y ve z) kullanır. Bir çizimdeki her konum, orijin olarak adlandırılan 0,0,0 koordinat noktasına göre bir nokta olarak temsil edilebilir. İki boyutlu bir varlık çizmek için, x eksenı boyunca yatay koordinat konumlarını ve y eksenı boyunca dikey koordinat konumlarını belirtirsiniz. Böylece, bir düzlem üzerindeki her nokta bir x-koordinatı ve bir y-koordinatından oluşan bir koordinat çifti olarak gösterilebilir.

Pozitif koordinatlar orijinin üstünde ve sağında yer alır; negatif koordinatlar ise orijinin solunda ve altında yer alır.



Kartezyen koordinat sisteminin üç dik eksenı.

İki boyutta çalıştığımızda, yalnızca x ve y koordinatlarını girmemiz gerekir programı z eksenı değerının her zaman geçerli yükseklik olduğunu varsayar. Ancak üç boyutlu çalıştığımızda, z eksenı değerini de belirtmeniz gerekir. Çiziminizin plan görünümüne baktığımızda (yukarıdan aşağıya bakan bir görünüm), z eksenı xy düzlemine 90 derecelik bir açıyla ekrandan yukarı doğru uzanır. Pozitif koordinatlar xy düzleminin üzerinde, negatif koordinatlar ise düzlemin altında yer alır.



Tüm ALCAD çizimleri Dünya Koordinat Sistemi (WCS) adı verilen sabit bir koordinat sistemi kullanır ve çizimdeki her noktanın WCS'de belirli bir x,y,z-koordinatı vardır. Ayrıca üç boyutlu uzayda herhangi bir yerde bulunan rastgele koordinat sistemleri de tanımlayabilirsiniz. Bunlar kullanıcı koordinat sistemleri olarak adlandırılır ve WCS'de herhangi bir yere yerleştirilebilir ve herhangi bir yöne yönlendirilebilir.

İstedığınız kadar kullanıcı koordinat sistemi oluşturabilir, üç boyutlu varlıklar oluşturmanıza yardımcı olması için bunları kaydedebilir veya yeniden tanımlayabilirsiniz. WCS içinde bir UCS tanımlayarak, üç boyutlu varlıkların çoğunu iki boyutlu varlıkların birleşimlerine dönüştürerek oluşturmayı basitleştirebilirsiniz.

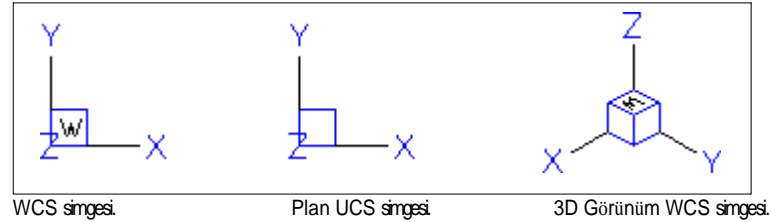
Geçerli koordinat sisteminde yönünüzü bulmanıza yardımcı olmak için program bir koordinat sistemi simgesi görüntüler. Yeni bir çizime başladığımızda, otomatik olarak WCS'de olursunuz ve bu durum simgedeki *W* harfiyle gösterilir. Bir çizimi plan görünümünde görüntülediğinizde, koordinat sistemi simgesini üstten ve z eksenini doğrudan size bakacak şekilde görürsünüz. Üç boyutlu bir çizimi plan görünümünden başka bir görünümde görüntülediğinizde, koordinat sistemi simgesi yeni bakış açınızı yansıtacak şekilde değişir.

---

#### **Eksenlerin görünen kısımları pozitif yönlerdir.**

*Görünmeyen kısımlar negatif yönlerdir.*

---



ALCAD UCS simgesi AutoCAD'deki UCS simgesinden farklı görünür, çünkü daha fazla bilgi sunar. Üç renk üç eksenini temsil eder ve üç boyutlu uzayda yönü tanımanızı kolaylaştırır:

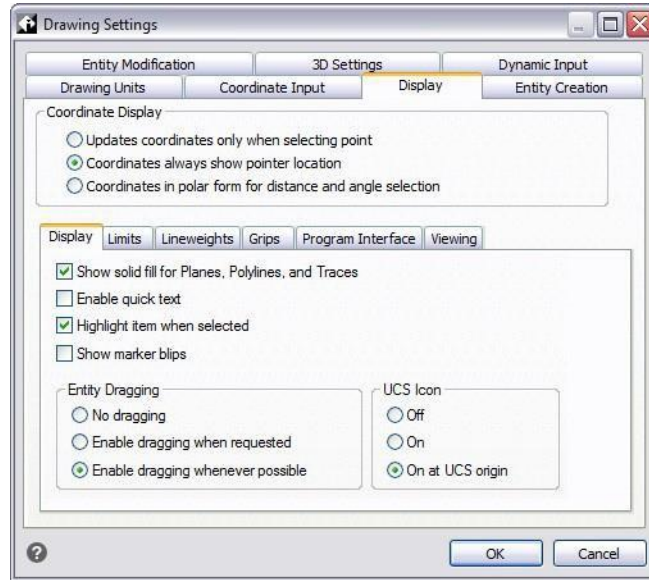
- x eksenini: kırmızı
- y eksenini: yeşil
- z eksenini: mavi

İmleç ve UCS simgesi için tek bir renk tercih ederseniz, bu değişikliği *config* veya *options* komutuyla yapabilirsiniz.

## Koordinatların nasıl görüntülediğini anlama

İmlecin geçerli konumu durum çubuğunda x,y,z koordinatları olarak görüntülenir ve varsayılan olarak siz imleci hareket ettirdiğinizde dinamik olarak güncellenir. F6 tuşuna basarak koordinat görüntüsünü statik moda geçirebilirsiniz, böylece yalnızca çizimde bir nokta seçtiğinizde güncellenir.

Ayrıca koordinat görüntüsünü, program bir lastik bant çizgisi görüntülediğinde mesafeyi ve açıyı (x,y,z koordinatları yerine) gösteren farklı bir dinamik moda değiştirebilirsiniz. Bunu yapmak için Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin ve Ekran sekmesini seçin. Koordinat Gösterimi altında, Mesafe ve Açı Seçimi İçin Kutupsal Formda Koordinatlar seçeneğini belirleyin.




Koordinat görüntüsünü Çizim Ayarları iletişim kutusundan kontrol edebilirsiniz.

## Bir noktanın koordinatlarını bulma

Bir varlık üzerindeki, örneğin bir çizginin bitiş noktası gibi bir noktanın x,y,z koordinatlarını bulmak için, varlığı seçmeden önce uygun bir varlık çıktısını (Bitiş Noktası gibi) seçin. Herhangi bir varlık eklentisi ayarlamadıysanız, belirttiğiniz noktanın x,y koordinatları, z koordinatı geçerli yüksekliğe eşit olacak şekilde görüntülenir.

### Çizimdeki bir noktanın koordinatını bulmak için

- 1 Kimlik Koordinatlarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Kimlik Koordinatı (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüden Araçlar > Sorgulama > Kimlik Koordinatları ögesini seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda, Kimlik Koordinatları aracına tıklayın.
  - *idpoint* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Koordinatlarını bulmak istediğiniz noktayı seçin.  
Komut çubuğu etkinleştirilirse, seçtiğiniz noktanın x,y,z koordinatları komut çubuğunda görüntülenir.  
Komut çubuğu etkinleştirilmemişse, seçtiğiniz nokta için x,y,z koordinatlarını gösteren İstem Geçmiş penceresi görüntülenir.

## İki boyutlu koordinatların kullanılması

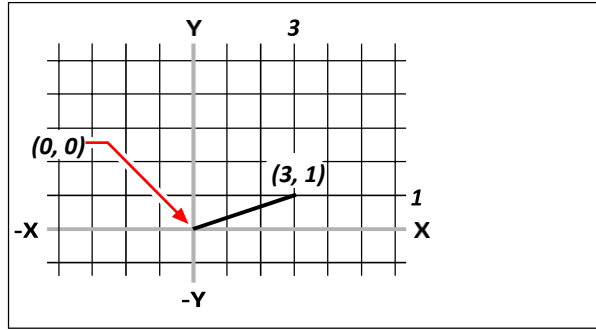
İki boyutta çalışırken, xy düzlemindeki noktaları belirtirsiniz. Herhangi bir noktayı, orijine (iki eksenin kesiştiği 0,0 koordinat noktası) göre tam x koordinatı ve y koordinatı konumlarını kullanarak mutlak koordinat (veya Kartezyen koordinat) olarak veya önceki noktaya göre görelî koordinat olarak belirtebilirsiniz. Ayrıca, bir noktayı bir mesafe ve bir açı kullanarak konumlandırın görelî veya mutlak kutupsal koordinatları kullanarak da noktaları belirtebilirsiniz.

### Mutlak Kartezyen koordinatları girme

Mutlak Kartezyen koordinatları girmek için, komut çubuğuna noktanın koordinat konumunu yazın. Örneğin, orijinden (0,0) orijinin 3 birim sağındaki ve 1 birim üstündeki bir noktaya doğru bir çizgi çizmek için mutlak Kartezyen koordinatları kullanmak üzere Line komutunu başlatın ve komut istemlerine aşağıdaki gibi yanıt verin:

Satır başlangıcı: 0,0

Açı - Uzunluk - <Endpoint>: 3,1



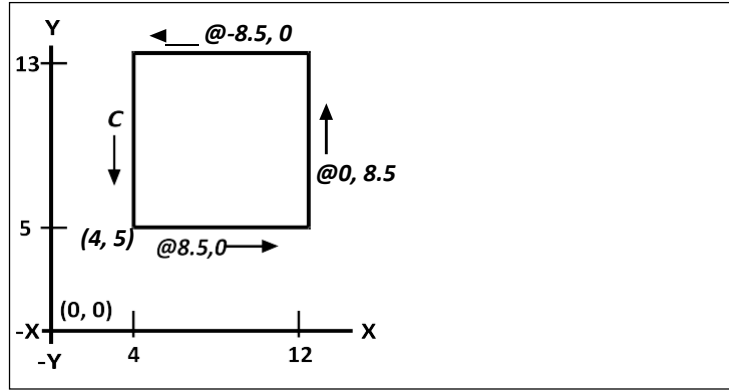
Mutlak Kartezyen koordinat yöntemini kullanarak bir çizgi çizme.

Mutlak Kartezyen koordinatları kullanırken, çizdiğiniz her şey için tam nokta konumlarını bilmeniz gerekir. Örneğin, sol alt köşesi 4,5'te olan 8,5 birimlik bir kare çizmek için mutlak Kartezyen koordinatları kullanmak üzere, sol üst köşenin 4,13,5 koordinatında, sağ üst köşenin 12,5,13,5 koordinatında ve sağ alt köşenin 12,5,5 koordinatında olduğunu belirlemeniz gerekir.

### Görelî Kartezyen koordinatların girilmesi

Daha basit bir başka yöntem de görelî Kartezyen koordinatları kullanmaktır: Çizimdeki bir konumu, belirttiğiniz son koordinata göre konumunu belirleyerek belirlersiniz. Göreceli Kartezyen koordinatları kullanmak için, komut çubuğuna koordinat değerlerini yazın ve başına *at* sembolünü (@) ekleyin. sembolünü izleyen koordinat çifti, x eksenini ve y eksenini boyunca bir sonraki noktaya olan mesafeyi temsil eder. Örneğin, görelî Kartezyen koordinatları kullanarak sol alt köşesi 4,5'te olan 8,5 birimlik bir kare çizmek için Line komutunu başlatın ve ardından istemlere aşağıdaki gibi yanıt verin:

```
Hat başlangıcı: 4,5
Aç1 - Uzunluk - <Endpoint>: @8.5,0
Aç1 - Uzunluk - Takip - Geri Al - <Endpoint>: @0,8.5
Aç1 - Uzunluk - Takip - Kapat - Geri Al - <Endpoint>: @-8.5,0
Aç1 - Uzunluk - Takip - Kapat - Geri Al - <Son Nokta>: C
```



Görelî Kartezyen koordinatlar yöntemini kullanarak bir kare çizme; kapatmak için C girin.

İlk görelî koordinat (@8.5,0) yeni noktayı önceki 4,5 noktasından 8.5 birim sağa (x eksenî boyunca) yerleştirir; ikinci görelî koordinat (@0,8.5) bir sonraki noktayı önceki noktadan 8.5 birim yukarıya (y eksenî boyunca) yerleştirir ve bu böyle devam eder. C (Kapat için) girildiğinde, son çizgi parçası Line komutunu başlattığımızda belirtilen ilk noktaya geri çizilir.

### Kutupsal koordinatların girilmesi

Bağıl kutupsal koordinatları kullanmak, 45 derecelik açıyla eğilmiş bir kare çizmeyi basit bir görev haline getirir. Kutupsal koordinatlar bir noktanın konumunu orijinden (mutlak koordinat) ya da bir önceki noktadan (bağıl koordinat) uzaklığa ve açıya dayandırır.

Kutupsal koordinatları belirtmek için, açık köşeli ayraçla (<) ayrılmış bir mesafe ve bir açı yazın. Örneğin, önceki noktadan 1 birim uzakta ve 45 derecelik bir açıda bir nokta belirtmek üzere görelî kutupsal koordinatları kullanmak için @1<45 yazın.

Önceki bölümdeki "Görelî Karesel koordinatların girilmesi" örneğindeki kareyi bu kez 45 derecelik bir açıyla eğik olarak çizmek için Line komutunu başlatın ve ardından istemleri aşağıdaki gibi yanıtlayın:

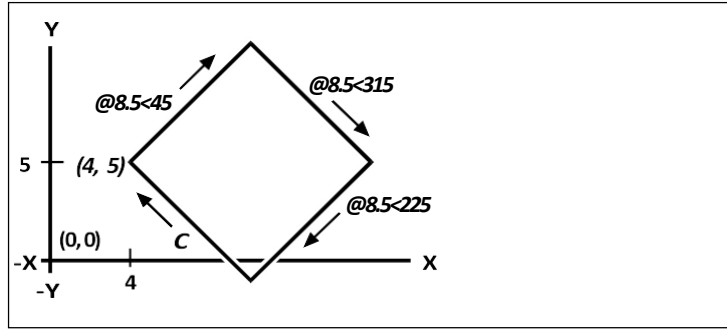
Hat başlangıcı: 4,5

Açı - Uzunluk - <Endpoint>: @8.5<45

Açı - Uzunluk - Takip - Geri Al - <Son Nokta>: @8.5<315

Açı - Uzunluk - Takip - Kapat - Geri Al - <Son Nokta>: @8.5<225

Açı - Uzunluk - Takip - Kapat - Geri Al - <Son Nokta>: C



Görel kutupsal koordinatlar yöntemini kullanarak eğik bir kare çizme; kapatmak için C girin.

**Bu örnekte programın varsayılan ayarları varsayılmaktadır.**

*Bu kılavuzdaki tüm örneklerde olduğu gibi, bu örnekte de varsayılan ayarlar varsayılmıştır: Açılar saat yönünün tersine artar ve saat yönünde azalır. 315 derecelik bir açı -45 derece ile aynıdır.*

## Üç boyutlu koordinatları kullanma

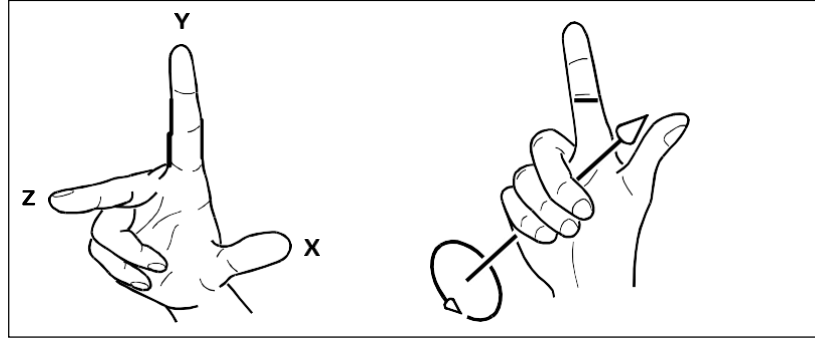
Üç boyutlu uzayda koordinatları belirtmek, koordinatları bulmak için z eksenini de kullanmanız dışında iki boyutta çalışmaya benzer. Üç boyutlu koordinatlar x,y,z biçiminde gösterilir (örneğin, 2,3,6).

### Sağ el kuralını kullanarak

ALCAD'in üç boyutlu alanla nasıl çalıştığını görselleştirmek için sağ el kuralı olarak bilinen bir teknik kullanın. Sağ elinizi avuç içiniz size bakacak şekilde gevşek bir yumruk halinde tutun. Başparmağınızı pozitif x eksenini yönünde ve işaret parmağınızı pozitif y eksenini yönünde yukarı doğru uzatın. Ardından orta parmağınızı z eksenini yönünde kendinize doğru uzatın. Bu üç parmak şimdi sırasıyla pozitif x, y ve z yönlerini göstermektedir.

Pozitif dönüş yönünü belirlemek için sağ el kuralını da kullanabilirsiniz.

Başparmağınızı döndürmek istediğiniz eksenin pozitif yönüne doğrultun ve ardından diğer parmaklarınızı avucunuza doğru kıvrın. Bu parmaklar pozitif dönüş yönünde kıvrılmaktadır.



Sağ el kuralı x-, y- ve z- eksenlerinin pozitif yönünü ve pozitif dönüş yönünü belirlemenize yardımcı olur.

### x,y,z koordinatlarını girme

Üç boyutta çalışırken, x,y,z koordinatlarını orijine (üç eksenin kesiştiği 0,0,0 koordinat noktası) göre mutlak uzaklıklar olarak veya seçilen son noktaya göre göreceli koordinatlar olarak belirtebilirsiniz. Örneğin, bir noktayı pozitif x ekseninde boyunca 3 birim, pozitif y ekseninde boyunca 4 birim ve pozitif z ekseninde boyunca 2 birim olarak belirtmek için 3,4,2 koordinatını belirtin.

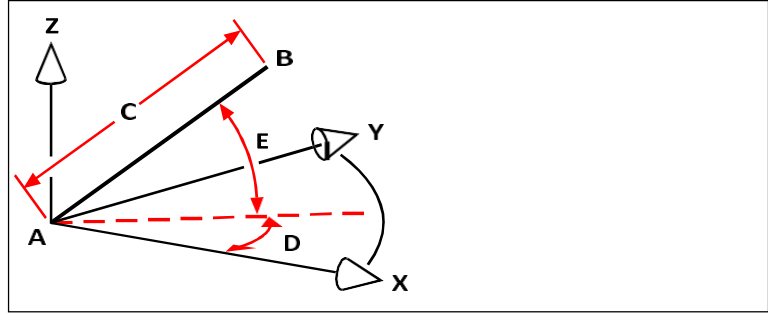
### Küresel koordinatlara girme

Üç boyutlu uzayda çalışırken, orijinden (mutlak mesafe) veya son noktadan (göreceli mesafe) uzaklığını, xy düzlemindeki açısını ve xy düzleminde yukarı açısını girerek üç boyutlu bir noktayı belirtmek için küresel koordinatları kullanabilirsiniz. Küresel formatta, her bir açıyı açık açılı parantezle (<) ayırırsınız.

Böylece, orijinden 10.2500 çizim birimi uzakdaki bir noktaya, x ekseninden 45 derece ve xy düzleminde 35 derece açıyla bir çizgi çizmek için Line komutunu başlatın ve ardından istemlere aşağıdaki gibi yanıt verin:

Satır başlangıcı: 0,0,0

Açı - Uzunluk - <Endpoint>: 10.2500<45<35



Küresel koordinatları kullanarak bir başlangıç noktasından (A) bir bitiş noktasına (B) bir çizgi çizdiğinizde, çizginin uzunluğunu (C, bu durumda 10.2500 birim), xy düzlemindeki açısını (D, bu durumda 45 derece) ve z düzleminde açısını (E, bu durumda 35 derece) belirtirsiniz.

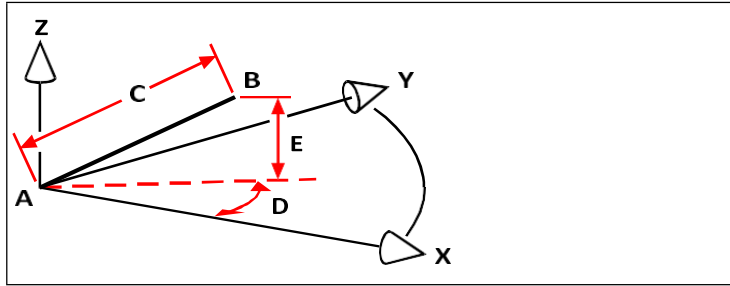
### Silindirik koordinatların girilmesi

Üç boyutlu uzayda çalışırken, üç boyutlu bir noktayı belirtmek için silindirik koordinatları da kullanabilirsiniz. Bir noktayı, orijinden (mutlak mesafe) veya son noktadan (görelî mesafe) uzaklığını, xy düzlemindeki açısını ve z-koordinat değerini girerek belirlersiniz.

Silindirik formatta, mesafeyi ve açıyı açık köşeli ayrıçla (<) ayırırsınız ve açı ile z değerini virgülle ayırırsınız. Örneğin, son noktadan 7,4750 birim uzaklıktaki bir noktaya, xy düzleminde x ekseninden 27 derecelik bir açıyla ve z yönünde 3 birim yukarıya bir çizgi çizmek için Line komutunu başlatın ve ardından istemlere aşağıdaki gibi yanıt verin:

Hat başlangıcı: (A noktasını seçin)

Açı - Uzunluk - <Endpoint>: @7.4750<27,3



Silindirik koordinatları kullanarak başlangıç noktasından (A) bitiş noktasına (B) bir çizgi çizdiğinizde, uzunluğunu (C, bu durumda 7.4750), xy düzlemindeki açığı (D, bu durumda 27 derece) ve z yönündeki mesafeyi (E, bu durumda 3 birim) belirtirsiniz.



## xyz nokta filtrelerini kullanma

Nokta filtreleri, bir çizimdeki bir noktayı, koordinatın tamamını belirtmeden başka bir noktaya göre konumlandırmak için bir yöntem sağlar. Bir nokta filtresi kullanarak, kısmi koordinatları girebilirsiniz ve ardından program sizden geri kalan koordinat bilgilerini ister. xyz nokta filtrelerini kullanmak için, bir koordinat istemine aşağıdaki biçimde bir filtre ile yanıt verin:

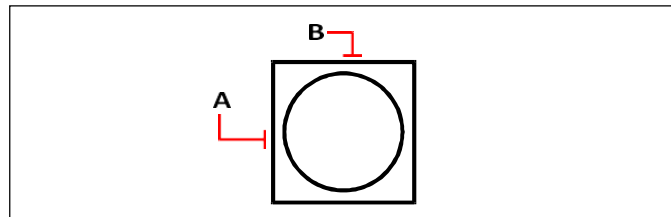
*.koordinat*

Burada *koordinat* x, y ve z *harflerinden* biri veya daha fazlasıdır. Program daha sonra sizden filtrelenmiş koordinat(lar)ı ister. Örneğin, *.xy* yazarsanız, program ~~xyz~~xy koordinatını istediğiniz bir nokta seçmenizi ister ve ardından z koordinatını sorar. *.x*, *.y*, *.z*, *.xy*, *.xz* ve *.yz* filtrelerinin tümü geçerli filtrelerdir.

## İki boyutta nokta filtreleri kullanma

İki boyutta çalışırken mevcut varlıklarla ilişkili noktaları bulmak için nokta filtrelerini kullanabilirsiniz. Örneğin, bir dikdörtgenin ortasına bir daire çizmek için Daire komutunu başlatın ve ardından istemlere aşağıdaki gibi yanıt verin:

```
2Point - 3Point - RadTanTan - Arc - Multiple - <Çemberin merkezi>: .y
Y'yi seçin: orta
'nin orta noktasına yaslayın: (dikdörtgenin sol tarafını seçin)
Hala XZ'ye ihtiyaç var: orta
Orta noktasına yasla: (dikdörtgenin üst kısmını seçin)
Diameter - <Radius>: (dairenin yarıçapını belirtin)
```



Dikdörtgenin iki kenarının (A ve B) orta noktalarını ayrı ayrı seçerek ve ardından yarıçapını belirleyerek daireyi ortalamak için nokta filtrelerini kullanabilirsiniz.

## Üç boyutta nokta filtreleri kullanma

Üç boyutlu uzayda çalışırken noktaları iki boyutta konumlandırmak için nokta filtrelerini kullanabilir ve ardından z koordinatını xy düzleminin üzerindeki yükseklik olarak belirtebilirsiniz. Örneğin, bir dairenin merkezinden 3 birim yukarıda z-koordinatına sahip bir noktadan bir çizgi çizmeye başlamak için, daireyi yerleştirin ve ardından Çizgi komutunu başlatın ve istemlere aşağıdaki gibi yanıt verin:

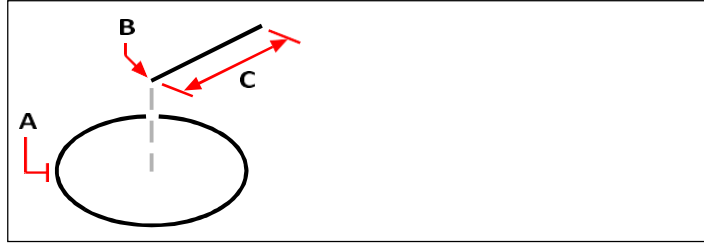
Son noktayı kullanmak için ENTER - Takip et - <Satır başlangıcı>: `.xy`

Şunun XY'sini seçin: `cen`

Merkez noktasına yasla: *(daire üzerinde bir nokta seçin)*

Hala Z'ye ihtiyaç var: `3` *(başlangıç noktasını dairenin merkezinden 3 birim yukarıda konumlandırır)*

Hat uzunluğu: *(hattın uzunluğunu belirtin)*



Önce xy düzleminde bir nokta seçerek (A), z-koordinatını belirterek (B) ve ardından çizginin uzunluğunu belirterek (C) bir çizgi çizmek için nokta filtrelerini kullanabilirsiniz.

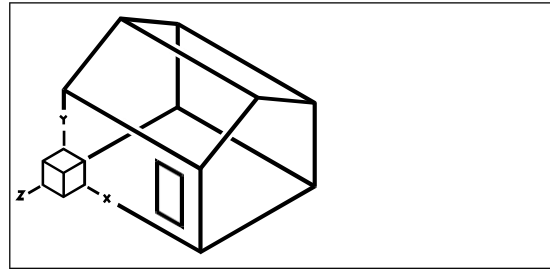
# Kullanıcı koordinat sistemlerinin tanımlanması

Bir kullanıcı koordinat sistemi (UCS), kullanıcı tarafından tanımlanan orijin ve oryantasyona sahip bir Kartezyen koordinat sistemidir.

## Kullanıcı koordinat sistemlerini anlama

Üç boyutlu uzayda çalışırken, WCS'den ayrı olarak kendi 0,0,0 orijin ve yönelimine sahip bir UCS tanımlayabilirsiniz. İstedığınız kadar kullanıcı koordinat sistemi oluşturabilir ve ardından üç boyutlu varlıkların oluşturulmasını basitleştirmek için bunları kaydedebilir ve ihtiyaç duyduğunuzda geri çağırabilirsiniz.

Örneğin, bir binanın her bir tarafı için ayrı bir UCS oluşturabilirsiniz. Ardından, binanın doğu tarafı için UCS'ye geçerek, bu taraftaki pencereleri yalnızca x ve y koordinatlarını belirterek çizebilirsiniz. Bir veya daha fazla kullanıcı koordinat sistemi oluşturduğunuzda, koordinat girişi geçerli UCS'yi temel alır.



UCS evin ön duvarı ile aynı hizada.



## Bir kullanıcı koordinat sistemi tanımlama

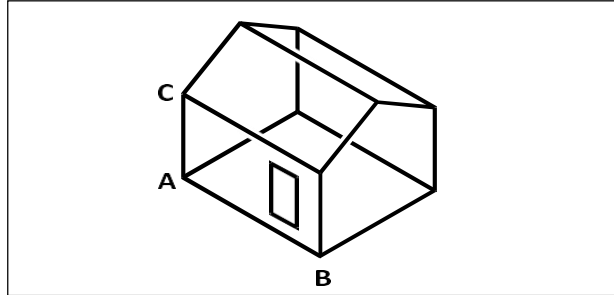
Bir UCS tanımlamak için aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanabilirsiniz:

- Yeni bir başlangıç noktası ve pozitif x- ve y-eksenleri üzerinde noktalar belirtin.
- Pozitif z ekseninde yeni bir başlangıç noktası ve nokta belirleyin.
- UCS'yi mevcut bir varlık ile hizalayın.
- Geçerli UCS'yi herhangi bir eksen etrafında döndürün.
- UCS'yi z eksenine geçerli görüntüleme yönüne paralel olacak şekilde hizalayın.
- UCS xy düzlemini geçerli görünüme dik olarak hizalar.

Yeni bir UCS tanımladığınızda, UCS simgesi yeni UCS'nin kaynağını ve yönünü belirtecek şekilde değişir.

### Yeni bir başlangıç noktası ve pozitif x- ve y- eksenleri üzerinde noktalar belirleyerek bir UCS tanımlamak için

- 1 Kullanıcı Koordinat Sistemlerini (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Çizim > Kullanıcı Koordinat Sistemleri'ni seçin veya Görünüm > Kullanıcı Koordinat Sistemleri'ni seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Koordinat Sistemleri > Önceden Tanımlı UCS Seç öğesini seçin.
  - UCS araç çubuğunda, Önceden Tanımlanmış UCS Seç aracına tıklayın.
  - *setucs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kullanıcı Koordinat Sistemleri iletişim kutusunda UCS'leri Keşfet öğesine tıklayın.
- 3 ALCAD Explorer'da Koordinat Sistemlerinin seçili olduğundan emin olun ve Yeni Öğe aracına (  ) tıklayın.
- 4 Komut kutusunda 3 Nokta öğesini seçin.
- 5 Yeni başlangıç noktasını seçin.
- 6 Pozitif x eksenini üzerinde bir nokta seçin.
- 7 Pozitif y yönünde bir nokta seçin.
- 8 ALCAD Explorer - Koordinat Sistemleri iletişim kutusunda, yeni UCS için bir ad yazın ve ardından iletişim kutusunu kapatın.



Orijini (A), pozitif x eksenini üzerinde bir noktayı (B) ve pozitif y yönünde bir noktayı (C) seçerek yeni UCS'yi tanımlayın.


### Önceden ayarlanmış bir kullanıcı koordinat sistemi kullanma

ALCAD önceden ayarlanmış bir UCS seçmenize olanak tanır. X,y,z eksenleri boyunca bakılarak tanımlanan altı düzlem, aracı seçtiğinizde yürürlükte olan WCS veya geçerli UCS'ye bağlı olarak UCS'yi üst, sol, ön, alt, sağ veya arka ile hizalar. Ayrıca önceki UCS'yi seçebilir, UCS'yi geçerli görünüme hizalayabilir veya WCS'yi seçebilirsiniz.

Bir UCS seçtiğinizde, imleç yönü ve UCS simgesi yeni UCS'yi yansıtacak şekilde değişir. Ancak Görünümü Seçilen UCS'nin Plan Görünümüne Değiştir onay kutusunu seçmediğiniz sürece ekran değişmez.

UCS'yi önceden ayarlanmış bir UCS'ye hizaladıktan sonra, UCS'yi kaydetmek için ALCAD Explorer'ı kullanabilirsiniz. Bunu yapmak için, ALCAD Explorer penceresinde Düzenle > Yeni > UCS öğesini ve ardından Geçerli öğesini seçin.

### Önceden ayarlanmış bir UCS seçmek için

- 1 Kullanıcı Koordinat Sistemlerini () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Çizim > Kullanıcı Koordinat Sistemleri'ni seçin veya Görünüm > Kullanıcı Koordinat Sistemleri'ni seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Koordinat Sistemleri > Önceden Tanımlı UCS Seç öğesini seçin.
  - UCS araç çubuğunda, Önceden Tanımlanmış UCS Seç aracına tıklayın.
  - *setucs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçilen UCS'yi Göreceli Olarak Ayarla altında, geçerli UCS'ye göre yeniden yönlendirme yaparak yeni UCS'ye geçmek için Geçerli UCS'yi veya yeni UCS yönelimini WCS'ye dayandırmak için Dünya Koordinat Sistemini (WCS) seçin.
- 3 UCS Seç altında, yeni geçerli UCS olarak istediğiniz UCS'ye karşılık gelen düğmeye tıklayın.

---

### Önceden ayarlanmış UCS'ler de bir iletişim kutusu ile kullanılabilir.

*Biçim > Kullanıcı Koordinat Sistemleri'ni seçin, ardından listeden önceden tanımlanmış bir UCS seçin. Önceden ayarlanmış UCS'ler doğrudan UCS araç çubuğunda da mevcuttur.*

---



# Working with ALCAD Explorer

ALCAD Explorer, çizimlerinizin birçok özelliğini ve ayarını korumak ve yönetmek için güçlü ve kullanışlı bir yol sağlar. ALCAD Explorer'ı geçerli çizimde katmanlar, çizgi tipleri, metin stilleri, koordinat sistemleri, adlandırılmış görünüm, bloklar, boyut stilleri ve daha fazlası ile çalışmak veya bu bilgileri çizimler arasında kopyalamak için kullanabilirsiniz.

Bu bölümde ALCAD Explorer'ın şu amaçlarla nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır:

- Katmanlardaki bilgileri düzenleyin, katmanları yönetin ve katman durumlarıyla çalışın.
- Çizgi tipleri oluşturun ve kullanın.
- Metin fontlarını yükleyin ve metin stilleri oluşturun.
- Koordinat sistemlerini seçme ve kontrol etme.
- Adlandırılmış görünümünü kaydedin ve geri yükleyin.
- Düzenlerle çalışın.
- Blokları ve harici referansları kaydedin, ekleyin ve yönetin.
- Gruplarla çalışın.
- Malzemelerle çalışın.
- .dwg dosyaları arasında boyut stillerini kopyalayın, kesin ve yapıştırın.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>ALCAD Explorer'ı Kullanma</i> .....	234
<i>Katmanlar üzerinde bilgi düzenleme</i> .....	240
<i>Linetypes ile çalışma</i> .....	267
<i>Metin stilleriyle çalışma</i> .....	276
<i>Koordinat sistemleri ile çalışma</i> .....	281
<i>Adlandırılmış görünümle çalışma</i> .....	284
<i>Düzenlerle çalışma</i> .....	288
<i>Bloklarla çalışma</i> .....	291
<i>Harici dosyalara yapılan referanslarla çalışma</i> .....	298
<i>Boyut stilleriyle çalışma</i> .....	301
<i>Gruplarla çalışma</i> .....	304
<i>Malzemelerle çalışma</i> .....	306


## ALCAD Explorer'ı Kullanma

ALCAD Explorer, çizimlerinizdeki katmanları, katman durumlarını, çizgi tiplerini, metin stillerini, koordinat sistemlerini, blokları, boyut stillerini ve daha fazlasını görüntülemenizi, oluşturmanızı, kopyalamanızı ve düzenlemenizi sağlar. ALCAD Explorer'ı bu öğeleri açık bir çizimden diğerine kopyalamak için de kullanabilirsiniz. ALCAD Explorer, çizimlerinizi yönetmek ve korumak için harika bir yoldur.

### ALCAD Explorer'ı Görüntüleme

ALCAD Explorer, taşıyabileceğiniz veya yeniden boyutlandırabileceğiniz kendi ayrı paletinde veya penceresinde açılır. ALCAD Explorer'ın kendi menüsü ve araçları vardır.

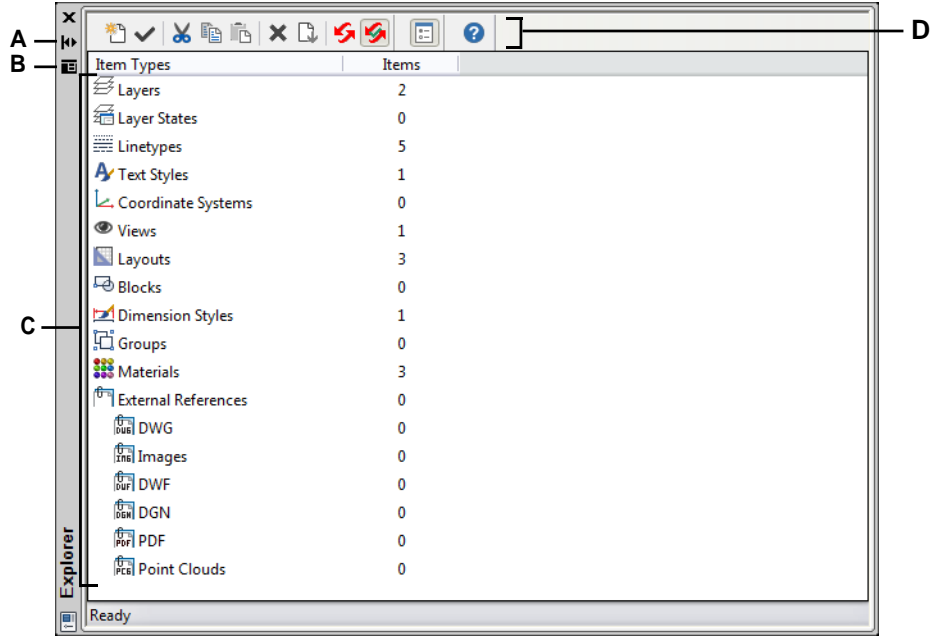
### ALCAD Explorer'ı görüntülemek için

ALCAD Explorer'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şerit üzerinde Araçlar > ALCAD Gezgini'ni (Explorer'da) seçin.
- Menüden Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i (veya başka bir öğeyi) seçin.
- Araçlar araç çubuğunda ALCAD Explorer aracını tıklatın.
- *Explorer* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



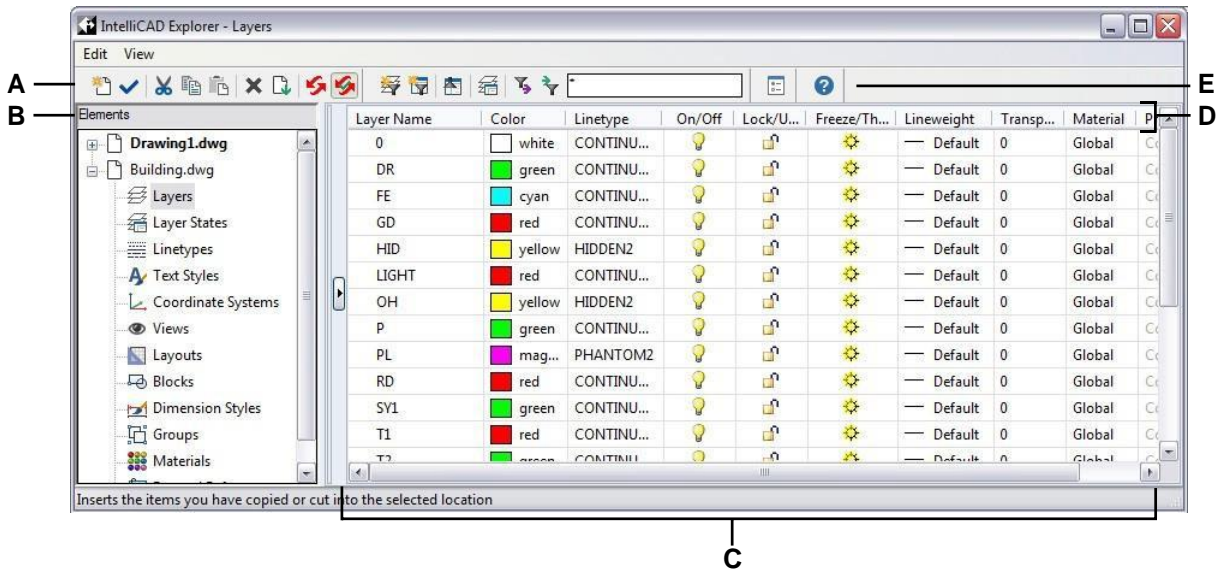
Varsayılan olarak, ALCAD Explorer bir palet olarak görüntülenir.



- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Explorer kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve saydamlığını seçmek için tıklayın. (Kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.)

- C** Kontrol ettiğiniz öğeleri listeler. Paletini açmak için bir öğeyi çift tıklayın.
- D** ALCAD Explorer araç çubuğundaki araçlar, tüm öğeler için ortak kontroller sağlar.

ALCAD Explorer'ı bir iletişim kutusu olarak görüntülemek için Palet Olarak Göster aracına tıklayabilirsiniz, bu da her açık çizim için öğeleri görüntülemenizi sağlar. Intelli-CAD Explorer, katmanlar, katman durumları, çizgi tipleri vb. gibi öğeleri solda ve ilgili çizim ayarlarını sağda görüntüler.








- A ALCAD Explorer araç çubuğundaki araçlar tüm öğeler için ortak kontroller sağlar.
- B Elemanlar bölümü o anda açık olan her çizimin adını gösterir ve her çizimde kontrol edebileceğiniz elemanları listeler.
- C Değiştirmek için bir ayara tıklayın.
- D Seçilen öğe için adlandırılmış ayarlar.
- E Elements bölümü seçimine bağlı olarak diğer araçlar görünür.

ALCAD Explorer'ı kullanarak, belirli bir çizim için o anda seçili olan öğenin ayarlarından herhangi birini oluşturabilir, silebilir veya değiştirebilirsiniz. Ayrıca herhangi bir elemanın içeriğini bir çizimden diğerine kopyalayabilirsiniz. Intelli-CAD Explorer penceresindeki araçlar ve menü öğeleri aşağıdaki işlevleri sağlar:

#### ALCAD Explorer araçları

Araç Fonksiyonu		
(🌟)	Yeni Ürün	Yeni bir katman, çizgi tipi, metin stili, koordinat sistemi, görünüm, blok, harici referans veya boyut stili oluşturur.
(✓)	Güncel	Seçimi geçerli hale getirir.
(✂)	Kes	Seçimi Panoya keser.
(📄)	Kopyalama	Seçimi Pano'ya kopyalar.
(📄)	Yapıştır	Bu seçimi Pano'dan farklı bir çizimin uygun listesine yapıştırır.




**ALCAD Explorer araçları**

	AraçFonksiyonu
 Sil	Seçimi listeden siler.
 Arındırma	Referanslanmamış öğeleri çizim dosyanızdan kaldırır.
 Yenileme	Geçerli pencere için ekranı yeniden hesaplar.
 Açık/Kapalı Regen Ekran yeniden hesaplamasını açar ve kapatır.	
 Yardım	Displays online help for ALCAD Explorer.

**Ayarları kopyalama**

ALCAD Explorer'ın özellikle güçlü bir özelliği, katmanlar, çizgi tipleri, metin stilleri, koordinat sistemleri, görünüm, bloklar veya boyut stilleri gibi birçok ayarı bir çizimden diğerine kopyalayabilmesidir. Açık birden fazla çiziminiz varsa, ALCAD Explorer bilgilerinin yeniden kullanılmasını kolaylaştırır. Örneğin, katmanları bir çizimden diğerine kopyaladığınızda, katman adlarının yanı sıra çizgi tipleri, renkleri ve diğer ayarları da kopyalanır, ancak bu katmanlardaki varlıklar kopyalanmaz.

**Katmanları açık bir çizimden başka bir açık çizime kopyalamak için**

- Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Elemanlar bölmesinde, katmanlarını kopyalamak istediğiniz çizimi seçin.
- Gerekirse, çizimin Unsurlar listesini genişletmek için artı (+) sembolüne tıklayın ve ardından Katmanlar'a tıklayın.
- Çizimdeki Katman Ayarları listesinde (sağ bölme), kopyalamak istediğiniz katmanları seçin.
- Düzen > Kopyala'yı seçin veya Kopyala aracını () tıklayın.
- Elemanlar bölmesinde, katmanları kopyalamak istediğiniz çizimi seçin.
- Gerekirse, çizimin Unsurlar listesini genişletmek için artı (+) sembolüne tıklayın ve ardından Katmanlar'a tıklayın.
- Düzenle > Yapıştır'ı seçin veya Yapıştır aracını () tıklayın.



## Ayarları silme

Elemanlar listesinde görünen öğelerin çoğunu silmek için ALCAD Explorer'ı kullanabilirsiniz. Bir katmanı, çizgi tipini, metin stilini, koordinat sistemini, görünümü, bloğu veya boyut stilini silebilirsiniz.

Varlıkları belirli bir katmanda ya da belirli bir çizgi tipi veya metin stili kullanarak oluşturmuş olabileceğinizden, bu unsurlardan birini silmek programın sunduğu seçenekler arasından belirli seçimler yapmanızı gerektirir. Örneğin, bir katmanı silmeye çalışırsanız, program sizden o katmandaki herhangi bir varlığı başka bir katmana taşımak isteyip istemediğinizi belirtmenizi ister. Her çizimde "0" olarak adlandırılan en az bir katman, varsayılan katman vardır. Bu katmanı silemez veya yeniden adlandıramazsınız. Çiziminiz ayrıca, her birine benzersiz bir ad atadığınız sınırsız sayıda ek katman içerebilir.

Bir çizgi tipini silmeye çalışırsanız, program sizden bu çizgi tipi kullanılarak çizilen tüm varlıkları farklı bir çizgi tipine dönüştürmek isteyip istemediğinizi belirtmenizi ister. Bir metin stilini silmeye çalışırsanız, program sizden bu stil kullanılarak oluşturulan tüm metin varlıklarını farklı bir stile dönüştürmek isteyip istemediğinizi belirtmenizi ister.

### Bir katmanı silmek ve varlıklarını başka bir katmana taşımak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Katman Adı listesinden silmek istediğiniz katmanı seçin.  
Bu katman geçerli katmansa, 0 katmanı otomatik olarak geçerli katman olur.
- 3 Düzenle > Sil'i seçin veya Sil aracını () tıklatın.
- 4 İletişim kutusundan Değiştir seçeneğine tıklayın ve ardından varlıkları yeniden yerleştirmek istediğiniz katmanı seçin.

---

#### Bir katmanı ve varlıklarını silin.



*Komut çubuğuna LAYDEL yazın, ardından silmek istediğiniz katmana atanmış bir varlığı seçin. Bu yöntemin kullanılması katmana atanmış tüm varlıkları da siler.*

---

## Temizleme elemanları

ALCAD Explorer'ından, kullanılmayan blokları, katmanları, çizgi tiplerini, metin stillerini, boyut stillerini veya açıklama ölçeklerini çizim dosyanızdan kaldırabilirsiniz. Kullanılmayan öğeleri temizlemek çizim dosyası boyutunu önemli ölçüde azaltabilir.

### Bir öğeyi temizlemek için

- 1 ALCAD Explorer'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > ALCAD Gezgini'ni (Explorer'da) seçin.
  - Menüden Araçlar > ALCAD Explorer öğesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda ALCAD Explorer aracını tıktatın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Referans verilmeyen öğeleri temizlemek istediğiniz öğeyi seçin.
- 3 Düzenle > Temizle'yi seçin veya Temizle aracı (  ) tıktatın.

## Katmanlar üzerinde bilgi düzenleme

### Katmanları anlama

ALCAD'deki katmanlar, manuel çizimlerde kullandığınız şeffaf kaplamalar gibidir. Katmanları farklı çizim bilgisi türlerini düzenlemek için kullanırsınız. ALCAD'de, bir çizim her varlık bir katmanda bulunur. Bir varlık çizdiğinizde, bu varlık geçerli katmanda oluşturulur.

Tek tek görünüm alanlarında katmanların görünürlüğü kontrol edebilirsiniz. Bir katmanı kapattığınızda, o katman üzerinde çizilen varlıklar artık görünmez ve yazdırılmaz. Bir katman görünmez olsa da onu geçerli katman olarak seçebilirsiniz; bu durumda katmanı tekrar açana kadar yeni varlıklar da görünmez olur. Görünmez katmanlardaki varlıklar diğer katmanlardaki varlıkların görüntülenmesini ve yazdırılmasını da etkileyebilir. Örneğin, gizli çizgileri kaldırmak için Gizle komutunu kullandığınızda görünmez katmanlardaki varlıklar diğer varlıkları gizleyebilir.

Ayrıca katmanları dondurabilir ve çözebilirsiniz. Dondurulmuş katmanlara çizilen varlıklar görüntülenmez, yazdırılmaz ve yeniden oluşturulmaz. Bir katmanı dondurduğunuzda, katmanın varlıkları diğer varlıkların görüntülenmesini veya yazdırılmasını etkilemez. Örneğin, gizli çizgileri kaldırmak için Gizle komutunu kullandığınızda dondurulmuş katmanlardaki varlıklar diğer varlıkları gizlemez. Buna ek olarak, dondurulmuş bir katmanı çözene kadar üzerinde çizim yapamazsınız ve dondurulmuş bir katmanı geçerli hale getiremezsiniz.

Geçerli katmanı donduramazsınız. Geçerli katmanı dondurmaya çalışırsanız, farklı bir katman belirtmenizi isteyen bir günlük kutusu görünür. Ayrıca, bir Düzen sekmesinde çalışmadığınız sürece bir görüntü alanı katmanını donduramaz veya çözebilirsiniz.


Katmanları kilitleyebilir veya kilidini açabilirsiniz. Kilitli bir katmandaki varlıklar hala görünürdür ve yazdırılır, ancak bunları düzenleyemezsiniz. Bir katmanı kilitlemek, varlıkları yanlışlıkla değiştirmenizi önler.

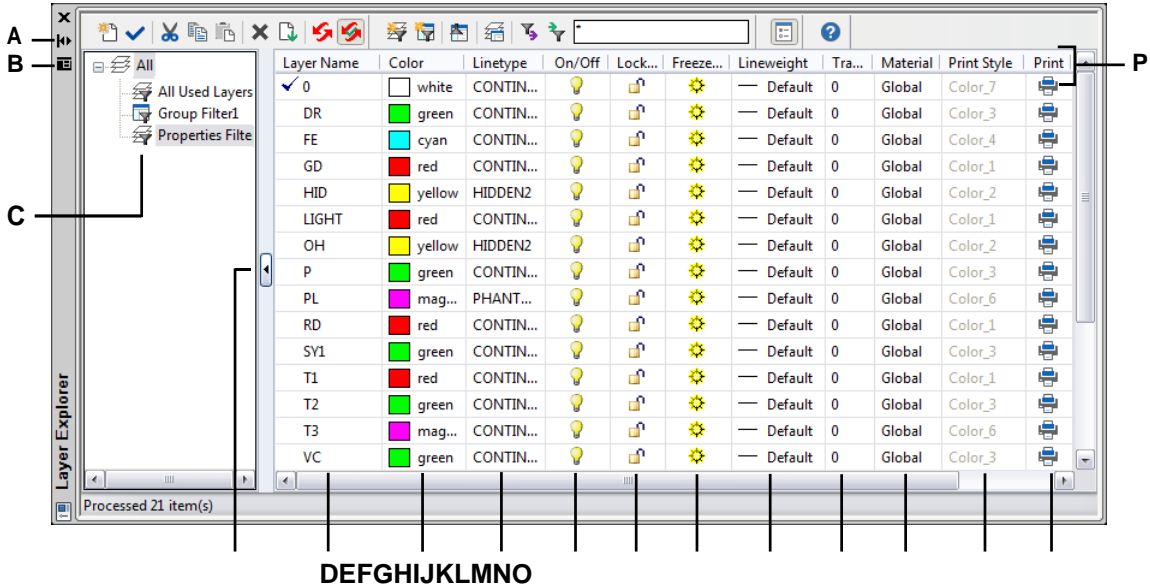
Her katmanın renk, çizgi tipi, çizgi ağırlığı, saydamlık, yazdırma görünürlüğü ve daha fazlası gibi kendi özellikleri vardır. Adlandırılmış yazdırma stilleri kullanan çizimler için katmanlar da kendi yazdırma stillerine sahip olabilir. Belirli bir katmana çizdiğiniz varlıklar, siz bu ayarları geçersiz kılmadığınız sürece o katmanla ilişkili renk, çizgi tipi ve çizgi ağırlığında görüntülenir. ALCAD Explorer'daki Katmanlar ögesini kullanarak katmanlar için ilişkili tüm ayarları kontrol edebilirsiniz. Varlıklar için katman ayarlarına Varlık Özellikleri araç çubuğunu kullanarak da erişebilirsiniz.

Bazı çizimler geniş katman listeleri içerir; bu durumda katmanları ada göre arayabilir veya katman filtrelerini kullanarak katmanları alt kümeler halinde düzenleyebilirsiniz. Katman durumları, çok sayıda katman içeren çizimler için de kullanışlıdır. Katman durumları ile tek tek katmanlara özellikler atayabilir ve bunları bir katman durumuna kaydedebilir, ardından bu ayarları istediğiniz zaman uygulayabilirsiniz.

## ALCAD Explorer'da katman bilgilerini görüntüleme

### Katman bilgilerini görüntülemek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın () tıklatın.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsterseniz, aşağıdakilerden birini yaparak yalnızca belirli katmanlar için bilgileri görüntüleyin:
  - Araç çubuğunda, joker karakterler de dahil olmak üzere istediğiniz katmanların adını yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Katman filtreleri listesinde, yalnızca çizimde kullanılan katmanları görüntülemek için Tüm Kullanılan Katmanlar öğesini seçin.
  - Katman filtreleri listesinde, mevcut bir grup filtresi veya özellik filtresi seçin.Katmanları filtreleme ve arama hakkında ayrıntılar için bu bölümdeki "Katmanları filtreleme ve bulma" sayfa 244'ü inceleyin.



- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C** Tüm katmanları, kullanımda olan tüm katmanları veya filtrelenmiş bir alt kümeyi görüntülemek için seçin.
- D** Katman filtrelerinin görüntüsünü daraltmak veya genişletmek için tıklayın.
- E** Geçerli çizimdeki adlandırılmış katmanları listeler. Liste, tüm katmanları veya filtreyle görüntüleniyorsa bir alt kümeyi ya da yalnızca kullanılan katmanları içerir. Onay işareti geçerli katmanı gösterir.
- F** Her katmana atanan rengi görüntüler.



- G** Her katmana atanan çizgi tipini belirtir.
- H** Her katmanın görünürlük durumunu gösterir.
- I** Her katmanın kilitleti veya kilitsiz durumunu gösterir.
- J** Tüm görünüm alanları için her katmanın dondurulmuş veya çözülmüş durumunu gösterir.
- K** Her katmana atanan çizgi ağırlığını gösterir.
- L** Her katmana atanan saydamlığı gösterir.
- M** Her katmana atanan malzemeyi gösterir. **N** Her katmana atanan yazdırma stilini gösterir. **O** Her katmanın yazdırma durumunu gösterir.
- P** Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.

## Katman oluşturma ve adlandırma

Her çizimde sınırsız sayıda katman oluşturabilir ve bu katmanları bilgileri düzenlemek için kullanabilirsiniz. Yeni bir katman oluşturduğunuzda, başlangıçta beyaz renk (veya sistem ayarlarınıza bağlı olarak siyah) ve CONTIN- UOUS çizgi tipi atanır. Varsayılan olarak, yeni bir katman da görünür durumdadır. Bir katman oluşturduktan ve adlandırdıktan sonra rengini, çizgi tipini, görünürlüğünü ve diğer özelliklerini değiştirebilirsiniz.




### Yeni bir katman oluşturmak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Yeni > Katman'ı seçin.
  - Yeni Öge aracına tıklayın ().

Katman Adı listesine varsayılan adı NewLayer1 olan yeni bir katman eklenir.
- 3 Vurgulanan varsayılan adın üzerine yeni katman için bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Geçerli çizimdeki bir katman adını değiştirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Katman Adı listesinde, yeniden adlandırmak istediğiniz katmanı seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzen > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz katman adını vurgulayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz katman adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

**"0" olarak adlandırılan katman ayrılmıştır.**

*Yeniden adlandıramazsınız.*

---

## Katmanları filtreleme ve bulma

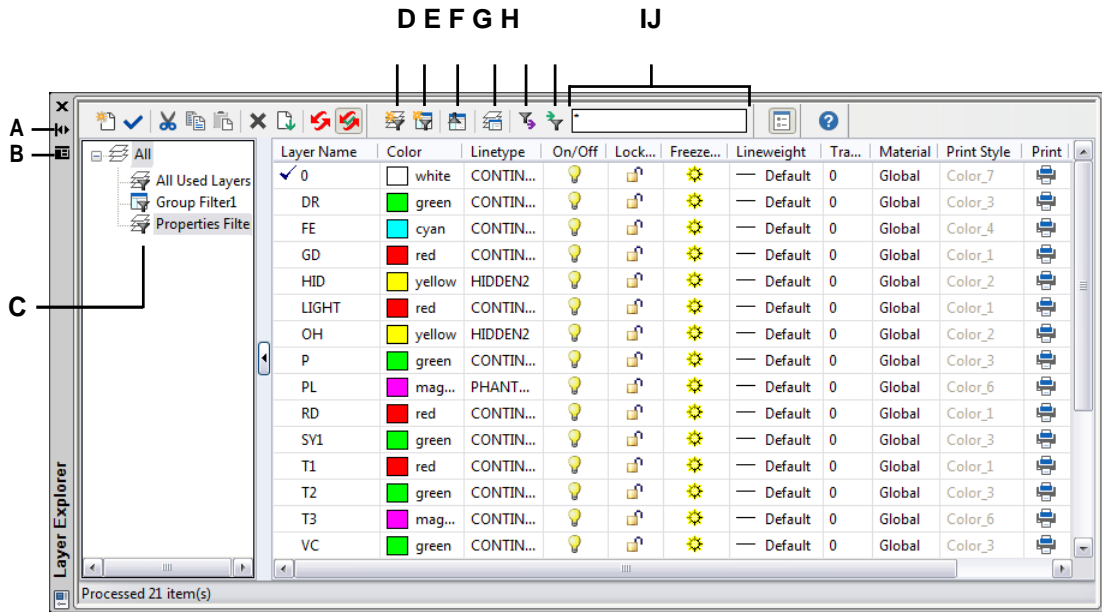
Bazı çizimler geniş katman listeleri içerir. Listede görünen katmanları sınırlamak için katmanları ada göre (joker karakterler dahil) arayabilir ve ayrıca katman dosyaları oluşturabilirsiniz.

Varsayılan olarak, önceden tanımlanmış iki filtre vardır. Biri tüm katmanları, diğeri ise çizimde kullanılan tüm katmanları görüntüler.

Oluşturabileceğiniz iki tür katman filtresi vardır:

- **Özellikler filtresi** - Belirttiğiniz özelliklere göre katmanları içerir. Bu filtre dinamiktir, yani yeni bir katman özellik filtresinin gereksinimlerini karşıladığında otomatik olarak filtreye eklenir.
- **Grup filtresi** - Gruba dahil ettiğiniz katmanları içerir. Bu filtre statiktir, yani yeni katmanlar manuel olarak işlenir.

Bir katman filtresi oluşturduktan sonra, tüm katmanlarını açabilir veya kapatabilir, katmanları çözebilir veya dondurabilir ve katmanları kilitleyebilir veya kilidini açabilirsiniz. Katman filtreleri ayrıca ters çevrilebilir, içe aktarılabilir ve dışa aktarılabilir.



**A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgini kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.

**B** Paletin konumunu ve saydamlığını seçmek için tıklayın. Gezgini kenetlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.

**C** Katman filtrelerinin listesini görüntüler.

**D** Yeni bir katman özelliği filtresi oluşturmak için tıklayın.

**E** Yeni bir katman grubu filtresi oluşturmak için tıklayın.

**F** Seçili olan katman filtresini ters çevirmek için tıklayın.

**G** Katman Durumları Yöneticisini görüntülemek için tıklayın.


**H** Seçili olan katman filtresini bir .lft dosyasına aktarmak için tıklayın.

**I** Bir katman filtresini (.lft dosyası) içe aktarmak için tıklayın.

**J** Joker karakterler de dahil olmak üzere arama terimini yazın ve ardından katman adlarını aramak için Enter tuşuna basın.

## Katmanları ada göre arama



### Katmanları ada göre aramak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 ALCAD Explorer araç çubuğunda, aşağıdaki joker karakterler de dahil olmak üzere arama adını yazın:
  - \* Herhangi bir karakter veya karakter dizisiyle eşleşir.
  - ? Tek bir karakterle eşleşir.
  - # Herhangi bir sayısal karakterle eşleşir.
  - @ Herhangi bir alfabetik karakterle eşleşir.
  - . Alfabetik veya sayısal olmayan herhangi bir karakterle eşleşir.
  - [ ] Parantez içindeki karakterlerden herhangi biriyle eşleşir.
  - ~ Tilde'den sonraki karakterler hariç tüm karakterlerle eşleşir.
  - [-] Parantez içindkiler hariç tüm karakterlerle eşleşir.
  - [-] Parantez içindeki bir karakter aralığını eşleştirir.
  - ' Tırnak işaretinden sonra bulunan tam karakterlerle eşleşir. Bu genellikle joker karakterler içeren katman adları aranırken kullanılır, örneğin @Floor veya Field#.
- 3 Tüm katmanları listede tekrar görüntülemek için arama terimini silin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### *Katmanları özelliğe göre filtreleme*

Katman özellik filtreleri, katmanları belirttiğiniz özelliklere göre içerir. Örneğin, bir özellik filtresi tüm katmanları kesikli bir çizgi tipiyle görüntüleyebilir, ardından bu katmanları kolayca açabilir veya kapatabilirsiniz.

#### **Özellik filtresi oluşturmak için**

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özellikler Filtre aracına tıklayın (.

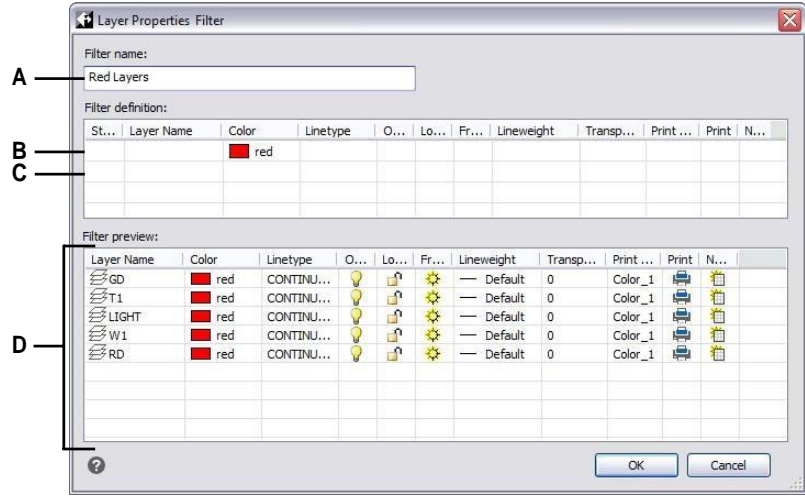
---

#### **Filtreler iç içe yerleştirilebilir.**

*Mevcut bir filtrenin alt filtresini oluşturmak için mevcut filtreye sağ tıklayın ve Yeni Özellikler Filtresi veya Yeni Grup Filtresi'ni seçin.*

---

- 3 Filtre için bir ad yazın.
- 4 Filtre Tanımı'nda aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
  - Eşleşecek özelliği belirtmek için boş bir satırın sütununa tıklayın. Herhangi bir satırda belirtilen özelliklerle eşleşen tüm katmanlar dahil edilecektir.
  - Bir katmanın filtreye dahil edilmesi için eşleşmesi gereken ek bir özellik belirtmek için mevcut bir satırın sütununa tıklayın. Katmanın dahil edilmesi için tek bir satırdaki tüm katman özelliklerinin eşleşmesi gerekir.
  - Artık ihtiyaç duymadığınız bir satırı silmek için bir satıra sağ tıklayın ve Satırı Sil'i seçin.
  - Mevcut bir satırın kopyasını oluşturmak için bir satıra sağ tıklayın ve Satırı Çoğalt'ı seçin. Filtre önizlemesi, filtreye dahil edilecek katmanları görüntüler.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.



- A** Yeni katman özellikleri filtresi için bir ad yazın. **C** Eşleştirilecek özelliği seçmek için boş bir satırın sütununa tıklayın.
- B** Bir katmanın filtreye dahil edilmesi için eşleşmesi gereken ek bir özellik belirtmek için mevcut bir filtresin sütununa tıklayın. **D** Katman özellikleri filtresinin ayarlarıyla eşleşen katmanları görüntüler.

### Bir özellik filtresini değiştirmek için

1 ALCAD Explorer'da Katmanlar'ı seçin ve ardından aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir özellik filtresini yeniden adlandırmak için, filtreyi seçin ve yeni bir ad yazın.
- Bir özellik filtresini silmek için, filtreyi seçin ve Sil düğmesine basın.
- Bir özellik filtresinin tanımını değiştirmek için filtreye çift tıklayın.
- Filtrelerin liste sırasını değiştirmek için, bir özellik filtresini sürükleyip listede yeni bir konuma bırakın. Tüm filtreleri alfabetik sıraya göre sıralamak için en üstteki öğe olan Tümü'ne sağ tıklayın ve Filtreleri Sırala'yı seçin.

### Bir kısayol kullanın.

*Değiştirmek için bir özellik filtresine sağ tıklayın.*

### Özellik filtresindeki katmanları değiştirmek için

- 1 ALCAD Explorer'da Katmanlar'ı seçin.
- 2 Bir özellik filtresindeki tüm katmanların görünürlüğünü değiştirmek için, özellik filtresini sağ tıklayın, Görünürlük'ü seçin ve ardından aşağıdakilerden birini seçin:
  - Açık
  - Kapalı
  - Çözülme
  - Dondurma



3 Bir özellikler filtresindeki tüm katmanların erişilebilirliğini değiştirmek için, özellikler filtresine sağ tıklayın, Kilitle'yi seçin ve ardından aşağıdakilerden birini seçin:

- Kilit
- Kilidi aç

### ***Katmanları gruba göre filtreleme***

Katman grubu filtreleri, grup için seçtiğiniz herhangi bir katmanı içerir. Örneğin, bir grup filtresi metin varlıkları içeren tüm katmanları görüntüleyebilir, ardından bu katmanları gerektiği gibi dondurabilir veya çözebilirsiniz.

### **Bir grup filtresi oluşturmak için**

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Grup Filtresi aracına tıklayın (.

---

#### **Filtreler iç içe yerleştirilebilir.**

*Mevcut bir filtrenin alt filtresini oluşturmak için mevcut filtreye sağ tıklayın ve Yeni Özellikler Filtresi veya Yeni Grup Filtresi'ni seçin.*

---

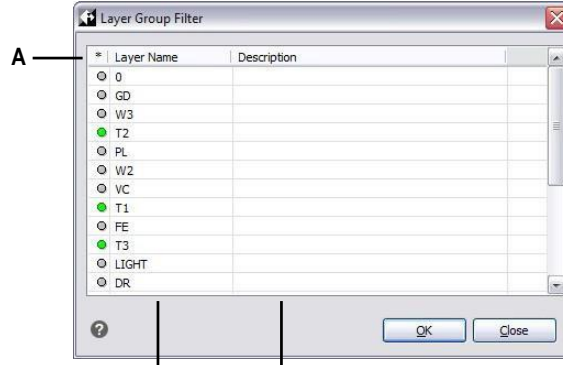
- 3 Yeni grup filtresi için bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 4 Grup filtresi için katman seçmek üzere aşağıdakilerden birini yapın:
  - Grup filtresine sağ tıklayın, Katmanları Seç > Ekle'yi seçin, ardından çiziminizde gruba dahil etmek için katmanlarda bulunan varlıkları seçin. İşiniz bittiğinde Enter tuşuna basın. Grup filtresinde yeni katmanlar eklemeyen önce kaldırmak istediğiniz mevcut katmanlar varsa Katmanları Seç > Değiştir'i seçin.
  - Grup filtresine çift tıklayın, ardından istediğiniz katmanları işaretleyin ve işaretlerini kaldırın.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

#### **Mevcut bir özellik filtresini dönüştürerek bir grup filtresi oluşturun.**

*ALCAD Explorer'da katman filtrelerini görüntüleyin, bir özellik filtresine sağ tıklayın ve Grup Filtresine Dönüştür'ü seçin.*

---



M.Ö.

- A** Katmanını katman grubu filtresine dahil etmek için yeşil daireye tıklayın. Dışlamak için tekrar tıklayın.
- B** Çizimdeki katmanları görüntüler.
- C** Varsa katman açıklamasını görüntüler.

### Bir grup filtresini değiştirmek için

1 ALCAD Explorer'da Katmanlar'ı seçin ve ardından aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir grup filtresini yeniden adlandırmak için, filtreyi seçin ve yeni bir ad yazın.
- Bir grup filtresini silmek için, filtreyi seçin ve Sil düğmesine basın.
- Bir grup filtresine dahil edilen katmanları değiştirmek için, filtreyi çift tıklayın.
- Filtrelerin liste sırasını değiştirmek için, bir grup filtresini listede yeni bir konuma sürükleyip bırakın. Tüm filtreleri alfabetik sıraya göre sıralamak için en üstteki öğe olan Tümü'ne sağ tıklayın ve Filtreleri Sırala'yı seçin.
- Grup filtresi için doğrudan çizimde yeni katmanlar seçmek için grup filtresine sağ tıklayın. Mevcut tüm katmanları grup filtresinde tutmak ve doğrudan çizime eklemek üzere yenilerini seçmek istiyorsanız Katmanları Seç > Ekle'yi seçin. Mevcut tüm katmanları grup filtresinden kaldırmak ve doğrudan çizimde yenilerini seçmek istiyorsanız Katmanları Seç > Değiştir'i seçin.

---

**Bir kısayol kullanın.**

*Değiştirmek için bir grup filtresine sağ tıklayın.*

---



### Bir grup filtresindeki katmanları değiştirmek için

- 1 ALCAD Explorer'da Katmanlar'ı seçin.
- 2 Bir grup filtresindeki tüm katmanların görünürlüğüne değiştirmek için grup filtresini sağ tıklayın, Görünürlük'ü seçin ve ardından aşağıdakilerden birini seçin:
  - Açık
  - Kapalı
  - Çözülme
  - Dondurma
- 3 Bir grup filtresindeki tüm katmanların erişilebilirliğini değiştirmek için, grup filtresini sağ tıklayın, Kilitle'yi seçin ve ardından aşağıdakilerden birini seçin:
  - Kilit
  - Kilit açma

### Ters katman filtreleri

Katman filtreleri ters çevrilebilir; örneğin, çizimde kullanılmayan tüm katmanların bir listesini görüntülemek için Kullanılan Tüm Katmanlar filtresini ters çevirebilirsiniz.

### Bir katman filtresini ters çevirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgin > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir katman filtresi seçin.
- 3 Filtreyi Ters Çevir aracına tıklayın ().
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

**Filtre, kapatılana kadar ters çevrilmiş olarak kalır.**

*Bir filtrenin içeriği yanlış görünüyorsa, bunun nedeni ters çevrilmiş olması olabilir.*



---





### **Katman özellikleri filtrelerini içe ve dışa aktarma**

Katman özellikleri filtreleri .lst dosyaları olarak içe ve dışa aktarılabilir.

#### **Katman özellikleri filtrelerini içe aktarmak için**

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Katman Filtresini İçe Aktar aracına tıklayın ().
- 3 Katman filtresini kaydetmek istediğiniz yere gidin, bir ad yazın ve ardından Kaydet'e tıklayın.
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.



#### **Katman özellikleri filtrelerini dışa aktarmak için**

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
- *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dışa aktarmak istediğiniz katman filtresini seçin.
- 3 Katman Filtresini Dışa Aktar aracına tıklayın ().
- 4 Katman filtresini (.lst dosyası) bulun ve seçin.
- 5 Aç'a tıklayın.
- 6 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.


### **Geçerli katmanı ayarlama**

Yeni varlıklar oluşturduğunuzda, bunlar geçerli katmana çizilir. Yeni varlıkları farklı bir katmana çizmek için, önce o katmanı geçerli katman yapmanız gerekir.

### Bir katmanı geçerli kılmak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Katman Adı listesinde, geçerli hale getirmek istediğiniz katmanı seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Geçerli'yi seçin.
  - Katman Adı listesinde, geçerli kılmak istediğiniz adı seçin ve ardından Geçerli aracını (  ) tıklatın.
  - Katman Adı listesinde katman adına çift tıklayın.
  - Değiştirmek istediğiniz katman adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Geçerli öğesini seçin.
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Geçerli katmanı mevcut bir varlığın katmanına ayarlamak için

- 1 Set Layer By Entity (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanı Varlığa Göre Ayarla'yı (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katman Araçları > Katmanı Varlığa Göre Ayarla'yı seçin.
  - Katman Araçları araç çubuğunda, Katmanı Varlığa Göre Ayarla aracını tıklatın.
  - *setlayer* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geçerli katmanı ayarlamak için varlığı seçin.

---

#### Komut çubuğunu kullanın.

*Komut çubuğuna LAYBYENT yazın ve Ayarla'yı seçin veya LAYMCUR yazın, ardından geçerli olmasını istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.*

---


### Katman görünürlüğünü kontrol etme

Bir katman görünür veya görünmez olabilir. Görünmez katmanlardaki varlıklar görüntülenmez ve yazdırılmaz. Katman görünürlüğünü kontrol ederek, inşaat çizimleri veya notlar gibi gereksiz bilgileri kapatabilirsiniz. Katman görünürlüğünü değiştirerek, aynı çizimi birden fazla kullanıma sunabilirsiniz.

Örneğin, bir kat planı çiziyorsanız, aydınlatma armatürlerinin ~~ya da~~ bir katmanda ve sıhhi tesisat hatlarının konumunu başka bir katmanda çizebilirsiniz. Katmanları seçerek açıp kapatarak, elektrik mühendisliği çizimlerini ve sıhhi tesisat ~~çizimlerini~~ çizim dosyasından yazdırabilirsiniz. Daha da fazla kolaylık sağlamak için, katmanların görünürlüğünü ayrı görünüm alanları içinde kontrol edebilirsiniz; böylece bir görünüm alanında görüntülenen katmanlar aynı çizimdeki diğer görünüm alanlarında görünmez olur.

Bir katmanı kapattığınızda, o katman üzerinde çizilen varlıklar artık görünmez. Katmanı tekrar açtığınızda, o katmandaki varlıklar yeniden görüntülenir.

### **Katmanları açmak veya kapatmak için**

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Açmak veya kapatmak istediğiniz katman için Açık/Kapalı sütununa tıklayın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

Yakınlaştırma ve kaydırma gibi işlemlerin performansını artırmak veya gizli çizgiler ya da gölgeli görüntüler oluşturmak için de katmanları dondurabilirsiniz. Bir katman dondurulduğunda, bu katman üzerinde çizilen varlıklar artık görünmez.

---

#### **Kapatmak istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.**

*Komut çubuğuna LAYBYENT yazın ve Kapalı ögesini seçin veya LAYOFF yazın, ardından kapatmak istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.*

---



---


#### **Tüm katmanları açmak için bir kısayol kullanın.**

*Bir çizimdeki tüm katmanları açmak için Biçim > Katman Araçları > Tüm Katmanları Aç'ı seçin veya komut çubuğuna LAYON yazın.*

---

Harici referans katmanlarının görünürlüğünü kontrol etmek ve bunlarda yapılan değişiklikleri geçerli çizime kaydetmek için Xref Görünürlüğü'nü açın.

### **Xref Katmanı görünürlüğünü açmak için**

- 1 Katmanları Keşfet'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın

2 Xref Görünürlüğü'nden Görünüm > Kayıtlar'ı seçin.


---

**Sistem değişkenini kullanın.**

*Sistem değişkenine erişmek için visretain yazarak da xref katman görünürlüğünü açabilirsiniz.*

---

**Katmanları dondurmak veya çözmek için**

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dondurmak veya çözdürmek istediğiniz katman için Tüm Görünüm Alanları sütununa tıklayın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

**Dondurmak istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.**

*Komut çubuğuna LAYBYENT yazın ve Dondur'u seçin veya LAYFRZ yazın ve dondurmak istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.*

---

**Tüm katmanları eritmek için bir kısayol kullanın.**


*Bir çizimdeki tüm katmanları çözmek için Biçim > Katman Araçları > Tüm Katmanları Çöz'ü seçin veya komut çubuğuna LAYTHW yazın.*

---

**Katmanları kilitleme ve kilidini açma**

Bir katmanı kilitlemek, katmanda bulunan bilgilere başvurmayı kolaylaştırır, ancak varlıklarını yanlışlıkla değiştirmenizi önler. Bir katman kilitlendiğinde (ancak görünür olduğunda ve çözüldüğünde), varlıkları görünür kalır, ancak bunları düzenleyemezsiniz. Mevcut katmanı kilitlerseniz, yine de ona yeni varlıklar ekleyebilirsiniz. Bir katmanın kilidini açmak tam düzenleme yeteneklerini geri kazandırır.

### Katmanları kilitlemek veya kilidini açmak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kilitlemek veya kilidini açmak istediğiniz katman için Kilitli sütununa tıklayın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

#### Kilitlemek veya kilidini açmak istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.

*Komut çubuğuna LAYBYENT yazın ve Kilitli veya Kilidi Aç öğesini seçin ya da LAYLCK veya LAYULK yazın, ardından kilitlemek veya kilidini açmak istediğiniz katmana atanmış bir varlık seçin.*

---

### Katman baskısını kontrol etme


Katman yazdırmayı kontrol etmek, çiziminizde hangi varlıkların yazdırılacağını belirlemenin başka bir yoludur.

Katman yazdırmayı kontrol ederek, yazdırma sırasında gereksiz bilgileri kapatabilirsiniz. Örneğin, bir kat planı çiziyorsanız, ışık düzeneklerinin yerleşimini bir katmanda ve sıhhi tesisat hatlarının konumunu başka bir katmanda çizebilirsiniz. Yazdırırken katmanları seçerek açıp kapatarak, elektrik mühendisliği çizimlerini ve sıhhi tesisat çizimlerini aynı çizim dosyasından yazdırabilirsiniz. Katman baskısını değiştirerek, aynı çizimi birden fazla kullanıma sunabilirsiniz.

Bir katman için yazdırmayı kapattığınızda, o katmana çizilen varlıklar hala görünür olur, ancak yazdırılmazlar. Bir katmanın görünürlüğüne kapatırsanız, o katmana çizilen varlıklar görüntülenmez veya yazdırılmaz. Katman yazdırmayı kontrol etmek, özellikle katman görünürlüğüne açık olmasını istediğiniz ancak o katmandaki varlıkları yazdırmak istemediğiniz durumlarda yararlı olabilir.

Katmanda çizilen varlıkların yazdırılabilmesi için katman görünürlüğüne açık olması gerekir.

### Katman yazdırmayı açmak veya kapatmak için


- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yazdırmayı açmak veya kapatmak istediğiniz katman için Yazdır sütununa tıklayın.

## Katman rengini ayarlama

Bir çizimdeki her katmana bir renk atanır. ALCAD, varlık oluşturma için varsayılan renk ayarı olarak BYLAYER rengini kullanır, böylece yeni varlıklar eklendikleri katmanın renginde çizilir (Çizim Ayarları iletişim kutusunda ayarlanır).

ALCAD Explorer'ı kullanarak bir katmana atanan rengi ayarlayabilir veya değiştirebilirsiniz. Doğrudan düzenleme özelliği ile değiştirmek istediğiniz renge tıklayabilir ve ardından görüntülenen iletişim kutusundan yeni bir renk seçebilirsiniz. Bir katmanın rengini değiştirmek, o katmandaki tüm varlıkların rengini BYLAYER rengiyle otomatik olarak değiştirir.

### Katman rengini değiştirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz katman için Renk sütununa tıklayın.
- 3 Renk iletişim kutusunda, aşağıdaki sekmelerden birinde bir renk seçin:
  - **Dizin Rengi** - BYBLOCK, BYLAYER veya 255 dizin renginden birini tıklayın. Renk numarasını Dizin kutusuna da yazabilirsiniz.
  - **Gerçek Renk** - Temel bir renge tıklayın, renk paletinde bir renge tıklayın, Ton, Doygunluk ve Parlaklık (HSL) değerlerini girin veya Kırmızı, Yeşil, Mavi (RGB) değerlerini girin. Aralarından seçim yapabileceğiniz 16 milyondan fazla gerçek renk vardır.
  - **Renk Kitapları** - Listedenden bir renk kitabı seçin, ardından bir renge tıklayın. Seçimi yalnızca geçerli çizimde kullanılan renk defteri renkleriyle sınırlamak için Yalnızca Çizimde Kullanılan Renk Defteri Renklerini Göster'i seçebilirsiniz. Gerekirse, Renk Defteri Düzenleyicisi'ni tıklatarak renk defterleri oluşturun veya düzenleyin. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Renk kitaplarını kullanma" sayfa 66.
- 4 Tamam'a tıklayın.

---

### Varlıklar katmanın rengini kullanmak zorunda değildir.

*Bir varlığa, katmanın renk ayarını geçersiz kılan belirli bir renk atayabilirsiniz. Yeni bir varlık oluşturduğunuzda, geçerli rengi değiştirmek için Biçim > Renkler > Renk Seç komutunu kullanın. Mevcut bir varlık için, varlığı seçin, kısayol menüsü için sağ tıklayın ve Uygunluklar bölmesini kullanarak varlığın rengini değiştirmek için Özellikler'i seçin.*

---

Çiziminizin birçok alanında renk kullanımı hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Renklerle çalışma" sayfa 63.

## Katman çizgi tipini ayarlama


Her katman varsayılan bir çizgi tipi (tire, nokta veya boşluklardan oluşan yinelenen bir desen) kullanır. Çizgi tipi, varlıkların hem ekranda hem de yazdırıldığında görünümünü belirler.

BYLAYER çizgi tipini bu katman üzerinde çizdiğiniz tüm varlıklara atamak iyi bir fikirdir. ALCAD, Varlık Oluşturma için varsayılan çizgi tipi ayarı olarak BYLAYER çizgi tipini kullanır (Çizim Ayarları iletişim kutusunda).

ALCAD Explorer'ı kullanarak bir katmana atanan çizgi tipini ayarlayabilir veya değiştirebilirsiniz. Doğrudan düzenleme özelliği ile, değiştirmek istediğiniz çizgi tipine tıklayabilir ve ardından görüntülenen iletişim kutusundan yeni bir çizgi tipi seçebilirsiniz. Bir katmana atanan çizgi tipinin değiştirilmesi, o katman üzerinde BYLAYER çizgi tipiyle çizilen tüm varlıkların çizgi tipini değiştirir.

Yalnızca çizimde önceden ayarlanmış olan çizgi tipleri katmanlara atanabilir. Ek çizgi tipleri ayarlama hakkında daha fazla bilgi için bu bölümdeki "Çizgi tipleriyle çalışma" sayfa 267 kısmına bakın.

### Bir veya daha fazla katmana atanan çizgi tipini değiştirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezginini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *players* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz katman için Linetype sütununa tıklayın.
- 3 Çizgi Tipi iletişim kutusunda, katman için yeni bir çizgi tipi seçin veya çizgi tipi dosyanızı seçmek için Gözet'a tıklayın.

---

### Varlıklar katmanın çizgi tipini kullanmak zorunda değildir.

*Ayrıca bir varlığa, katmanın çizgi tipi ayarını geçersiz kılan belirli bir çizgi tipi de atayabilirsiniz. Yeni bir varlık oluşturduğunuzda, ALCAD Gezginini aracılığıyla geçerli çizgi tipini değiştirmek için Araçlar > ALCAD Gezginini > Çizgi Tiplerini Keşfet komutunu kullanın. Mevcut bir varlık için varlığı seçin, kısayol menüsü için sağ tıklayın ve Özellikler'i seçin. Daha sonra Özellikler bölmesini kullanarak varlığın çizgi tipini değiştirebilirsiniz.*

---

## Katman çizgi ağırlığını ayarlama

Her katman varsayılan bir çizgi ağırlığı kullanır. Satır ağırlıkları, hem ekranda hem de yazdırıldığında varlıkların kalınlığını belirler.

Tüm yeni katmanlara VARSAYILAN çizgi ağırlığı atanır, bu da .25 milimetre veya .01 inç. Bir katmana farklı bir çizgi ağırlığı atanmasını istiyorsanız, ALCAD Explorer'ı kullanarak bunu kolayca değiştirebilirsiniz. Örneğin, duvarlar, boyutlar, yapısal çelik ve elektrik planları gibi ayrı öğeleri göstermek için çiziminizin her katmanında farklı çizgi ağırlıkları isteyebilirsiniz. Bir katmana atanan çizgi ağırlığını değiştirmek, o katmanda BYLAYER çizgi ağırlığı ile çizilen tüm varlıkların çizgi ağırlığını değiştirir.

Yeni varlıklar oluşturduğunuzda, katman çizgi ağırlığını geçersiz kılmak istemediğiniz sürece, bu katman üzerinde çizdiğiniz tüm varlıklara BYLAYER çizgi ağırlığını atamak iyi bir fikirdir. ALCAD, varlıklar oluşturduğunuzda (Çizim Ayarları iletişim kutusunda) varsayılan çizgi ağırlığı ayarı olarak BYLAYER çizgi ağırlığını kullanır.


---

### Varsayılan çizgi ağırlığını değiştirebilirsiniz.

*VARSAYILAN çizgi ağırlığını değiştirmek için Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin, Görüntü sekmesine tıklayın, Çizgi Ağırlıkları sekmesine tıklayın ve ardından yeni bir varsayılan seçin.*


---

### Bir veya daha fazla katmana atanan çizgi ağırlığını değiştirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (


---

### Varlıklar katmanın çizgi ağırlığını kullanmak zorunda değildir.

*Bir varlığa, katmanın çizgi ağırlığı ayarını geçersiz kılan belirli bir çizgi ağırlığı atayabilirsiniz. Yeni bir varlık oluşturduğunuzda, geçerli çizgi ağırlığını değiştirmek için Araçlar > Çizim Ayarları > Varlık Oluşturma sekmesini kullanın. Mevcut bir varlık için  seçin, kısayol menüsü için sağ tıklayın ve Özellikler'i seçin. Daha sonra Özellikler bölmesini kullanarak varlığın çizgi ağırlığını değiştirebilirsiniz.*

---




## Katman saydamlığını ayarlama

Her katman 0 ila 90 arasında bir saydamlık değeri kullanır; burada sıfır saydamlık yok (normal görünürlük) ve 90 en fazla saydamlıktır (neredeyse görünmez).

Varsayılan olarak, her katmana sıfır saydamlık atanır. Bir katmana farklı bir saydamlık atanmasını istiyorsanız, ALCAD Explorer'ı kullanarak bunu kolayca değiştirebilirsiniz.

### Bir veya daha fazla katmana atanan saydamlığı değiştirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (

### Katman malzemesinin ayarlanması

Her katmana bir malzeme atanabilir. Varsayılan olarak, her katmana Global malzeme atanır. Bir katmana farklı bir malzeme atanmasını istiyorsanız, ALCAD Explorer'ı kullanarak bunu kolayca değiştirebilirsiniz.

### Bir veya daha fazla katmana atanan malzemeyi değiştirmek için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (

## Katman yazdırma stilini ayarlama


Çiziminizde adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanılıyorsa, her katman için bir yazdırma stili belirleyebilirsiniz. Adlandırılmış yazdırma stili tabloları, çizimdeki varlıkları gerçekten değiştirmeden, yazdırıldıklarında varlıkların nasıl görüneceğini kontrol etmek için ayarladığınız yazdırma stillerini içerir.

Çiziminizde renge bağlı yazdırma stili tabloları kullanılıyorsa, bir katman için yazdırma stili belirleyemezsiniz. Bu tür yazdırma stili tabloları, yazdırma gereksinimlerini bir katmana veya bir varlığa atanan renge göre otomatik olarak belirler. Renge bağlı yazdırma stili tablosu kullanan bir çizimi adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanmaya dönüştürme hakkında ayrıntılar için bkz. "Bir çizimin yazdırma stili tablosu türünü değiştirme" sayfa 555.

Adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanan çizimlerde, varsayılan yazdırma stili tüm yeni katmanlar için Normal'dir. İsterseniz, ALCAD Explorer'ı kullanarak bir yazdırma stili atayabilirsiniz. Bir katmana atanan yazdırma stilinin değiştirilmesi, o katmanda BYLAYER yazdırma stiliyle çizilen tüm varlıkların yazdırma stilini değiştirir.

Yeni varlıklar oluşturduğunuzda, katman yazdırma stilini geçersiz kılmak istemediğiniz sürece, o katmanda çizdiğiniz tüm varlıklara BYLAYER yazdırma stilini atamak iyi bir fikirdir. ALCAD, varlıklar oluşturduğunuzda (Çizim Ayarları iletişim kutusunda) varsayılan yazdırma stili ayarı olarak BYLAYER yazdırma stilini kullanır.

### Bir veya daha fazla katmana atanan yazdırma stilini değiştirmek için (yalnızca adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanan bir çizimde)

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz katman için Baskı Stili sütununa tıklayın.
- 3 Gerekirse, Etkin Yazdırma Stili Tablosu listesinden farklı bir yazdırma stili tablosu seçin.
- 4 Yazdırma Stilleri'nde bir yazdırma stili seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.

---

#### Varlıklar katmanın yazdırma stilini kullanmak zorunda değildir.

*Adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanan çizimlerde, bir varlığa katmanın yazdırma stili ayarını geçersiz kılan belirli bir yazdırma stili de atayabilirsiniz. Bir varlık oluşturduğunuzda yeni varlıkta, geçerli yazdırma stilini değiştirmek için Araçlar > Çizim Ayarları > Varlık Oluşturma sekmesini kullanın. Mevcut bir varlık için varlığı seçin, kısayol menüsü için sağ tıklayın ve Özellikler'i seçin. Daha sonra Özellikler bölmesini kullanarak varlığın yazdırma stilini değiştirebilirsiniz.*

---

## Katman durumları ile çalışma

Katman durumları, tek tek katmanların ve özelliklerinin koleksiyonlarıdır. **Katmanları** istediğiniz zaman geri yükleyebilirsiniz, bu da görevlerinize göre katman yapılandırılmaları arasında geçiş yapmayı kolaylaştırır.

Katman durumları da içe ve dışa aktarılabilir. Örneğin, yeni bir çizimde ihtiyacınız olan tüm **katmanlı** bir şekilde oluşturmak için, ihtiyacınız olan katmanlara sahip mevcut bir çizimden bir katman durumu oluşturup dışa aktarın ve ardından katman durumunu yeni çizime içe aktarın.


Katman durumları, çizim şablonları ve dışa veya içe aktarılan çizimler dahil olmak üzere çizime kaydedilir.

Bir katman durumuna dahil edilen her katman için aşağıdaki özellikleri ayarlayabilirsiniz:

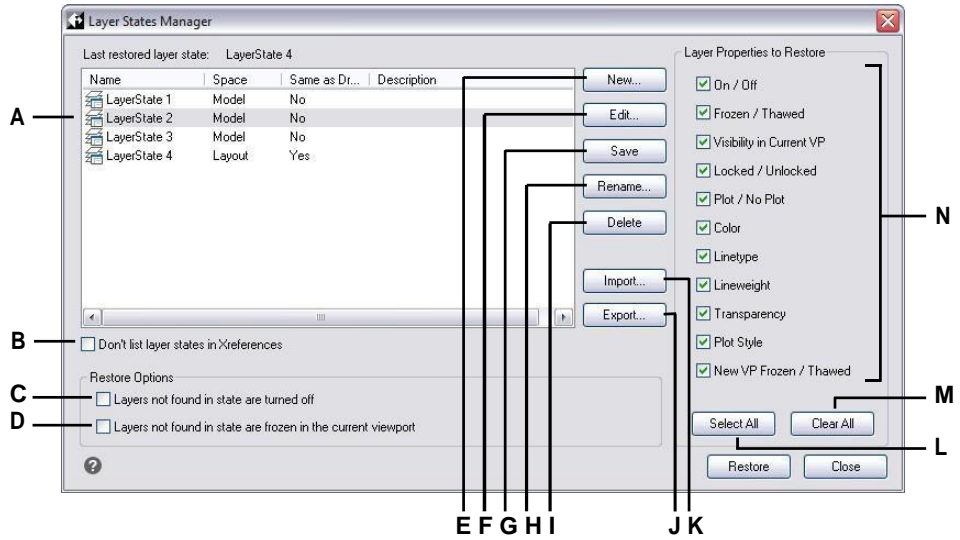
- Renk
- Linetype
- Açık/Kapalı
- Kilitle/Kilidi Aç
- Dondurma/Çözdürme
- Hat Ağırlığı
- Şeffaflık
- Yazdır
- Yeni Görünüm Alanları

*Katman Durumları Yöneticisi'nde katman durumlarını görüntüleme*

### Katman Durumları Yöneticisini görüntülemek için

1 Katman Durum Yöneticisini () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Ana Sayfa > Katman Durumları Yöneticisi'ni (Katmanlar'da) seçin.
- Menüde, Biçim > Katman Durum Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin, ardından Katman Durum Yöneticisi aracına tıklayın.
- Biçim araç çubuğunda, Katman Durumları Yöneticisi aracını tıklayın.
- *layerstate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



A Katman durumlarını görüntüler.

B Harici olarak referans verilen çizimlerde bulunan yan katman durumlarına tıklayın.

C Geri yüklendiğinde seçili katman durumunda olmayan çizim katmanlarını kapatmak için tıklayın.

D Geri yüklendiğinde seçili katman durumunda olmayan geçerli görünüm alanındaki çizim katmanlarını dondurmak için tıklayın.

E Yeni bir katman durumu oluşturmak için tıklayın.

F Seçilen katman durumunun ayarlarını değiştirmek için tıklayın.

G Geçerli katman ayarlarını çizimden seçilen katman durumuna kopyalamak için tıklayın.

H Seçilen katman durumunun adını veya açıklamasını değiştirmek için tıklayın.

I Seçili katman durumunu silmek için tıklayın.

J Seçilen katman durumunu bir .las dosyasına dışa aktarmak için tıklayın.

K Bir katman durumunu (.las dosyası) içe aktarmak için tıklayın.

L Tüm onay kutularını işaretlemek için tıklayın.

M Tüm onay kutularındaki işaretleri kaldırmak için tıklayın.

N Seçilen katman durumu için hangi özelliklerin geri yükleneceğini seçin.

### Katman durumları oluşturma


Bir çizgi tipi kitaplık dosyasından önceden tanımlanmış çizgi tiplerini yüklemenin yanı sıra, yeni çizgi tipleri de oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz yeni çizgi tiplerini başka çizimlerde kullanmak üzere bir çizgi tipi kitaplık dosyasına kaydedebilirsiniz.

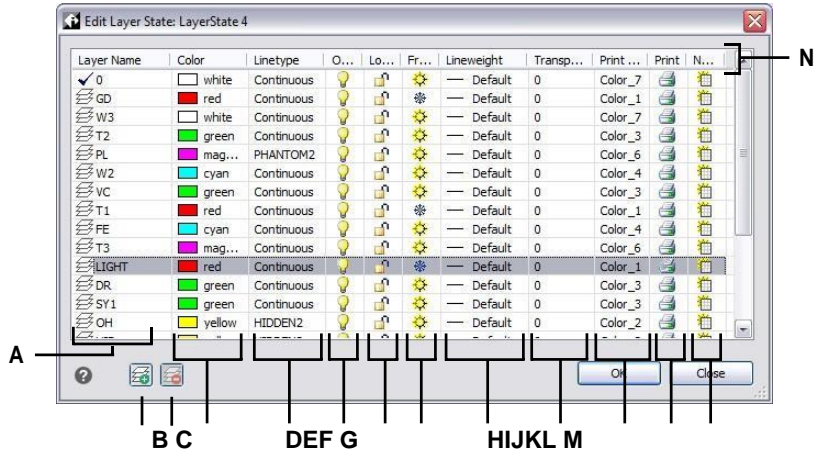
### Bir katman durumu oluşturmak için

1 Katman durumunda olmasını istediğiniz tüm katmanları oluşturun.

Katman durumu katmanını değiştirebilmenize rağmen, öncelikle çiziminizi katmanları ve özellikleri ile ayarlamalısınız, böylece katman durumunu oluşturduğunuzda tüm

ayarlarını değiştirebilirsiniz. Mevcut katman ayarlarınızı kaybetmek istemiyorsanız, bunları daha sonra geri yükleyebileceğiniz bir katman durumu olarak kaydetmeniz yeterlidir.


- 2** Katman Durumları Yöneticisini () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katman Durumları Yöneticisi'ni (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katman Durum Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin, ardından Katman Durum Yöneticisi aracına tıklayın.
  - Biçim araç çubuğunda, Katman Durumları Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *layerstate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3** Yeni'ye tıklayın.
- 4** Bir ad ve açıklama girin, ardından Tamam'a tıklayın.
- 5** Düzenle'ye tıklayın ve aşağıdakilerden birini yapın:
  - Ayarını değiştirmek için herhangi bir katman için herhangi bir sütuna tıklayın. Yeni ayar yalnızca bu katman durumu uygulandığında (geri yüklendiğinde) geçerlidir.
  - Katman Ekle aracına tıklayın ve katman durumuna eklemek için bir katman seçin.
  - Bir katman seçin ve bir katmanı katman durumundan kaldırmak için Katmanı Sil aracına tıklayın.
- 6** Tamam'a tıklayın.
- 7** Kapat'a tıklayın.



- A** Katman durumuna dahil olan katmanları görüntüler. Bir katman seçmek için tıklayın.
- B** Katman durumuna bir katman eklemek için tıklayın.
- C** Seçilen katmanı katman durumundan silmek için tıklayın.
- D** Bir katmanın rengini yalnızca bu katman durumu için değiştirmek için tıklayın.
- E** Bir katmanın çizgi tipini yalnızca bu katman durumu için değiştirmek için tıklayın.
- F** Bir katmanın açık/kapalı durumunu sadece bu katman durumu için değiştirmek için tıklayın.
- G** Bir katmanın kilitleme/kilit açma durumunu yalnızca bu katman durumu için değiştirmek üzere tıklayın.
- H** Yalnızca bu katman durumu için bir katmanın donma/çözülme durumunu değiştirmek için tıklayın.
- I** Bir katmanın çizgi ağırlığını yalnızca bu katman durumu için değiştirmek için tıklayın.
- J** Bir katmanın saydamlığını yalnızca bu katman durumu için değiştirmek için tıklayın.
- K** Bir katmanın yazdırma stilini yalnızca bu katman durumu için değiştirmek üzere tıklayın.
- L** Bir katmanın yazdırma durumunu yalnızca bu katman durumu için değiştirmek üzere tıklayın.
- M** Bir katmanın görünürlüğünü yeni görünüm alanlarında yalnızca bu katman durumu için değiştirmek üzere tıklayın.
- N** Kategorije göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.


### *Bir katman durumu uygulama*

#### **Bir katman durumunun ayarlarını uygulamak için**

- 1 Layer State Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katman Durumları Yöneticisi'ni (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katman Durum Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin, ardından Katman Durum Yöneticisi aracına tıklayın.
  - Biçim araç çubuğunda, Katman Durumları Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *layerstate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Uygulanacak katman durumunu seçin.
- 3 Tasarım gereği katman durumları her zaman bir çizimin tüm katmanlarını içermez. Aşağıdakiler için seçim yapın:
  - **Durumda bulunmayan katmanlar kapatılır** - Katman durumu uygulandıktan sonra, açılacak tek katman durumuna dahil olanlardır. İşaretlenmemişse, eşleşmeyen katmanların açık/kapalı durumu değişmez.
  - **Durumda bulunmayan katmanlar geçerli görünüm** alanında **dondurulur** - Katman durumu uygulandıktan sonra, geçerli görünüm alanında çözülecek katmanlar yalnızca katman durumuna dahil ~~durumda~~ işaretlenmemişse, eşleşmeyen katmanların donma/çözülme durumları değişmez.
- 4 Geri Yüklenecek Katman Özellikleri alanında, katman durumuna dahil edilen tüm katmanların hangi özelliklerinin uygulanacağını işaretleyin. Bir özellik işaretlenmezse, bu özellik eşleşen katmanlar için uygulanmaz.
- 5 Geri Yükle'ye tıklayın.

### *ALCAD Explorer'da katman durumlarını görüntüleme*

#### **Katman durumlarını görüntülemek için**


Aşağıdakilerden birini yapın veya Katman Durumlarını Keşfet'i seçin ():

- Şerit üzerinde Araçlar > Katman Durumları'nı seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Katman Durumlarını Keşfet öğesini seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Katman Durumlarını Keşfet aracını tıklayın.
- *explayerstates* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Araçlar > ALCAD Explorer'ı seçin ve ardından Katman Durumları öğesine tıklayın.


### *Katman durumlarını dosyalardan içe ve dışa aktarma*

Katman durumları .las dosyaları olarak içe ve dışa aktarılabilir. Katman durumlarını bir çizimden dışa aktarmak ve yeni bir çizime aktarmak, yeni çizim için ihtiyacınız olan tüm yeni katmanları oluşturmanın hızlı bir yoludur.

#### **Bir dosyadan katman durumunu içe aktarmak için**

- 1 Katman Durumları Yöneticisini () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katman Durumları Yöneticisi'ni (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katman Durum Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin, ardından Katman Durum Yöneticisi aracına tıklayın.
  - Biçim araç çubuğunda, Katman Durumları Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *layerstate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aç'a tıklayın.
- 3 İçe aktarılacak .las dosyasını seçin.
- 4 İçe Aktar'a tıklayın.

#### **Bir katman durumunu dosyaya aktarmak için**

- 1 Layer State Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katman Durumları Yöneticisi'ni (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katman Durum Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin, ardından Katman Durum Yöneticisi aracına tıklayın.
  - Biçim araç çubuğunda, Katman Durumları Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *layerstate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dışa aktarılacak katman durumunu seçin.
- 3 Dışa Aktar'a tıklayın.
- 4 .las dosyası için bir ad girin.
- 5 Tamam'a tıklayın.



## Çizgi tipleri ile çalışma

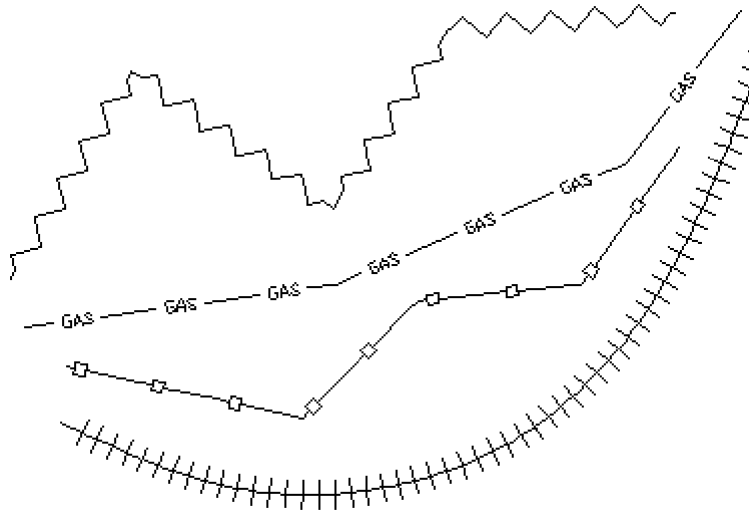
Çizgi tipleri, bir çizginin görünümünü etkileyen alternatif çizgi segmentleri, noktalar ve boşluk dizileridir.

### Çizgi türlerini anlama

ALCAD basit ve karmaşık çizgi tipleri sağlar:

- *Basit* bir çizgi tipi, tekrar eden nokta, tire veya boşluk desenlerinden oluşur.
- *Karmaşık* bir çizgi tipi, noktalar, çizgiler ve boşluklarla birlikte gömülü şekil ve metin varlıkları içerir.

Belirli bilgi türlerini temsil etmek için farklı çizgi türleri kullanabilirsiniz. Örneğin, bir vaziyet planı çiziyorsanız, sürekli bir çizgi tipi kullanarak yolları, kare direkli çizgilerden oluşan bir çizgi tipi kullanarak bir çiti veya "GAS" metnini gösteren karmaşık bir çizgi tipi kullanarak bir gaz hattını çizebilirsiniz.



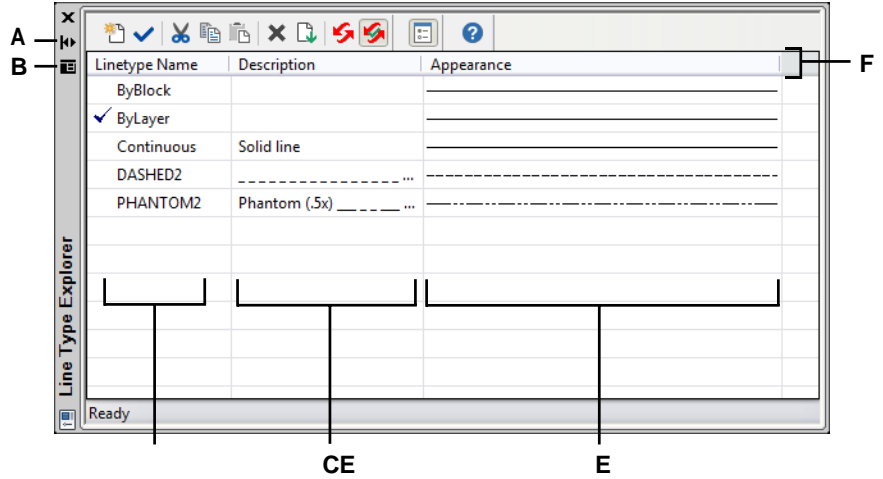
Varsayılan olarak, her çizim en az üç çizgi tipine sahiptir: CONTINUOUS, BYLAYER ve BYBLOCK. Bu çizgi tiplerini yeniden adlandıramaz veya silemezsiniz. Çiziminiz ayrıca sınırsız sayıda ek çizgi tipi içerebilir. Bir çizgi tipi kütüphane dosyasından programa daha fazla çizgi tipi yükleyebilir veya kendi tanımladığınız çizgi tiplerini oluşturup kaydedebilirsiniz.

## ALCAD Explorer'da çizgi tipi bilgilerini görüntüleme

### ALCAD Explorer Linetipleri öğesini görüntülemek için

Linetiplerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (☰):

- Şerit üzerinde Araçlar > Çizgi Tipleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Çizgi Tiplerini Keşfet öğesini seçin.
- Explorer araç çubuğunda, Çizgi Tiplerini Keşfet aracına tıklayın.
- *expltypes* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.





- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve saydamlığını seçmek için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C** Geçerli çizimde yüklü olan çizgi tiplerinin adlarını listeler. Onay işareti geçerli çizgi tipini gösterir.
- D** Geçerli çizimde yüklü olan çizgi tiplerini tanımlar.
- E** Çizgi tiplerinin çizimde nasıl görüneceğini gösterir.
- F** Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.

### Geçerli çizgi tipini ayarlama

Normalde bir varlığı geçerli katmana atanan ve BYLAYER olarak belirtilen çizgi tipini kullanarak çizersiniz. Ayrıca, katmanın çizgi tipi ayarını ayarlık bazında çizgi tipleri de atayabilirsiniz. Üçüncü bir seçenek de BYBLOCK çizgi tipini atamaktır; bu sayede yeni varlıkları bir blok halinde gruplayana kadar varsayılan çizgi tipini kullanarak çizersiniz. Varlıklar, bloğu çizime eklediğinizde geçerli çizgi tipi ayarını devralır.

### Çizgi tipini geçerli yapmak için

- 1 Linetiplerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şerit üzerinde Araçlar > Çizgi Tipleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Çizgi Tiplerini Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Çizgi Tiplerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *exptypes* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizgi Tipi Adı listesinde, geçerli kılmak istediğiniz çizgi tipini seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Geçerli'yi seçin.
  - Çizgi Tipi Adı listesinden seçin ve Geçerli aracına () tıklayın.
  - Çizgi tipi adını çift tıklatın.
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

#### Durum çubuğunu kullanın.



*Durum çubuğunda, geçerli çizgi tipi için BYLAYER sözcüğüne sağ tıklayın, Özellikler'e tıklayın ve ardından geçerli yapmak istediğiniz çizgi tipini seçin.*

---

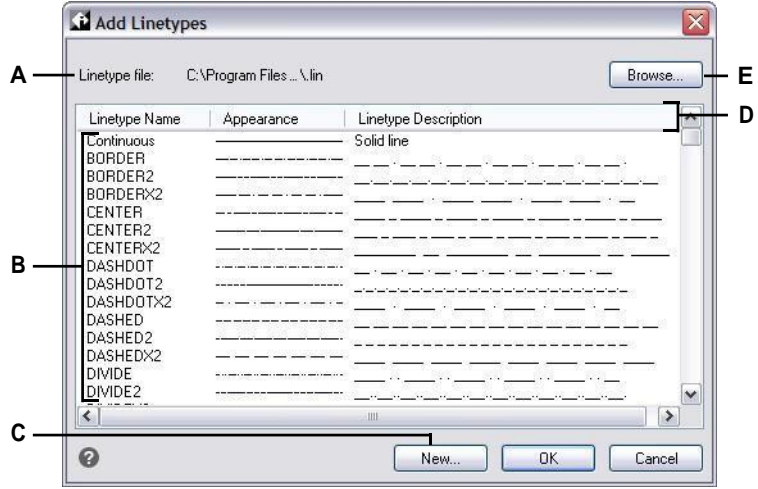
### Ek çizgi tipleri yükleniyor

Bir çizimde kullanmak üzere yeni bir çizgi tipi seçmeden önce, çizgi tipi tanımını oluşturmanız veya bir çizgi tipi kitaplık dosyasından (\*.lin) önceden tanımlanmış bir çizgi tipi yüklemeniz gerekir. ALCAD, 100'den fazla önceden tanımlanmış çizgi tipi içeren icad.lin adlı bir çizgi tipi kitaplık dosyası içerir.

#### Bir çizgi tipi kitaplığından yeni bir çizgi tipi yüklemek için

- 1 Linetiplerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şerit üzerinde Araçlar > Çizgi Tipleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Çizgi Tiplerini Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Çizgi Tiplerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *exptypes* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak Yeni Çizgi Tipi iletişim kutusunu açın:
  - Düzenle > Yeni > Çizgi Tipi'ni seçin.
  - Yeni Öğe aracına tıklayın ()
  - İmleç pencerenin sağ tarafındayken, kısayol menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve ardından Yeni > Çizgi Tipi'ni seçin.

- 3 Yüklenecek çizgi tipini seçin.
- 4 Gerekirse, yüklemek istediğiniz çizgi tipi tanımlarını içeren farklı bir çizgi tipi kitaplık dosyası seçmek için Gözet'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.




- A** Aralarından seçim yapabileceğiniz çizgi tipi tanımlarını içeren geçerli çizgi tipi kitaplığı dosyasının adını görüntüler.
- B** Bir çizgi tipi seçmek ve yüklemek için tıklayın.
- C** Geçerli çizgi tipi kitaplık dosyası için yeni bir çizgi tipi tanımı oluşturmak için tıklayın.
- D** Kategorije göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.
- E** Seçmek istediğiniz çizgi tiplerini içeren farklı bir çizgi tipi kitaplık dosyasını açmak için tıklayın.


## Hat tipleri oluşturma ve adlandırma

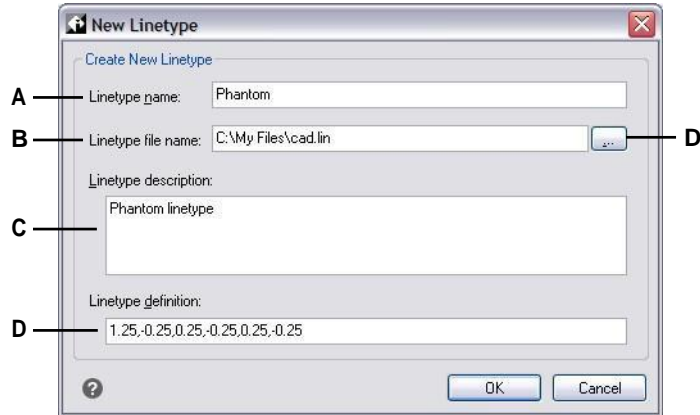
Bir çizgi tipi kitaplık dosyasından önceden tanımlanmış çizgi tiplerini yüklemenin yanı sıra, yeni çizgi tipleri de oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz yeni çizgi tiplerini başka çizimlerde kullanmak üzere bir çizgi tipi kitaplık dosyasına kaydedebilirsiniz.

### Yeni bir basit çizgi tipi oluşturma

#### Yeni bir basit çizgi tipi oluşturmak için

- 1 Linetiplerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Çizgi Tipleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Çizgi Tiplerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Çizgi Tiplerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *expltypes* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

- 2 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak Yeni Çizgi Tipi iletişim kutusunu açın:
  - Düzenle > Yeni > Çizgi Tipi'ni seçin.
  - Yeni Öğe aracına tıklayın (  ).
  - İmleciniz pencerenin sağ tarafındayken, kısayol menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve Yeni > Çizgi Tipi'ni seçin.
- 3 Yeni'ye tıklayın.
- 4 Çizgi tipinin adını yazın. Yeni hat tipi adında kelimeler arasında boşluk kullanmayın.
- 5 Gerekirse, Çizgi Tipi Dosya Adı alanında, yeni çizgi tipini eklemek istediğiniz farklı bir çizgi tipi kitaplık dosyası belirtin.
- 6 Çizgi Tipi Açıklaması alanına çizgi tipi açıklamasını yazın.  
Bu alana, bu çizgi tipinin amacını veya görünümünü hatırlamanıza yardımcı olacak herhangi bir şey yazabilirsiniz. Örneğin, çizgi tipinin görünümüne yakın metin veya semboller yazmak yararlıdır.
- 7 Çizgi Tipi Tanımı alanına çizgi tipi tanımını yazın.  
Tanım virgüllerle ayrılmış pozitif ve negatif sayılardan oluşur. Pozitif bir sayı, belirtilen çizim birimi sayısı için düz bir çizgi parçası çizer; negatif bir sayı belirtilen birim sayısı için bir boşluk oluşturur; sıfır ise bir nokta oluşturur.
- 8 Tamam'a tıklayın.





- A Yeni çizgi tipi için bir ad yazın.
- B Yeni çizgi tipini eklemek istediğiniz çizgi tipi kitaplık dosyasının yolunu girin.
- C Bu kutuya çizgi tipinin amacını veya görünümünü hatırlamanıza yardımcı olacak herhangi bir açıklama yazın.
- D Virgüllerle ayrılmış pozitif ve negatif sayılardan oluşan tipin tanımı.
- E Farklı bir çizgi tipi kitaplık dosyasına göz atmak ve seçmek için tıklayın.

## Yeni bir karmaşık çizgi tipi oluşturma

### Yeni bir complexlinetype oluşturmak için

Karmaşık bir çizgi tipi yardımcı programları, sınırları, konturları ve benzerlerini gösterebilir. Basit çizgi tiplerinde olduğu gibi, karmaşık çizgiler de kullanıcı köşeleri belirttikçe dinamik olarak çizilir. Çizgilere gömülü şekiller ve metin varlıkları her zaman tamamen görüntülenir; asla kırılmazlar.

- 1 Linetiplerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şerit üzerinde Araçlar > Çizgi Tipleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Çizgi Tiplerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Çizgi Tiplerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *exptypes* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak Yeni Çizgi Tipi iletişim kutusunu açın:
  - Düzenle > Yeni > Çizgi Tipi'ni seçin.
  - Yeni Öğe aracına tıklayın ().
  - İmleciniz pencerenin sağ tarafındayken, kısayol menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve Yeni > Çizgi Tipi'ni seçin.
- 3 Yeni'ye tıklayın.
- 4 Çizgi tipinin adını yazın. Yeni hat tipi adında kelimeler arasında boşluk kullanmayın.
- 5 Çizgi Tipi Açıklaması alanına çizgi tipi açıklamasını yazın.  
Bu alana, bu çizgi tipinin amacını veya görünümünü hatırlamanıza yardımcı olacak herhangi bir şey yazabilirsiniz. Karmaşık çizgi tipleri için, çizgi tipinin bir metin açıklamasını yazmak yararlı olacaktır.
- 6 Çizgi Tipi Tanımı alanına çizgi tipi tanımını yazın.  
Basit çizgi tiplerinde olduğu gibi, karmaşık bir çizgi tipinin sözdizimi de virgülle ayrılmış bir kalıp tanımlayıcıları listesidir. Daha fazla ayrıntı için, bu bölümdeki 273. sayfada yer alan "Karmaşık bir çizgi tipi tanımı için sözdizimi" kısmına bakın.
- 7 Tamam'a tıklayın.

***Karmaşık bir çizgi tipi tanımları için sözdizimi***

Karmaşık çizgi tipleri, desen tanımlayıcıları olarak şekil ve metin varlıklarının yanı sıra basit çizgi tiplerinin tire ve nokta tanımlayıcılarını da içerebilir.

**Şekil tanımlayıcı sözdizimi**

Aşağıdaki sözdizimini kullanarak karmaşık bir çizgi tipine bir şekil varlığı ekleyebilirsiniz:

```
[shape_name, shape_filename] veya [shape_name, shape_filename, transform]
```

Sözdizimindeki alanların tanımları aşağıdaki gibidir.

shape\_name

Çizgi tipine eklenecek şeklin adı. Şekil adı belirtilen şekil dosyasında (shape\_filename) bulunmalıdır.

shape\_filename

Derlenmiş bir şekil tanım dosyasının adı (uzantısı \*.shx). Şekil dosyası adı için herhangi bir yol tanımlanmamışsa, dosya için kütüphane yolu aranır.

dönüştürmek

Dönüşüm bağımsız değişkeni isteğe bağlıdır ve aşağıdakilerden herhangi bir dizi olabilir (her birinin önünde virgül bulunur):

R=değer Bağlı rotasyon

A=değer Mutlak rotasyon

S=değer Ölçek

X=değer X ofset

Y=değer Y ofseti

Bu sözdiziminde, *değer* işaretli bir ondalık sayıyı temsil eder. Döndürme derece cinsinden ifade edilirken, diğer seçenekler çizgi tipi ölçekli çizim birimleri cinsindedir.

rotasyon

R=değer veya A=değer

R= çizginin detaylandırılmasına göre göreceli veya teğetsel bir dönüşü belirler.

A= şeklin orijine göre mutlak dönüşünü belirler. Tüm şekiller, çizgiye göre konumlarından bağımsız olarak aynı dönüşü sahiptir. Şeklin

değerine derece için  $d$  (varsayılan), radyan için  $r$  veya grad için  $g$  eklenebilir. Döndürme atlanırsa, 0 görelî döndürme kullanılır.

ölçek

S=değer

Şeklin iç ölçeğinin çarpılacağı bir faktör belirler. Şeklin dahili ölçeği 0 ise, ölçek değeri ölçek olarak kullanılır.

X offset

X=değer

Şeklin, çizgi tipi tanımlama tepe noktasının sonundan hesaplanan çizgi tipinin X eksenini boyunca kaydırılmasını belirler. X ofseti atlanırsa veya 0 ise, şekil ofsetsiz olarak detaylandırılır. Şekillerle sürekli bir çizgi istiyorsanız bu alanı dahil edin. Bu değer S tarafından tanımlanan ölçek faktörü ile ölçeklendirilmez.

Y offset

Y=değer

Çizgi tipi tanımlama tepe noktasının sonundan hesaplanan çizgi tipinin Y eksenini boyunca şeklin kaymasını belirler. Y ofseti atlanırsa veya 0 olursa, şekil ofsetsiz olarak elabo- rated olur. Bu değer S tarafından tanımlanan ölçek faktörü ile ölçeklendirilmez.

### Metin tanımlayıcı sözdizimi

Aşağıdaki sözdizimini kullanarak karmaşık bir çizgi tipine bir metin varlığı ekleyebilirsiniz:

```
["string", style_name] veya ["string", style_name, transform]
```

Sözdizimindeki alanların tanımları aşağıdaki gibidir.

Dize

Karmaşık çizgi tipinde kullanılacak metin. Metin dizisinde ` veya " karakterlerini kullanamazsınız. Bu karakterleri kullanmak için, bunun yerine karakterin ASCII değerini içeren bir kontrol kodu (%%) girin.

style\_name

Detaylandırılacak metin stilinin adı. Belirtilen metin stili dahil edilmelidir. Atlanırsa, geçerli olarak tanımlanmış stili kullanın.

dönüştürmek

Dönüşüm bağımsız değişkeni isteğe bağlıdır ve aşağıdakilerden herhangi bir dizi olabilir (her birinin önünde virgöl bulunur):

R=değer Bağlı rotasyon

A=değer Mutlak rotasyon

S=değer Ölçek

X=değer X ofset

Y=değer Y ofseti



Bu sözdiziminde, *değer* işaretli bir ondalık sayıyı temsil eder. Döndürme derece cinsinden ifade edilirken, diğer seçenekler çizgi tipi ölçekli çizim birimleri cinsindedir.

rotasyon

R=değer veya A=değer

R= çizginin detaylandırılmasına göre göreceli veya teğetsel bir dönüşü belirler.

A= metnin orijine göre mutlak dönüşünü belirler. Tüm metin, çizgiye göre görelî konumu ne olursa olsun aynı dönüşü sahiptir. Değere derece için *d* (varsayılan), radyan için *r* veya grad için *g* eklenebilir. *Döndürme* atlanırsa, 0 görelî döndürme kullanılır.

Rotasyon, taban çizgisi ile nominal başlık yükseklikleri kutusu arasında ortalanır.

ölçek

S=değer

Stil yüksekliğinin çarpılacağı bir faktör belirler. Stil yüksekliği 0 ise, ölçek değeri ölçek olarak kullanılır.

Metnin son yüksekliği hem ölçek değeri hem de metin stiline atanan yükseklik tarafından tanımlandığından, metin stili yüksekliğini 0 olarak ayarlayarak daha öngörülebilir sonuçlar elde edersiniz. Çiziminizdeki diğer metinlerle çakışmaları önlemek için karmaşık çizgi tiplerindeki metinler için ayrı metin stilleri oluşturmanız önerilir.

X ofset

X=değer

Metnin, çizgi tipi tanımlama tepe noktasının sonundan itibaren hesaplanan çizgi tipinin X ekseni boyunca kaydırılmasını belirler. X ofseti atlanırsa veya 0 ise, metin, ofset olarak metnin sol alt köşesi kullanılarak elab- orate edilir. Metin içeren sürekli bir çizgi istiyorsanız bu alanı ekleyin. Bu değer, S tarafından tanımlanan ölçek faktörü ile ölçeklendirilmez.


Y ofset

Y=değer

Metnin, çizgi tipi tanımlama tepe noktasının sonundan itibaren hesaplanan çizgi tipinin Y ekseni boyunca kaydırılmasını belirler. Y ofseti atlanırsa veya 0 ise, metin, ofset olarak metnin sol alt köşesi kullanılarak elab- orite edilir. Bu değer, S tarafından tanımlanan ölçek faktörü ile ölçeklendirilmez.

## Çizgi türlerini değiştirme

### Bir çizgi tipi adını değiştirmek için

- 1 Linetiplerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Çizgi Tipleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Çizgi Tiplerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Çizgi Tiplerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *expltypes* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Çizgi tipini seçin ve ardından Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin.
  - Değiştirmek istediğiniz çizgi tipi adını tıklayın ve ardından yeni adı yazın.
  - Değiştirmek istediğiniz çizgi tipi adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

---

**CONTINUOUS, BYBLOCK ve BYLAYER adlı çizgi tipleri ayrılmıştır.**

*Onları yeniden adlandıramazsınız.*

---

## Metin stilleriyle çalışma

Metin stili, metnin görünümünü belirleyen biçim ayarlarının adlandırılmış, kaydedilmiş bir koleksiyondur.

### Metin stillerini anlama

Bir çizime metin eklediğinizde, metin geçerli metin stili kullanılarak oluşturulur. Metin stili yazı tipini, boyutunu, açısını, yönünü, metnin varsayılan olarak açıklayıcı olup olmadığını ve diğer metin özelliklerini belirler.

Her çizimde, başlangıçta Arial yazı tipini kullanan Standart adlı en az bir metin stili vardır. Standart stili silemezsiniz, ancak yeniden adlandırabilir veya değiştirebilirsiniz. Örneğin, yazı tipini veya yazı tipine uygulanan eğik açığı değiştirebilirsiniz. Ayrıca çiziminizde sınırsız sayıda ek metin stili kullanabilirsiniz.

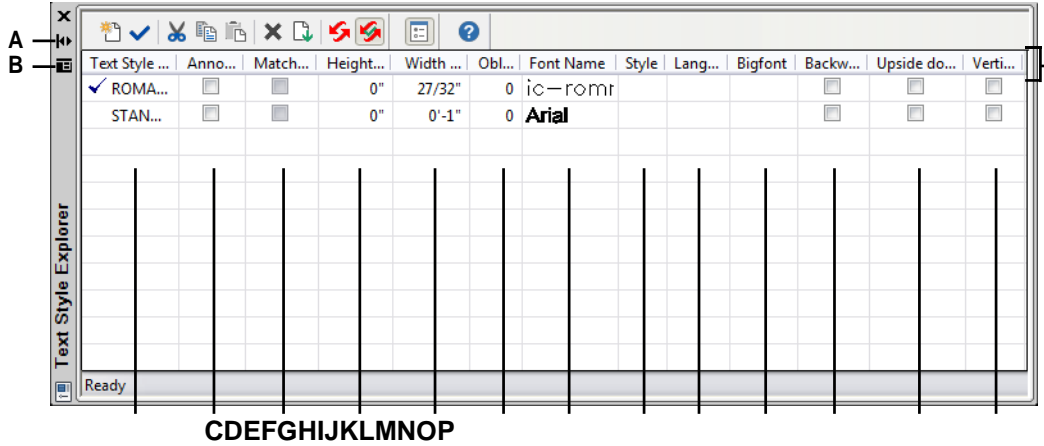
ALCAD Explorer'dan, ayarı değiştirmek için tek tıklamayla düzenleme yöntemini kullanarak bir metin stiliyle ilişkili herhangi bir ayarı doğrudan düzenleyebilirsiniz.

## ALCAD Explorer'da metin stili bilgilerini görüntüleme

### ALCAD Explorer Metin Stilleri öğesini görüntülemek için

Metin Stillerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (A):

- Şeritte Araçlar > Metin Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgin > Metin Stillerini Keşfet öğesini seçin.
- Explorer araç çubuğunda Metin Stillerini Keşfet aracını tıklayın.
- *expstyles* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



**A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.

**B** Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezgin kenetlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.

**C** Geçerli çizimde tanımlanan metin stillerinin adlarını listeler. Onay işareti geçerli stili gösterir.

**D** Metnin varsayılan olarak açıklanmış olup olmayacağını belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayabilirsiniz.

**E** Kağıt alanındaki açıklayıcı metnin görünüm alanına göre yönlendirilip yönlendirilmeyeceğini belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayabilirsiniz.

**F** Metin stili için yüksekliği görüntüler; yeni bir yükseklik yazabilirsiniz.

**G** Metin stili için genişlik faktörünü görüntüler; yeni bir genişlik faktörü yazabilirsiniz.

**H** Metin stili için eğik açığı görüntüler; yeni bir eğik açı girebilirsiniz.

**I** Stilin dayanğı yazı tipi adını görüntüler; yeni bir yazı tipi seçebilirsiniz.

**J** Kalın veya italik gibi yazı tipi stilini görüntüler; yeni bir yazı tipi stili seçebilirsiniz.

**K** Metin stilinin dayanğı dili görüntüler; yeni bir dil seçebilirsiniz.

**L** Asya dili büyük yazı tipi dosyalarının kullanılıp kullanılmadığını görüntüler (için .shx dosya yazı tipleri yalnızca).

**M** Metnin geriye doğru görünüp görünmeyeceğini belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayabilirsiniz.

**N** Metnin baş aşağı görünüp görünmeyeceğini belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayabilirsiniz.

**O** Metnin dikey olarak görünüp görünmeyeceğini belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayabilirsiniz.


**P** Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.


## Metin stilleri oluřturma ve adlandırma

Yazı tipleri harfler, sayılar, noktalama işaretleri ve sembollerden oluşan karakter kümeleridir. Her yazı tipi kendi yazı tipi dosyasında saklanır. Metin stilleri fontlara ek biçimlendirme uygular. Aynı fontu temel alarak birden fazla metin stili oluşturabilir ve fontun görünümünü deęiřtirmek için çeřitli özellikleri deęiřtirebilirsiniz. Yeni bir metin stili oluşturmak için bir fonta biçimlendirme özellikleri atarsınız.

ALCAD \*.shx yazı tipi dosyalarını kullanır ve çeřitli yazı tipleri sağlar. Bu yazı tipleri ALCAD/Fonts dizininde bulunur. AutoCAD ile çalışmak üzere tasarlanmış herhangi bir yazı tipinin yanı sıra Windows sistem yazı tiplerini de kullanabilirsiniz. Birçok yazı tipi üçüncü taraf satıcılardan temin edilebilir.

### Yeni bir metin stili oluşturmak için


- 1 Metin Stillerini Keřfet'i seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (- řeritte Araçlar > Metin Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Metin Stillerini Keřfet'i seçin.
- Explorer araç çubuęunda Metin Stillerini Keřfet aracını tıkklatın.
- *expfonts* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.

- 2 Ařaęıdakilerden birini yapın:
  - Düzen > Yeni > Metin Stili'ni seçin.
  - Yeni Öęe aracına tıkklayın ().

Metin stilleri listesine varsayılan adı NewStyle1 olan yeni bir stil eklenir.

- 3 Vurgulanan varsayılan metnin üzerine yazarak yeni stilin adını yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 4 Deęiřtirmek istedięiniz öęelerin sütunlarına tıkklayın ve yeni metin stili için seçimlerinizi yapın.
- 5 Komutu tamamlamak için pencereyi kapatın.

### Geçerli çizimdeki bir metin stili adını deęiřtirmek için

- 1 Metin Stillerini Keřfet'i seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (- řeritte Araçlar > Metin Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Metin Stillerini Keřfet'i seçin.
- Explorer araç çubuęunda Metin Stillerini Keřfet aracını tıkklatın.
- *expfonts* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.

- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Metin stilini seçin, Düzen > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz metin stili adını tıklayın, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz metin stili adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

## Metin stillerini değiştirme

Yeni bir metin stiline başlangıçta yükseklik, genişlik faktörü, eğik açı ve diğer özellikler için varsayılan değerler atanır. Bu değerleri hem yeni hem de mevcut metin stilleri için değiştirebilirsiniz. Metin stiline atanan yazı tipini de değiştirebilirsiniz. Çizime daha önce **deneyim** metne atanmış bir metin stilinin yazı tipi veya yönlendirme özelliklerini değiştirirseniz, bu stili kullanan tüm metinler değişiklikleri yansıtacak şekilde yeniden oluşturulur. Eğik açı ve yükseklik, belirtilmişse, metin oluşturulduğunda stil tanımları tarafından verilir, ancak stil değiştirildiğinde mevcut metin için güncellenmez.

Sabit metin yüksekliği değeri 0, metni çizime eklediğinizde metin yüksekliğini belirlemenizi sağlar. Başka herhangi bir değer, metnin yüksekliğini o değere ayarlar; program, çizime metin eklediğinizde metin yüksekliğini sormaz. Genişlik faktörü metnin yatay ölçeklemesini belirler. 1'den küçük bir değer metni sıkıştırır (örneğin, 0,75 metni yüzde 25 sıkıştırır); 1'den büyük bir değer metni genişletir (örneğin, 1,50 metni yüzde 50 genişletir). Eğik açı, metnin öne veya arkaya doğru eğimini 90 dereceden kayan bir açı olarak belirler. Negatif değerler metni sola; pozitif değerler metni sağa eğik hale getirir.


## Bir metin stilini değiştirmek için

- 1 Metin Stillerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (**A<sub>1</sub>**):
  - Şeritte Araçlar > Metin Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Metin Stillerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Metin Stillerini Keşfet aracını tıklayın.
  - *expfonts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz metin stili için istediğiniz sütuna tıklayın ve ardından istediğiniz değişiklikleri yapın.
- 3 Komutu tamamlamak için ALCAD Explorer penceresini kapatın.

## Geçerli metin stilini ayarlama


Bir çizime metin eklediğinizde, metin geçerli metin stili kullanılarak oluşturulur. Metin oluştururken farklı bir metin stili de seçebilirsiniz.

### Metin stilini geçerli kılmak için

- 1 Metin Stillerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (A<sub>1</sub>):
  - Şeritte Araçlar > Metin Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Metin Stillerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Metin Stillerini Keşfet aracını tıklayın.
  - *expfonts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin Stili Adı listesinde, geçerli kılmak istediğiniz stili tıklayın.
- 3 Stili geçerli stil yapmak için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:
  - Düzenle > Geçerli'yi seçin.
  - Geçerli aracına (  ) tıklayın.
  - İmleç pencerenin sağ tarafındayken, kısayol menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve Geçerli öğesini seçin.
- 4 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için ALCAD Explorer penceresini kapatın.

---

### Bir kısayol kullanın.

*Bir metin stilini Metin Stili Adı listesinde seçip Geçerli aracını (  ) tıklatarak veya Metin Stili Adı listesinde metin stili adını çift tıklatarak da geçerli hale getirebilirsiniz.*

---

## Koordinat sistemleri ile çalışma

Koordinat sistemi, çizim alanını bir orijine (0,0,0) ve orijinde kesişen bir dizi eksene göre temsil eden bir noktalar sistemidir.

### Koordinat sistemlerini anlama

Bir çizimde varlıklar oluşturduğunuzda, bunlar çizimin temel Kartezyen koordinat sistemine göre konumlandırılır. Her çizimin Dünya Koordinat Sistemi (WCS) adı verilen sabit bir koordinat sistemi vardır. WCS'yi silemez veya değiştiremezsiniz.


Ancak çiziminiz, her biri kendi 0,0,0 orijin ve yönelimine sahip ek koordinat sistemleri içerebilir. İsteddiğiniz kadar kullanıcı koordinat sistemi oluşturabilir ve daha sonra bunları kaydedip ihtiyaç duyduğunuzda geri çağırabilirsiniz. Bir koordinat sisteminin orijinini ALCAD Gezgini içinden orijin koordinatlarına tek tıklayarak ve ardından yeni koordinatlar yazarak düzenleyebilirsiniz.

Örneğin, bir binanın her bir tarafı için ayrı bir kullanıcı koordinat sistemi (UCS) oluşturabilirsiniz. Ardından, binanın doğu tarafı için UCS'ye geçerek, bu taraftaki pencereleri yalnızca x ve y koordinatlarını belirterek çizebilirsiniz.

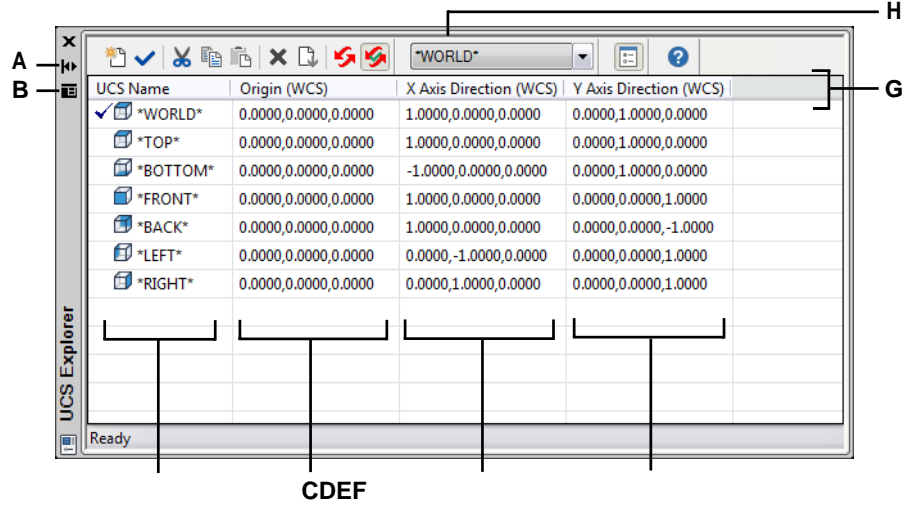
ALCAD Explorer'da Koordinat Sistemleri'ni seçerek çeşitli kullanıcı koordinat sistemleri oluşturabilir ve bunlar arasında geçiş yapabilirsiniz.

### ALCAD Explorer'da koordinat sistemi bilgilerini görüntüleme

#### Koordinat Sistemleri öğesini görüntülemek için

Koordinat Sistemlerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (

- Şeritte, Araçlar > Koordinat Sistemleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüden Araçlar > ALCAD Gezgini > Koordinat Sistemlerini Keşfet öğesini seçin.
- Araçlar > Kullanıcı Koordinat Sistemleri > Koordinat Sistemlerini Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda Koordinat Sistemlerini Keşfet aracına tıklayın.
- *expucs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezgin kenetlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C** Geçerli çizimde tanımlanmış koordinat sistemlerinin adlarını listeler. Onay işareti geçerli koordinat sistemini gösterir.
- D** WCS ile ilişkili olarak koordinat sisteminin orijini gösterir.
- E** WCS ile ilişkili olarak koordinat sisteminin altıgen eksen yönünü görüntüler.
- F** WCS ile ilişkili olarak koordinat sisteminin eksen yönünü gösterir.
- G** Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.
- H** Temel kullanıcı koordinat sistemini seçin.


## Kullanıcı koordinat sistemlerini tanımlama ve adlandırma

Bir çizim istediğiniz kadar koordinat sistemi içerebilir ve çiziminizde nasıl kullanıldıklarını daha sonra hatırlayabilmeniz için uygun isimlerle adlandırılabilir.


### ALCAD Explorer'da yeni kullanıcı koordinat sistemleri tanımlamak için

- 1 Koordinat Sistemlerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte, Araçlar > Koordinat Sistemleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüden Araçlar > ALCAD Gezgini > Koordinat Sistemlerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Koordinat Sistemlerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *expucs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Yeni > UCS'yi seçin.
  - Yeni Öğe aracına tıklayın (  ).
  - İmleciniz pencerenin sağ tarafındayken, kısayol menüsünü görüntülemek için sağ tıklayın ve Yeni > UCS'yi seçin.
- 3 Çizim penceresinde UCS'yi tanımlamak için istem kutusundan veya komut çubuğundan bir yöntem seçin.  
Örneğin, 3 *Nokta* ögesini seçin ve ardından koordinat sisteminiz için x, y ve z eksenlerini tanımlamak üzere çizim penceresinde üç nokta belirleyin.
- 4 Vurgulanan varsayılan metnin üzerine yazarak yeni kullanıcı koordinat sisteminin adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 5 Komutu tamamlamak için pencereyi kapatın.

### Geçerli çizimdeki bir kullanıcı koordinat sistemi adını değiştirmek için


- 1 Koordinat Sistemlerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Araçlar > Koordinat Sistemleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüden Araçlar > ALCAD Gezgini > Koordinat Sistemlerini Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Koordinat Sistemlerini Keşfet aracına tıklayın.
  - *expucs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Kullanıcı koordinat sistemini seçin ve ardından Düzenle > Yeniden Adlandır ögesini seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz kullanıcı koordinat sistemi adını tıklatın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz kullanıcı koordinat sistemi adını sağ tıklatın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Geçerli kullanıcı koordinat sistemini ayarlama

Yeni varlıklar çizdiğinizde, bunlar geçerli koordinat sistemine göre oluşturulur. Geçerli UCS'yi ALCAD Explorer'dan ayarlayabilirsiniz.

### Geçerli UCS'yi ALCAD Explorer'dan ayarlamak için

Aşağıdakilerden birini yapın:

- UCS Adı listesinde UCS adını çift tıklatın.
- UCS Adı listesinden UCS'yi seçin ve ardından Düzenle > Geçerli ögesini seçin.
- UCS Adı listesinden UCS'yi seçin ve ardından Geçerli aracına (  ) tıklayın.


## Adlandırılmış görünümüleriyle çalışma

Adlandırılmış görünüm, bir görünümün yönünü, sınırlarını, UCS'sini, görsel stilini, arka planını ve perspektifini vb. belirleyen görünüm ayarlarının kaydedilmiş bir koleksiyonudur. Adlandırılmış görünümler kaydedilebilir ve herhangi bir zamanda geçerli pencereye geri yüklenebilir. Adlandırılmış görünümüleri yönetmek ve görünüm arasında hızla geçiş yapmak için ALCAD Explorer'ı kullanın.

ALCAD Explorer'dan erişilebilen Görünüm Yöneticisi de yeni görünüm oluşturmak ve görünüm ayarlarını değiştirmek için kullanılır. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Adlandırılmış görünüm oluşturma ve bunlara geçiş yapma" sayfa 577.

### ALCAD Explorer'da görünümüleri görüntüleme

#### ALCAD Explorer'da görünümüleri görüntülemek için

Görünümüleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

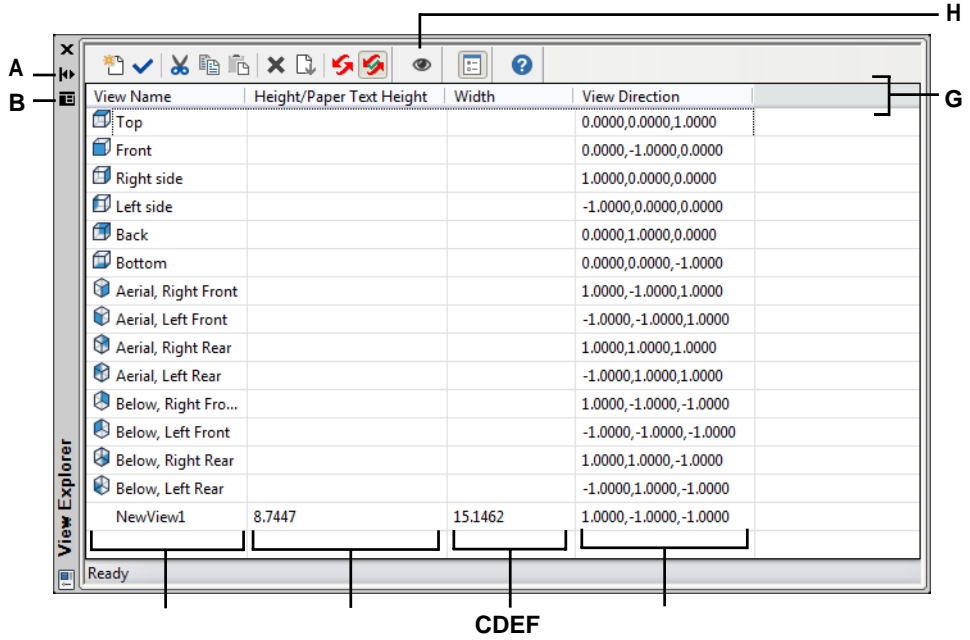
- Şeritte Araçlar > Görünümler'i seçin (Explorer'da).
- Araçlar > Görünümüleri Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda Görünümüleri Keşfet aracına tıklayın.
- *expviews* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Araçlar > ALCAD Explorer'ı seçin ve ardından Görünümler ögesine tıklayın.

---

#### Adlandırılmış görünüm çizimde saklanır.

*Bir çizimden diğerine adlandırılmış görünümüleri kopyalamak ve yapıştırmak için ALCAD Explorer'ı kullanabilirsiniz. Gezgin bir iletişim kutusu olarak görüntülemek için Palet Olarak Göster aracına tıklayarak o anda açık olan çizimleri görebilir, ardından bunlar arasında kopyalama ve yapıştırma yapabilirsiniz.*

---





- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C** Geçerli çizim içinde tanımlanan görünümün adlarını listeler.  
Onay işareti geçerli görünümü gösterir.
- D** Görünümün yüksekliğini çizim birimleri cinsinden görüntüler.
- E** Görünümün genişliğini çizim birimleri cinsinden görüntüler.
- F** WCS'de üç boyutlu koordinat olarak ifade edilen görünümün yönünü görüntüler.
- G** Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.
- H** Ek görünüm ayarlarını belirlemek üzere Görünüm Yöneticisini açmak için tıklayın.

## Görünümleri kaydetme ve adlandırma

Geçerli pencerede görüntülenen görünümü adlandırılmış görünüm olarak kaydedebilirsiniz. Adlandırılmış bir görünümü kaydettikten sonra, bu görünümü geçerli pencerede istediğiniz zaman geri yükleyebilirsiniz.

### Geçerli görünümün bir bölümünü adlandırılmış görünüm olarak kaydetmek için

- 1 Görünümleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte Araçlar > Görünümler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Görünümleri Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Görünümleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *expviews* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Yeni > Görünüm'ü seçin.
  - ALCAD Explorer araç çubuğunda Yeni Öğe aracını (  ) tıklatın.
- 3 Görünüm penceresinin ilk köşesini belirtin.
- 4 Görünüm penceresinin karşı köşesini belirtin.
- 5 Görünüm için yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

---

**Adlandırılmış görünümler, Görünüm Yöneticisi kullanılarak daha fazla şekilde oluşturulabilir.**  
*Görünümleri Keşfet'ten Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Adlandırılmış görünümler oluşturma ve bunlara geçiş yapma" sayfa 577.*


---

## Adlandırılmış görünümleri geri yükleme

Bir veya daha fazla adlandırılmış görünümü kaydettikten sonra, Görünüm komutunu veya ALCAD Gezgini'ni kullanarak bu görünümlerden herhangi birini geçerli pencerede geri yükleyebilirsiniz.

### ALCAD Explorer'dan adlandırılmış bir görünümü geri yüklemek için

Aşağıdakilerden birini yapın:

- Görünüm ayarları listesinden görünüm adını seçin ve ardından Düzenle > Geçerli ögesini seçin.
- Görünüm ayarları listesinden görünüm adını seçin ve ardından Geçerli aracı (  ) tıklatın.
- Görünüm listesinde görünüm adına çift tıklayın.

### View komutunu kullanarak adlandırılmış bir görünümü geri yüklemek için

- 1 View Manager'ı (👁) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Menüden Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geri yüklemek istediğiniz görünümü seçin.
- 3 Tamam'a tıklayın.

### Adlandırılmış görünümlerin ayarlarını değiştirme

Adlandırılmış bir görünüm oluşturduktan sonra, hedef yönü ve bükülme açısı gibi özelliklerini değiştirebilirsiniz. Bu, bir görünüm tanımlandıktan sonra görünüm ayarlarının çoğuna erişmenizi sağlar. Bazı özellikler doğrudan ALCAD Explorer'da kullanılabilirken, diğerleri Görünüm Yöneticisi'nde mevcuttur.

Yalnızca sizin oluşturduğunuz adlandırılmış görünümler değiştirilebilir; önceden ayarlanmış görünümler değiştirilemez.

### Görünüm seçeneklerini değiştirmek için

- 1 Görünümleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte Araçlar > Görünümler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > Görünümleri Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Görünümleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *expviews* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir görünümü yeniden adlandırmak için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Görünümü seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz görünüm adına tıklayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz görünüm adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Değiştirmek istediğiniz görünüm için Yükseklik, Genişlik veya Görünüm Yönü sütununa tıklayın ve ardından değişikliklerinizi yazın.
- 4 Ek değişiklikler yapmak için Görünüm Yöneticisi aracına (👁) tıklayın, istediğiniz ayarları değiştirin ve ardından iletişim kutusunu kapatın.

## Düzenlerle çalışma


Oluşturduğunuz her çizim, Model sekmesinde çalışmanızın çoğunu yaptığımız alanı içerir ve ayrıca, çizimin bir kopyasını yazdıracağınız kağıdı simüle eden Düzen sekmelerinde çok sayıda düzen içerebilir.

ALCAD Explorer'ı kullanarak bir çizimdeki düzenleri yönetebilir, bir sayfa düzeni atayabilir ve diğer çizimlerde yeniden kullanılmak üzere düzenleri kolayca kopyalayabilirsiniz.

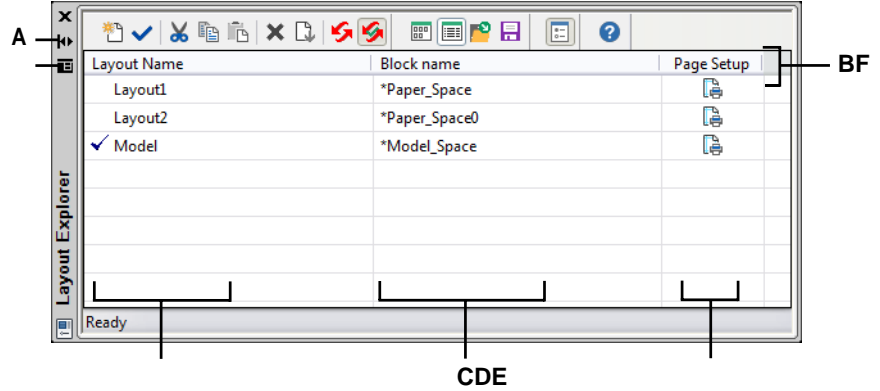
ALCAD Explorer'da bir yerleşimi aktif hale getirmek, çizim penceresinde ilgili sekmeye tıklamakla eşdeğerdir.

### ALCAD Explorer'da düzenleri görüntüleme

#### ALCAD Explorer'da düzenleri görüntülemek için

Düzenleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şerit üzerinde Araçlar > Düzenler'i seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > Düzenleri Keşfet'i seçin.
- Explorer araç çubuğunda Yerleşimleri Keşfet aracına tıklayın.
- *layouts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Araçlar > ALCAD Explorer'ı seçin ve ardından Görünümler ögesine tıklayın.





- A Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C Geçerli çizimde tanımlanan düzenlerin adlarını listeler. Onay işareti mevcut düzeni gösterir.
- D Yerleşimin ait olduğu bloğun adını görüntüler.
- E İlgili düzen için geçerli olarak atanmış sayfa kurulumunu görüntülemek veya belirtmek için tıklayın.
- F Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.

## Düzenleri oluşturma ve adlandırma


Her çizim, model için bir düzen ve 255 adede kadar başka düzen içerebilir.

### Yeni bir düzen oluşturmak için

- 1 Düzenleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Düzenler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Yerleşimleri Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Yerleşimleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *explayouts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzen > Yeni > Düzen'i seçin.
  - Yeni Öğe aracına tıklayın (  ).

Düzen listesine varsayılan bir adla yeni bir düzen eklenir.
- 3 Vurgulanan varsayılan metnin üzerine yazarak yeni yerleşimin adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Komutu tamamlamak için pencereyi kapatın.

### ALCAD Explorer'ı kullanarak bir yerleşim adını değiştirmek için

- 1 Düzenleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Düzenler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Yerleşimleri Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Yerleşimleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *explayouts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzeni seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz düzen adına tıklayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz düzen adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.


### Bir düzen için sayfa kurulum seçeneklerini belirleme

Her mizanpajın kendisine atanmış kendi sayfa ayarı olabilir. Bu, her bir mizanpaj için benzersiz yazdırma ayarlarına uyum sağlamanıza olanak tanır. Bazı mizanpajlar aynı yazdırma ayarlarını kullanıyorsa, bu mizanpajlara aynı sayfa düzeni atanabilir.


Bir modele veya mizanpaja bir sayfa düzeni atamak, her zaman belirtilen ayarlarla yazdırılacağı anlamına gelmez. Bir sayfa düzeni için belirtilen tüm yazdırma ayarları yazdırma sırasında geçersiz kılınabilir.

Sayfa kurulumları hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Sayfa kurulumlarıyla çalışma" sayfa 530.

### **Bir sayfa kurulumunu bir yerleşime atamak için**

- 1 Düzenleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın :
  - Şerit üzerinde Araçlar > Düzenler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Yerleşimleri Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Yerleşimleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *explayouts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İstedığınız düzen için Sayfa Yapısı sütununa tıklayın.
- 3 İstedığınız sayfa ayarını seçin, Geçerli Ayarla'ya tıklayın ve ardından Kapat'a tıklayın.
- 4 Komutu tamamlamak için ALCAD Explorer penceresini kapatın.

### **Atanmış bir sayfa ayarının ayarlarını değiştirmek için**

- 1 Düzenleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın :
  - Şerit üzerinde Araçlar > Düzenler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Yerleşimleri Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Yerleşimleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *explayouts* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz düzen için Sayfa Yapısı sütununa tıklayın.
- 3 Değişiklik gerektiren sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Yeni seçenekleri seçin ve ardından Tamam'a tıklayın.
- 5 Gerekirse, yerleşime atamak istediğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Geçerli Ayarla'ya tıklayın.
- 6 Kapat'a tıklayın.
- 7 Komutu tamamlamak için ALCAD Explorer penceresini kapatın.



## blokları ile çalışma

Bloklar, kaydedildikten sonra çizime tek bir varlık olarak eklenebilen ve manipüle edilebilen özel bir varlık türünü temsil eder.

### Blokları anlama

Bir blok, çizgiler, yaylar ve daireler gibi görünür varlıkların yanı sıra öznelikler adı verilen görünür veya görünmez verilerden oluşabilir. Parça numaraları ve fiyatlar gibi şeyleri izlemek ve öznelik bilgilerini harici bir veritabanına aktarmak için öznelikleri kullanabilirsiniz. Ayrıca, bir bloğun çizime kaç kez eklendiğini sayarak parça sayısını da izleyebilirsiniz. Bloklar teknik resim dosyasının bir parçası olarak saklanır.

Harici referanslar bloklara benzer kullanımlara sahiptir. Harici referansları kullanarak, tüm çizimleri geçerli çiziminize ekleyebilirsiniz. Ancak bir bloktan farklı olarak, harici referans geçerli çizimin bir parçası haline gelmez.


Blokları ALCAD Gezgini'ne kaydedebilirsiniz. ALCAD Gezgini'ni blokların kopyalarını yönetmek ve eklemek için de kullanabilirsiniz. ALCAD Gezgini, her bir blok veya harici referans hakkındaki diğer bilgilerle birlikte geçerli çizimde bulunan tüm blokların adlarını listeler.

Ayrıca bir bloğu yeniden adlandırabilir, ekleme noktasını değiştirebilir ve özelliğe tek tıklayarak ve ALCAD Explorer'da düzenlemelerinizi yaparak harici olarak referans verilen bir çizimin yolunu değiştirebilirsiniz.

ALCAD Explorer'a ek olarak, Blok Düzenleyici'yi kullanarak, çeşitli blok komutlarını kullanarak ve araç paletlerine bloklar ekleyerek de bloklarla çalışabilirsiniz. Blok Düzenleyici ve çeşitli blok komutları hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Blok" sayfa 468. Araç paletleri hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Araç paletlerini özelleştirme" sayfa 723.

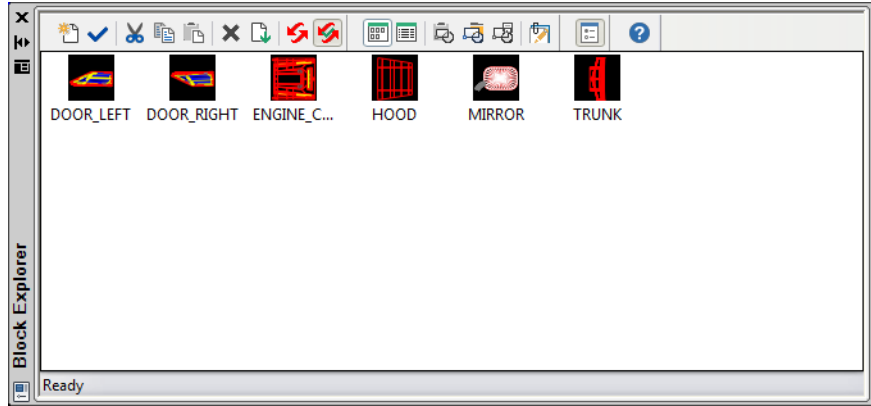
### ALCAD Explorer'da blok bilgilerini görüntüleme

#### ALCAD Explorer'da blokları görüntülemek için

Blokları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (

- Şeritte Araçlar > Bloklar'ı seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Blokları Keşfet ögesini seçin.
- Explorer araç çubuğunda Blokları Keşfet aracını tıklayın.
- *expblocks* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.







ALCAD Explorer'daki Bloklar öğesi varsayılan olarak simgeler açık durumdadır. Simgeler görünümü size her bloğun küçük bir görüntüsünü gösterir.




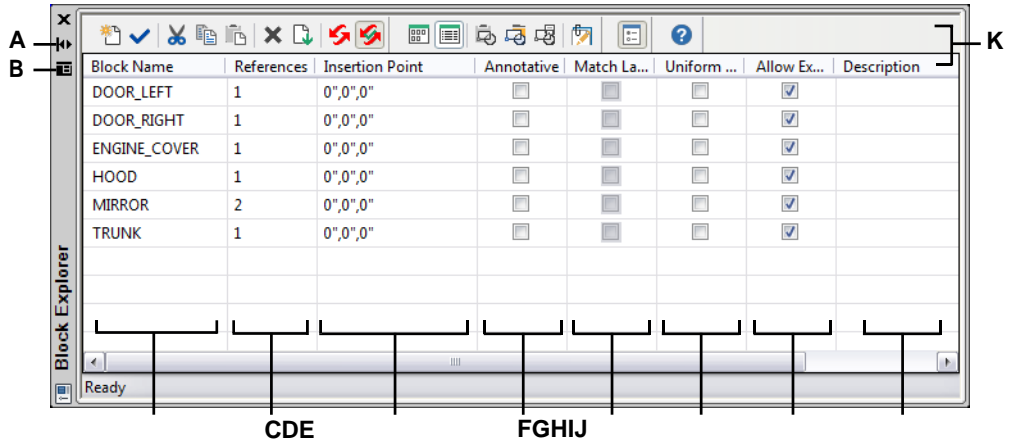
Görüntüler görünümü, seçilen çizimdeki her bloğun bir görüntüsünü gösterir. Seçmek için bir görüntüye tıklayın.

Bloklar görüntülendiğinde, Blok araç çubuğundaki ek araçlar aşağıdaki tabloda açıklanan işlevleri sağlar:

#### Blok araç çubuğundaki ek araçlar

	Araç Fonksiyonu
 Simgeler	Her bloğun bir görüntüsünü görüntüler.
 Detaylar	Her blok hakkındaki bilgileri görüntüler.
 Ekleme	Bir blok ekler.
 Harici Dosya Bloğu Ekle	Diskte bulunan bir çizimi blok olarak ekler.
 Bloğu Kaydet	Seçilen bloğu bağımsız bir <i>.dwg</i> dosyası olarak kaydeder.
 Blok Referansını Düzenle	Bir bloğun tanımını yeniden tanımlar.

Her blok hakkında daha fazla bilgi görmek için Ayrıntılar aracına  tıklayın. Ayrıntılar görünümünde, ayara tıklayıp değişikliklerinizi yazarak yolu ve ekleme noktasını düzenleyebilirsiniz.








- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve saydamlığını seçmek için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C** Geçerli çizimde tanımlanan blokların adlarını listeler. Değiştirmek için tıklayın ve yazın.
- D** Geçerli çizimde bloğun oluşma sayısını görüntüler.
- E** Geçerli çizimdeki bloğun ekleme noktasını görüntüler. Değiştirmek için tıklayın ve yazın.
- F** Bloğun varsayılan olarak açıklayıcı olup olmadığını belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayın.
- G** Bloğun, kağıt alanı içinde konumlandırıldığında, düzen görünüm alanına göre otomatik olarak yönlendirilip yönlendirilmediğini gösterir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayın. (Yalnızca açıklama blokları için kullanılabilir.)
- H** Bloğun orantılı olarak ölçeklendirilmesi gerekip gerekmediğini belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayın.
- I** Bloğun patlatılıp patlatılmayacağını belirtir; seçeneği açmak veya kapatmak için tıklayın.
- J** Bloğun açıklamasını görüntüler. Değiştirmek için tıklayın ve yazın.
- K** Kategoriyeye göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.

## Blok oluşturma ve adlandırma

İstedığınız sayıda varlığı tek bir blokta birleştirebilirsiniz. Bir blok oluşturduktan sonra, bunun kopyalarını bir çizime ekleyebilirsiniz. Her bir blok eklemesi tek bir varlık olarak ele alınır; örneğin, her bir bloğu eklediğinizde döndürebilir veya ölçeklendirebilirsiniz. Program, eklediğiniz yeni bloğun adını ALCAD Explorer'daki Blok Adı listesine ekler.

### Bir blok oluşturmak için

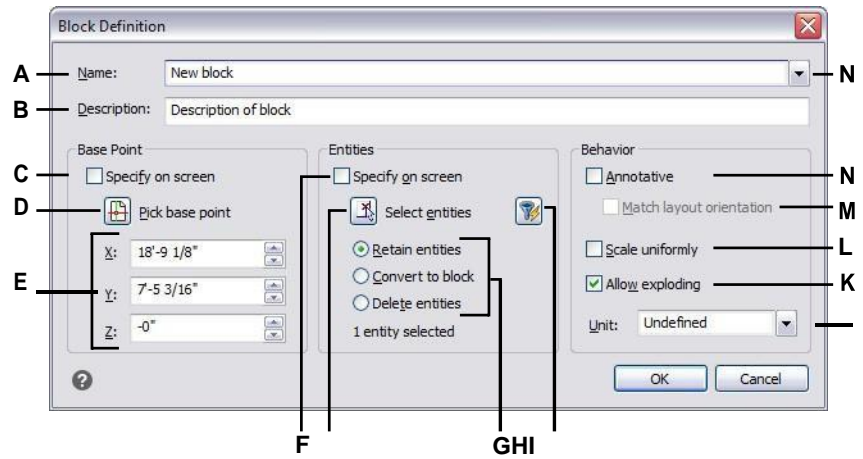
- 1 Blokları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şerit üzerinde Araçlar > Bloklar'ı seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezini > Blokları Keşfet öğesini seçin.
- Explorer araç çubuğunda Blokları Keşfet aracını tıklayın.
- *expblocks* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Yeni > Blok'u seçin.
  - ALCAD Explorer araç çubuğunda Yeni Öğe aracını () tıklayın.
- 3 Blok tanımı iletişim kutusunda, yeni blok için bir ad ve açıklama girin.
- 4 Aşağıdakilerden birini yaparak blok için ekleme noktasını belirtin:
  - **Ekranda Belirt** Tamam'a tıkladıktan sonra çizimdeki temel noktayı seçmek için bu onay kutusunu işaretleyin.
  - **Temel Noktayı Seç** İletişim kutusunu hemen geçici olarak kapatmak için tıklayın () , çizimdeki temel noktayı seçin ve ardından iletişim kutusuna geri dönün. Bu seçenek yalnızca Ekranda Belirle işaretli değilse kullanılabilir.
  - **X, Y ve Z** Temel noktanın x-, y- ve z-koordinatlarını girin. Bu seçenek yalnızca Ekranda Belirle işaretli değilse kullanılabilir.
- 5 Aşağıdakilerden birini yaparak blokta birleştirilecek varlıkları seçin:
  - **Ekranda Belirt** Tamam'a tıkladıktan sonra çizimdeki varlıkları seçmek için bu onay kutusunu işaretleyin.
  - **Varlıkları seçin** İletişim kutusunu hemen geçici olarak kapatmak için () öğesine tıklayın, çizimdeki varlıkları seçin ve ardından iletişim kutusuna geri dönün. Veya varlıkları türe veya değere göre seçmek için () öğesine tıklayabilirsiniz. Bu seçenek yalnızca Ekranda Belirle işaretli değilse kullanılabilir.
- 6 Blok oluşturulduktan sonra varlıklarla ne yapılacağını seçin:
  - Varlıkları koru Blok için seçilen varlıklar çizimde kalır.
  - Bloğa dönüştür Blok için seçilen varlıklar, çizimde kalan bloğa dönüştürülür.
  - Varlıkları sil Blok için seçilen varlıklar çizimden kaldırılır.

## 7 Blok için aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

- **Açıklayıcı** Bloğun varsayılan olarak açıklayıcı olup olmadığını belirler. Açıklamalı blokların görüntülenmesi ve yazdırılması açıklama ölçeklemesinden etkilenir. Varsayılan olarak açıklamalı ise, bloğun kağıt alanına yerleştirildiğinde düzen görünüm alanına göre otomatik olarak yönlendirilip yönlendirilmeyeceğini belirleyebilirsiniz.
- Eşit **olarak ölçeklendir** Blok ölçeklendirildiğinde en boy oranını korumak için bu onay kutusunu işaretleyin. Açıklayıcı bloklar orantılı olarak ölçeklendirilmelidir.
- **Patlamaya izin** ver Bloğun ayrı varlıklara patlamasına izin vermek için bu onay kutusunu işaretleyin.
- **Birim** Bloğun birimini tanımlar, örneğin inç veya milimetre.

## 8 Tamam'a tıklayın.

The program adds a new block to the blocks list, with the name you entered for it.



A Bloğun adını girin.

Varlıkları türe veya değere göre seçmek için tıklayorum.

B Blok için bir açıklama girin.

J Blok birimleri seçin.

C Tamam'a tıkladıktan sonra çizimdeki temel noktayı seçmek için seçin.

K Bloğun varlıklara patlatılmasına izin vermek için seçin.

D Çizimde şimdi temel noktayı seçmek için seçin.

L Blok ölçeklenirse en boy oranını korumak için seçin.

E Temel nokta koordinatlarını görüntüler veya bunları manuel olarak girebilirsiniz.

M Bloğu, kağıt alanına yerleştirildiğinde düzen görünüm alanına göre yönlendirmek için seçin (yalnızca Açıklayıcı işaretliyse kullanılabilir).


F Tamam'a tıkladıktan sonra bloğa dahil edilecek varlıkları seçmek için seçin.

N Bloğu varsayılan olarak açıklayıcı yapmak için işaretleyin.

G Çizimdeki varlıkları seçmek için tıklayın.

H Blok oluşturulduktan sonra varlıkları tutmayı, dönüştürmeyi veya silmeyi seçin.



### Geçerli çizimdeki bir blok adını değiştirmek için

- 1 Blokları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şerit üzerinde Araçlar > Bloklar'ı seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Blokları Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Blokları Keşfet aracını tıklayın.
  - *exblocks* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bloğu seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz blok adına tıklayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz blok adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Blok ekleme

Intelli-CAD Explorer'daki Blok Adı listesinde listelenen herhangi bir bloğu bir çizime ekleyebilirsiniz. Bu, herhangi bir açık çizimde bulunan blokları içerir.

#### Bir blok eklemek için

- 1 Blokları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte Araçlar > Bloklar'ı seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Blokları Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Blokları Keşfet aracını tıklayın.
  - *exblocks* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Başka bir açık çizimden bir blok eklemek istiyorsanız, ALCAD Explorer penceresinin sol tarafında çizimi seçin. (Eğer blok aynı çizim içinde yer alıyorsa, bu adımı atlayabilirsiniz).
- 3 Eklenacak bloğu seçin.
- 4 ALCAD Explorer araç çubuğunda Ekle aracını () tıklayın.
- 5 Çizimde, ekleme noktasını belirleyin.
- 6 x, y ve z ölçek faktörünü ve döndürme açısını belirtin veya istem kutusunda Bitti ögesini seçin.
- 7 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.


**Bir kısayol kullanın.**

*Araçlar > ALCAD Gezgini'ni seçip Blok Adı listesinde eklemek istediğiniz bloğun adına çift tıklayarak bir blok ekleyebilirsiniz. Ayrıca Ekle menüsünden de bir blok ekleyebilirsiniz, bkz. Bölüm 13, "Çizimlerinizdeki diğer dosyalarla çalışma".*

**Bir çizimi blok olarak ekleme**

Geçerli çizime başka bir çizimi blok olarak ekleyebilirsiniz. Bunu yaptıktan sonra, blok adı ALCAD Explorer'daki Blok Adı listesine eklenir. Eklenen çizimde daha sonra yapılan değişiklikler bu çizime yansıtılmayacaktır.



**Bir çizimi blok olarak eklemek için**

- 1 Blokları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın () tıklatın.
- 3 Blok Ekle iletişim kutusunda, eklemek istediğiniz çizimi seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 4 Çizimde, ekleme noktasını belirleyin.
- 5 x, y ve z ölçek faktörünü ve döndürme açısını belirtin veya istem kutusunda Bitti öğesini seçin.
- 6 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

**Bir bloğu ayrı bir çizim olarak kaydetme**

Bir bloğu ayrı bir çizim olarak kaydedebilir ve ardından bu ~~çizim~~ diğer çizimlerde olduğu gibi açıp değiştirebilirsiniz.

### Bir bloğu ayrı bir çizim dosyası olarak kaydetmek için

- 1 Blokları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte Araçlar > Bloklar'ı seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Blokları Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Blokları Keşfet aracını tıklayın.
  - *exblocks* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kaydetmek istediğiniz bloğu seçin.
- 3 ALCAD Explorer araç çubuğunda Bloğu Kaydet aracını () tıklayın.
- 4 Bloğu Kaydet iletişim kutusunda, bloğu kaydetmek istediğiniz klasörü seçin.
- 5 Dosya Adı alanına yeni çizim dosyası için bir ad yazın (veya varsayılanı kabul edin; bu durumda yeni çizim adı bloğun adıyla aynı olur) ve ardından Kaydet'e tıklayın.




## Harici dosyalara yapılan referanslarla çalışma

ALCAD Explorer'da, açık bir çizimden referans alınan herhangi bir dosya ile çalışabilirsiniz. Yaygın olarak kullanılan xrefs veya harici referanslı çizim dosyalarına ek olarak, raster görüntüleri, .dwf dosyalarını, .dgn dosyalarını, .pdf dosyalarını ve nokta bulutlarını da doğrudan ALCAD Explorer'dan yönetebilirsiniz.

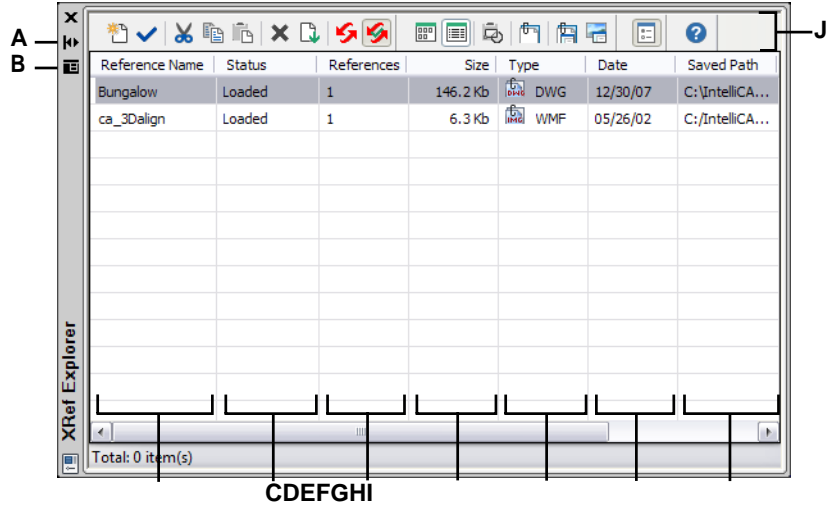
Bir çizimden harici bir dosyaya referans verdiğinizde, referans verilen dosyanın içeriği geçerli çizimde görünür, ancak içeriğin kendisi çizime eklenmez.

### ALCAD Explorer'da başvuru dosyaları hakkında bilgi görüntüleme

#### Başvuru dosyaları hakkında bilgi görüntülemek için

- 1 Dış Referansları Keşfet'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Dış Referanslar'ı seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Harici Referansları Keşfet ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Dış Referansları Keşfet aracını tıklayın.
  - *xprefs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Başvuru her dosyanın küçük bir görüntüsünü görmek için Simgeler aracına () tıklayın,
  - Her bir blok hakkında daha ayrıntılı bilgi görmek için Ayrıntılar aracına (  ) tıklayın.





- A** Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B** Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezgin kilitlememiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C** Geçerli çizimde referans verilen dosyaların adlarını listeler.
- D** Geçerli çizimdeki dosyanın yükleme durumunu görüntüler.
- E** Geçerli çizimde dosyaya kaç kez başvurulduğunu görüntüler.
- F** Dosyanın boyutunu görüntüler.
- G** Dosya türünü görüntüler.
- H** Dosyanın tarihini görüntüler.
- I** Dosyanın konumunu görüntüler.
- J** Kategorije göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.

## Başvurulan dosyaları ekleme


### Harici olarak başvuru bir dosyayı eklemek için

- Dış Referansları Keşfet'i (🔍) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Dış Referanslar (Explorer'da) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Harici Referanslar ögesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Dış Referansı Keşfet aracını tıklayın.
  - exprefs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Yeni > Dış Referans'ı seçin.
  - ALCAD Explorer araç çubuğunda Yeni Öğe aracını (📄) tıklayın.
- Tür dosyaları alanında, eklenecek dosya türünü seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- Dosya için ekleme noktasını belirtin ve ek istemleri tamamlayın.
- Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.


## Başvurulan dosyalar için ayarların değiştirilmesi

Başvurulan herhangi bir dosya, yeniden adlandırma, yeni bir konuma bağlama, kırılma ve daha fazlası dahil olmak üzere ALCAD Explorer'dan değiştirilebilir.




### Geçerli çizimde başvuru bir dosyanın adını değiştirmek için

- 1 Dış Referansları Keşfet'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Dış Referanslar'ı seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezini > Harici Referansları Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Dış Referansı Keşfet aracını tıklayın.
  - *exprefs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Dosyayı seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz dosya adına tıklayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz dosya adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Geçerli çizimde başvuru bir dosyanın adını değiştirmek için

- 1 Dış Referansları Keşfet'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Dış Referanslar (Explorer'da) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezini > Harici Referansları Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Dış Referansı Keşfet aracını tıklayın.
  - *exprefs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Dosyayı seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz dosya adına tıklayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz dosya adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Harici olarak başvuru bir dosyayı yönetmek için

- 1 Dış Referansları Keşfet'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Dış Referanslar'ı seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Harici Referansları Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Dış Referansı Keşfet aracını tıklayın.
  - *exprefs* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Listedeki bir dosya seçin, Düzenle'yi ve ardından istediğiniz seçeneği seçin.
  - İsteddiğiniz dosyaya sağ tıklayın ve kısayol menüsünden istediğiniz seçeneği seçin.
  - Görüntü Yöneticisi aracına () ya da Xref Yöneticisi aracına () tıklayın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

Harici referanslarla çalışma hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Harici Referanslar" sayfa 488.


## Boyut stilleriyle çalışma

ALCAD Explorer'dan, boyut stillerini bir çizimden diğerine kesmek, kopyalamak ve yapıştırmak için Boyut Stilleri öğesini kullanabilirsiniz.

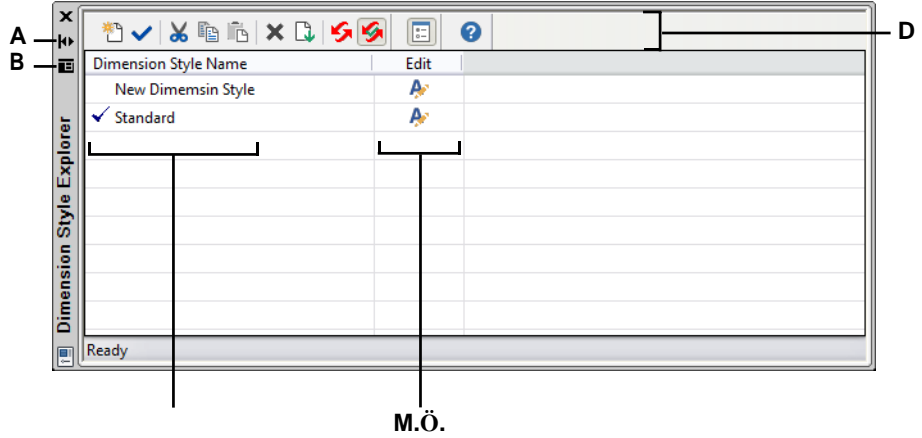
Bir boyut stili, bir boyutun görünümünü kontrol eden ayarları içerir. Bu ayarları ALCAD Gezgini içinden kontrol edemezseniz de okların, çizgilerin, metnin, birimlerin ve diğer biçimlendirme özelliklerinin görünümüyle ilgili ayarları kontrol etmek için Boyut Stilleri iletişim kutusunu kullanabilirsiniz.

### ALCAD Explorer'da boyut stili bilgilerini görüntüleme

#### ALCAD Explorer Boyut Stilleri öğesini görüntülemek için

Boyut Stillerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():

- Şeritte Araçlar > Boyut Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Boyut Stillerini Keşfet öğesini seçin.
- Explorer araç çubuğunda Boyut Stilleri aracını tıklayın.
- *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.




- A Palet için otomatik gizlemeyi açmak veya kapatmak için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- B Paletin konumunu ve şeffaflığını seçmek için tıklayın. Gezgin kilitlenmemiş bir palet olduğunda kullanılabilir.
- C Geçerli çizimde tanımlanan boyut stillerinin adlarını listeler.
- D İlgili boyut stilini düzenlemek için tıklayın.
- E Kategorije göre sıralamak için bir sütun başlığına tıklayın.


## Boyut stilleri oluşturma ve adlandırma

Boyut Stilleri öğesini Boyut Stilleri iletişim kutusuyla birlikte kullanarak yeni boyut stilleri oluşturabilir, bunları değiştirebilir ve farklı bir çizime kopyalayabilirsiniz.

### Bir boyut stili oluşturmak için

- Boyut Stillerini Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte Araçlar > Boyut Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Boyut Stillerini Keşfet öğesini seçin.
  - Explorer araç çubuğunda Boyut Stillerini Keşfet aracını tıklatın.
  - expdimstyles* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Boyut Stilleri Yöneticisi iletişim kutusunda Yeni'ye tıklayın.
- Yeni boyut stilinin adını yazın.
- Yeni boyut stili için Düzenle simgesine tıklayın.
- Boyut Stillerini Değiştir iletişim kutusunda, istediğiniz seçenekleri belirleyin.
- Tamam'a tıklayın.


### Geçerli çizimdeki bir boyut stili adını deęiřtirmek için

- 1 Boyut Stillerini Keřfet'i seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (- řeritte Araçlar > Boyut Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Boyut Stillerini Keřfet öęesini seçin.
- Explorer araç çubuęunda Boyut Stillerini Keřfet aracını tıklatın.
- *expdimstyles* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Ařaęıdakilerden birini yapın:
  - Boyut stilini seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuřuna basın.
  - Deęiřtirmek istedięiniz boyut stili adına tıklayın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
  - Deęiřtirmek istedięiniz boyut stili adına saę tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuřuna basın.
- 3 Komutu tamamlamak ve çiziminize geri dönmek için pencereyi kapatın.

### Boyut stillerini kopyalama

Çizimler arasında boyut stillerini kopyalayabilir ve yapıřtırabilirsiniz. Ařaęıdaki adımlara ek olarak, bir ölçü stilini seçebilir ve ALCAD Explorer'da kopyalamak için Windows kısayol tuřlarını (Ctrl+A tümünü seçmek için, Ctrl+X kesmek için, Ctrl+C kopyalamak için, Ctrl+V yapıřtırmak için) kullanabilirsiniz. Bu kısayol tuřlarını dięer tüm ALCAD Explorer öęeleri için de kullanabilirsiniz.

### Bir boyut stilini bir çizimden dięerine kopyalamak için

- 1 Boyut Stillerini Keřfet'i seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (- řeritte Araçlar > Boyut Stilleri'ni seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Boyut Stillerini Keřfet öęesini seçin.
- Explorer araç çubuęunda Boyut Stillerini Keřfet aracını tıklatın.
- *expdimstyles* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Kopyalamak istedięiniz boyut stili adına saę tıklayın.
- 3 Kısayol menüsünden Kopyala öęesini seçin.
- 4 Sol bölmede, boyut stilini kopyalamak istedięiniz çizimi seçin.
- 5 Bu çizim için Boyut Stilleri öęesine tıklayın.
- 6 Saę bölmede saę tıklayın ve ardından kısayol menüsünden Yapıřtır'ı seçin.

---

### Her çizim, Standard adında bir boyut stili içerir.

*Bu boyut stilini silemezsiniz, ancak Intelli-CAD Explorer içinden yeniden adlandırabilir veya Boyut Stilleri iletişim kutusundaki özelliklerini deęiřtirebilirsiniz.*


---

## Gruplarla çalışma

ALCAD Explorer'da, açık bir çizimde bulunan grupları (tek bir birim olarak birlikte kaydedilen varlık koleksiyonları) yönetebilir, yeni gruplar oluşturabilir, bir grupta bulunan varlıkları yönetebilir ve grupların ayarlarını değiştirebilirsiniz.

### ALCAD Explorer'da gruplar hakkında bilgi görüntüleme

#### ALCAD Explorer'da grupları görüntülemek için


1 Grupları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (

- Şeritte Araçlar > Gruplar'ı seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Grupları Keşfet ögesini seçin.
- Biçim araç çubuğunda, Grupları Keşfet aracına tıklayın.
- *expgroups* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### ALCAD Explorer kullanarak yeni bir grup oluşturma

#### ALCAD Explorer kullanarak yeni bir grup oluşturmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Düzenle > Yeni > Grup'u seçin.
- ALCAD Explorer araç çubuğunda, Yeni Öğe aracına tıklayın (). Anonim olarak yeni bir grup eklenir.

2 Vurgulanan varsayılan metnin üzerine yazarak yeni grubun adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

3 Gruba dahil edilecek varlıkları seçmek için [+] aracına tıklayın; gruptan çıkarılacak varlıkları seçmek için [-] aracına tıklayın.

Ayrıca Varlık Sayısı sütununa tıklayabilir ve Varlık Ekle veya Varlık Kaldır'ı seçebilirsiniz.

4 Varlıkları seçmeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.

5 Komutu tamamlamak için pencereyi kapatın.

## Grupları değiştirme

### ALCAD Explorer kullanarak bir grubu değiştirmek için

- 1 Explorer'da Gruplar'ı seçin.
- 2 Bir grubu yeniden adlandırmak için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Grubu seçin, Düzenle > Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz grup adını tıklatın, yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Değiştirmek istediğiniz grup adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Yeniden Adlandır'ı seçin, yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Bir gruba varlık eklemek için grubu seçin ve [+] aracına tıklayın, çizimdeki gruba dahil edilecek varlıkları seçin, ardından varlık seçme işlemi tamamlandığında Enter tuşuna basın.
- 4 Bir gruptan varlıkları kaldırmak için grubu seçin ve [-] aracına tıklayın, çizimdeki gruptan kaldırılacak varlıkları seçin, ardından varlıkları seçmeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.
- 5 Çizimde bir grubu seçilebilir veya seçilemez yapmak için Seçilebilir seçeneğine tıklayın.
- 6 Bir gruptaki varlıkları yeniden sıralamak için grubu seçin ve Yeniden Sırala aracına tıklayın, seçimlerinizi yapın ve Tamam'a tıklayın.
- 7 Çizimde bir grup seçmek ve bu grubun gruplar listesinde vurgulanmasını sağlamak için Vurgulama aracına tıklayın, istediğiniz grubu seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Uygun grup listede vurgulanacaktır.
- 8 Komutu tamamlamak için pencereyi kapatın.

Gruplarla çalışma hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Varlıkları gruplama" sayfa 379.

## Malzemelerle çalışma


Malzemeler, render edildiklerinde varlıkların görsel görünümünü geliştiren görüntüler veya dokulardır. ALCAD Explorer'dan, bir malzeme kitaplığındaki malzemeleri çiziminize yüklemek için Malzemeler öğesini kullanabilirsiniz, böylece çiziminiz yalnızca ihtiyacınız olan malzemeleri içerir ve bu da çizim dosyası boyutunu azaltmaya yardımcı olur. Ayrıca malzemeleri kesebilir, kopyalayabilir ve bir çizimden diğerine yapıştırabilirsiniz.

Malzemeleri ALCAD Explorer'da çizime aktardıktan sonra, bunları varlıklara ve katmanlara atayabilir, eTrans- mit komutuyla oluşturulan paketlere dahil edebilir ve doğrudan ALCAD'de görsel stillerle işleyebilirsiniz.

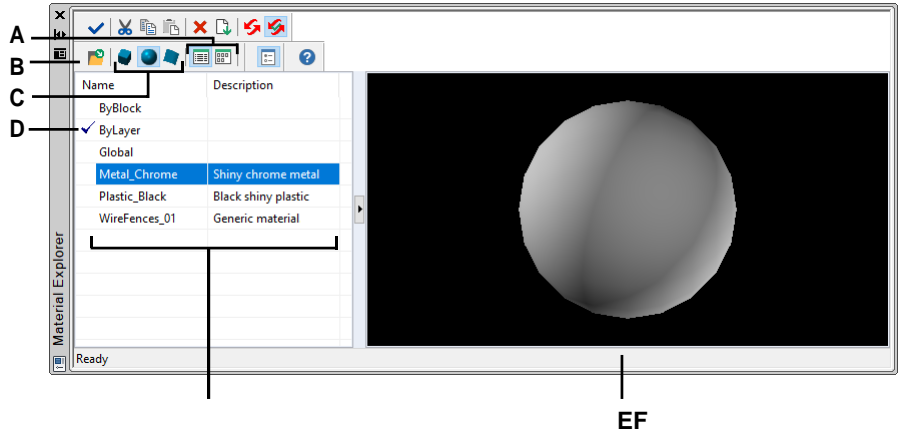
Gerçekçi görsel stilini kullanarak çizimdeki malzemeleri görüntüleyin. Görsel stillerle çalışma hakkında daha fazla ayrıntı için bkz. "Gizleme, gölgeleme ve oluşturma için dinamik görsel stilleri kullanma" sayfa 640.

### ALCAD Explorer'da malzemeler hakkında bilgi görüntüleme

#### Malzemeleri ALCAD Explorer'da görüntülemek için

1 Malzemeleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şeritte Araçlar > Malzemeler'i seçin (Explorer'da).
- Menüde Araçlar > ALCAD Gezini > Malzemeleri Keşfet öğesini seçin.
- Biçim araç çubuğunda, Malzemeleri Keşfet aracına tıklayın.
- *expmaterials* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



- A Materyalleri liste veya resim görünümünde görüntülemeyi seçin.
- B Kütüphaneden çizime malzeme eklemek için tıklayın, böylece malzemeler varlıklara ve katmanlara atanabilir.
- C Seçilen malzemeyi sağ tarafta bir küp, küre veya düzlem olarak önizlemeyi seçin.
- D Geçerli malzeme olarak ayarlamak için bir malzemeye çift tıklayın.
- E Geçerli çizimde bulunan malzemelerin adlarını listeler.
- F Seçilen malzemeyi bir şekil üzerinde görüntüler.



## Malzemeleri çizime aktarma

Malzemeler .icmat dosya uzantılı bir kütüphanede saklanır. Çizimlerin dosya boyutunu azaltmak için, kütüphaneden yalnızca çizimde ihtiyacımız olan malzemeleri içe aktarırız.

İçe aktarılan malzemeler çizimde saklanır ve daha sonra bunları varlıklara ve katmanlara atamak, eTransmit komutuyla oluşturulan paketlere dahil etmek, temizlemek ve 2D Wireframe dışında herhangi bir görsel stil kullanarak varlıklarda görüntülemek dahil olmak üzere ALCAD genelinde bunlarla çalışabilirsiniz.

### Malzemeleri bir çizime aktarmak için

- 1 Malzemeleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🗨️):
  - Şeritte Araçlar > Malzemeler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Malzemeleri Keşfet seçeneklerini belirleyin.
  - Biçim araç çubuğunda, Malzemeleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *expmaterials* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 ALCAD Explorer araç çubuğunda, Malzemeleri İçe Aktar aracını (📁) tıklayın.

---

#### Bir kısayol kullanın.

*Malzemeleri İçe Aktar iletişim kutusunu açmak için komut çubuğuna materialimport yazın.*

---



- 3 Listelerden birine sağ tıklayın ve kısayol menüsünden materyalleri seçerken nasıl görüntüleyeceğinizi seçin.
- 4 Sol tarafta, görüntülemek istediğiniz materyal kategorisini seçin.
- 5 Sağ tarafta, çizime eklemek istediğiniz malzemeleri seçin. Birden fazla malzeme seçmek için Shift + tuşuna basın.
- 6 İçe Aktar'a tıklayın.  
Seçilen malzemeler çizime eklenir ve Malzeme Gezgini'nde görünür.
- 7 İçe aktarma tamamlandığında Kapat'a tıklayın.

## Varlıklara ve katmanlara malzeme atama

Yeni varlıklar oluşturduğunuzda, bunlar geçerli malzeme ile çizilir. Yeni varlıkları farklı bir malzemeyle çizmek için önce o malzemeyi geçerli malzeme yapmanız gerekir.

Ayrıca malzemeleri belirli varlıklara ve katmanlara ayrı ayrı atayabilirsiniz.


### Bir malzeme akımı oluşturmak için

- 1 Malzemeleri Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte Araçlar > Malzemeler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araçlar > ALCAD Gezgini > Malzemeleri Keşfet öğesini seçin.
  - Biçim araç çubuğunda, Malzemeleri Keşfet aracına tıklayın.
  - *expmaterials* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geçerli kılmak istediğiniz malzemeyi seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Geçerli'yi seçin (Palet Olarak Göster açık değilse).
  - Geçerli aracına (  ) tıklayın.
  - Malzeme adına çift tıklayın.
  - Malzeme adına sağ tıklayın ve kısayol menüsünden Geçerli öğesini seçin.

### Bir kuruluşa malzeme atamak için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Malzeme Gezgini paletinden bir malzemeyi bir varlığa sürükleyip bırakın.
  - Bir varlık seçin ve Özellikler bölümünde istediğiniz malzemeyi seçin.
  - Bir varlık seçin, değiştir yazın ve malzeme özelliğini değiştirmek için yönergeleri izleyin.



### Bir katmana malzeme atamak için

- 1 Katmanları Keşfet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlar'ı seçin veya Araçlar > Katmanlar'ı (Explorer'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katmanları Keşfet'i seçin veya Araçlar > ALCAD Gezgini > Katmanları Keşfet'i seçin.
  - Explorer araç çubuğunda, Katmanları Keşfet aracını tıklayın.
  - *explayers* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz katman için Malzeme sütununa tıklayın.
- 3 Listedeki bir malzeme seçin.

### Kopyalama malzemeleri

Çizimler arasında malzemeleri kopyalayabilir ve yapıştırabilirsiniz. Aşağıdaki adımlara ek olarak, bir malzemeyi seçebilir ve ALCAD Explorer'da kopyalamak için Windows kısayol tuşlarını (Ctrl+A tümünü seçmek için, Ctrl+X kesmek için, Ctrl+C kopyalamak için, Ctrl+V yapıştırmak için) kullanabilirsiniz. Bu kısayol tuşlarını diğer tüm ALCAD Explorer öğeleri için de kullanabilirsiniz.

**Bir malzemeyi bir çizimden diğ erine kopyalamak için**

- 1 Malzemeleri Keş fet'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Ş eritte Araç lar > Malzemeler'i seçin (Explorer'da).
  - Menüde Araç lar > ALCAD Gezgini > Malzemeleri Keş fet öğesini seçin.
  - Biç im araç çubuğ unda, Malzemeleri Keş fet aracına tıklayın.
  - *expmaterials* yazın ve ardından Enter tuş una basın.
- 2 Kopyalamak istediğ iniz malzemeye sağ tıklayın.
- 3 Kısayol menüsünden Kopyala öğesini seçin.
- 4 Gerekirse, Malzeme Gezgini'ni palet yerine bir iletişim kutusu olarak görüntülemek için Palet Olarak Göster'i (  ) tıklayın. (Paletler yalnızca geçerli çizim hakkında bilgi görüntüleyebilir).
- 5 Sol bölmede, malzemeyi kopyalamak istediğ iniz çizimi seçin.
- 6 Bu çizim için Malzemeler öğesine tıklayın.
- 7 Sağ bölmede sağ tıklayın ve ardından kısayol menüsünden Yapıştır'ı seçin.

---

**Her çizim Global adında bir malzeme içerir.**

*Bu materyali silemez veya yeniden adlandıramazsınız.*

---



# Getting drawing information

ALCAD, bir çizimdeki tüm varlıklar hakkında doğru ve ayrıntılı bilgileri depolar. Mesafeleri ölçme ve alanları hesaplama araçlarını kullanarak mevcut bir çizim ve varlıkları hakkında ayrıntılar elde edebilirsiniz. Ayrıca bir çizimi düzenlemek için harcadığınız süreyi de takip edebilirsiniz. Bu bölüm nasıl yapılacağını açıklamaktadır:

- Bir varlık boyunca mesafeleri ölçün.
- Mesafeleri ve açıları ölçün.
- Bir varlığı bir dizi eşit parçaya bölün.
- Alanları hesaplayın.
- Bir çizimdeki varlıklar hakkında bilgi görüntüleyin.
- Bir çizimi düzenlemek için harcanan süreyi takip edin.

Bu bölümde açıklanan işlevlerin çoğu ALCAD'i Gelişmiş deneyim düzeyine ayarlamanızı gerektirir.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Ölçümlerin ve bölümlerin belirtilmesi.....</i>	<i>312</i>
<i>Alanların hesaplanması .....</i>	<i>315</i>
<i>Mesafelerin ve açıların hesaplanması .....</i>	<i>318</i>
<i>Çiziminiz hakkında bilgi görüntüleme .....</i>	<i>320</i>

## Ölçümlerin ve bölümlerin belirtilmesi

Bir çizgiyi, yayı, daireyi, çoklu çizgiyi, elipsi veya spline'ı bir dizi eşit parçaya bölebilir veya bir varlık boyunca belirli uzunluktaki aralıkları işaretleyebilirsiniz. (Bölmenin kırmayla aynı şey değildir.) Örneğin, bir karayolunun merkez çizgisi boyunca her 50 fitte bir istasyon noktası işaretleri yerleştirmek veya bir pencerenin plan görünümünü üç eşit genişlikte cam bölüme ayırmak ve her bölme noktasına bir tiriz yerleştirmek isteyebilirsiniz.

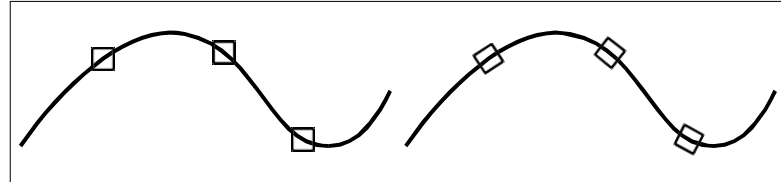
### Ölçümleri ve bölümleri anlama

Ölçümleri ve bölümleri belirtmek için bu komutları kullanın:

- Segmentlerin uzunluğu için Measure komutunu kullanın.
- Eşit uzunluktaki segmentlerin sayısı için Divide komutunu kullanın.

Yayları, daireleri, çizgileri, çoklu çizgileri, elipsleri ve spline'ları ölçülebilir veya bölebilirsiniz. Her iki komutla da, her aralığın sonuna bir blok veya nokta varlığı yerleştirerek segmentleri tanımlayabilirsiniz. Nokta kullanırsanız, nokta varlığı çıkırtını kullanarak aralıkların uçlarına yapışabilirsiniz. Nokta varlıklarının görünümü, Çizim Ayarları iletişim kutusunda kontrol ettiğiniz geçerli nokta görüntüleme türüne göre belirlenir.

Bir bloğu işaretleyici olarak kullanmak için, blok geçerli çizimde zaten tanımlanmış olmalıdır. Ayrıca, ölçtüğünüz veya böldüğünüz varlığa dik olarak hizalanması için bloğun döndürülüp döndürülmeyeceğini de belirtebilirsiniz.



Blok varlık ile hizalanmamıştır.

Blok varlık ile hizalanmıştır.

ALCAD, varlığı seçtiğiniz noktaya ve üzerinde çalıştığınız varlık türüne bağlı olarak ölçmeye veya bölmeye başlar. Çoğu varlık için ölçüm, varlığı seçmek için kullandığınız noktaya en yakın uç noktadan başlar. Ölçülecek veya bölünecek varlığı işaretleme dışında bir yöntem kullanarak seçerseniz (örneğin, bir pencere veya çit seçimi kullanarak), program sizden ölçüme başlamak istediğiniz ucu belirtmenizi ister.

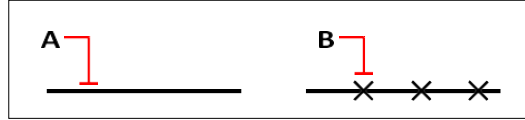
## Varlıklar üzerinde ölçüm aralıkları

Noktasal bir varlık veya bir blok kullanarak seçilen bir varlık boyunca belirli uzunluk artışlarını işaretleyebilirsiniz.

### Bir varlık boyunca aralıkları ölçmek ve bunları nokta varlıkları kullanarak işaretlemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- Ölçü'yü seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( $\frac{+}{-}$ ):
  - Şeritte, Düzenle > Ölçü'yü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Ölçü seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Ölçü aracına tıklayın.
  - measure* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Varlığı seçin.
- Segment uzunluğunu belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.



Varlığı işaret ederek seçtiğinizde, aralıklar varlığı seçtiğiniz noktaya (A) en yakın uçtan itibaren ölçülür. Bloklar veya nokta varlıkları (B) varlık boyunca belirtilen aralıkta yerleştirilir.

### Bir varlık boyunca aralıkları ölçmek ve bunları bloklar kullanarak işaretlemek

İleri düzey deneyim seviyesi

- Ölçü'yü seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( $\frac{+}{-}$ ):
  - Şeritte, Düzenle > Ölçü'yü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Ölçü seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Ölçü aracına tıklayın.
  - measure* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Varlığı seçin.
- Komut kutusunda Blok Ekle'yi seçin.
- İşaretleyici olarak eklemek istediğiniz bloğun adını yazın.
- Komut kutusunda, bloğun her bir eklentisini dikey hizalaması her zaman varlığa dik olacak şekilde döndürmek için Evet-Blokları Hizala veya bloğun her bir kopyasını sıfır döndürme açısıyla eklemek için Hayır-Hizalama Yapma seçeneklerinden birini seçin.
- Segment uzunluğunu belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.

## Kuruluşların bölümlere ayrılması

Seçilen bir varlık boyunca işaretleyiciler yerleştirebilir ve bu varlığı belirli sayıda eşit uzunlukta segmentlere bölebilirsiniz. Segmentleri işaretlemek için bir nokta varlığı veya bir blok kullanabilirsiniz.

### Bir varlığı segmentlere bölmek ve bunları nokta varlıkları kullanarak işaretlemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Bölme seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( $\frac{1-1-1}{1}$ ):
  - Şeritte, Düzenle > Ölçü'yü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Böl öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Bölme aracını tıklatın.
  - *Divide (böl)* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin.
- 3 Segment sayısını belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.



Varlığı işaret ederek seçtiğinizde, bölümler varlığı seçtiğiniz noktaya (A) en yakın uçtan başlayarak işaretlenir. Bloklar veya nokta varlıkları (B) eşit aralıklarla işaretlemek için varlık boyunca yerleştirilir.

### Bir varlığı bölümlere ayırmak ve bunları bloklar kullanarak işaretlemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Ölçü'yü seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( $\frac{1-1-1}{1}$ ):
  - Şeritte, Düzenle > Ölçü'yü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Böl öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Bölme aracını tıklatın.
  - *Divide* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin.
- 3 Komut kutusunda Blok Ekle'yi seçin.
- 4 İşaretleyici olarak eklemek istediğiniz bloğun adını yazın.
- 5 Komut kutusunda, dikey hizalaması her zaman varlığa dik olacak şekilde bloğun her bir eklemesini döndürmek için Evet-Blokları Hizala seçeneğini veya Bloğun her bir kopyasını sıfır dönüş açısıyla yerleştirmek için Hizalama Yapma.
- 6 Segment sayısını belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.




# Alanların hesaplanması

Bir çokgenin alanını ve çevresini, belirlediğiniz veya bir daire ya da kapalı çoklu çizgi ile çevrelediğiniz bir dizi noktayı temel alarak hesaplayabilirsiniz. Ayrıca birkaç birleşik varlığın alanını belirleyebilir ve toplam birleşik alandan bir veya daha fazla varlığın alanını ekleyebilir veya çıkarabilirsiniz.

## Noktalarla tanımlanan alanların hesaplanması

Bir dizi nokta belirleyerek herhangi bir kapalı bölgenin alanını ve çevresini bulabilirsiniz. Program, her noktayı birleştiren düz çizgi parçalarından oluşan hayali bir çokgen tarafından çevrelenen alanın alanını ve çevresini hesaplar.

### Belirttiğiniz noktalar tarafından tanımlanan alanı hesaplamak için

- Alanı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Alan (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Sorgulama > Alan ögesini seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda Alan aracına tıklayın.
  - area* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 İlk noktayı belirtin.

3 İkinci noktayı belirtin.

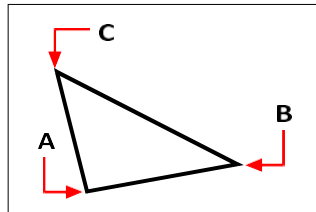
4 Ölçmek istediğiniz alanın çevresini tanımlamak için noktaları sırayla belirtmeye devam edin.

Her bir ardışık noktayı seçtiğinizde, ortaya çıkan çokgen ekranda görüntülenir.

5 Hesaplamayı tamamlamak için Enter tuşuna basın.

Tanımladığınız bölgenin alanı ve çevresi görüntülenir. Örneğin, aşağıdaki bilgi türü görüntülenir:

Alan = 11.0583, Çevre = 15.3092



Bir çokgen oluşturan noktaları (A, B, C) seçin. Daha sonra bölgenin alanı ve çevresi hesaplanır.

## Kapalı varlıkların alanlarının hesaplanması

Herhangi bir kapalı varlığın alanını bulabilirsiniz. Buna ek olarak, program seçtiğiniz varlık türüne bağlı olarak varlığın çevresini veya çevresini hesaplar.

### Kapalı bir varlığın alanını hesaplamak için

- 1 Alanı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (📄):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Alan (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Sorgulama > Alan ögesini seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda Alan aracına tıklayın.
  - *area* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda, Bir Varlığın Alanını Bul ögesini seçin.
- 3 Varlığı seçin.

Aşağıdaki bilgi türü görüntülenir:

Alan = 62,3837, Çevre = 27,9989


## Birleşik alanların hesaplanması

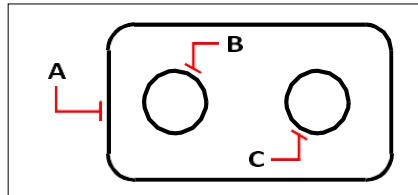
Noktaları belirterek veya varlıkları seçerek birkaç birleşik bölgenin toplam alanını bulabilirsiniz. Ayrıca, varlıkların veya çokgenlerin alanlarını çalışan bir toplamdan çıkarabilirsiniz.

### Birleşik bir alan hesaplamak üzere alanları toplamak için

- 1 Alanı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (📄):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Alan (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Sorgulama > Alan ögesini seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda Alan aracına tıklayın.
  - *area* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Alanları Birlikte Ekle ögesini seçin.
- 3 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak ilk alanı belirleyiniz:
  - Bir çokgeni tanımlayan noktaları belirleyin ve ardından istem kutusunda Alanı Belirleme İşlemi Tamamlandı ögesini seçin.
  - Komut kutusunda, Alana Varlık Ekle'yi seçin, eklemek istediğiniz varlıkları seçin ve ardından hesaplamaları tamamlamak için Enter tuşuna basın.
- 4 Komutu tamamlamak için istem kutusunda Bitti ögesini seçin.

**Birleşik bir alanı hesaplarken alanları çıkarmak için**

- 1 Alanı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Araçlar > Alan (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Sorgulama > Alan ögesini seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda Alan aracına tıklayın.
  - *area* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Alanları Birlikte Ekle ögesini seçin.
- 3 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak ilk alanı belirleyiniz:
  - Bir çokgeni tanımlayan noktaları belirleyin ve ardından istem kutusunda Alanı Belirleme İşlemi Tamamlandı ögesini seçin.
  - Komut kutusunda, Alana Varlık Ekle'yi seçin, eklemek istediğiniz varlıkları seçin ve ardından hesaplamaları tamamlamak için Enter tuşuna basın.
- 4 Komut kutusunda Alanları Çıkar ögesini seçin.
- 5 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak çıkarılacak alanı belirleyiniz:
  - Bir çokgeni tanımlayan noktaları belirleyin ve ardından istem kutusunda Alanı Belirleme İşlemi Tamamlandı ögesini seçin.
  - Komut kutusunda, Alandan Varlıkları Çıkar'ı seçin, çıkarmak istediğiniz varlıkları seçin ve ardından hesaplamaları tamamlamak için Enter tuşuna basın.
- 6 Komutu tamamlamak için istem kutusunda Bitti ögesini seçin.



Alan komutunu kullanarak contanın alanını hesaplamak için, önce tüm contanın alanını (A) toplayın ve ardından iki dairenin (B ve C) alanlarını çıkarın.

## Hesaplanan alan ayrıntılarını görüntüleme

Siz varlıkları seçtikçe, program hesaplamaları görüntüler. Komut çubuğu görüntüleniyorsa, bilgiler orada görünür. Komut çubuğu görüntülenmiyorsa, program Sorgu Geçmişi penceresini açar ve hesaplamaları görüntüler. Aşağıdaki bilgi türü görüntülenenele bir örnektir:

```
Varlık - Ekle - Çıkar - <İlk nokta>: Alanları Birlikte Ekle'yi seçin
Ekleme: Varlık - Çıkarma - <İlk nokta>: Alana Varlık Ekle'yi seçin
Alan ekleme: <Varlıkları seç>: İlk varlığı seçin
Alan = 64.6259, Çevre = 33.3049
Toplam uzunluk = 33.3049
Toplam alan = 64.6259
Ekleme alanı: <Varlıkları seçin>: Enter tuşuna basın
Ekleme: Varlık - Çıkar - <İlk nokta>: Çıkarma Alanları'nı seçin
Çıkarma işlemi: Varlık - Ekle - <İlk nokta>: Alandan Varlık Çıkar'ı seçin
Çıkarma alanı: <Varlıkları seç>: Çıkarılacak ilk varlığı seçin
Alan = 3.1597, Çevre = 6.3012 Toplam
uzunluk = 27.0036
Toplam alan = 61.4662
Çıkarma alanı: <Varlıkları seç>: Çıkarılacak ikinci varlığı seçin
Alan = 3.1597, Çevre = 6.3012 Toplam
uzunluk = 20.7024
Toplam alan = 58.3066
Çıkarma alanı: <Varlıkları seçin>: Enter tuşuna basın
Çıkarma işlemi: Varlık - Ekle - <İlk nokta>: Bitti'yi seçin
```

## Mesafelerin ve açıların hesaplanması


Aşağıdaki bilgileri belirlemek için seçtiğiniz herhangi iki nokta arasındaki mesafeyi hesaplayabilirsiniz:

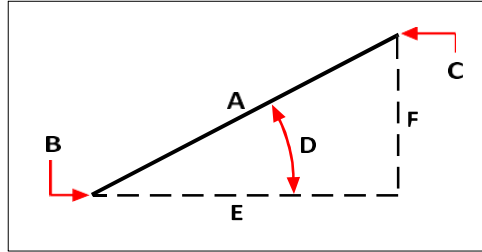
- Çizim birimleri cinsinden ölçülen noktalar arasındaki mesafe.
- Xy düzlemindeki açıları.
- Açıları xy düzleminde ölçülür.

İki nokta arasındaki x, y ve z mesafelerindeki değişim (delta).

**İki nokta arasındaki mesafeyi ve açılarını hesaplama** Noktalar arasındaki mesafeyi **hesaplarken**, kesin noktaları belirtmek için varlık çitçitlerini kullanmak genellikle yararlıdır.

### İki nokta arasındaki mesafeyi ve açılarını hesaplamak için

- 1 Mesafe (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Mesafe (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Sorgulama > Mesafe ögesini seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda Mesafe aracına tıklayın.
  - *Distance* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 İlk noktayı belirtin.
- 3 İkinci noktayı belirtin.



İki nokta (B ve C) arasındaki mesafeyi (A), xy düzlemindeki açığı (D), xy düzleminde açığı ve iki nokta arasındaki delta x (E), delta y (F) ve delta z mesafelerini hesaplamak için Uzaklık komutunu kullanın.

### Hesaplanan mesafe ayrıntılarını görüntüleme

Siz varlıkları seçtikçe, program hesaplamaları görüntüler. Komut çubuğu görüntüleniyorsa, bilgiler orada görünür. Komut çubuğu görüntülenmiyorsa, program İstem Geçmiş penceresini açar ve hesaplamaları görüntüler. Aşağıdaki bilgi türü görüntülenene bir örnektir:

Mesafe = 13.2850, XY Düzlemindeki Açık = 31°, XY Düzleminde Açık = 0°

Delta X = 11.3878, Delta Y = 6.8418, Delta Z = 0.0000

## Çiziminiz hakkında bilgi görüntüleme

Bir çizim ve içerdiği varlıklar hakkında aşağıdakiler de dahil olmak üzere çeşitli bilgiler görüntüleyebilirsiniz:

- Seçilen varlıklar hakkında çizim veritabanındaki bilgiler.
- Geçerli çizim durumu.
- Çizim üzerinde çalışmak için harcanan zaman.

Bu bilgiler Komut İstemi Geçmiş'i penceresinde ve komut çubuğunda görüntülenir.

### Varlıklar hakkında bilgi görüntüleme

Seçilen varlıklar hakkındaki bilgileri görüntüleyebilirsiniz. Bilgiler, seçtiğiniz varlıkların türüne bağlı olarak değişir. Tüm listeler aşağıdaki bilgileri görüntüler:

- Varlık türü.
- Katman.
- Renk.
- Linetype.
- Varlığın konumu (geçerli kullanıcı koordinat sistemine [UCS] göre xyz-koordinatları).
- Geçerli alan (Model sekmesindeki model alanı veya Düzen sekmesindeki kağıt alanı).
- Varlığın boyutu (bilgi, varlık türüne bağlı olarak değişir).

### Bir varlık hakkındaki bilgileri görüntülemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Varlık Bilgilerini Listele'yi (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Varlık Bilgilerini Listele (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Araçlar > Sorgulama > Varlık Bilgilerini Listele'yi seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda, Varlık Bilgilerini Listele aracına tıklayın.
  - *list* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla varlık seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.

---

#### Bir kısayol kullanın.

Çizim penceresine dönmek için F2 tuşuna basın.

---

Aşağıdaki bilgi türü görüntülenir:

Daire

---


Kulp: 2C  
Geçerli alan: Model  
Katmanı: 0  
Renk: BYLAYER  
Linetype: SÜREKLİ  
Sap: 4C  
Mevcut alan: Model  
Merkez noktası: X= -5.8583 Y= 7.2752 Z= 0.0000  
Yarıçap: 4.4562  
Çevresi: 27.9989 Alan:  
62.383y

## Harici referanslar ve bloklar hakkında özellik bilgilerini görüntüleme

Seçilen bir harici referans veya blok hakkındaki özellik bilgilerini görüntüleyebilirsiniz. Tüm listeler aşağıdaki bilgileri görüntüler:

- Varlık türü
- İsim
- Renk
- Katman
- Çizgi tipi ve çizgi tipi ölçeği
- Baskı stili
- Hat Ağırlığı
- Malzeme
- Şeffaflık
- Kalınlık

### Harici bir referans veya blok hakkındaki özellik bilgilerini görüntülemek için

- 1 List Xref/Block Properties () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Xref/Blok Özelliklerini Listele (Bloklarda) öğesini seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Bloklar > Xref/Blok Özelliklerini Listele'yi seçin.
  - *xlist* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Harici bir referans veya blok seçin.


## Çizim durumunun görüntülenmesi

Bir çizimin mevcut durumu hakkında aşağıdakiler de dahil olmak üzere bilgileri görüntüleyebilirsiniz:

- Çizim adı.
- Sınırlar.
- Yerleştirme taban noktası.
- Snap ve ızgara ayarları.
- Geçerli katman, renk ve çizgi tipi.
- Çeşitli modlar için geçerli ayarlar (dolgu, ızgara, ortogonal, snap, blips vb.).

### Çizim durumunu görüntülemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

Çizim Durumunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():

- Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları > Çizim Durumu'nu seçin veya Araçlar > Çizim Durumu'nu (Sorgulama'da) seçin.
- Menüde Araçlar > Sorgulama > Çizim Durumu ögesini seçin.
- Sorgulama araç çubuğunda Çizim Durumu aracına tıklayın.
- *status* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



**Aşağıdaki bilgi türü görüntülenir:**

Mevcut çizim adı: Site Planı

Çizim sınırları şunlardır: X=0.0000 Y=0.0000 Z=0.0000

X=12.0000 Y=9.0000 Z=0.0000

Kağıt alanı sınırları şunlardır: X=0.0000 Y=0.0000 Z=0.0000

X=12.0000 Y=9.0000 Z=0.0000

Ekran genişliği (piksel):

971 Ekran yüksekliği

(piksel): 569

Ekleme tabanı şudur: X=0.0000 Y=0.0000 Z=0.0000

Snap çözünürlüğü: X=0.5000 Y=0.5000 Z=0.0000

Izgara aralığı: X:0.5000 Y:0.5000 Z=0.0000

Geçerli katman: 0

Geçerli renk: BYLAYER

Geçerli çizgi tipi:

BYLAYER Geçerli

yükseklik: 0.0000

Mevcut kalınlık: 0.0000

Dolgu: açık

Izgara:

kapalı

Ortho:

kapalı

Snap:

kapalı

Blips:

kapalı

Sürükle:

açık

Komut yankısı: açık

Pozitif açış yönü: Saat yönünün tersine

Açısal birimler: Ondalık derece

Boyut birimleri: Ondalık

Seçim kutusu yüksekliği:

3 Çizimdeki varlıklar:

288

## Bir çizim üzerinde çalışmak için harcanan zamanı takip etme

Bir çizim üzerinde çalışmak için harcadığımız süreyle ilgili bilgileri görüntüleyebilirsiniz:

- Çizimin oluşturulduğu tarih ve saat.
- Çizimin en son kaydedildiği tarih ve saat.
- Çizim üzerinde çalışmak için harcanan toplam süre.
- Geçerli düzenleme oturumu sırasında çizim üzerinde çalışmak için harcanan süre. Geçen süre zamanlayıcısını açıp kapatabilir veya sıfırlayabilirsiniz.

### Zamanlayıcı bilgilerini görüntülemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Zaman Değişkenlerini (⌚) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Zaman Değişkenleri (Sorgulama içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Sorgulama > Zaman Değişkenleri'ni seçin.
  - Sorgulama araç çubuğunda Zaman Değişkenleri aracına tıklayın.
  - *Time (saat)* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusu seçeneklerinden birini seçin:
  - Geçen zamanlayıcıyı açmak için Zamanlayıcı Açık ögesini seçin.
  - Geçen zamanlayıcıyı kapatmak için Zamanlayıcı Kapalı ögesini seçin.
  - Zamanlayıcı bilgilerini yeniden görüntülemek için Zamanlayıcıyı Göster ögesini seçin.
  - Geçen zamanlayıcıyı sıfırlamak için Zamanlayıcıyı Sıfırla'yı seçin.
- 3 Komut kutusunda, komuttan çıkmak için İptal'i seçin.

Zamanlayıcı bilgilerini her görüntülediğinizde, aşağıdaki bilgi türü görüntülenir:

Şu anki saat Fri Dec 19 09:58:43 1997

Çizim şu tarihte oluşturuldu: Çar 17 Aralık 1997 saat

16:17:59.8090 Çizim en son şu tarihte güncellendi: Thur 18 Dec

1997 at 09:58:43.3040 Toplam düzenleme süresi: 1 2: 35:4.2345

Geçen zamanlayıcı (açık): 0 1: 21:5.6324

# Modifying entities

ALCAD, bir çizimi değiştirmek için birçok düzenleme aracı sağlar. Çizim varlıklarını kolayca taşıyabilir, döndürebilir veya uzatabilir ya da ölçeklerini değiştirebilirsiniz. Bir varlığı kaldırmak istediğinizde, birkaç fare tıklamasıyla silebilirsiniz. Ayrıca herhangi bir varlığın birden fazla kopyasını oluşturabilir ve varlıkları bir çizimden diğerine kopyalayabilirsiniz.

Genel amaçlı düzenleme komutlarını kullanarak çoğu varlığı değiştirebilirsiniz. Bazı ~~çok~~ varlıklar özel komutlar gerektirir. Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

- Varlık seçme yöntemlerini ve tutamakları kullanarak varlıkları seçin.
- Varlıkların özelliklerini değiştirin.
- Varlıkları taşıyarak, döndürerek veya görüntüleme sırasını değiştirerek yeniden düzenleyin.
- Varlıkları esneterek, ölçekleyerek, uzatarak, kırpılarak veya uzunluklarını düzenleyerek yeniden boyutlandırın.
- Varlıkları kırarak, birleştirerek, patlatarak ve gruplayarak bölün ve birleştirin.
- Çoklu çizgileri düzenleyin.
- Yivler ve filetoler oluşturun.

## **Bu bölümdeki konular**

<i>Varlıklar seçme</i> .....	326
<i>Varlıkların özelliklerini değiştirme</i> .....	343
<i>Varlıklar silme</i> .....	347
<i>Varlıkların kopyalanması</i> .....	347
<i>Varlıkların yeniden düzenlenmesi</i> .....	359
<i>Varlıkların yeniden boyutlandırma</i> .....	365
<i>Varlıklar bölme ve birleştirme</i> .....	374
<i>Çoklu çizgileri düzenleme</i> .....	382
<i>Pah kırma ve dolgu varlıklar</i> .....	389

## Varlıkları seçme

Değiştirmek için bir veya daha fazla varlıktan oluşan bir seçim kümesi oluşturabilirsiniz. Bir seçim kümesi oluşturmak için aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanın:

- Önce bir komut veya araç seçin ve ardından varlıkları seçin.
- Önce varlıkları seçin ve ardından bir komut veya araç seçin (çoğu varlık).
- İşaret ederek varlıkları seçin ve ardından bunları değiştirmek için tutamakları kullanın.

### Varlıkların ne zaman seçileceğini anlama

Bir komutu seçmeden önce veya sonra varlıkları seçebilirsiniz.

#### Önce varlıkları seçme

Varlıkları seçip ardından bir komut **çık** program seçtiğiniz varlıklar üzerinde hemen işlem yapar. Çoğu durumda, komuta özgü bir istem kutusu söz konusu düzenleme işlemi için ek seçenekler sunar. Bu noktada seçim kümesini değiştirmek isterseniz, seçim seçeneklerini içeren istem kutusunu görüntülemek için sağ tıklayın ve istediğiniz seçeneği seçin. Komutlara özgü istem kutusunu yeniden görüntülemek için tekrar sağ tıklayın.

Bir veya daha fazla varlık seçtikten sonra, Kopyala veya Taşı komutu gibi bir varlık değiştirme komutu seçebilirsiniz. Ayrıca, seçilen varlıklara uygun varlık değiştirme komutlarını içeren bir kısayol menüsü görüntülemek için farenin sağ butonuna tıklayabilir ve ardından menüden komutu seçebilirsiniz.

#### Önce bir komut seçme

İlk olarak bir varlık değiştirme aracı veya komutu seçtiğinizde, program sizden varlıkları seçmenizi ister ve bir seçme yöntemi seçebileceğiniz bir istem kutusu görüntüler. Varlıkları tek tek seçebilir veya birden fazla varlık seçmek için seçim pencereleri gibi diğer teknikleri kullanabilirsiniz.

Varlıkları seçtiğinizde, onları seçim kümesine eklersiniz. En az bir varlık seçtikten sonra, varlıkları seçim kümesinden kaldırabilirsiniz. Varlıkları seçim kümesinden çıkarmak için Enter tuşuna basın. Varlık değiştirme komutlarının çoğu daha sonra tüm seçim kümesi üzerinde etkili olur.

## Varlık seçme yöntemlerini anlama

Varlıkları seçmenizi gerektiren bir komut seçtiğinizde (örneğin, varlıkları silerken veya değiştirirken), istem kutusunda seçerek veya komut çubuğuna girerek aşağıdaki seçim yöntemlerinden herhangi birini kullanabilirsiniz:

### Varlık seçme yöntemleri

#### Selectionmethod Komut Çubuğu Açıklama


Tüm varlıkları seçin	TÜMÜ	Geçerli çizimdeki tüm varlıkları seçer.
Kümeyle fazla varlık ekler. Kümeden çıkar varlığı kaldırır. Önceki seçim P Çizimdeki son varlık	ekle+ veya - veya R Seçim P L	AAseçim kümesine bir veya daha fazla varlık ekler. Kümeden çıkar varlığı kaldırır. Önceki seçim P Çizimdeki son varlık
Pencere-İç	W	Tamamen dikdörtgen bir alan içinde bulunan varlıkları seçer seçim penceresi.
Geçiş penceresi	C	sınırları içinde bulunan veya bu sınırları geçen varlıkları seçer. dikdörtgen bir seçim penceresi.
Dış pencere	O	Dikdörtgen bir seçim penceresinin tamamen dışında kalan varlıkları seçer.
Pencere poligonu	WP	Tamamen bir poligon seçimi içinde bulunan varlıkları seçer Pencere.
CP kesişen poligon		sınırları içinde bulunan veya bu sınırları geçen varlıkları seçer. bir poligon seçim penceresi.
Dış poligon	OP	Bir poligon seçiminin tamamen dışında kalan varlıkları seçer Pencere.
Pencere çemberi	WC	Tamamen dairesel bir seçim içinde bulunan varlıkları seçer Pencere.
Geçiş çemberi	CC	sınırları içinde bulunan veya bu sınırları geçen varlıkları seçer. dairesel bir seçim penceresi.
Dış çember	OC	Dairesel bir seçimin tamamen dışında kalan varlıkları seçer Pencere.
	PointPO	Seçilen noktayı çevreleyen tüm kapalı varlıkları seçer.
	ÇitF	Bir çizgiyi veya çizgi parçalarını kesen varlıkları seçer.
Hızlı Seçim	QSELECT	Varlıkları belirtilen değere veya değer aralığına göre türüne göre seçer.
Özelliklere Göre Seçim	PRO	Belirli bir özellik kümesiyle eşleşen varlıkları seçer; örneğin, belirli bir katmandaki tüm varlıklar belirli bir renkte çizilir.

İstem kutusunu görüntülemeyen otomatik olarak birkaç seçim yöntemi de kullanabilirsiniz:

- Seçmek için bir veya daha fazla varlığa tıklayın.
- Seçim kümesine bir varlık eklemek veya seçim kümesinden bir varlığı kaldırmak için Shift+ tıklayın.
- Seçmek için bir varlığa tıklayın, ardından Ctrl + tıklayarak imlecin altındaki varlıklar arasında geçiş yapın ve her seferinde bir tane seçin.
- Dikdörtgen bir seçim penceresinin karşılıklı iki köşesine tıklayın. Dikdörtgenin noktalarını tanımladığınız yön (soldan sağa veya sağdan sola) hangi pencere türünü oluşturacağınızı belirler.

---

**Birden fazla varlığın seçilmesi PICKADD ayarından etkilenebilir.**

*Varlıklar zaten seçiliyken bir veya daha fazla ek varlık seçerseniz, ek varlıklar mevcut seçim kümesinin yerini alabilir veya ona eklenebilir. Birden fazla varlık kümesi seçildiğinde ne olacağını değiştirmek için Özellikler bölümünde (  ) ögesine tıklayın veya PICKADD sistem değişkenini kullanın.*

---

## Varlıkları tıklayarak seçme

Varlıkları seçmek için tıklayabilirsiniz.

### Varlıkları tıklayarak seçmek için

1 Bir varlığa tıklayın.

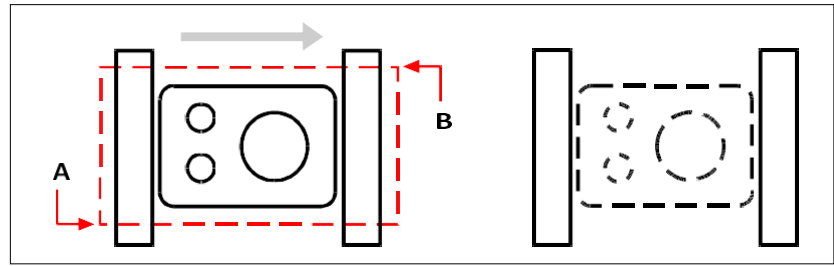
## Bir seçim penceresi çizerek varlıkları seçme

Kazan içinde yer alan varlıkları içerecek şekilde bir seçim penceresi çizebilirsiniz.

### Soldan sağa doğru bir seçim penceresi oluşturmak için

1 Çizimde bir nokta seçmek için tıklayın.

2 Çizimde ikinci bir nokta seçmek için ilk noktanın sağına tıklayın.



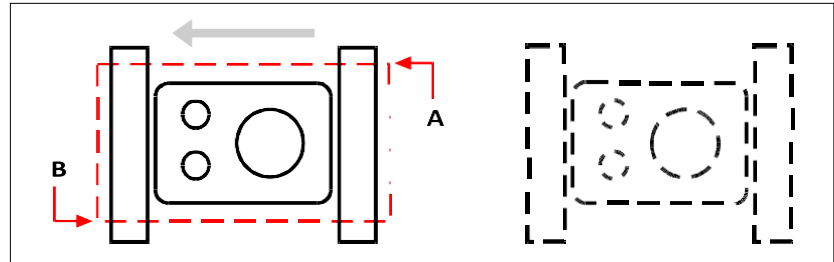
İlk (A) ve ikinci (B) noktalarını seçerek Pencere-İç.

Seçim sonucu.

### Sağdan sola doğru seçim penceresi oluşturmak için

1 Çizimde bir nokta seçmek için tıklayın.

2 Çizimde ikinci bir nokta seçmek için ilk noktanın soluna tıklayın.



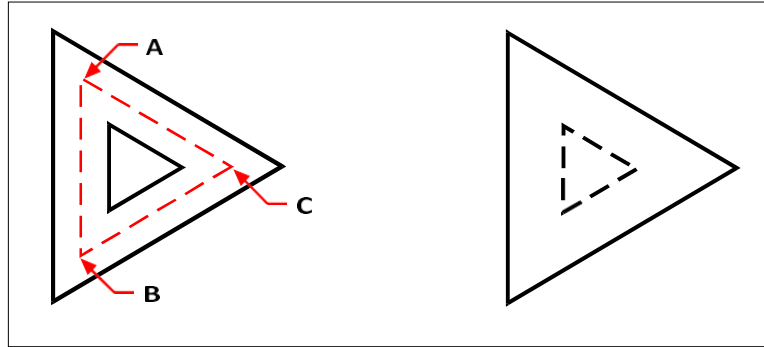
İlk (A) ve ikinciye seçerek CrossingWindow (B) puanları.

Seçim sonucu.

Dikdörtgen bir pencereye ek olarak, çokgen veya daire gibi diğer şekilleri kullanarak bir seçim penceresi tanımlayabilirsiniz.

### Çokgen seçim penceresi kullanarak varlıkları seçmek için

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin.
- 2 Komut kutusunda Pencere Çokgeni ögesini seçin.
- 3 Çokgenin köşelerini belirtin.
- 4 Seçim poligonunu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Çokgenin köşelerini (A, B ve C) belirterek WindowPolygon.

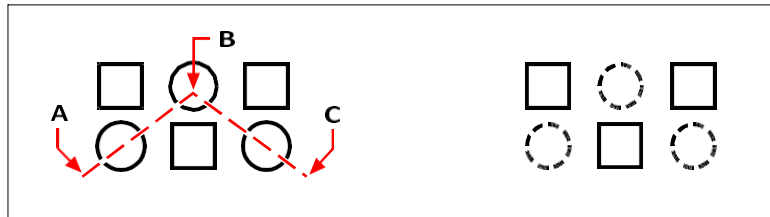
Seçim sonucu.

### Çit kullanarak varlıkları seçme

Bir seçim çiti, geçtiği varlıkları seçen çok parçalı bir çizgidir.

#### Bir çit kullanarak varlıkları seçmek için

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin.
- 2 Komut kutusunda Çit ögesini seçin.
- 3 Çit segmentlerinin uç noktalarını belirtin.
- 4 Çiti tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Çit segmentlerinin uç noktalarını belirterek çitleme (A, B ve C).

Seçim sonucu.



## Varlık seçimini filtreleme

Bir seçimi filtrelemek, ortak bir özelliği olan bir varlık kümesini seçmenin etkili bir yoludur. Örneğin, renk gibi aynı özelliğe sahip tüm varlıkları, proxy olan tüm varlıkları veya aynı değere, blok adına veya türe sahip tüm varlıkları seçebilirsiniz. Hatta seçimi daha da özelleştirmek için bir varlık kümesine daha fazla filtre ekleyebilir veya kaldırabilirsiniz.

### Varlıkları özelliğe göre seçme

ALCAD, varlıkları ortak özelliklerine göre seçmeyi kolaylaştırarak büyük varlık kümelerini hızlı ve verimli bir şekilde değiştirmenize olanak tanır. Varlıkları seçerken, şu ortak özelliklere göre varlıkları eklemek veya kaldırmak için bir filtre kullanmanız yeterlidir: renk, katman, çizgi tipi ölçüğü, çizgi tipi, çizgi ağırlığı, kalınlık ve genişlik.

---

### Filtreleme için daha fazla bilgi almak üzere List komutunu kullanın.

*Filtreleme için hangi özelliklerin mevcut olduğundan emin değilseniz, çizimin bir alanını seçmek ve seçilen varlıkları ve özelliklerini listelemek için list yazın.*

---

### Bir özellik filtresi kullanarak varlıkları özelliğe göre seçmek için

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin veya *select* yazın.
- 2 Filtre'yi seçin.
- 3 Bir filtre seçeneği belirleyin:
  - Renk - Seçmek istediğiniz varlıkların rengini girin.
  - Katman - Seçmek istediğiniz varlıkların katman adını girin.
  - LinetypeScale - Seçmek istediğiniz varlıkların çizgi tipi ölçüğünü girin.
  - Çizgi Tipi - Seçmek istediğiniz varlıkların çizgi tipini girin.
  - Çizgi Ağırlığı - Seçmek istediğiniz varlıkların çizgi ağırlığını girin.
  - Kalınlık - Seçmek istediğiniz varlıkların kalınlığını girin. Bazı varlıkların kalınlığı olduğunu unutmayın, ancak çizgiler, daireler, yaylar ve çoklu çizgilerin hepsinin kalınlığı vardır.
  - Genişlik - Seçmek istediğiniz varlıkların genişliğini girin. Yalnızca çoklu çizgilerin genişliği olduğunu unutmayın.

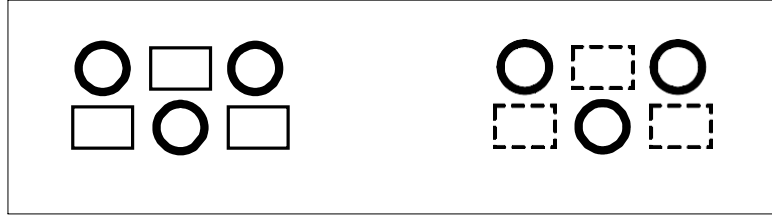
---

### Özelliklerin adları büyük/küçük harfe duyarlıdır.

*Örneğin, SAMPLE Layer 1, sample Layer 2 ve SAM- PLE Layer 3 katmanlarına sahip bir çizim, katman adı için "SAMPLE" belirtirseniz hiçbir seçim döndürmez. "SAMPLE\*" belirtilirse iki katman, "\*Layer\*" belirtilirse tüm katmanlar ve "sample\*" belirtilirse bir katman döndürülür.*

---

- 4 İsterseniz, bir filtre kullanarak daha fazla varlık ekleyin veya çıkarın:
  - Seçim kümesine daha fazla varlık eklemek için başka bir filtre seçeneği belirleyin.
  - Daha sonra seçtiğiniz filtreye göre seçim kümesinden varlıkları kaldırmak için Kaldırın.
 Bir istem, seçim kümesindeki toplam varlık sayısını görüntüler.
- 5 Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Benzin ağırlığının en küçüğünü belirleyerek seçim Özellikler.

Seçim sonucu.

### *Filtre kullanarak proxy varlıklarını seçme*

Proxy varlıklar, ALCAD'in desteklemediği varlıklar veya özel nesnelere. Proxy varlıklar içeren bir çizim ALCAD'e yüklendiğinde, bazı varlıkların görüntülenmeyeceğini belirten bir mesaj görüntülenir, ancak çizimi daha sonra bu varlıkları destekleyen bir CAD uygulamasında açtığınızda varlıklar yeniden görünür.

Proxy varlıkları tipik seçim yöntemleri kullanılarak seçilebilir, ancak bir filtre kullanarak da seçilebilirler; örneğin, tüm proxy'leri seçip gizli bir katmana yerleştirmek veya gelecekte gerekli olmayacaklarını biliyorsanız silmek isteyebilirsiniz.

### **Bir filtre kullanarak proxy varlıklarını seçmek için**

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin veya *select* yazın.
- 2 Filtre'yi seçin.
- 3 Proxy'yi seçin.
- 4 İsterseniz, bir filtre kullanarak daha fazla varlık ekleyin veya çıkarın:
  - Seçim kümesine daha fazla varlık eklemek için başka bir filtre seçeneği belirleyin.
  - Daha sonra seçtiğiniz filtreye göre seçim kümesinden varlıkları kaldırmak için Kaldırın.
 Bir istem, seçim kümesindeki toplam varlık sayısını görüntüler.
- 5 Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.

### *Aynı isimli blokları seçme*

Bazı çizimler, bir filtre kullanarak set olarak seçilmesi kolay olan aynı bloklardan birçoğunu içerir.

---

**Blok adlarını almak için List komutunu kullanın.**

*Filtreleme için hangi blokların mevcut olduğundan emin değilseniz, çizimin bir alanını seçmek için list yazın ve seçilen varlıkları ve blok adlarını listeleyin.*

---

**Varlıkları blok adına göre seçmek için**

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin veya *select* yazın.
- 2 Filtre'yi seçin.
- 3 Blok'u seçin.
- 4 Seçmek istediğiniz varlıkların blok adını girin.
- 5 İsterseniz, bir filtre kullanarak daha fazla varlık ekleyin veya çıkarın:
  - Seçim kümesine daha fazla varlık eklemek için başka bir filtre seçeneği belirleyin.
  - Daha sonra seçtiğiniz filtreye göre seçim kümesinden varlıkları kaldırmak için Kaldırın.

Bir istem, seçim kümesindeki toplam varlık sayısını görüntüler.
- 6 Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.

**Varlıkları türe göre seçme**

Bir seçim kümesindeki varlıkları türlerine göre (örneğin, daire, çizgi, metin, nitelik veya blok türü) filtreleyebilirsiniz.

---

**Tür adlarını almak için List komutunu kullanın.**

*Filtreleme için hangi varlık türlerinin mevcut olduğundan emin değilseniz, çizimin bir alanını seçmek ve seçilen varlıkları ve türlerini listelemek için liste yazın.*

---

**Filtre seçeneğini kullanarak varlıkları türe göre seçmek için**

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin veya *select* yazın.
- 2 Filtre'yi seçin.
- 3 Türü seçin.
- 4 Seçmek istediğiniz varlıkların tür adını (bir dize değeri) girin.
- 5 İsterseniz, bir filtre kullanarak daha fazla varlık ekleyin veya çıkarın:
  - Seçim kümesine daha fazla varlık eklemek için başka bir filtre seçeneği belirleyin.
  - Daha sonra seçtiğiniz filtreye göre seçim kümesinden varlıkları kaldırmak için Kaldırın.

Bir istem, seçim kümesindeki toplam varlık sayısını görüntüler.
- 6 Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.

---

**Varlıkları türlerine göre seçmek için Seçim bölümünü ve Hızlı Seçim komutunu kullanın.**


*Varlıkları türe göre seçmek için selfilter veya qselect de yazabilirsiniz.*

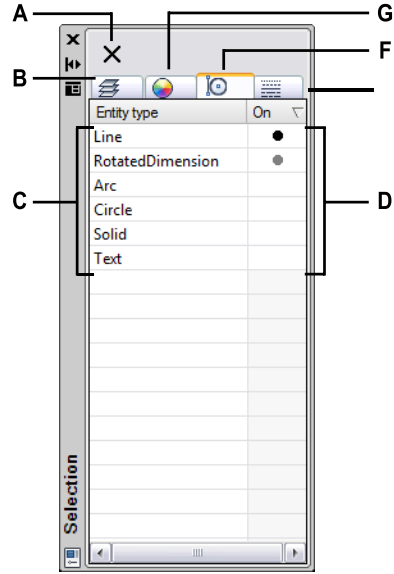
---

### Varlıkları değere göre seçme

Bir seçim kümesindeki varlıkları ortak özelliklerine ve değerlerine göre filtreleyebilirsiniz. Örneğin, bir seçim kümesini kırmızı renkte olan ve Kesik2 çizgi tipini kullanan tüm varlıkları içerecek şekilde filtreleyebilir ve ardından çizgi tipinin değerini değiştirebilirsiniz.


### Seçim Filtresi bölümünü kullanarak varlıkları değere göre seçmek için


- 1 Seçim Filtresini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Görünüm > Seçim Filtresi'ni (Ekran'da) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Ekran > Seçim Filtresi'ni seçin.
  - *selfilter* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Katman, Renk, Varlık Türü veya Çizgi Türü sekmesine tıklayın.  
Seçim Filtresi bölmesi, çizimde mevcut olan tüm katmanları, renkleri, varlık türlerini ve çizgi türlerini listeler.
- 3 Açık sütununda, ilgili değere sahip tüm **gri** dahil etmek veya hariç tutmak için ilgili hücreyi seçin. Tıklanan hücre, tıklanmadan önceki durumuna bağlı olarak boş (seçim kapalı) veya siyah bir daire ile (seçim açık) görüntülenir.  
Bu, diğer sekmelerdeki diğer değerlerin Açık durumunu etkileyebilir. Tüm sekmeler için Açık sütunu aşağıdakileri gösterir:
  - **Boş** - Çizimde ilgili değere sahip hiçbir varlık seçilmemiştir.
  - **Siyah daire** - İlgili değere sahip tüm varlıklar çizimde seçilir.
  - **Gri daire** - Çizimde yalnızca ilgili değere sahip bazı varlıklar seçilir (diğer sekmelerde belirtilen değerler veya **çizgi** varlık seçimleriniz nedeniyle).



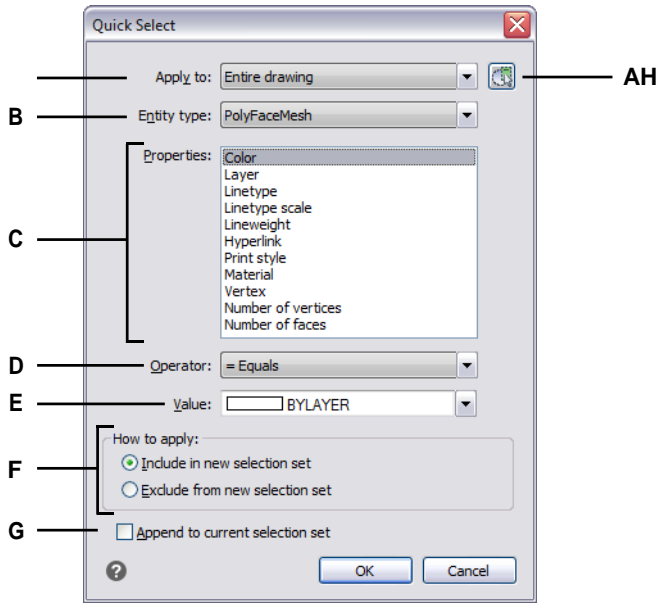
- A** Çizimdeki tüm varlıkları seçmek için tıklayın.
- B** Çizimdeki varlıkları atandıkları katmana göre görüntülemek ve seçmek için tıklayın.
- C** Seçilen sekmeye bağlı olarak çizimde mevcut olan tüm katmanları, renkleri, varlık türlerini veya çizgi türlerini görüntüler.
- D** İlgili değere sahip tüm varlıkları dahil etmek veya hariç tutmak üzere seçimi değiştirmek için tıklayın.
- E** Çizimdeki varlıkları atanan çizgi tiplerine göre görüntülemek ve seçmek için tıklayın.
- F** Çizimdeki varlıkları varlık türlerine göre görüntülemek ve seçmek için tıklayın.
- G** Çizimdeki varlıkları renklerine göre görüntülemek ve seçmek için tıklayın.

### Hızlı Seçimi kullanarak varlıkları değere göre seçmek için

- Hızlı Seçim (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Hızlı Seçim (Yardımcı Programlar'da) veya Düzenle > Hızlı Seçim (Seçim'de) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Düzenle > Seçim > Hızlı seçim veya Araçlar > Hızlı Seçim'i seçin.
  - Özellikler bölmesinde veya Bloğu Diske Kaydet iletişim kutusunda Hızlı Seçim aracını tıklatın.
  - qselect* yazın.
- Uygula alanında, seçim için hangi varlıkların dikkate alınacağını belirtin. Örneğin, çizimdeki tüm varlıkları dikkate almak için Tüm Çizim'i seçin. Çizimin bir bölümünü belirtmek için

seçim için değerlendirmek üzere (  ) adresine tıklayın ve seçiminizi doğrudan çizimde yapın.

- 3 Varlık Türü alanında, seçmek istediğiniz varlık türünü belirtin.
- 4 Seçim için filtrelenecek özelliği, işlecini ve değerini belirtin. Seçenekler varlık türüne göre değişir.
- 5 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Yeni Seçim Kümesine Dahil Et** Yalnızca seçilen seçenekleri karşılayan varlıkları içeren yeni bir seçim oluşturur.
  - **Yeni Seçim Setinden Dışla** Seçilen seçenekleri karşılayanlar dışındaki tüm varlıkları içeren yeni bir seçim seti oluşturur.
- 6 Yeni seçilen varlıkları geçerli seçim kümesine eklemek için (varlıklar Hızlı Seçim komutu kullanılmadan önce seçildiyse kullanılabilir), Geçerli Seçim Kümesine Ekle seçeneğini işaretleyin.
- 7 Tamam'a tıklayın.



- A Seçim için hangi kimliklerin dikkate alınacağını seçin.
- B Seçilecek varlık türünü seçin.
- C İsteddiğiniz özelliği seçin.
- D Değer ve mülkün nasıl karşılaştırılacağını seçin.
- E İsteddiğiniz değeri seçin.

- F Yeni seçim kümesine seçili kişilerin dahil edilip edilmeyeceğini veya hariç tutulup tutulmayacağını seçin.
- G Yeni seçilen varlıkları önceden belirlenmiş bir seçim kümesine eklemek için seçin (varsa).
- H Seçim için dikkate alınacak çizimin bir bölümünü belirtmek için tıklayın. Geçerli Seçim seçeneği Uygula alanında görünecektir.

**Filtre seçeneğini kullanarak varlıkları değere göre seçmek için**

- 1 Bir varlık değiştirme komutunu etkinleştirin veya *select* yazın.
- 2 Filtre'yi seçin.
- 3 Değer Seçin.
- 4 Seçmek istediğiniz varlıkların değerini (bir dize) girin.
- 5 İsterseniz, bir filtre kullanarak daha fazla varlık ekleyin veya çıkarın:
  - Seçim kümesine daha fazla varlık eklemek için başka bir filtre seçeneği belirleyin.
  - Daha sonra seçtiğiniz filtreye göre seçim kümesinden varlıkları kaldırmak için Kaldırın.

Bir istem, seçim kümesindeki toplam varlık sayısını görüntüler.
- 6 Seçimi tamamlamak için Enter tuşuna basın.

**Değerleri almak için List komutunu kullanın.**


*Filtreleme için hangi değerlerin mevcut olduğundan emin değilseniz, çizimin bir alanını seçmek için list yazın ve seçilen varlıkları ve değerlerini listeleyin.*

**Diğer varlıkların özellikleriyle eşleşen varlıkları seçme**

Bir çizimdeki aynı renk, katman, çizgi tipi, çizgi tipi ölçeği, çizgi ağırlığı, baskı stili, varlık stili, ad, varlık tipi veya bu özelliklerin herhangi bir kombinasyonuna sahip tüm varlıkları seçebilirsiniz. Önce eşleştirmek istediğiniz özelliklere sahip bir veya daha fazla varlık seçersiniz, ardından hangi özelliklerin aranacağını ve eşleştirileceğini belirtirsiniz. Eşleşen varlıklar daha sonra seçim kümesine eklenir.

Seçim kümesi diğer komutlarda ya ilk seçim yoluyla ya da bir önceki seçim seçilerek yeniden kullanılabilir.

**Diğer varlıkların bir veya daha fazla özelliğiyle eşleşen varlıkları seçmek için**

- 1 Benzerini Seç () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Benzer Seç'i (Araçlar'da) seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Araçlar > Benzer Seç'i seçin.
  - *selectsimilar* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eşleştirmek istediğiniz özelliklere sahip bir veya daha fazla varlık seçin.
- 3 Ayarlar'ı seçin.
- 4 Benzer Ayarları Seç iletişim kutusunda, eşleştirmek istediğiniz seçili varlıkların özelliklerini işaretleyin.

**SELECTSIMILARMODE sistem değişkeni de iletişim kutusu ayarlarını kontrol eder.**

*Bu sistem değişkeninin kullanımıyla ilgili ayrıntılar için Sistem Değişkenleri çevrimiçi yardımına bakın.*

- 5 Tamam'a tıklayın.  
Eşleşen özelliklere sahip varlıklar seçim kümesine eklenir.

### *Varlıkları seçmek için kullanılan filtreleri oluşturma*

Varlıkları düzenli olarak aynı parametreleri kullanarak filtreliyorsanız, yeniden kullanabileceğiniz bir filtre oluşturmak yararlıdır. Yeniden kullanılabilir filtreler, karmaşık seçim kümeleri için bile kolayca oluşturulabilir.

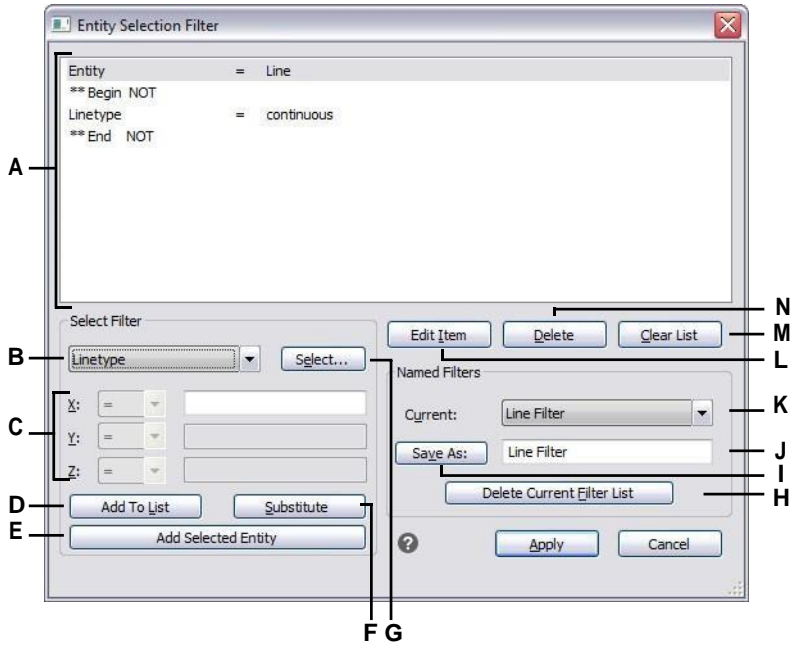
#### **Varlıkları seçmek için kullanılan bir filtre oluşturmak için**

- 1 *Filtre* yazın.
- 2 Filtre Seç alanında, filtre listesi için bir öğe seçin. Örneğin, seçim kümesine çizgi varlıklarını dahil etmek için Çizgi öğesini seçin.
- 3 Gerekirse öğenin parametrelerini belirtin. Örneğin, Çizgi Tipi'ni seçtiyseniz, çizgi tipini seçmek için Seç'e tıklayın; Çizgi Sonu'nu seçtiyseniz, x-, y- ve z-koordinatlarını girin.
- 4 Listeye Ekle'ye tıklayın.
- 5 Ek filtre öğeleri için tekrarlayın ve gerektiğinde operatörleri ekleyin:
  - **AND** - Eklemek için bir veya daha fazla öğeden önce BEGIN AND ekleyin; öğelerden sonra BEGIN END ekleyin.
  - **OR** - Karşılaştırmak ve yalnızca birini dahil etmek için bir veya daha fazla öğeden önce BEGIN OR ekleyin; öğelerden sonra BEGIN OR ekleyin.
  - **XOR** - İstisnaları belirtmek için birden fazla öğeden önce BEGIN XOR ekleyin; öğelerden sonra BEGIN XOR ekleyin.
  - **NOT** - Bir hariç tutma belirtmek için bir öğeden önce BEGIN NOT ekleyin; öğeden sonra BEGIN NOT ekleyin.
- 6 Farklı Kaydet alanında bir filtre adı girin.
- 7 Farklı Kaydet'e tıklayın.

#### **Oluşturduğunuz bir filtreyi kullanarak varlıkları seçmek için**

- 1 *Filtre* yazın.
- 2 Geçerli alanında istediğiniz filtreyi seçin.
- 3 Uygula'ya tıklayın.





**A** Filtreyi tanımlayan parametreleri listeler.

**B** Filtreye dahil edilecek bir öğe seçin.

**C** Filtre öğesi için geçerliyse x-, y- ve z-koordinatlarını girin.

**D** Belirtilen öğeyi filtreye eklemek için tıklayın.

**E** Çizimde o anda seçili olan varlığı filtreye eklemek için tıklayın.

**F** Filtre listesinde o anda seçili olan satırı o anda belirtilen öğe ile değiştirmek için tıklayın.

**G** Seçilen filtre öğesi için bir değer belirtmek üzere tıklayın.

**H** Geçerli'de seçilen adlandırılmış filtreyi silmek için tıklayın.

**I** Filtreyi kaydetmek için tıklayın.

**J** Filtre için bir ad girin.

**K** Yükleme için önceden kaydedilmiş bir filtre seçin.

**L** Filtrede seçili olan satırın ayarlarını düzenlemek için tıklayın.

**M** Tüm satır öğelerini filtreden kaldırmak için tıklayın.

**N** Geçerli olarak seçili satır öğesini filtreden kaldırmak için tıklayın.

## Varlıkların seçimini kaldırma

Bir seçim kümesinde bir varlığa artık ihtiyaç duyulmuyorsa, seçim kümesinden kaldırmak için seçimini kaldırabilirsiniz.

### Bir varlığı seçim kümesinden kaldırmak için

1 Shift tuşuna basın ve ardından varlığı tekrar seçin.

---

#### Bir kısayol kullanın.

*Bir çaprazlama penceresi kullanarak varlıkları seçerken Shift tuşuna basarak, belirtilen seçim kümesindeki tüm varlıkları kaldırır.*

---

### Seçim kümesinden tüm varlıkları kaldırmak için

1 Escape tuşuna basın.

## Tutamakları kullanma

Düzenleme için tutamaçları kullanmak üzere, tutamaçları görüntülemek için bir varlık seçersiniz ve ardından etkin hale getirmek için tutamaca tıklarsınız. Tutamaçları kullanırken bir komut girmeniz gerekmez.


İki tür tutamak vardır:

- Varlık tutamaçları - Seçilen her varlık için görüntülenen ve varlıkları tek tek hızlı bir şekilde taşımanıza ve ölçeklendirmenize olanak tanıyan tutamaçlar.
- Seçim tutamaçları - Tüm seçim kümesi için görüntülenen ve seçilen tüm varlıkları hızlı bir şekilde taşımanıza, ölçeklendirmenize ve döndürmenize olanak tanıyan tutamaçlar. Bu tür tutamaklar, hassas ölçek veya boyutlandırmanın gerekli olmadığı şematik çizimler için yararlı olabilir.

### Tutamakları açma ve kapatma

Çenelerin kullanımını açıp kapatabilir ve çenelerin boyutunu ve rengini kontrol edebilirsiniz.

### Kavrama ayarlarını değiştirmek için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *ddgrips* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Çizim Ayarları iletişim kutusunda Görüntü sekmesine tıklayın.
- 3 Tutamaklar sekmesine tıklayın ve bu seçenekler arasından seçim yapın:
  - Varlık tutamaçlarını etkinleştir - Seçtiğiniz her varlık için ayrı tutamaçları etkinleştirmek için tıklayın.
  - Seçim tutamaçlarını etkinleştir - Bir seçim kümesindeki tüm varlıklar için bir tutamaç kümesini etkinleştirmek için tıklayın.

- Kavrama boyutu - Kavrama boyutunu belirtin.
- Tutamak rengi - Tutamakların rengini atamak için tıklayın.

#### 4 Tamam'a tıklayın.

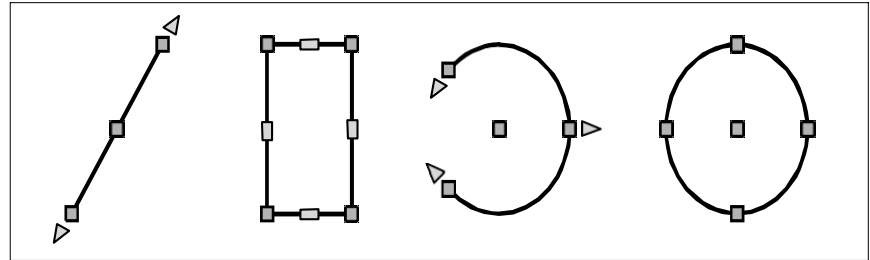
#### *Düzenleme için varlık tutamaklarını kullanma*

Önce varlıkları seçebilirsiniz ve sonra onları nasıl değiştireceğinizi seçebilirsiniz. Her bir varlık seçtiğinizde, varlık üzerinde stratejik noktalarda beliren ve tutamak adı verilen küçük karelerle vurgulanır.

Sececeğiniz varlık tutamacı, etkin olan tutamaçların türüne, değiştirmekte olduğunuz varlık türüne ve gerçekleştirmekte olduğunuz düzenleme işlemine bağlıdır. Örneğin, varlık tutamaçları etkin olan bir çizgi varlığını taşımak için orta nokta tutamacından sürükleyin. Çizgiyi uzatmak için uç nokta tutamaçlarından birini sürükleyin. Ancak seçim tutamaçları etkinken, temel nokta tutamacını yeniden konumlandırarak bir çizgi varlığını taşırsınız.

Varlık tutamaçlarının konumları seçilen varlık türüne bağlıdır. Örneğin, tutamaklar bir çizginin uç noktalarında ve orta noktasında, bir dairenin çeyrek noktalarında ve merkez noktasında ve bir yayın uç noktalarında, orta noktasında ve merkezinde görünür.

Ok tutamakları kare tutamaklardan farklıdır. Örneğin, bir çizgi üzerindeki ok tutamakları çizgi uzunluğunu değiştirmenize izin verir ancak aynı açıda kalır. Çizgilerin sonundaki kare tutamaklar uç noktaları, yani uzunluğu ve açığı değiştirmenize izin verir.



Varlık kavrama konumlarına örnekler.

#### **Varlık tutamaklarını kullanarak düzenlemek için**

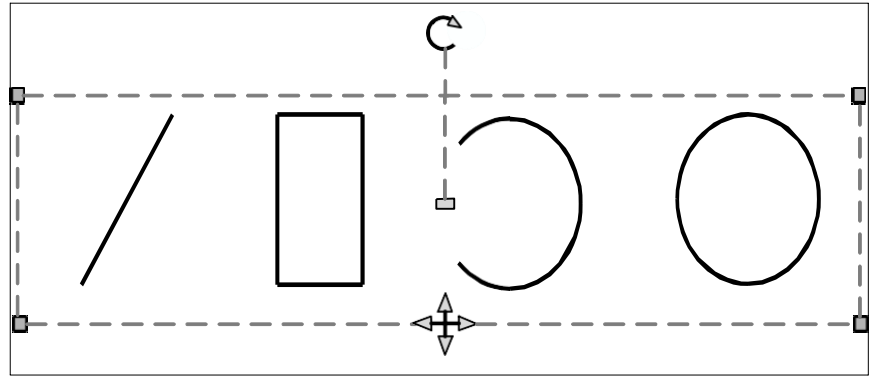
- 1 Varlık tutamaklarının açık olduğundan emin olun. Ayrıntılar için bkz. "Tutamakları açma ve kapatma" sayfa 340.
- 2 Seçmek ve tutamakları görüntülemek için bir varlığa tıklayın.
- 3 Aktif hale getirmek için bir tutamağa tıklayın.
- 4 Aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
  - Hareket ettirmek için tutamağı sürükleyin.
  - Kopyala veya Taşı gibi bir komut seçin.
  - Varlığa ve seçilen tutamağa bağlı olarak Kopyala, Taşı, Döndür ve daha fazlası gibi mevcut komutlar arasında geçiş yapmak için Ara Çubuğuna basın.

### Düzenleme için seçim tutamaklarını kullanma

Seçim tutamakları ile seçilen tüm varlıkları hızlı bir şekilde taşıyabilir, ölçeklendirebilir ve döndürebilirsiniz. Seçim tutamakları özellikle hassas ölçek veya boyutlandırmanın gerekli olmadığı şematik çizimler için kullanışlıdır. Ayrıca, Windows uygulamalarında görüntüleri ve nesneleri manipüle etmek için kullanılan bu standart arayüz, hassas CAD düzenleme arayüzlerine aşina olmayan kullanıcılara yardımcı olabilir.

Seçim tutamakları varlık tutamaklarına benzer, ancak seçim kümesindeki tüm varlıklar için tek bir tutamak kümesi olarak görüntülenir. Tek bloklar seçildiğinde, her üç eksen için de tekdüze olmayan ölçeklendirme için ek tutamaklar görünür.

Varlık tutamaçlarının konumları seçim kümesi için aynıdır. Seçim **kümesinin** köşelerindeki tutamaklar ölçeklendirme, alt orta tutamak taşıma, üst tutamak döndürme ve orta tutamak döndürme yönünü konumlandırma içindir.



Seçim tutamağı konumlarına örnekler. Döndürme tutamağı üstte ve taşıma tutamağı alt ortada bulunur.

### Seçim tutamaklarını kullanarak düzenlemek için

- 1 Varlık tutamaklarının açık olduğundan emin olun. Ayrıntılar için bkz. "Tutamakları açma ve kapatma" sayfa 340.
- 2 Seçmek ve seçim tutamaçlarını görüntülemek için bir varlığı tıklatın. Birden fazla varlık seçerseniz, tüm seçim kümesi için tek bir seçim tutamaçları kümesi görüntülenir.
- 3 Aktif hale getirmek için bir tutamağa tıklayın.
- 4 Hareket ettirmek için tutamağı sürükleyin.

## Seçili varlıkları vurgulanmış olarak görüntüleme

Seçim kümesinin daha kolay görülmesini sağlayan seçili varlıkların vurgulanmış olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini belirtebilirsiniz. Varsayılan olarak, vurgulama özelliği açıktır.

### Vurgulama özelliğini açmak veya kapatmak için

- 1 Çizim Ayarlarını (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracına tıklayın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 İkincil Ekran sekmesine tıklayın.
- 4 Seçildiğinde Ögeyi Vurgula onay kutusunu işaretleyin veya işaretini kaldırın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

## Varlıkların özelliklerinin değiştirilmesi

Bir veya daha fazla varlığın katmanını , kalınlığını, çizgi tipini, rengini ve çizgi tipi ölçeğini değiştirebilirsiniz. Seçtiğiniz varlık veya varlıkların türüne bağlı olarak, çizgilerin başlangıç noktası ve bitiş noktası, dairelerin merkez noktası ve yarıçapı ve çoklu çizgilerin köşeleri gibi diğer özellikleri de değiştirebilirsiniz.

### Varlık özelliklerini değiştirme

Herhangi bir varlığın özelliklerini seçmek için Özellikler bölümünü kullanın. Özellikler bölümünde görüntülenen seçenekler, seçilen varlığın türüne ve birden fazla varlığın seçili olup olmamasına bağlıdır.

Hiçbir varlık seçilmemişse, Özellikler bölümü çizim için değiştirebileceğiniz çeşitli varsayılan ayarları görüntüler.

### Varlıkların özelliklerini değiştirmek için

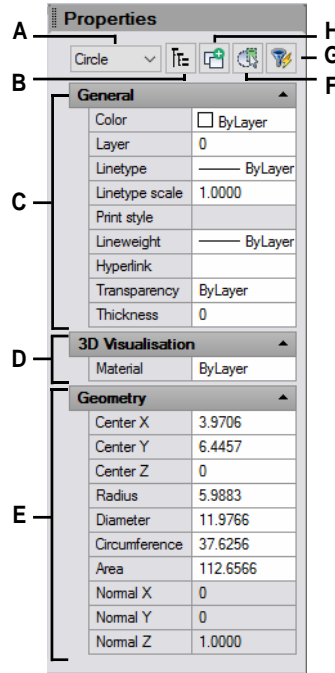
1 Özellikler'i ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Özellikler'i (Ekran'da) seçin.
- Menüde Değiştir > Özellikler'i seçin.
- Değiştir araç çubuğunda Özellikler aracına tıklayın.
- *entprop* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Ctrl +1 tuşuna basın.

Özellikler bölmesi görüntülenir.

2 İstedığınız varlıkları seçin.

3 Özelliklerde değişiklik yapın. Kullanılabilir özellikler seçtiğiniz varlıklara göre değişir.



A Bu seçim kümesindeki varlıkların türlerini görüntüler.

B Varlık türlerini düz bir liste veya hiyerarşik bir liste olarak görüntülemek için tıklayın.

C Çoğu varlık için ortak olan özellikleri belirtin.

D 3Dgörselleştirme için özellikleri belirtin.

E Seçilen geometriye özgü özellikleri belirtin.

F Seçim Filtresi bölmesini görüntülemek veya gizlemek için tıklayın.

G Çizimdeki varlıkları seçmek için tıklayın.

H Geçerli seçim kümesinin, seçeceğiniz sonraki varlıklarla değiştirilip değiştirilmeyeceğini veya bunlara eklenip eklenmeyeceğini belirlemek için tıklayın.

---

**Varlık Özellikleri araç çubuğunu da kullanabilirsiniz.**

*Seçili varlıkların özelliklerini değiştirmek için Varlık Özellikleri araç çubuğundaki bir araca tıklayın. Hiçbir varlık seçili değilken görüntülenen Varlık Özellikleri araç çubuğu ayarlarının, yeni varlıkları çizdiğinizde bu varlıkların özelliklerini belirlediğini unutmayın.*

---

**Birden fazla varlığın özelliklerini değiştirme**

Seçilen tüm varlıkların tüm özelliklerini aynı anda değiştirebilirsiniz. Örneğin, *entprop* komutunu kullanarak belirli bir katmandaki tüm varlıkları seçin ve ardından Katman metin kutusundan bir ad seçerek varlıkları başka bir katmana taşıyın. Ayrıca, *select* komutunu ve Select by Properties seçeneğini kullanarak, tüm mavi varlıkları seçin ve renklerini yeşile çevirin.


Özellikler bölümünde, Katman, Renk, Kalınlık, Çizgi Ağırlığı, Çizgi Tipi, Çizgi Tipi Ölçeği ve Baskı Stili (adlandırılmış baskı stili tabloları kullanılıyorsa) alanlarında yaptığımız değişiklikler seçilen tüm varlıkları etkiler. Seçim kümesindeki tek bir varlığın özelliklerini değiştirmek için, Özellikler bölümünün üst kısmındaki listeden varlığı seçin.

Herhangi bir varlık seçme yöntemini kullanarak değiştirilecek varlıkları seçebilirsiniz.

## Birden fazla özelliği ByLayer olarak değiştirme

ByLayer'a Ayarla komutu, seçilen varlıkların özelliklerini ByLayer'a ayarlar. Set to ByLayer komutu kullanılarak değiştirilebilecek özellikler şunlardır: renk, çizgi tipi, çizgi ağırlığı, malzeme, baskı stili ve saydamlık.

### Varlıkların özelliklerini değiştirmek için

- 1 Set to ByLayer (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Katmanlara Göre Ayarla'yı (Katmanlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Katman Araçları > Katmana Göre Ayarla'yı seçin.
  - Katman Araçları araç çubuğunda, Katmana Göre Ayarla aracını tıklayın.
  - *setbylayer* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Enter tuşuna basın.
- 3 SetByLayer Settings iletişim kutusunda, değiştirmek istediğiniz özellikler için seçimlerinizi yapın:
  - Renk - Ortaya çıkan varlıkların ByLayer olarak ayarlanmış bir Renk özelliği olacaktır.
  - Linetype - Ortaya çıkan varlıkların ByLayer olarak ayarlanmış bir Linetype özelliği olacaktır.
  - Çizgi Ağırlığı - Ortaya çıkan varlıkların ByLayer olarak ayarlanmış bir Çizgi Ağırlığı özelliği olacaktır.
  - Malzeme - Ortaya çıkan varlıkların Malzeme özelliği ByLayer olarak ayarlanacaktır.
  - Yazdırma Stili - Ortaya çıkan varlıkların ByLayer olarak ayarlanmış bir Yazdırma Stili özelliği olacaktır.
  - Şeffaflık - Ortaya çıkan varlıklar ByLayer olarak ayarlanmış bir Şeffaflık özelliğine sahip olacaktır.
- 4 Tamam'a tıklayın.
- 5 Komut isteminde, istediğiniz varlıkları seçin.
- 6 Bulunan ByBlock özelliklerini ByLayer olarak değiştirmek için Evet'i seçin. Aksi takdirde, Hayır'ı seçin.
- 7 Seçilen blokların özelliklerini değiştirmek için Evet'i seçin. Bloklar kilidi açılmış katmanlarda olmalıdır. Aksi takdirde, Hayır'ı seçin.



## Varlıkları silme

Bir çizimden varlıkları kaldırabilirsiniz. Varlıkları, varlık seçme yöntemlerinden herhangi birini kullanarak silebilirsiniz.

### Bir seçim setini silmek için

- 1 Sil (✗) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Sil (Değiştir'de) veya Düzenle > Sil (Değiştir'de) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Düzenle > Sil ögesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Sil aracına tıklayın.
  - *delete* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

---

### Undelete komutu yazıldığında en son silinen seçim seti geri yüklenir.

*Varlıkları sildikten sonra ek değişiklikler yaptıysanız, bu değişiklikleri tersine çevirmeden bu varlıkları geri yüklemek için Geri Al yerine Sil'i kullanın.*

---



---

### Overkill komutu fazladan varlıkları tek seferde siler.

*Bir çizimde silmek veya birleştirmek istediğiniz örtüşen veya yinelenen varlıklar varsa, örneğin çok fazla köşesi olan çoklu çizgiler varsa, çizimi temizlemek için Overkill komutunu kullanın.*

---

## Varlıkların kopyalanması

Bir veya daha fazla varlığı kopyalayabilir, geçerli çizim içinde bir kopya veya birden fazla kopya oluşturabilirsiniz. Varlıkları çizimler arasında da kopyalayabilirsiniz.

Geçerli çizim içindeki varlıkları kopyalamak için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:


- Orijinalden referans alınan bir konumda bir kopya oluşturun.
- Orijinaline paralel hizalanmış bir kopya oluşturun.
- Orijinalin ayna görüntüsü olarak bir kopya oluşturun.
- Dikdörtgen veya dairesel bir düzende birkaç kopya oluşturun.

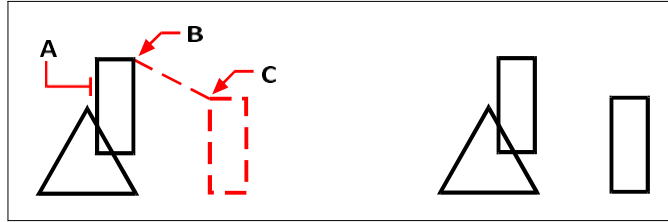
## Çizim içindeki varlıkları kopyalama

Geçerli çizim içindeki varlıkları çoğaltabilirsiniz. Varsayılan yöntem, bir seçim kümesi oluşturmak ve ardından kopya için bir başlangıç noktası veya temel nokta ve bir bitiş noktası veya yerleştirme noktası belirtmektir. Ayrıca birden fazla kopya oluşturabilir veya bir yön vektörü kullanarak seçim kümesini belirlediğiniz bir konuma kopyalayabilirsiniz. Kopyalanan varlıklardan oluşan bir dizi de oluşturabilirsiniz; daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Varlıkların dizilmesi" sayfa 354 kısmına bakın.

Bir çizimdeki normal varlıkları kopyalamanın yanı sıra, bloklar, harici referanslar ve altlıklar içinde bulunan varlıkları da kopyalayabilirsiniz.

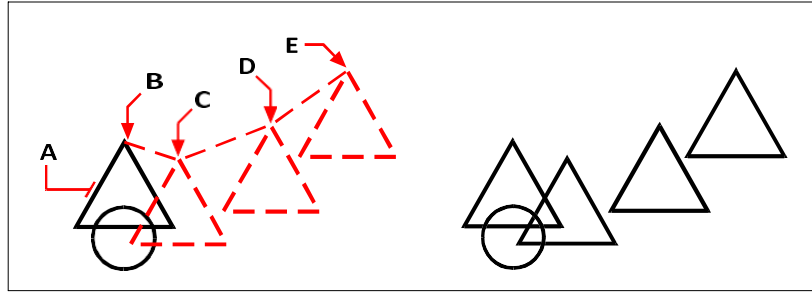
### Bir seçim setini kopyalamak için

- 1 Kopyala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Kopyala'yı seçin (Değiştir'de).
  - Menüde Değiştir > Kopyala öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Kopyala aracına tıklayın.
  - *Kopyala* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Temel noktayı belirtin.
- 4 Ekleme noktasını belirtin.
- 5 Ek kopyalar yerleştirmek için ekleme noktalarını belirlemeye devam edin.
- 6 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Bir varlığın tek bir kopyasını oluşturmak için kopyalanacak varlığı (A), taban noktasını (B) ve ardından yer değiştirme noktasını (C) seçin.

Sonuç.



Bir varlığın birden fazla kopyasını oluşturmak için kopyalanacak varlığı seçin (A), temel noktayı belirleyin (B) ve ardından yer değiştirme noktalarını belirleyin (C, D ve E).

Sonuç.

### Bir kısayol kullanın.

Bir varlığı kopyalamak için Ctrl tuşunu basılı tutun, ardından farenin sol düğmesini tıklayıp sürükleyin.

### Bir sistem değişkeni kullanın.

COPYMODE sistem değişkeni birden fazla kopya isteyip istemediğinizi kontrol eder.

### Taşı/Kopyala/Döndür komutunu kullanın.

Tek bir komut kullanarak seçili varlıkları taşıyabilir, kopyalayabilir, döndürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz. Taşı/Kopyala/Döndür ifade aracını seçin veya moco yazın.


### Bloklar, dış referanslar veya alt katmanlar içindeki iç içe varlıkları kopyalamak için

- 1 İç İçe Varlıkları Kopyala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔗):
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > İç İçe Varlıkları Kopyala'yı (Bloklar halinde) seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Bloklar > İç İçe Varlıkları Kopyala'yı seçin.
  - *ncopy* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bloklar, dış referanslar veya alt katmanlar içinde yuvalanmış varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Temel noktayı belirtin.
- 4 Ekleme noktasını belirtin.
- 5 Ek kopyalar yerleştirmek için ekleme noktalarını belirlemeye devam edin.
- 6 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.


## Çizimler arasında kopyalama

Varlıkları bir çizimden diğerine kesmek veya kopyalamak için Pano'yu kullanabilirsiniz. Kesme, seçilen varlıkları bir çizimden kaldırır ve Pano'da depolar. Kopyalama, bir çizimdeki seçili varlıkları çoğaltır ve Panoya yerleştirir.

### Varlıkları Pano'ya kesmek için

- 1 Kesmek istediğiniz varlıkları seçin.
- 2 Kes () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Kes'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Düzenle > Kes seçeneklerini belirleyin.
  - Standart araç çubuğunda Kes aracını tıklatın.
  - *cutclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### Varlıkları Pano'ya kopyalamak için

- 1 Kopyalamak istediğiniz varlıkları seçin.
- 2 Panoya Kopyala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ana Sayfa > Panoya Kopyala'yı (Pano'da) seçin.
  - Menüde Düzenle > Panoya Kopyala'yı seçin.
  - Standart araç çubuğunda Panoya Kopyala aracına tıklayın.
  - *copyclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Panoya kopyalayabildiğiniz her şey bir çizime yapıştırılabilir. Programın Pano içeriğini çizime ekleme biçimi, Pano'daki bilginin türüne bağlıdır. Örneğin, ALCAD çizim öğelerini Pano'ya kopyalarsanız, program bunları ALCAD öğeleri olarak çizime yapıştırır. Diğer programlardan öğeleri Pano'ya kopyalarsanız, bunlar gömülü ActiveX® nesneleri olarak geçerli çizime yapıştırılır.


---

### Bazen yapıştırmak istediğiniz biçim Pano'da bulunmayabilir.

*Bu büyük olasılıkla Araçlar > Seçenekler'deki Pano sekmesindeki ayarlardan kaynaklanmaktadır. Ayrıntılar için bkz. "Seçim Döngüsü sekmesindeki seçenekleri değiştirme" sayfa 722.*

---

### Varlıkları Pano'dan yapıştırmak için

- 1 Yapıştır () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Giriş > Yapıştır (Pano'da) veya Düzen > Yapıştır (Değiştir'de) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Düzenle > Yapıştır'ı seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yapıştır aracına tıklayın.
  - *pasteclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekleme noktasını belirtin.

---

#### Pano içeriği blok olarak da eklenebilir.

*Pano içeriğini ekleme sırasında bir bloğa dönüştürmek için pasteblock yazın.*


---

### Boşluklar arasında kopyalama

Varlıkları model alanından kağıt alanına veya kağıt alanından model alanına kopyalayabilirsiniz. Alanlar arasında varlıkları kopyalamak için en az bir düzen görünüm alanına sahip bir Düzen sekmesini görüntülüyor olmanız gerekir. Aynı Alanı Değiştir komutunu kullanarak varlıkları alanlar arasında da taşıyabilirsiniz.

Model alanı ve kağıt alanı hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Kağıt alanı ve model alanını anlama" sayfa 518.

#### Varlıkları boşluklar arasında kopyalamak için

- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Kopyalamak istediğiniz varlıkları seçin.
- 3 Alanı Değiştir () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Alanı Değiştir'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Alanı Değiştir'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Alanı Değiştir aracını tıklatın.
  - *chspace* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Kopyala'yı seçin.

---

#### Komut çubuğu kullanılıyorsa, Kopyala seçeneği çaprazlama seçimlerle

**karıştırılabilir.** *Çaprazlama seçim yöntemini kullanmak için "çaprazlama" anahtar sözcüğünün tamamını yazın. "c" yazıldığında Kopyala seçeneği çağırılır.*

---

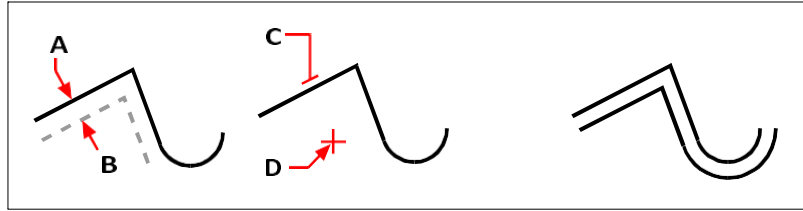
### Paralel kopyalar oluşturma

Seçilen varlıkları kopyalamak ve bunları orijinal varlıklara belirli bir mesafede paralel olarak hizalamak için ofset özelliğini kullanabilirsiniz. Yaylar, daireler, elipsler, eliptik yaylar, çizgiler, iki boyutlu çoklu çizgiler, ışınlar ve sonsuz çizgiler kullanarak paralel, ofset varlıklar oluşturabilirsiniz.

Eğri varlıkların paralel, ofset kopyalarını oluşturmak, kopyayı orijinal varlığın hangi tarafına yerleştirdiğimize bağlı olarak daha büyük veya daha küçük eğriler oluşturur. Örneğin, bir dairenin paralel bir kopyasını dairenin dışına yerleştirmek daha büyük bir eşmerkezli daire oluşturur; kopyayı dairenin içine yerleştirmek ise daha küçük bir eşmerkezli daire oluşturur.

### Mesafeyi belirterek paralel bir kopya oluşturmak için

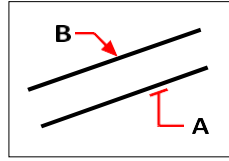
- 1 Ofset (☞) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Ofset'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Temel Düzenleme > Ofset'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Ofset aracını tıklatın.
  - *Ofset* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İki nokta seçerek veya bir mesafe girerek mesafeyi belirtin.
- 3 Kopyalanacak varlığı seçin.
- 4 Paralel kopyanın varlığın hangi tarafına yerleştirileceğini belirtin.
- 5 Kopyalamak için başka bir varlık seçin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Paralel kopyalama yapmak için kopyalar arasındaki mesafeyi Sonuç belirleyin bir mesafe girerek veya iki nokta seçerek (A ve B), kopyalanacak yeri seçin (C) ve kopyanın hangi tarafa yerleştirileceğini belirtin (D).

### Bir noktadan geçen paralel bir kopya oluşturmak için

- 1 Ofset (☞) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Ofset'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Temel Düzenleme > Ofset'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Ofset aracını tıklatın.
  - *Ofset* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Geçiş Noktası ögesini seçin.
- 3 Kopyalanacak varlığı seçin.
- 4 Varlığın geçeceği noktayı belirtin.
- 5 3. ve 4. adımları tekrarlayın veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



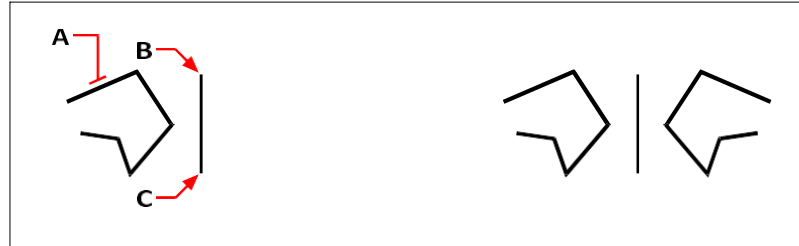
Bir noktadan geçen paralel bir kopya oluşturmak için kopyalanacak varlığı seçin (A) ve ardından geçiş noktasını belirleyin (B).

## Yansıtma varlıkları

Bir varlığın ayna görüntüsünü oluşturabilirsiniz. Varlığı, bir çizimde iki nokta belirleyerek tanımladığınız bir ayna çizgisi etrafında yansıtırsınız. Orijinal varlıkları siler veya saklayabilirsiniz.

### Varlıkları yansıtmak için

- 1 Ayna'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (A):
  - Şeritte, Düzenle > Ofset'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Ayna öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Ayna aracını tıklayın.
  - *mirror* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Ayna çizgisinin ilk noktasını belirtin.
- 4 Ayna çizgisinin ikinci noktasını belirtin.
- 5 Komut kutusunda aşağıdakilerden birini seçin:
  - Evet, Varlıkları Sil - orijinal varlıkları siler.
  - Hayır, Varlıkları Korum - orijinal varlıkları korur.



Bir varlığı yansıtmak için onu seçin (A) ve ardından ayna çizgisinin ilk noktası (B) ve ikinci noktası (C).


Sonuç.

## Varlıkları dizme

Bir varlığı dizi oluşturan bir kalıpta kopyalayabilirsiniz. Dizi oluşturmanın üç yolu vardır:






- **Doğrusal** dizi - Dizideki kopya sayısını ve kopyaların yerleştirileceği satırı kontrol etmek için Kopyala komutunu kullanın.
- **Dikdörtgen** dizi - Satır ve sütun sayısını belirterek dizideki kopya sayısını kontrol etmek için Array komutunu kullanın. Ayrıca her satır ve sütun arasındaki mesafeyi de belirtirsiniz.
- **Polar (dairesel)** dizi - Diziyi oluşturan kopya sayısını ve kopyaların döndürülüp döndürülmeyeceğini kontrol etmek için Array komutunu kullanın.

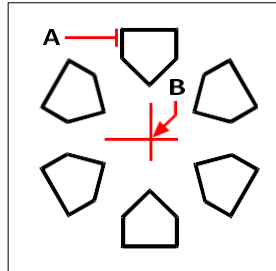
### Doğrusal bir dizi oluşturmak için

- 1 Kopyala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Kopyala'yı seçin (Değiştir'de).
  - Menüde Değiştir > Kopyala ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Kopyala aracına tıklayın.
  - *Kopyala* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Varlıkları yerleştirmek istediğiniz çizginin başlangıç noktasını belirtin.
- 4 Array'i seçin.
- 5 Dizideki öge sayısını girin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 Varlıkları yerleştirmek istediğiniz çizginin ikinci noktasını belirtin; bu, dizideki ilk varlıkların yerleştirileceği noktadır. Veya Fit'i seçerseniz, dizideki son varlıkların yerleştirileceği noktadır.
- 7 İsterseniz ek kopyalar yerleştirmek için noktaları belirlemeye devam edin veya işiniz bittiğinde Enter tuşuna basın.

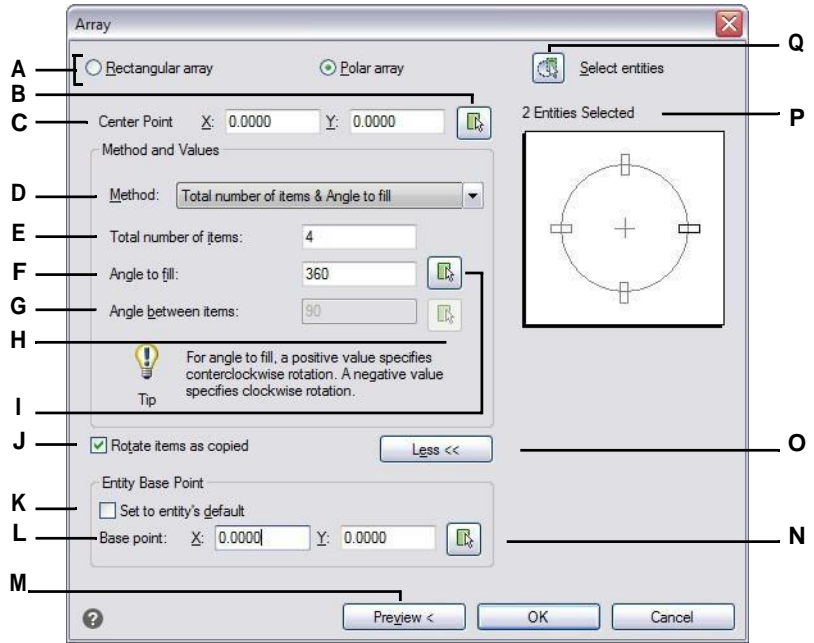


### Kutupsal bir dizi oluşturmak için

- 1 Array (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Dizi (Değiştir içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Değiştir > Dizi ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Dizi aracını tıklatın.
  - *array* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Dizi iletişim kutusunda Polar Dizi'yi seçin.
- 4 Dizinin merkez noktasını belirtin veya çizimdeki merkez noktasını seçmek için (  ) ögesine tıklayın.
- 5 Diziyi oluşturmak için kullanılan iki değişkeni belirleyen yöntemi seçin, ardından iki değişkeni belirtin:
  - Toplam öge sayısı - Orijinal seçim kümesi için bir tane olmak üzere dizide oluşturulacak öge sayısını girin.
  - Doldurulacak açı - Doldurulacak açıyı girin: 0 ila 360 derece. Açı için varsayılan ayar 360 derecedir. Pozitif değerler diziyi saat yönünün tersine doğru oluşturur; negatif değerler diziyi saat yönünde oluşturur. Çizimdeki açıyı seçmek için (  ) ögesine de tıklayabilirsiniz.
  - Öğeler arasındaki açı - Çizgiler arasındaki açıyı girin. Varsayılan ayar 90 derecedir. Çizimdeki açıyı seçmek için (  ) ögesine de tıklayabilirsiniz.
- 6 Varlıkları Kopyalandıkça Döndür alanında, varlıkları dizildikçe döndürmek için onay kutusunu işaretleyin veya dizildikçe her kopyanın orijinal yönünü korumak için işareti kaldırın.
- 7 Dizi için yeni bir temel nokta belirlemek için aşağıdakileri yapın:
  - Daha Fazla Tıklayınız.
  - İşareti Kaldır Varlığın Varsayılanına Ayarla.
  - Temel Nokta alanında, dizi için kullanılacak yeni bir varlık temel noktası girin veya çizimdeki temel noktayı seçmek için (  ) ögesine tıklayın.



Kutupsal bir dizi oluşturmak için kopyalanacak varlığı seçin (A), dizinin merkez noktasını belirtin (B) ve ardından diğer seçenekleri belirleyin.



- A** Dairesel bir dizi oluşturmak için Polar öğesini seçin.
- B** Merkez noktasını doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- C** Varlıkların etrafında dizilmesini istediğiniz merkez noktası için X ve Y koordinatlarını girin.
- D** Aşağıdakilerden ikisinin kombinasyonunu kullanarak bir dizi oluşturmak için seçin: dizideki toplam öğe sayısı, dizinin dolduracağı açı ve öğeler arasındaki açı.
- E** Dizide oluşturulacak öğe sayısını girin.
- F** Dizinin dolduracağı açıyı girin.
- G** Dizilen öğeler arasındaki açının derecesini girin.
- H** Öğeler arasındaki açıyı doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- I** Doğrudan çizimde doldurulacak açıyı belirtmek için tıklayın.
- J** Öğeleri dizildikçe otomatik olarak döndürmek için seçin.
- K** Dizi için varlığın varsayılan temel noktasını kullanmak üzere seçin.
- L** Dizi için kullanılacak yeni bir varlık temel noktası girin.
- M** Çizimdeki diziyi gözden geçirmek için tıklayın (yalnızca dizide mevcut özellikler seçilir).
- N** Temel noktayı doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- O** Daha fazla seçeneği görüntülemek veya gizlemek için tıklayın.
- P** Dizi için çizimde seçilen varlıkların sayısını görüntüler.
- Q** Diziye dahil edilecek varlıkları seçmek üzere geçici olarak çizime geçmek için tıklayın.

### Dikdörtgen bir dizi oluşturmak için

1 Array'i (☐) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Düzenle > Dizi (Değiştir içinde) ögesini seçin.
- Menüde Değiştir > Dizi ögesini seçin.
- Değiştir araç çubuğunda Dizi aracını tıklatın.
- *array* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

3 Dizi iletişim kutusunda Dikdörtgen Dizi'yi seçin.

4 Satır sayısını ve sütun sayısını girin.

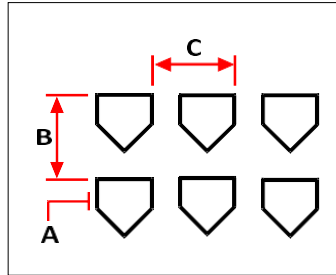
Dikdörtgen bir dizi en az iki satır veya iki sütuna sahip olmalıdır.

5 Satır Ofseti alanında, satırlar arasındaki mesafeyi belirleyin. Ayrıca, çizimde satır ve sütun ofsetini aynı anda belirtmek için (☐) ögesine tıklayabilir veya yalnızca satır ofsetini seçmek için (☐) ögesine tıklayabilirsiniz.

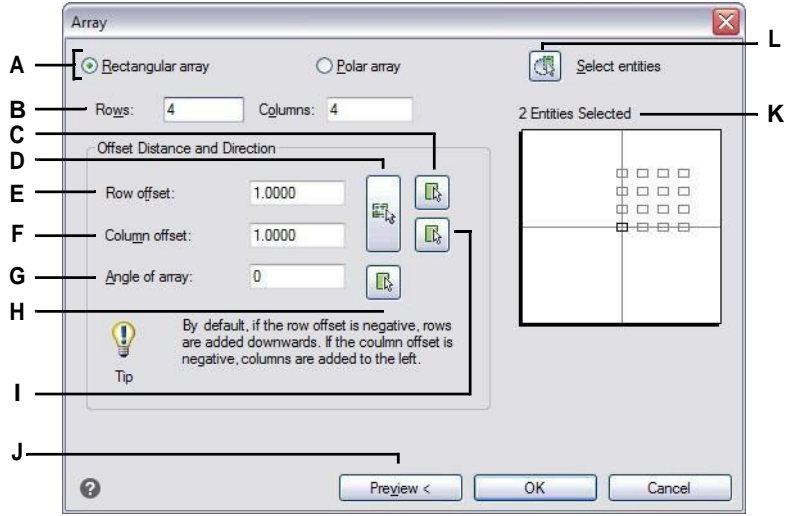
6 Sütun Ofseti alanında, sütunlar arasındaki mesafeyi belirleyin. Ayrıca şunları da tıklayabilirsiniz

Çizimde satır ve sütun ofsetini aynı anda belirlemek için (☐) veya yalnızca sütun ofsetini seçmek için (☐) ögesine tıklayabilirsiniz.

7 Dizinin Açısı alanında, dizinin döndürüleceği açıyı girin veya açıyı doğrudan çizimde seçmek için (☐) ögesine tıklayın.



Dikdörtgen bir dizi oluşturmak için, kopyalanacak varlığı seçin (A), satır ve sütun sayısını yazın ve ardından her satır (B) ve sütun (C) arasındaki mesafeyi belirtin.



- A** Dikdörtgen bir dizi oluşturmak için Dikdörtgen öğesini seçin.
- B** Dizi için satır ve sütun sayısını girin.
- C** Satır ofsetini doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- D** Hem rowoffset hem de columnoffset'i doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- E** Dizideki her satır arasında olmasını istediğiniz dikey boşluk miktarını girin.
- F** Dizideki her sütun arasında olmasını istediğiniz yatay boşluk miktarını girin.
- G** Dizinin döndürüleceği açığı girin.
- H** Dizinin açısını doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- I** Sütun ofsetini doğrudan çizimde belirtmek için tıklayın.
- J** Çizimdeki diziyi gözden geçirmek için tıklayın (yalnızca dizide mevcut olan varlıklar seçilir).
- K** Dizi için çizimde seçilen varlıkların sayısını görüntüler.
- L** Diziyi dahil edilecek varlıkları seçmek üzere geçici olarak çizime geçmek için tıklayın.

## Varlıkların yeniden düzenlenmesi

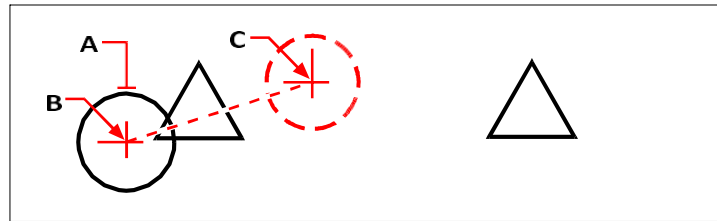
Bir veya daha fazla varlığı taşıyabilir ve varlıkları belirli bir nokta etrafında kanalize edebilir veya konumlandırabilirsiniz. Üst üste binen varlıklarınız varsa, görüntüleme sırasını da değiştirebilirsiniz.

### Hareketli varlıklar

Varlıkları geçerli çizim içinde veya bir çizimden diğerine taşıyabilirsiniz. Varsayılan yöntem, bir seçim kümesi oluşturmak ve ardından varlıkların yer değiştirmesini tanımlamak için bir başlangıç noktası veya temel nokta ve bir bitiş noktası veya yer değiştirme noktası belirtmektir. Varlıkların yerini bir yön vektörü kullanarak da değiştirebilirsiniz.

#### Bir seçim setini taşımak için

- 1 Taşı'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (☐<sup>1</sup>):
  - Şeritte, Düzenle > Taşı'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Taşı öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Taşı aracını tıklatın.
  - *move* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Temel noktayı belirtin.
- 4 Yer değiştirme noktasını belirtin.



Bir varlığı taşımak için onu seçin (A) ve ardından taban noktası (B) ve yer değiştirme noktası (C).

Sonuç.

#### Taşı/Kopyala/Döndür komutunu kullanın.

*Tek bir komut kullanarak seçili varlıkları taşıyabilir, kopyalayabilir, döndürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz. Taşı/Kopyala/Döndür ifade aracını seçin veya moco yazın.*

Varlıkları tutamaçları kullanarak da taşıyabilirsiniz. Bir varlığı tutamaçları kullanarak taşımak için, tutamaçlarını görüntülemek üzere varlığı seçin ve ardından bir tutamacı tıklatıp sürükleyin. Seçeceğiniz tutamaç, değiştirmekte olduğunuz varlığın türüne bağlıdır. Örneğin, bir çizgi varlığı taşımak için orta nokta tutamacını seçin. Yayı, daire veya elips gibi kavisli bir varlığı taşımak için orta nokta

tutamacı seçin. Tüm varlıklar tutamaçlar kullanılarak taşınmaz.

**Bir varlığı tutamakları kullanarak taşımak için**


- 1 Varlığı seçin.
- 2 Seçmek için bir tutamağa tıklayın.
- 3 Varlığı, yerini değiştirmek istediğiniz yere sürükleyin.
- 4 Yayınlamak için tıklayın.

**Varlıkları alanlar arasında taşıma**

Varlıkları model alanından kağıt alanına veya kağıt alanından model alanına taşıyabilirsiniz. Varlıkları alanlar arasında taşımak için en az bir düzen görünüm alanına sahip bir Düzen sekmesini görüntülüyor olmanız gerekir. Aynı Alanı Değiştir komutunu kullanarak varlıkları alanlar arasında da kopyalayabilirsiniz.

Model alanı ve kağıt alanı hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Kağıt alanı ve model alanını anlama" sayfa 518.


**Varlıkları alanlar arasında taşımak için**

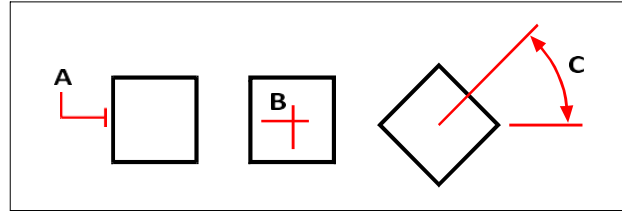
- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Taşımak istediğiniz varlıkları seçin.
- 3 Seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Alanı Değiştir'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Alanı Değiştir'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Alanı Değiştir aracını tıklatın.
  - *chspace* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Hareket'i seçin.

## Döner varlıklar

Varlıkları belirtilen bir nokta etrafında belirtilen bir dönüş açısıyla veya bir temel açıya referanslı bir açıyla döndürebilirsiniz. Varsayılan yöntem, varlıkları geçerli yönelimlerine göre ilgili bir dönüş açısı kullanarak döndürür.


### Bir seçim setini döndürmek için

- 1 Döndür (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Döndür'ü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Döndür öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Döndür aracını tıklayın.
  - *rotate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Döndürme noktasını belirtin.
- 4 İstenirse, seçilen varlıkların bir kopyasını döndürmek için Kopyala öğesini seçin.
- 5 Döndürme açısını belirtin.

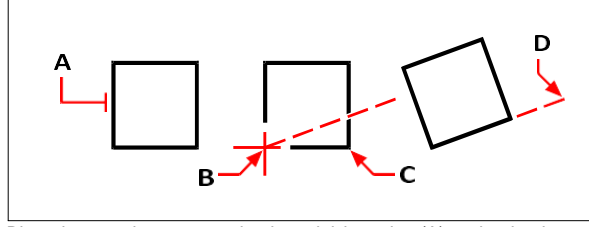


To rotate an entity, select the entity, click the *rotate(A)* icon, and then specify the rotation point (B) and the rotation angle (C).

### Bir seçim setini bir temel açıya göre döndürmek için

- 1 Döndür (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Döndür'ü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Döndür öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Döndür aracını tıklayın.
  - *rotate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Döndürme noktasını belirtin.
- 4 İstenirse, seçilen varlıkların bir kopyasını döndürmek için Kopyala öğesini seçin.
- 5 Komut kutusunda Taban Açısı öğesini seçin.
- 6 Temel açıyı belirtin, ardından yeni açıyı belirtin.





Bir varlığı temel açığıya göre döndürmek için varlığı (A) seçin, döndürme noktasını (B) belirleyin, temel açığı seçin ve tekrar (B) noktasını seçin (veya @ sembolünü yazın), ikinci noktayı (C) belirleyin ve ardından yeni açığı temsil eden noktayı (D) belirleyin.

---

**Varlıkları döndürmenin başka yolları da vardır.**

*Tek bir komut kullanarak seçili varlıkları taşıyabilir, kopyalayabilir ve döndürebilirsiniz. Taşı/Kopyala/Döndür ifade aracını seçin veya mocoıo yazın.*

*Tek satırlı metni, çok satırlı metni, öznitelik tanımlarını ve blok öznitelik metinini en kolay döndürmeyi seçmek için kullanışlı bir seçeneğe sahip olan bir ifade aracını kullanarak döndürebilirsiniz. Metni Döndür ekspres aracını seçin veya torient yazın.*

---


## Varlıkları yeniden sıralama

Birden fazla varlık çakıştığında, bunların görüntülenme ve yazdırılma sırasını değiştirebilirsiniz. Varlıkları başka bir varlığın önüne, arkasına veya üstüne ya da altına taşıyabilirsiniz.

Ayrıca kapakların çizim sırasını değiştirerek çizimdeki diğer tüm varlıkların arkasında çizilmelerini ve yazdırılmalarını sağlayabilirsiniz.

Metin, boyutlar ve liderler için bunları diğer varlıkların önüne taşımak kolaydır. Ancak bir bloğun veya harici referansın parçasıysa öne taşınmazlar.

### Varlıkları yeniden sıralamak için:

- 1 Çizim Sırasını seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Ana Sayfa > Genişleticiyi değiştir > Ön, Arka, Üst veya Alt; Düzenle > Ön, Arka, Üst veya Alt (DrawOrder'da); veya Araçlar > Çizim Sırası (Yönet'de) seçeneklerini belirleyin.
- Menüde Araçlar (veya Değiştir) > Çizim Sırası > Ön, Arka, Üst veya Alt öğelerini seçin.
- Araçlar araç çubuğunda Sıra Çiz aracını tıklatın veya Sıra Çiz araç çubuğunu kullanın.
- *draworder* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeniden sıralamak istediğiniz varlığı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Komut kutusunda yeni çizim sırasını belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Üstte veya altta yeniden sıralama yapıyorsanız, ilk varlığın üstünde veya altında olmasını istediğiniz varlığı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.


---

### **SORTENTS sistem değişkeni otomatik olarak açılır.**

*SORTENTS sistem değişkeni otomatik olarak açılır ve bu da sistem performansını etkileyebilir.*

---

### Kapakları arkaya doğru yeniden sıralamak için:

- 1 Kapakları Geri Gönder () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
    - Şeritte, Ana Sayfa > Genişleticiyi değiştir > Kapakları Geri Gönder'i (Çizim Düzeni araçlarında) seçin veya Düzenle > Kapakları Geri Gönder'i (Çizim Düzeni'nde) seçin.
    - Menüde Araçlar (veya Değiştir) > Çizim Düzeni > Kapakları Geri Gönder'i seçin.
    - Çizim Düzeni - Ek Açıklama araç çubuğunda, Kapakları Geri Gönder aracına tıklayın.
    - *hatchtoback* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Etkilenen kapakların sayısı komut çubuğunda bildirilir.

**Metni, boyutları veya liderleri öne doğru yeniden sıralamak için:**

1 Öndeki Metni seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (ABC):

- Şeritte, Ana Sayfa > Genişleticiyi değiştir > Metni Öne Getir, Liderleri Öne Getir, Boyutları Öne Getir, Tüm Ek Açıklamaları Öne Getir'i (Çizim Araçlarında) seçin; veya Düzenle > Metni Öne Getir, Liderleri Öne Getir, Boyutları Öne Getir, Tüm Ek Açıklamaları Öne Getir'i (Çizim Sırasında) seçin.
- Menüde, Araçlar (veya Değiştir) > Çizim Sırası > Metni Öne Getir, Liderleri Öne Getir, Boyutları Öne Getir, Tüm Ek Açıklamaları Öne Getir seçeneklerini belirleyin.
- Çizim Düzeni - Ek Açıklama araç çubuğunda Metni Öne Getir, Liderleri Öne Getir, Boyutları Öne Getir veya Tüm Ek Açıklamaları Öne Getir aracını tıklayın.
- *texttfront* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.


## Varlıkları yeniden boyutlandırma

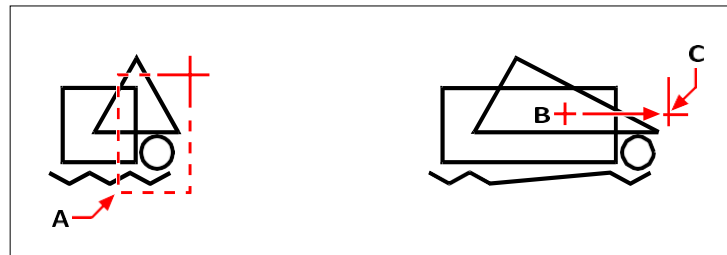
Bir varlığın veya varlık kümesinin boyutunu esneterek, ölçekleyerek, uzatarak, kırpılarak veya uzunluklarını düzenleyerek değiştirebilirsiniz.

### Germe varlıkları

Varlıkların boyutunu onları esneterek değiştirebilirsiniz. Varlıkları esnettiğinizde, bir çaprazlama penceresi veya çaprazlama çokgeni kullanarak varlıkları seçmeniz gerekir. Ardından bir yer değiştirme mesafesi belirlersiniz veya bir temel nokta ve bir yer değiştirme noktası seçersiniz. Pencere veya çokgen sınırını geçen varlıklar esnetilir; tamamen geçiş penceresi veya geçiş çokgeni içinde kalanlar ise basitçe taşınır.

### Bir varlığı esnetmek için

- 1 Stretch'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Uzat'ı (Düzenle'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Uzat'ı seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Uzat aracını tıklatın.
  - *stretch* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda, Çaprazlama Penceresi veya Çaprazlama Çokgeni ögesini seçin.
- 3 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Temel noktayı belirtin.
- 5 İkinci yer değiştirme noktasını belirtin.

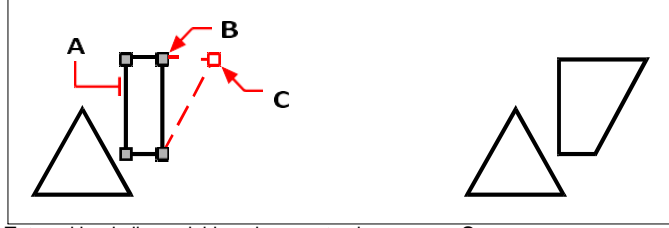


Varlıkları germe için, bunları çaprazlama penceresi (A) veya çaprazlama poligonu kullanarak seçin ve ardından temel noktayı (B) ve yer değiştirme noktasını (C) belirleyin.

Tutamaçları kullanarak bir varlığı esnetmek için, tutamaçlarını görüntülemek üzere onu seçer ve ardından bir tutamaç seçer ve etkin tutamaç haline getirirsiniz. Bu, temel nokta haline gelir. Ardından etkin tutamacı yeni bir konuma taşırsınız. Seçtiğiniz tutamaç, değiştirmekte olduğunuz varlığın türüne bağlıdır. Örneğin, bir dikdörtgenin bir köşesini esnetmek için köşe noktası tutamacını seçin. Bir çizgiyi uzatmak için uç nokta tutamacını seçin. Tüm varlıklar tutamaçlar kullanılarak esnetilemez.

### Tutamakları kullanarak bir varlığı germek için

- 1 Varlığı seçin.
- 2 Etkinleştirmek için bir tutamağa tıklayın.
- 3 Tutamağı sürükleyin.
- 4 Yayınlamak için tıklayın.




Tutamakları kullanarak bir varlığı esnetmek için varlığı seçin (A) 'yi seçin, bir tutamaç seçin (B) ve tutamacı yeni konumuna sürükleyin (C).

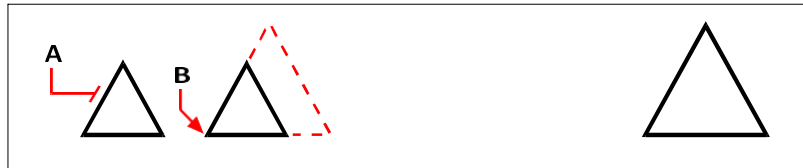
Sonuç.

### Varlıkları ölçeklendirme

Seçilen bir varlığın boyutunu, onu bir temel noktaya göre ölçeklendirerek değiştirebilirsiniz. Bir varlığın boyutunu, geçerli çizim birimlerine göre ölçek faktörü olarak kullanılan bir temel nokta ve bir uzunluk belirterek veya bir ölçek faktörü belirterek değiştirebilirsiniz. Ayrıca bir temel ölçek faktörüne referanslı bir ölçek faktörü de kullanabilirsiniz; örneğin, varlık için geçerli uzunluğu ve yeni bir uzunluğu belirterek.

#### Bir seçim setini bir ölçek faktörü ile ölçeklendirmek için

- 1 Ölçeği seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Ölçekle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Ölçek'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Ölçek aracını tıklatın.
  - *Ölçek* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Temel noktayı belirtin.
- 4 Ölçek faktörünü belirtin.



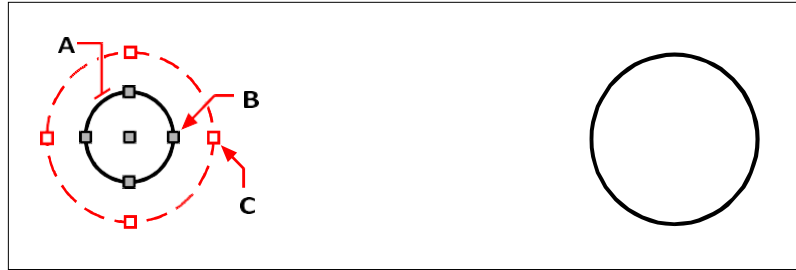
Bir varlığı ölçek faktörü ile ölçeklendirmek için varlığı seçin (A) ve ardından temel noktayı (B) ve ölçek faktörünü belirtin.

Sonuç.

Bazı varlıkları tutamaçları kullanarak da ölçeklendirebilirsiniz. Bir varlığı ölçeklendirmek için varlığı seçer ve ardından bir tutamağa tıklarsınız. Daha sonra tutamacı hareket ettirerek varlığın boyutunu değiştirirsiniz. Seçtiğiniz tutamaç, değiştirmekte olduğunuz varlığın türüne bağlıdır. Örneğin, bir daireyi ölçeklendirmek için bir çeyrek nokta tutamacı seçin.

### Tutamakları kullanarak bir varlığı ölçeklendirmek için

- 1 Varlığı seçin.
- 2 Seçmek için bir tutamağa tıklayın.
- 3 Tutamağı sürükleyin.
- 4 Yayınlamak için tıklayın.



Tutamaçları kullanarak ölçeklendirmek için varlığı seçin (A), bir tutamaca tıklayın (B) ve tutamacı yeni konumuna sürükleyerek varlığı ölçeklendirin (C).

Sonuç.

### Taşı/Kopyala/Döndür komutunu kullanın.

*Tek bir komut kullanarak seçili varlıkları taşıyabilir, kopyalayabilir, döndürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz. Taşı/Kopyala/Döndür ifade aracını seçin veya MOCORO yazın.*


*Seçilen metin varlıklarını ölçeklemek için Scale Text express aracını kullanın veya SCALETEXT yazın.*

### Varlıkları genişletme

Varlıkları, diğer varlıklar tarafından tanımlanan bir sınırdan sonlanacak şekilde genişletebilirsiniz. Ayrıca varlıkları, zımnî bir sınır kenarıyla kesişecekleri noktaya kadar genişletebilirsiniz. Varlıkları genişletirken, önce sınır kenarlarını seçer ve ardından genişletilecek varlıkları belirlersiniz; bunları teker teker seçerek, çit seçim yöntemini veya projeksiyon seçim yöntemini kullanırsınız.

Yayları, çizgileri, iki boyutlu çoklu çizgileri ve ışınları genişletebilirsiniz. Bir Düzen sekmesindeki yaylar, daireler, elipsler, çizgiler, spline'lar, çoklu çizgiler, ışınlar, sonsuz çizgiler ve görünüm alanları sınır kenarları olarak hareket edebilir.

### Bir varlığı genişletmek için


- 1 Uzat'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Genişlet'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Genişlet seçeneklerini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Genişlet aracına tıklayın.
  - *extend* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Sınır kenarları olarak bir veya daha fazla varlık seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Genişletilecek varlığı seçin.
- 4 Uzatmak için başka bir varlık seçin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

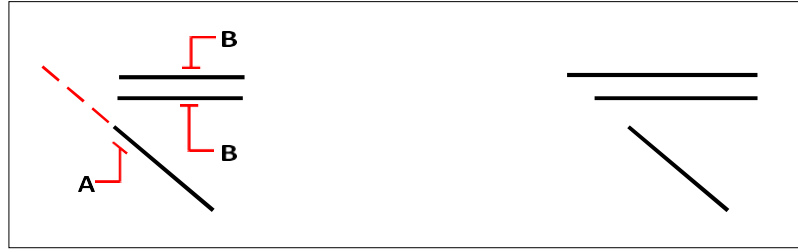


Varlıkları genişletmek için sınır kenarını (A) seçin ve ardından genişletilecek varlıkları seçin (B).

Sonuç.

### Bir varlığı zımni bir sınıra genişletmek için


- 1 Uzat'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Genişlet'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Genişlet'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Genişlet aracına tıklayın.
  - *extend* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla sınır kenarı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Komut kutusunda Kenar Modu'nu seçin.
- 4 Komut kutusunda Genişlet'i seçin.
- 5 Genişletilecek varlığı seçin.
- 6 Uzatmak için başka bir varlık seçin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Sınır kenarını (A) seçin ve ardından genişletilecek varlıkları (B) seçin.

Sonuç.

### Çit seçim yöntemini kullanarak birkaç varlığı genişletmek için

- 1 Uzat'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Genişlet'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Genişlet seçeneklerini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Genişlet aracına tıklayın.
  - *extend* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla sınır kenarı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Komut kutusunda Çit öğesini seçin.
- 4 Çitin ilk noktasını belirtin.
- 5 Çitin ikinci noktasını belirtin.
- 6 Sonraki çit noktasını belirtin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Sınır kenarını (A) seçin ve ardından çitin ilk noktasını (B) ve ikinci noktasını (C) belirleyin.

Sonuç.



Geniş bir çoklu çizgiyi genişlettiğinizde, merkez çizgisi sınır kenarıyla kesişir. Çoklu çizginin ucu her zaman 90 derecelik bir açıyla kesildiğinden, çoklu çizginin bir kısmı sınır kenarını geçebilir. Konik bir çoklu çizgi, sınır kenarıyla kesişene kadar konikleşmeye devam eder. Bu negatif bir çoklu çizgi genişliğiyle sonuçlanacaksa, bitiş genişliği 0 olarak değişir.



Konik bir çoklu çizgi (A), çoklu çizgiyi kesene kadar konikleşmeye devam eder. sınır kenarı (B).


Sonuç.

## Varlıkların kırılması

Varlıkları, diğer varlıklar tarafından tanımlanan bir veya daha fazla zımnı kesme kenarında sonlanacak şekilde kırabilir veya kırabilirsiniz. Ayrıca varlıkları, ima edilen bir kesme kenarıyla kesişecekleri noktaya kadar kırabilirsiniz. Varlıkları kırarken, önce kesme kenarlarını seçer ve ardından kırılacak varlıkları belirler, bunları teker teker seçer veya çit seçim yöntemini kullanırsınız.

Yayları, daireleri, çizgileri, açık iki boyutlu ve üç boyutlu çoklu çizgileri ve ışınları kırabilirsiniz. Bir Düzen sekmesindeki yaylar, daireler, çizgiler, çoklu çizgiler, ışınlar, sonsuz çizgiler ve görünüm pencereleri kesme kenarları olarak işlev görebilir. Bir varlık hem kesme kenarı hem de kırılan varlıklardan biri olabilir.

### Bir varlığı kırmak için


- 1 Kırp () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Kırp (Değiştir içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Değiştir > Kırp seçeneklerini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Kırp aracına tıklayın.
  - *trim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla kesme kenarı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kırılacak varlığı seçin.
- 4 Kırılacak başka bir varlık seçin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Varlıkları kırmak için kesme kenarını (A) seçin ve ardından kırılacak varlıkları (B) seçin.

Sonuç.

### Bir varlığı zımnî bir sınıra kırmak için

1 Kırp () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Düzenle > Kırp'ı (Değiştir'de) seçin.
- Menüde Değiştir > Kırp seçeneklerini belirleyin.
- Değiştir araç çubuğunda Kırp aracına tıklayın.
- *trim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Bir veya daha fazla kesme kenarı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

3 Komut kutusunda Kenar Modu'nu seçin.

4 Komut kutusunda Genişlet'i seçin.

5 Kırılacak varlığı seçin.


6 Kırılacak başka bir varlık seçin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



İma edilen sınır kenarını seçin (A) ve ardından kırılacak varlıkları seçin (B).

Sonuç.

### Çit seçim yöntemini kullanarak birden fazla varlığı kırmak için

1 Kırp () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Düzenle > Kırp (Değiştir içinde) öğesini seçin.
- Menüde Değiştir > Kırp seçeneklerini belirleyin.
- Değiştir araç çubuğunda Kırp aracına tıklayın.
- *trim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Bir veya daha fazla kesme kenarı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

3 Komut kutusunda Çit öğesini seçin.

4 Çitin ilk noktasını belirtin.

5 Çitin ikinci noktasını belirtin.

6 Sonraki çit noktasını belirtin veya komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.



Sınır kenarını (A) seçin ve ilk kenarı belirtin  
(B) noktası ve çitin ikinci noktası (C).

Sonuç.


## Varlıkların uzunluğunu düzenleme

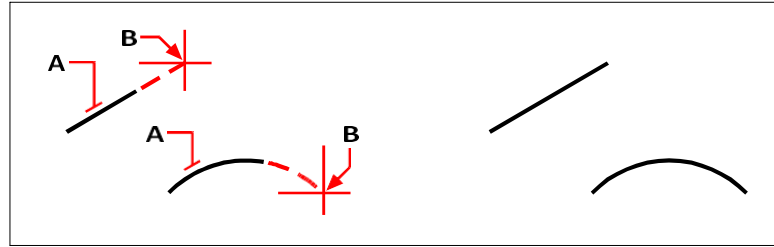
Varlıkların uzunluğunu veya yayların dahil edilen açısını değiştirebilirsiniz. Bir varlığın uzunluğunu değiştirmek için aşağı yöntemlerden birini kullanın:

- Uç noktayı veya açığı dinamik olarak sürükleyin.
- Bir uç noktadan ölçülen artımlı bir uzunluk veya açı belirtin.
- Yeni uzunluğu toplam uzunluğun veya açının yüzdesi olarak belirtin.
- Yeni bir uzunluk veya dahil edilen açı belirtin.

Yayların, çizgilerin ve açık çoklu çizgilerin uzunluğunu değiştirebilirsiniz.

**Bir varlığın uzunluğunu sürükleyerek değiştirmek için**

- 1 Uzunluğu Düzenle'yi (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Uzunluğu Düzenle'yi seçin (Değiştir'de).
  - Menüde Değiştir > Uzunluğu Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Uzunluğu Düzenle aracına tıklayın.
  - *editlen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Dinamik ögesini seçin.
- 3 Değiştirmek istediğiniz varlığı seçin.
- 4 Yeni uç noktayı veya dahil edilen açığı belirtin.



Varlığı (A) seçin ve ardından yeni uç noktası (B).

Sonuç.

## Varlıkları bölme ve birleştirme


Aşağıdaki yöntemleri kullanarak varlıkları kırabilir ve birleştirebilirsiniz:

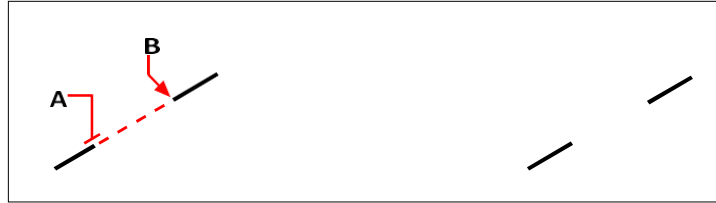
- Kırma - Tek bir varlığı iki parçaya ayırmak, bu süreçte varlığın bir kısmını çıkarmak.
- Join - İki varlığı tek bir varlıkta birleştirir.
- Patlat - Blok veya çoklu çizgi gibi karmaşık bir varlığı çeşitli bileşen parçalarına ayırın.
- Grup - Birden fazla varlığı tek bir birim gibi davranacak şekilde birleştirir.

### Varlıkları kırma

Yayları, daireleri, elipsleri, çizgileri, çoklu çizgileri, ışınları ve sonsuz çizgileri kırabilirsiniz. Varlıkları kırarken, kırma için iki nokta belirtmeniz gerekir. Varsayılan olarak, varlığı seçmek için kullandığınız nokta ilk kırılma noktası olur; ancak, varlığı seçenden farklı bir kırılma noktası seçmek için İlk seçeneğini kullanabilirsiniz.

#### Bir varlığı kırma için

- 1 Break (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Ara'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Ara ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Ara aracına tıklayın.
  - *break* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin.
- 3 İkinci kırılma noktasını belirtin.



Varlığı seçin (A) ve bu kırılma noktasını belirleyin (B).

Sonuç.

**Bir varlık seçmek ve ardından iki kesme noktası belirlemek için**

- 1 Break (☐) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Ara'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Ara ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Ara aracına tıklayın.
  - *break* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin.
- 3 Komut kutusunda İlk ögesini seçin.
- 4 İlk kırılma noktasını belirtin.
- 5 İkinci kırılma noktasını belirtin.



Varlığı (A) seçin ve ardından ilkinin (B) ve ikincinin (C) kırılma noktalarını.

Sonuç.

---

**Bir varlığı, varlığın bir kısmını kaldırmadan ikiye bölebilirsiniz.**

*İkinci kesme noktasını belirtmek yerine at işaretini (@) yazıp Enter tuşuna basarak birinci ve ikinci kesme noktaları için aynı noktayı belirtin.*

---

## Birleşen kuruluşlar

İki varlığı tek bir varlık olarak birleştirebilirsiniz. İki çizgiyi veya iki yayı birleştirebilirsiniz. İki çizgi eş doğrusal olmalıdır; iki yay aynı merkez noktasını ve yarıçapı paylaşmalıdır.

İki çizgiyi birleştirdiğinizde, en uzak uç noktalar mevcut konumlarında kalır; program bu noktalar arasında yeni bir çizgi çizer. Yaylar, seçtiğiniz ilk yaydan ikincisine doğru saat yönünün tersine birleştirilir.

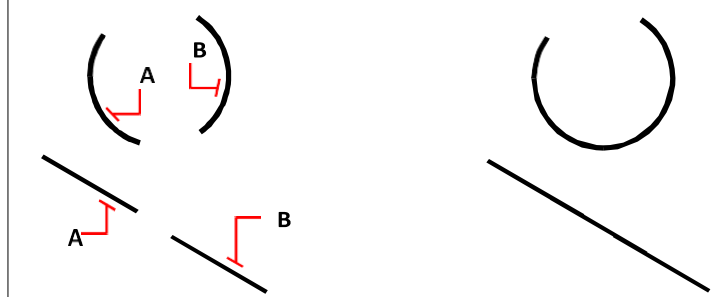
---

**Varlıkları ve çoklu çizgileri birleştirmek için Çoklu Çizgiyi Düzenle komutunu kullanın.**  
*Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Çoklu çizgileri birleştirme" sayfa 384 kısmına bakın.*

---

### İki varlığı birleştirmek için

- 1 Join ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Birleştir'i (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Birleştir ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Birleştir aracını tıklatın.
  - *join* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İlk yayı veya çizgiyi seçin.
- 3 İkinci yayı veya çizgiyi seçin.



İlk yayı veya çizgiyi (A) seçin ve ardından ikinci yay veya çizgi (B).

Sonuç.

---

### Overkill komutu ayrıca varlıkları birleştirebilir.

*Bir çizimde birleştirmek istediğiniz örtüşen veya yinelenen varlıklar varsa, örneğin çok fazla köşesi olan çoklu çizgiler varsa, çizimi temizlemek için Overkill komutunu kullanabilirsiniz.*

---

## Patlayan varlıklar

Blok veya çoklu çizgi gibi karmaşık bir varlığı tek bir varlıktan bileşen parçalarına dönüştürebilirsiniz. Bir çoklu çizgiyi, dikdörtgeni, çöreği, çokgeni, boyutu veya lideri patlatmak, daha sonra ayrı ayrı değiştirebileceğiniz ayrı çizgi ve yay varlıklarının bir koleksiyonuna indirger.


Bloklar, muhtemelen orijinal varlığı oluşturan diğer iç içe geçmiş bloklar da dahil olmak üzere tek tek varlıklara dönüştürülür. Blokları patlatırken, blokların grubunu çözmek, her öge için ayrı varlıklar oluşturmak ve öznitelikleri metne dönüştürmek için Öznitelikleri Patlat komutunu da kullanabilirsiniz. Sonuçta ortaya çıkan patlatılmış varlıklar blok katmanına (orijinal varlıkların katmanına değil) yerleştirilirken, patlatılmış nitelikler orijinal niteliğin katmanına yerleştirilir. Nitelikleri Patlat komutu en iyi şekilde, bir bloğu niteliklerle patlatmak ve özellikler ile metin için aynı görsel görünümü korumak istediğinizde kullanılır. Ancak, blok tanımını değiştirmek ve yeniden tanımlamak için bloğu patlatmak istiyorsanız, Nitelikleri Patlat değil, Patlat komutunu kullanmalısınız.

Metin Patlatma komutunu kullanarak çok satırlı metni veya tek satırlı metni patlatmak, metni çoklu çizgilere indirger.

Aşağıdaki istisnalar dışında, bir varlığın patlatılmasının genellikle çizim üzerinde görünür bir etkisi yoktur:


- Orijinal çoklu çizginin bir genişliği varsa, onu patlattığınızda genişlik bilgisi kaybolur. Ortaya çıkan çizgiler ve yaylar orijinal çoklu çizginin merkez çizgisini takip eder.
- Öznitelikler içeren bir bloğu patlatırsanız, öznitelikler kaybolur, ancak orijinal öznitelik tanımları kalır.
- BYBLOCK atanan renkler, çizgi tipleri, çizgi ağırlıkları ve yazdırma stilleri bir varlık patlatıldıktan sonra farklı olabilir, çünkü bunlar başka bir bloğa eklenene kadar varsayılan rengi, çizgi tipini, çizgi ağırlığını ve yazdırma stilini benimseyecektir.

### Bir varlığı patlatmak için


- 1 Patlat () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Patlat'ı (Değiştir'de) veya Düzenle > Patlat'ı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Patlat'ı seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Patlat aracına tıklayın.
  - *explode* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Patlatılacak varlıkları seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.




### Çok satırlı metni veya tek satırlı metni patlatmak için

- 1 Metni Patlat'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Metni Patlat'ı (Metin içinde) seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Metni Patlat'ı seçin.
  - *txexp* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Patlatılacak metni seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.

### Bir bock'u ve özelliklerini patlatmak için

- 1 Öznitelikleri Patlat'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Nitelikleri Patlat (Blokarda) öğesini seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Bloklar > Nitelikleri Patlat'ı seçin.
  - *Burst* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Patlatmak istediğiniz niteliklere sahip blokları seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.

### Bir varlığı patlatmak ve ortaya çıkan varlıkların özelliklerini belirtmek için

- 1 Xplode'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şerit üzerinde Düzenle > Xplode (Değiştir içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Değiştir > Xplode öğesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Xplode aracına tıklayın.
  - *xplode* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Patlatılacak varlıkları seçin.
- 3 Bir seçenek seçin:
  - Tüm - Mevcut tüm özellikleri belirtmek için istemler görüntüler: renk, katman, çizgi türü ve çizgi ağırlığı.
  - Renk - Bir renk girin. Bir indeks rengi, gerçek renk veya bir renk kitabından renk girebilirsiniz.
  - Katman - Ortaya çıkan varlıklar için bir katman girin.
  - LType - Ortaya çıkan varlıklar için bir çizgi tipi girin.
  - LWeight - Ortaya çıkan varlıklar için bir çizgi ağırlığı girin.
  - Devral - Seçilen varlıkları patlatır ve alt varlık katmanını 0 ve diğer özellikler BYBLOCK ise alt varlıklara ana varlıkla aynı renk, katman, çizgi tipi ve çizgi ağırlığı özelliklerini atar.
  - Patlat - Seçilen varlıkları Patlat komutuyla aynı şekilde patlatır.


## Varlıkları gruplama

Grup, tek bir birim olarak birlikte kaydedilen varlıklardan oluşan bir koleksiyondur. Gruba ait varlıkları seçtikten sonra, daha sonra başka varlıklar ekleyebilir, varlıkları kaldırabilir ve varlıkları yeniden sıralayabilirsiniz. Gerekirse, varlıklarla ayrı ayrı çalışmak için istediğiniz zaman varlıkların grubunu da kaldırabilirsiniz.

### Grup oluşturma

Bir grup oluşturduğunuzda, bir grup adı ve açıklaması girersiniz ve ardından grup için varlıkları seçersiniz.

### Bir grup oluşturmak için

- 1 Grup  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Grup (Yardımcı Programlar'da) veya Araçlar > Grup (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Grup ögesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Grup aracını tıklatın.
  - *group* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeni Grup Oluştur altında, grubun adını ve açıklamasını girin.
- 3 Çizimde gruptaki bir varlığı seçtiğinizde gruptaki tüm varlıkların seçilmesini istiyorsanız Seçilebilir seçeneğine tıklayın.
- 4 Varlıkları Seç ve Grup Oluştur'a tıklayın.
- 5 Grup için varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 Grup iletişim kutusunda Tamam'a tıklayın.

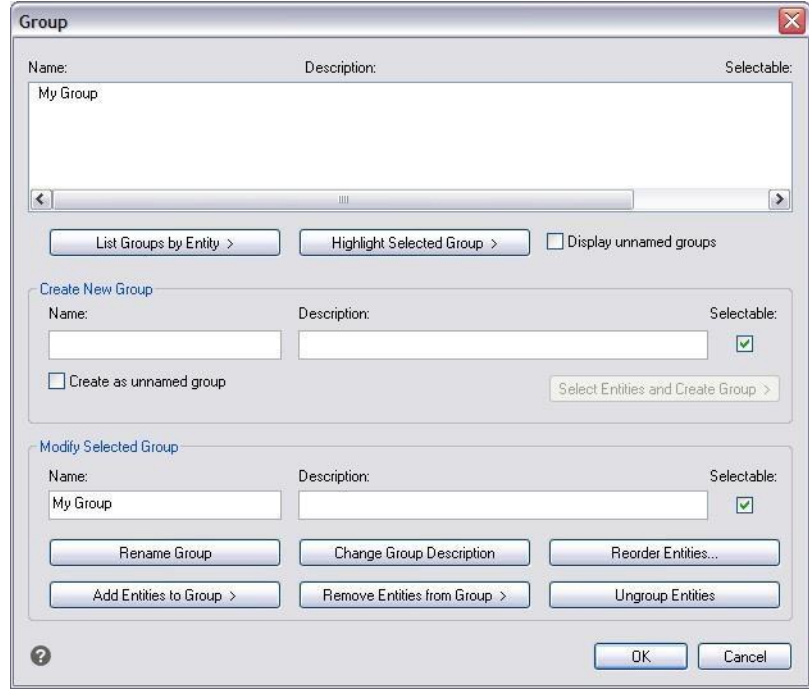
---

**Grupları kullanarak varlıkları seçebilirsiniz.**

*Varlıkları seçerken komut çubuğuna bir grubun adını girin.*


---

Grup iletişim kutusu, bir çizimdeki tüm grupların ayarlarını kontrol eder.




### Grupları değiştirme

#### Bir grubu ve varlıklarını değiştirmek için

- 1 Grup (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Grup (Yardımcı Programlar'da) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Grup ögesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Grup aracını tıklatın.
  - *group* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz grubu seçin.
- 3 Seçili Grubu Değiştir altında, aşağıdakilerden birini veya daha fazlasını yapın:
  - Yeni bir ad girin ve ardından Grubu Yeniden Adlandır ögesine tıklayın.
  - Yeni bir açıklama girin ve ardından Grup Açıklamasını Değiştir'e tıklayın.
  - Grubun çizimde seçilebilir olmasını isteyip istemediğinizi seçin.

- Gruba Varlık Ekle'ye tıklayın, gruba eklenecek varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Gruptan Varlıkları Kaldır'a tıklayın, gruptan kaldırılacak varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Grup iletişim kutusunda Tamam'a tıklayın.


### **Bir gruptaki varlıkların sırasını değiştirmek için**

- 1 Grup () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
    - Şeritte, Ana Sayfa > Grup (Yardımcı Programlar'da) ögesini seçin.
    - Menüde Araçlar > Grup ögesini seçin.
    - Araçlar araç çubuğunda Grup aracını tıklatın.
    - *group* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - 2 Seçili Grubu Değiştir altında, Varlıkları Yeniden Sırala'ya tıklayın.
  - 3 Gruplandırılmış Varlıkları Yeniden Sırala iletişim kutusunda, yeniden sıralamak istediğiniz grubu seçin.
  - 4 Gruptaki varlıkların sırasını görmek için Vurgula'ya tıklayın. Varlıkları tek tek görüntülemek için görüntülenen istemleri izleyin.
  - 5 Gruptaki tüm varlıkların sırasını tersine çevirmek için Sırayı Tersine Çevir'e tıklayın.
  - 6 Belirli varlıkların veya bir varlık aralığının sırasını değiştirmek için:
    - Konumdan Kaldır alanına varlığın geçerli konumunu girin.
    - Pozisyona Yerleştir alanına, varlığın yeni pozisyonunu girin.
    - Varlık Sayısı alanına, yeniden sıralanacak varlık sayısını veya varlık aralığını girin. Örneğin, yalnızca bir varlığın sırasını değiştiriyorsanız 1 girin.
    - Yeniden Sırala'ya tıklayın.
- Bir gruptaki varlıklar 0, 1, 2, 3 ve benzeri şekilde numaralandırılır.
- 7 Tamam'a tıklayın ve ardından tekrar Tamam'a tıklayın.

### Varlıkların gruplandırmasını kaldırma

Varlıkların grubunu kaldırdığımızda, varlıklar çizimde kalır ancak grup çizimden silinir.

#### Varlıkların grubunu kaldırmak için

- 1 Grup  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Grup (Yardımcı Programlar'da) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Grup ögesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Grup aracını tıklayın.
  - *group* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Silinecek grubu seçin.
- 3 Seçili Grubu Değiştir altında, Varlıkların Grubunu Çöz'e tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

## Çoklu çizgileri düzenleme

Her tür iki boyutlu veya üç boyutlu çoklu çizgiyi değiştirebilirsiniz. Dikdörtgenler, çokgenler ve çörekler gibi varlıkların yanı sıra piramitler, silindirler ve küreler gibi üç boyutlu varlıklar da düzenleyebileceğiniz çoklu çizgi çeşitleridir.

Bir çoklu çizgiyi açarak veya kapatarak, genel genişliğini veya tek tek parçaların genişliklerini değiştirerek ve düz çizgi parçalarına sahip bir çoklu çizgiyi akan bir eğriye veya bir spline yaklaşımına dönüştürerek düzenleyebilirsiniz. Ayrıca, Çoklu Çizgiyi Düzenle aracını kullanarak tek tek köşeleri düzenleyebilir, köşeleri ekleyebilir, kaldırabilir veya taşıyabilirsiniz. Ayrıca mevcut bir çoklu çizgiye yeni segmentler ekleyebilir, bir çoklu çizginin çizgi tiplerini değiştirebilir ve köşelerin yönünü veya sırasını tersine çevirebilirsiniz.

### Bir varlığı çoklu çizgiye dönüştürme

Bir çoklu çizgiyi değiştirmek için önce çoklu çizgiyi seçer ve ardından bir çoklu çizgi düzenleme seçeneği belirlersiniz. Kullanılabilir seçenekler, seçilen çoklu çizginin iki boyutlu veya üç boyutlu bir varlık olmasına bağlı olarak değişir. Seçilen varlık bir çoklu çizgi değilse, Çoklu Çizgiyi Düzenle aracı onu bir çoklu çizgiye dönüştürme seçeneği sunar. Yalnızca *yalnız çizgileri çoklu çizgilere dönüştürebilirsiniz*. Birkaç yay veya çizgi uç noktadan uç noktaya birleştirilirse, hepsi seçilebilir ve tek bir çoklu çizgiye dönüştürülebilir.

### Bir varlığı çoklu çizgiye dönüştürmek için

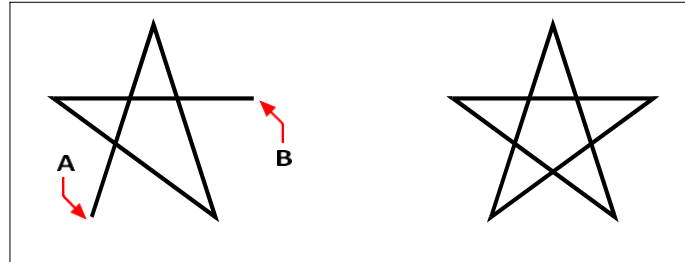
- 1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔧):
  - Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
  - *editline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin.
- 3 Komut kutusunda Evet-Çizgiye Dönüştür ögesini seçin.
- 4 Komut istem kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya komutu tamamlamak için Bitti seçeneğini belirleyin.

### Çoklu çizgileri açma ve kapatma

Bir çoklu çizgiyi kapattığınızda, program çoklu çizginin son tepe noktasından ilk tepe noktasına kadar düz bir çoklu çizgi segmenti çizer. Bir çoklu çizgiyi açtığınızda kapanış segmenti kaldırılır. Düzenlemek için bir çoklu çizgi seçtiğinizde, komut kutusu seçtiğiniz çoklu çizginin kapalı veya açık olmasına bağlı olarak Aç veya Kapat seçeneğini görüntüler.

#### Açık bir çoklu çizgiyi kapatmak için

- 1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔧):
  - Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
  - *editline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Komut kutusunda Kapat'ı seçin.
- 4 Komut kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya işlemi tamamlamak için Bitti'yi seçin.



Açık bir çoklu çizgiyi kapatmak düz bir ilk (A) ve son (B) arasındaki çoklu çizgi parçası (B) köşeler.

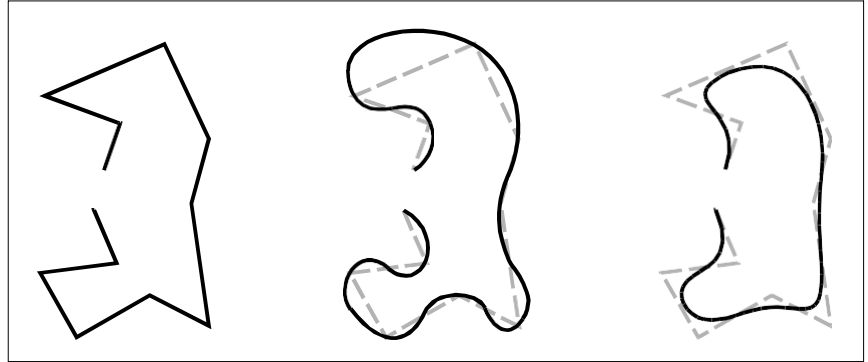
Sonuç.

## Çoklu çizgileri eğiltme ve eğriliklerini giderme

Sığdır veya Spline seçeneğini kullanarak çok parçalı bir çoklu çizgiyi düzgün bir eğriye dönüştürebilirsiniz. Sığdır seçeneği tüm köşeleri birleştiren düzgün bir eğri oluşturur. Spline seçeneği, köşelere doğru çekilen ancak yalnızca ilk ve son köşelerden geçen düzgün bir eğri hesaplar. Decurve seçeneği Fit veya Spline eğrilerini ve yaylarını kaldırarak köşeler arasında düz segmentler bırakır.

### Bir eğriyi bir çoklu çizgiye uydurmak için

- 1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔧):
  - Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
  - *editpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Komut kutusunda Sığdır öğesini seçin.
- 4 Komut istem kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya komutu tamamlamak için Bitti seçeneğini belirleyin.



Orijinal çoklu çizgi. Fit eğrisi uygulandıktan

sonra. Spline uygulandıktan sonra.

## Çoklu çizgileri birleştirme

Mevcut açık bir çoklu çizgiye bir yay, çizgi veya çoklu çizgi varlığı ekleyerek sürekli bir çoklu çizgi varlığı oluşturabilirsiniz. Bir varlığı bir çoklu çizgiye eklemek için, o varlığın seçilen çoklu çizginin bir uç noktasıyla zaten bir uç noktayı paylaşıyor olması gerekir.

Bir varlığı bir çoklu çizgiyle birleştirdiğinizde, yeni çoklu çizgi segmentinin genişliği orijinal çoklu çizginin genişliğine ve birleştirdiğiniz varlığın türüne bağlıdır:

- Bir çizgi veya yay, birleştirildiği uç noktaları için çoklu çizgi segmentiyle aynı genişliği varsayar.
- Konik bir çoklu çizgiyle birleştirilen bir çoklu çizgi kendi genişlik değerlerini korur.

- Tek tip genişlikte bir çoklu çizgiyle birleştirilen bir çoklu çizgi, birleştirildiği çoklu çizginin genişliğini varsayar.


---

**Yayları ve çizgileri birleştirmek için Birleştir komutunu kullanın.**

*Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Varlıkları birleştirme" sayfa 376 kısmına bakın.*

---


### **Bir yayı, çizgiyi veya çoklu çizgiyi mevcut bir çoklu çizgiyle birleştirmek için**

- 1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
  - *editpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Komut kutusunda Katıl ögesini seçin.
- 4 Birleştirilecek yayı, çizgiyi veya çoklu çizgiyi seçin.
- 5 Komut istem kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya komutu tamamlamak için Bitti seçeneğini belirleyin.

### **Çoklu çizgi genişliğini değiştirme**

Bir çoklu çizginin tamamının genişliğini değiştirebilir, tüm varlığa eşit bir genişlik uygulayabilir veya çoklu çizgiyi tüm uzunluğu boyunca eşit şekilde daraltabilirsiniz.

#### **Bir çoklu çizginin tamamına tek tip genişlik uygulamak için**

- 1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
  - *editpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Komut kutusunda Genişlik ögesini seçin.
- 4 Yeni çoklu çizgi genişliğini belirtin.
- 5 Komut istem kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya komutu tamamlamak için Bitti seçeneğini belirleyin.



### Bir çoklu çizgiyi uzunluğu boyunca düzgün bir şekilde inceltmek için

- 1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔧):
  - Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
  - *editpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Komut kutusunda Konik öğesini seçin.
- 4 Başlangıç genişliğini belirtin.
- 5 Bitiş genişliğini belirtin.
- 6 Komut istem kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya komutu tamamlamak için Bitti seçeneğini belirleyin.

### Çoklu çizgi köşelerini düzenleme

Çoklu çizgi köşelerini tek tek değiştirmek için Köşeleri Düzenle seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu seçeneği seçtiğinizde, program özel bir tepe noktası düzenleme moduna geçer ve ilk tepe noktasına bir  $x$  yerleştirir.  $X$ , düzenlemekte olduğunuz tepe noktasını gösterir. Sonraki ve Önceki seçenekleri  $x$  işaretini bir sonraki veya bir önceki tepe noktasına taşır. Bir seferde yalnızca bir tepe noktasını düzenleyebilirsiniz.

Köşeleri düzenlerken, çoklu çizgiyi aşağıdaki şekillerde değiştirebilirsiniz:

- Yeni bir teğet açısı belirleyerek bir çoklu çizgi segmentini eğriye dönüştürün.
- Bir çoklu çizgiyi iki ayrı çoklu çizgiye ayırın.
- Geçerli tepe noktasından sonra yeni bir tepe noktası ekleyin.
- Geçerli tepe noktasını taşır.
- İki köşe arasındaki çoklu çizgi parçasını düzeltin.
- İki köşe arasındaki çoklu çizgi parçasının genişliğini değiştirin.

**Bir çoklu çizgi tepe noktasını taşımak için**

1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (Ç):

- Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
- Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
- Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
- *editpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Çoklu çizgiyi seçin.

3 Komut kutusunda, Köşeleri Düzenle ögesini seçin.

4 Komut kutusunda Sonraki Tepe Noktası ögesini seçin.

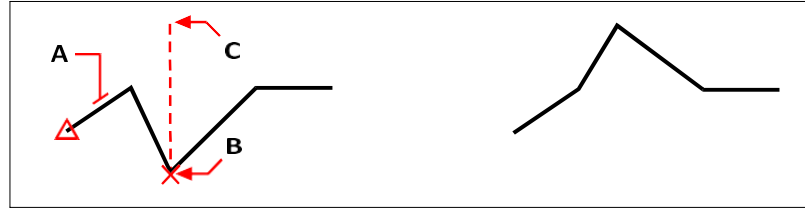
X, taşımak istediğiniz tepe noktasına ulaşana kadar tekrarlayın.

5 Komut kutusunda Taşı ögesini seçin.

6 Tepe noktası için yeni konumu belirtin.

7 Komut kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya köşeleri düzenlemeyi durdurmak için Çıkış'ı seçin.

8 Komut kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya işlemi tamamlamak için Bitti'yi seçin.



Çoklu çizgiyi seçin (A), geçerli tepe noktasını taşıyın  
işaretleyicisini taşımak istediğiniz tepe noktasına  
(B) getirin ve ardından yeni tepe noktasının  
konumunu (C) belirleyin.

Sonuç.

### Tek bir çoklu çizgi segmentinin genişliğini daraltmak için

1 Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔧):

- Şeritte, Düzenle > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi (Değiştir'de) seçin.
- Menüde Değiştir > Çoklu Çizgiyi Düzenle'yi seçin.
- Değiştir araç çubuğunda Çoklu Çizgiyi Düzenle aracına tıklayın.
- *editpline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Çoklu çizgiyi seçin.

3 Komut kutusunda, Köşeleri Düzenle öğesini seçin.

4 Komut kutusunda Sonraki Tepe Noktası öğesini seçin.

X, inceltmek istediğiniz parçanın ilk tepe noktasına ulaşına kadar tekrarlayın.

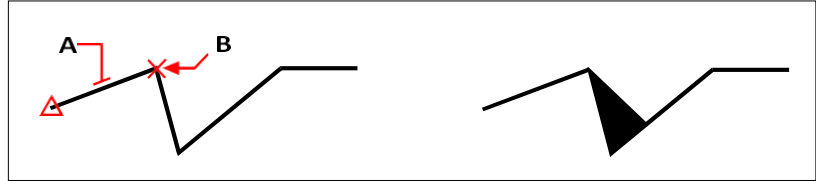
5 Komut kutusunda Genişlik öğesini seçin.

6 Başlangıç genişliğini belirtin.

7 Bitiş genişliğini belirtin.

8 Komut kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya köşeleri düzenlemeyi durdurmak ve ekranı güncellemek için Çıkış'ı seçin.

9 Komut kutusunda başka bir seçenek belirleyin veya işlemi tamamlamak için Bitti'yi seçin.



Çoklu çizgiyi seçin (A), mevcut ~~tepe~~ işaretleyicisini inceltmek istediğiniz parçanın ilk tepe noktasına taşıyın (B) ve ardından bu parça için yeni başlangıç ve bitiş genişliklerini belirleyin.

Sonuç.


## Pah kırma ve filetolama varlıkları

Varlıklara pah kırabilir veya dolgu yapabilirsiniz. Pah, eğimli bir kenar oluşturmak için paralel olmayan iki varlığı bir çizgiyle birleştirir. Fileto, yuvarlatılmış bir kenar oluşturmak için iki varlığı belirli bir yarıçapta bir yay ile birleştirir. Üzerinde çalıştığımız her iki varlık da aynı katman, pah veya fileto o katmana çizilir. Farklı katmanlardaysa, pah veya fileto geçerli katmana çizilir.

### Pah ve dolgu ayarlarının değiştirilmesi

Çizim Ayarları iletişim kutusundaki Pah/Fileto ayarları pah ve fileto ayarlarını kontrol eder. Pah veya filetoyu oluşturduğunuzda, varlıkların pah veya filetonun ötesine uzanan kısımları normalde silinir. Ancak, iletişim kutusundaki ayarları değiştirerek bu orijinal varlıkları koruyabilirsiniz.

#### Pah ve fileto ayarlarını değiştirmek için

- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizim Ayarları iletişim kutusunda Varlık Modifikasyonu sekmesine tıklayın.
- 3 Pah/Fileto sekmesine tıklayın ve aşağıdakiler arasından seçim yapın:
  - Köşeler - Varlıkların pah veya filetonun ötesine uzanan kısımlarını kaldırmak veya korumak için seçin.
  - Dolgu yarıçapı - Dolgu yarıçapını belirleyin veya çizimde iki nokta seçerek belirlemek için Seç'e tıklayın.
  - Pah Mesafeleri ve Açıları - Pah oluştururken mesafe-mesafe yöntemini veya mesafe-açı yöntemini kullanmayı seçin. Mesafe-mesafe yöntemi, belirttiğiniz iki pah mesafesini kullanarak bir pah oluşturur. Mesafe-açı yöntemi, belirlediğiniz bir pah uzunluğu ve açısını kullanarak bir pah oluşturur.
- 4 Tamam'a tıklayın.


### Pah kırma varlıkları

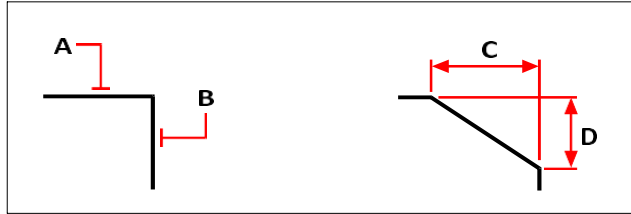
Paralel olmayan iki varlığı uzatarak veya kırarak birleştirebilir ve ardından eğimli bir kenar oluşturmak için bunları bir çizgiyle birleştirebilirsiniz. Çizgilere, çoklu çizgilere, ışıklara ve sonsuz çizgilere pah kırabilirsiniz. Pah oluştururken, **varlık** kesişme noktalarından ne kadar geriye kırılacağını (mesafe-uzaklık yöntemi) veya pahın uzunluğunu ve ilk varlık boyunca oluşturduğu açığı (mesafe-açı yöntemi) belirtebilirsiniz.

Bir çoklu çizgiye pah kırarken, seçilen iki çoklu çizgi segmenti arasında birden fazla segmente pah kırabilir veya tüm çoklu çizgiye pah kırabilirsiniz.

### *Mesafe-uzaklık yöntemini kullanarak iki varlığa pah kırma*

#### **Mesafe-mesafe yöntemini kullanarak iki varlığa pah kırmak için**


- 1 Pah seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Değiştir > Pah Kırma'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde, Değiştir > Pah seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Pah aracına tıklayın.
  - *Pah* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Pah Ayarları öğesini seçin.
- 3 Çizim Ayarları iletişim kutusunda Varlık Modifikasyonu sekmesine tıklayın.
- 4 Pah Mesafeleri ve Açıları altında Mesafe-Mesafe öğesine tıklayın.
- 5 Pah Mesafeleri ve Açıları altında, birinci ve ikinci pah mesafelerini belirtin.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 İlk varlığı seçin.
- 8 İkinci varlığı seçin.

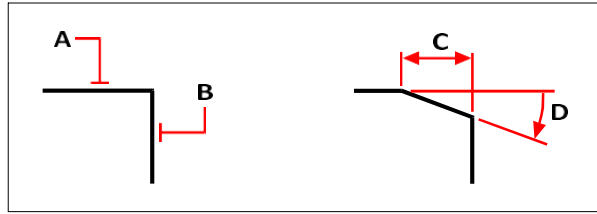


Birinci (A) ve ikinci (B) varlıkları seçin. Pah, birinci (C) ve ikinci (D) pah mesafelerine göre çizilir.

### Mesafe-açı yöntemini kullanarak iki varlığa pah kırma

#### Mesafe-açı yöntemini kullanarak iki varlığa pah kırmak için


- 1 Pah seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Değiştir > Pah Kırma'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde, Değiştir > Pah seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Pah aracına tıklayın.
  - *Pah* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Pah Ayarları ögesini seçin.
- 3 Çizim Ayarları iletişim kutusunda Varlık Modifikasyonu sekmesine tıklayın.
- 4 Pah Mesafeleri ve Açıları altında Mesafe-Açı'ya tıklayın.
- 5 Pah Mesafeleri ve Açıları altında, pah mesafesini ve açısını belirtin.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 İlk varlığı seçin.
- 8 İkinci varlığı seçin.

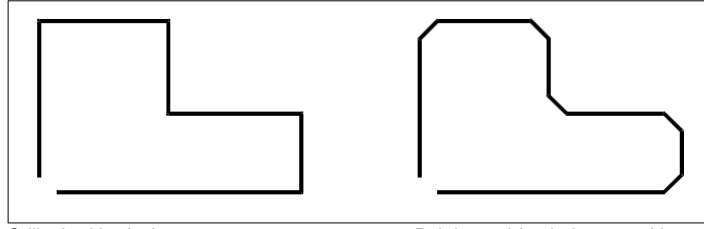


İlk (A) ve ikinci (B) varlıkları seçin. İlk varlık (C) ve ilk varlıkla oluşturulan açı (D) arasındaki mesafe ölçümüne dayalı olarak şempanel çizilir.

### Bir çoklu çizgideki tüm köşelere pah kırma

#### Bir çoklu çizgideki tüm köşelere pah kırmak için

- 1 Pah seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Değiştir > Pah Kırma'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde, Değiştir > Pah seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Pah aracına tıklayın.
  - *Pah* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Çoklu Çizgi'yi seçin.
- 3 Çoklu çizgiyi seçin.




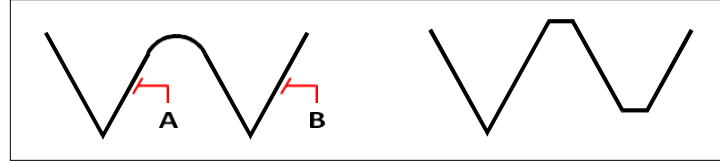
Orijinal çoklu çizgi.

Pah kırma işleminden sonraki sonuç.

### Çoklu çizgide seçilen köşelere pah kırma

#### Bir çoklu çizgide seçilen köşelere pah kırmak için

- 1 Pah seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Değiştir > Pah Kırma'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde, Değiştir > Pah seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Pah aracına tıklayın.
  - *Pah* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Pah kırmaya başlamak istediğiniz segment boyunca çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Pahı sonlandırmak istediğiniz segment boyunca çoklu çizgiyi seçin.



(A) ve (B) segmentleri boyunca çoklu çizgiyi seçin.


Pah kırma işleminden sonra sonuç.

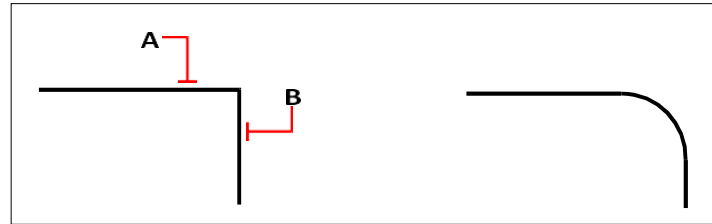
## Fileto varlıkları

Yuvarlatılmış bir kenar oluşturmak için iki varlığı belirli bir yarıçapta bir yay ile bağlayabilirsiniz. Çizgi parçası çiftlerini, düz çoklu çizgi parçalarını, yayları, daireleri, ışınları ve sonsuz çizgileri filetlayabilirsiniz. Ayrıca paralel çizgileri, ışınları ve sonsuz çizgileri de doldurabilirsiniz. Bir çoklu çizgiyi **fileto** seçilen iki segment arasında birden fazla segmenti doldurabilir veya tüm çoklu çizgiyi doldurabilirsiniz.

### İki varlığı fileto haline getirme

#### İki varlığı fileto haline getirmek için


- 1 Fileto (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Değiştir > Dolgu'yu (Değiştir içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Fileto ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Dolgu aracını tıklayın.
  - *fillet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Fileto Ayarları'nı seçin.
- 3 Çizim Ayarları iletişim kutusunda, köşe yarıçapını belirleyin.
- 4 Tamam'a tıklayın.
- 5 İlk varlığı seçin.
- 6 İkinci varlığı seçin.



Birinci (A) ve ikinci (B) varlıkları seçin. Doldurma sonrası sonuç.

### Bir çoklu çizginin tamamını doldurma

#### Bir çoklu çizginin tamamını doldurmak için

- 1 Fileto (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Değiştir > Dolgu'yu (Değiştir içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Fileto ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Dolgu aracını tıklayın.
  - *Fillet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Çoklu Çizgi'yi seçin.
- 3 Çoklu çizgiyi seçin.




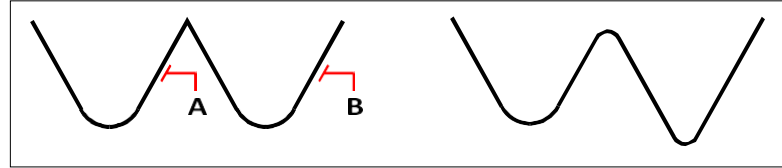


Çoklu çizgiyi seçin (A).Doldurma işleminden sonra sonuç.

### Çoklu çizgide seçilen köşeleri doldurma

#### Bir çoklu çizgide seçilen köşeleri filetolamak için

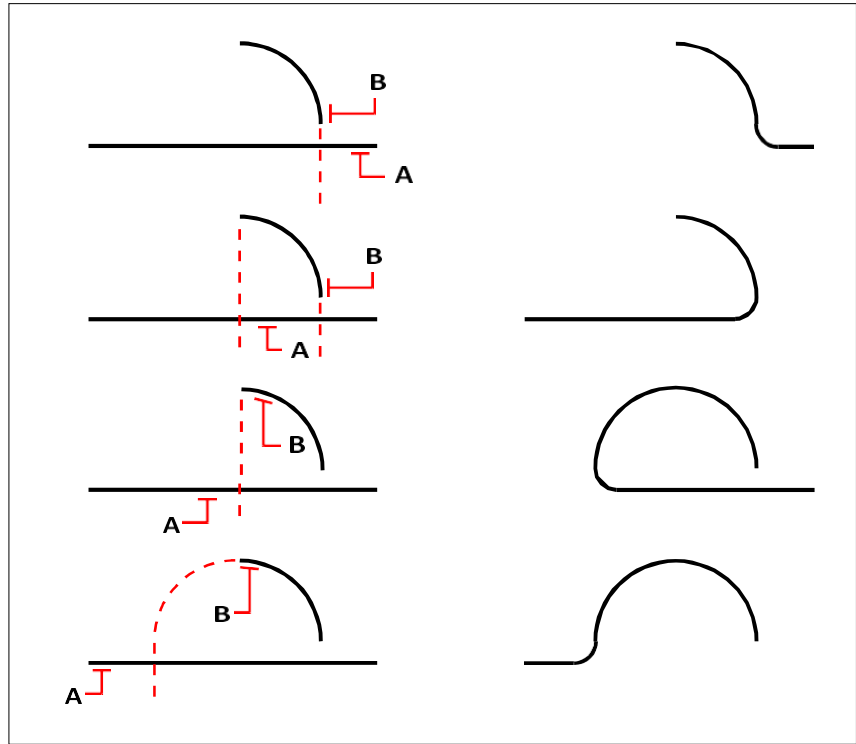
- 1 Fileto (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Değiştir > Dolgu'yu (Değiştir içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Fileto ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Dolgu aracını tıklatın.
  - *fillet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Filetoyu başlatmak istediğiniz segment boyunca çoklu çizgiyi seçin.
- 3 Filetoyu sonlandırmak istediğiniz segment boyunca çoklu çizgiyi seçin.



(A) ve (B) boyunca çoklu çizgiyi seçin  
Segmentler.

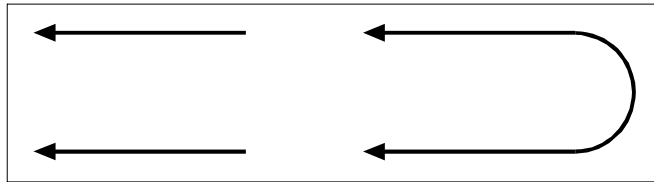
Filetolama sonrası sonuç.

Daireleri ve yayları filetoladığınızda, varlıklar arasında birden fazla fileto bulunabilir. Varlıkları seçtiğiniz nokta filetoyu belirler.



Seçkinlikler (A ve B). Doldurma işleminden sonraki sonuçlar.

Paralel çizgileri, ışınları ve sonsuz çizgileri filetolayabilirsiniz. İlk varlık bir çizgi veya ışın olmalıdır; ikinci varlık bir çizgi, ışın veya sonsuz çizgi olabilir. Dolgu yayının çapı her zaman paralel varlıklar arasındaki mesafeye eşittir. Geçerli dolgu yarıçapı göz ardı edilir.



Orijinal varlıklar. Doldurma işleminden sonraki sonuç.



# Working with text

Çiziminize metin ekleyebilir ve görünümünü kontrol ederek ALCAD çizimlerinize için ek bilgi sağlamanıza olanak tanıyabilirsiniz. Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

- Bir yay boyunca da dahil olmak üzere çizgi metin oluşturun.
- Paragraflar oluşturun.
- Metin stilleri oluşturun.
- Metni biçimlendir.
- Satır metnini ve paragraf metnini değiştirin.
- Satır metnini paragraf metnine dönüştürün.
- Metnin yazımını kontrol edin.
- Alternatif bir metin düzenleyici kullanın.
- Farklı dillerde yazılmış metinlerle çalışma.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Satır metni oluşturma</i> .....	398
<i>Paragraf metni oluşturma</i> .....	400
<i>Metin stilleriyle çalışma</i> .....	404
<i>Metin biçimlendirme</i> .....	405
<i>Metin değiştirme</i> .....	411
<i>Alternatif bir metin düzenleyici kullanma</i> .....	421
<i>Farklı dillerde yazılmış metinlerle çalışma</i> .....	422

## Satır metni oluşturma

En yaygın olarak, metin satırları tek satırlık metin varlıkları oluşturan Metin komutu kullanılarak oluşturulur. Yay Hizalı Metin komutu kullanılarak bir yay boyunca bir metin satırı da oluşturulabilir.

### Metin satırı oluşturma

Tek satırlı metin oluşturduğunuzda, her metin satırını Enter tuşuna basarak sonlandırırınız. Her metin satırı, değiştirebileceğiniz ayrı bir varlık olarak oluşturulur.

#### Bir metin satırı oluşturmak için

- 1 Metin (**A**) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Giriş > Metin'i (Ek Açıklama'da) veya Ek Açıklama > Metin'i (Metin'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Metin öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Metin aracını tıklatın.
  - *Metni* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İlk karakter için ekleme noktasını belirtin.
- 3 Metnin yüksekliğini belirtin.
- 4 Metin döndürme açısını belirtin.
- 5 Metni yazın ve ardından her yeni satırın sonunda Enter tuşuna basın.
- 6 Komutu tamamlamak için tekrar Enter tuşuna basın.

---


**Zaten metin oluşturduysanız, yeni metin önceki metnin hemen altında görünebilir.** *Ekle > Metin'i seçin. Bir ekleme noktası istendiğinde Enter tuşuna basın. Yeni metin, önceki metinle aynı yükseklik ve dönüş açısını koruyacaktır.*

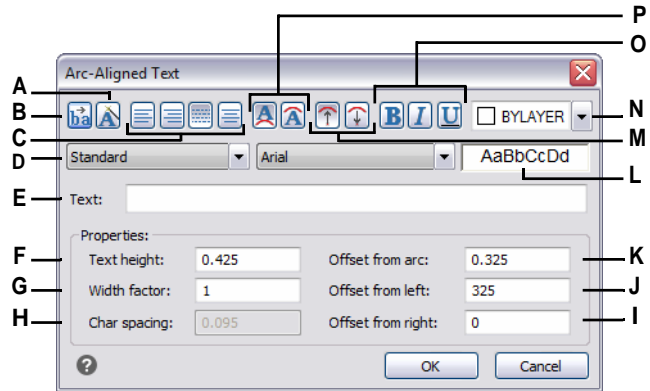
---

## Bir yay boyunca tek bir metin satırı oluşturma

Bir yay boyunca konumlandırılmış tek bir metin satırı oluşturabilirsiniz. Yay hizalı metin kendi özel metin varlığı türüdür; tek satırlı metin varlığıyla tam olarak aynı değildir.

### Bir yay boyunca metin satırı oluşturmak için

- 1 Yay Hizalı Metin () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Yay Hizalı Metin (Metin içinde) öğesini seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Yay Hizalı Metin'i seçin.
  - *arctext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metni hizalamak istediğiniz yayı seçin.
- 3 Metin alanına metni yazın.
- 4 Yay hizalı metin seçeneklerini belirleyin.
- 5 Tamam'a tıklayın.



- |  |  |
|--|--|
| <p><b>A</b> Yayı hareket ettirirken metnin düzenini yaya göre korumak için tıklayın.</p> <p><b>B</b> Metin akış yönünü tersine çevirmek için tıklayın.</p> <p><b>C</b> Metni sola, sağa, sıdırmaya (metin yayın uzunluğunu doldurur) veya ortaya hizalamak için tıklayın.</p> <p><b>D</b> Bir metin stili seçin.</p> <p><b>E</b> Yay boyunca görüntülenecek metni yazın.</p> <p><b>F</b> Metin yazı tipi yüksekliğini yazın.</p> <p><b>G</b> Yazı tipi genişlik faktörünü yazın.</p> <p><b>H</b> Karakterler arasındaki boşluğu yazın.</p> <p><b>I</b> Metin ile yayın sağ kenarı arasındaki boşluğu girin. Bu seçenek, hizalama yayın sağına ve ortasına ayarlandığında kullanılamaz.</p> | <p><b>J</b> Metin ile yayın sol kenarı arasındaki boşluğu girin. Hizalama sola ve yayın ortasına ayarlandığında bu seçenek kullanılamaz.</p> <p><b>K</b> Yay ve metin arasındaki boşluğu girin.</p> <p><b>L</b> Metnin bir örneğini görüntüler.</p> <p><b>M</b> Metin karakterini yayın merkezinden dışa veya içe doğru yönlendirmek için tıklayın.</p> <p><b>N</b> Metin rengini BYLAYER, BYBLOCK, standart renklerden birine ayarlamak için tıklayın veya daha fazla seçenek için Renk Seç'i seçin.</p> <p><b>O</b> Metne kalın, italik ve alt çizgi uygulamak için tıklayın.</p> <p><b>P</b> Metni yayın dışbükey tarafına ya da yayın içbükey tarafına yerleştirmek için tıklayın.</p> |
|--|--|

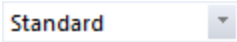
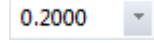



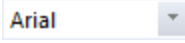
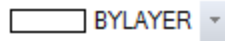











## Paragraf metni oluřturma

Paragraf metni, belirlediđiniz bir sınıır geniřliđine sığan bir veya daha fazla metin satırı veya paragraftan oluřur. Oluřturduđunuz her paragraf metni varlıđı, ierdiđi paragraf veya metin satırı sayısına bakılmaksızın tek bir varlık olarak deđerlendirilir.

Paragraf metni oluřturduđunuzda, nce bir dikdrtgenin karřılıklı křelerini belirterek paragrafın sınıır geniřliđini belirlersiniz. Paragraf metni bu dikdrtgenin iine sığacak řekilde otomatik olarak sarılır. Dikdrtgenin ilk křesi paragraf metninin varsayılan bađlantı noktasını belirler. Metnin dikdrtgen iinde akacađı yn belirleyebilir ve ayrıca metin ve paragraf biimini, metin stilini, metin yksekliđini ve tm paragraf metni varlıđının dnř aısını seebilirsiniz.

### Paragraf metni oluřturmak iin

- 1 ok Satırlı Metin'i (A) semek iin ařađıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, Ana Sayfa > ok Satırlı Metin'i (Aıklama Ekle'de) sein.
  - Mende iz > ok Satırlı Metin'i sein.
  - izim ara ubuđunda ok Satırlı Metin aracını tıklatın.
  - *mtext* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Metin alanının ilk křesini sein.
- 3 Komut ubuđunda veya ierik mensnde, isteđe bađlı olarak ayarlamak istediđiniz zellikleri sein veya dođrudan bir sonraki adıma gein. Bu zellikleri daha sonra ortaya ıkan ok satırlı metin varlıđı iin de seebilirsiniz.
- 4 Metin alanının ikinci křesini sein.
- 5 İstediđiniz metni yazın.  
Paragraf oluřturmak iin Enter tuřuna basın ve yazmaya devam edin.
- 6 řeritte (veya řeridi grntlemiyorsanız kayan ara ubuđunda), vurgulanan metin iin seimlerinizi yapmak iin Metin Dzenleyici aralarını kullanın veya hibir metin vurgulanmamıřsa, deđiřiklikler yazdıđınızda yeni metni etkiler.
- 7 Deđiřikliklerinizi kabul etmek ve dzenleyiciyi kapatmak iin Dzenleyiciyi Kapat'a tııklayın.

ToolName	Description
	Metin Stili Bir metin stili seçin.
	Metin Yüksekliği Metin yazı tipi yüksekliğini seçin
<p>veya yazın.</p>   	<p>Kalın ve İtalik Metni kalın ve/veya italik yapmak için tıklayın.</p> <p>Altı Çizili ve Üstü Çizili Metnin altını ve/veya üstünü çizmek için tıklayın. Metni büyük veya küçük harf yapmak için tıklayın.</p>
	Metin Yazı Tipi Metin yazı tipini seçin.
	Metin Rengi BYBLOCK, BYLAYER, rengini seçin. seçiminizi yapın veya ek renkler arasından seçim yapmak için Renk Seç'i seçin.
	Arka Plan Maskesi Metnin arka plan ayarlarını yapmak için tıklayın. Daha fazla ayrıntı için, görüntülenen iletişim kutusunda Yardım'ı tıklayın.
	Eğik Açı Metin karakterlerinin açısını seçin veya yazın.
	Takip Karakterler arasındaki boşluğu temsil eden faktörü seçin veya yazın.
	Genişlik Faktörü Yazı tipi genişliği faktörünü seçin veya yazın.
	Net Biçimlendirme Karakterin kaldırılıp kaldırılmayacağını seçin. Seçilen karakterlerden biçimlendirme, paragraf biçimlendirme veya seçilen paragraftan biçimlendirme.
	Paragrafları Birleştirme Seçilen paragrafları tek bir paragrafta birleştirmek için tıklayın.
	Gerekçe Metin kutusu gerekçelendirmesini seçin.
	Liste Metin için liste türünü seçin. Numaralandırılmış listelerin devam etmesini veya yeniden başlatılmasını da belirtebilirsiniz.
	Satır Aralığı Satırlar arasındaki boşluğu seçin.
	Varsayılan, Sol ve Orta Paragraf yaslamasını varsayılan, sol veya orta olarak ayarlamak için tıklayın.
	Doğru, Gerekçelendirin ve Dağıtın Paragraf yaslamasını sağa, yaslamaya veya dağıtmaya ayarlamak için tıklayın.





Geri Al ve Yinele  
tıklayın.








Önceki eylemi yinelemek veya geri almak için



Sembol

Metin düzenleyicide imlecin bulunduğu  
yere sembol karakteri eklemek için tıklayın.

---

Alet	İsim	Açıklama
	Alan Ekle	Metin düzenleyicide imlecin bulunduğu yere bir alan eklemek için tıklayın. Daha fazla ayrıntı için görüntülenen iletişim kutusunda Yardım'a tıklayın.
	Sütunlar	Metin için sütunları ve sütunlar için seçenekleri belirtmek için tıklayın. Daha fazla ayrıntı için programdaki Yardım'a tıklayın.
	Bul ve Değiştir	Metin düzenleyicide metin bulmak ve değiştirmek için tıklayın.
Import Text	Metni İçe Aktar	İçe aktarılacak metni içeren bir dosya seçmek için tıklayın.
AutoCAPS	AutoCAPS	Yazarken metnin otomatik olarak büyük harfle yazılmasını açmak veya kapatmak için tıklayın.
	Cetvel	Metin düzenleyicide cetveli göstermek veya gizlemek için tıklayın.
	Yığılmış Metin	Seçili metni yığılmak veya yığını kaldırmak için tıklayın; örneğin, kesirler yığılanmış metin olarak görüntülenebilir.
	Daha fazla	Karakter kümesi, metin düzenleyici ayarları ve çevrimiçi yardım dahil olmak üzere ek seçenekler menüsünü görüntülemek için tıklayın.
	Editör Kapat	Değişikliklerinizi kabul eder ve düzenleyiciyi kapatır

**Metin düzenleyiciye sağ tıklayarak daha fazla seçeneğe erişin.**

*Tümünü Seç, Kes, Kopyala, Yapıştır ve Özel Yapıştır gibi ek seçeneklere erişmek için metin düzenleyiciye sağ tıklayın. Panodan metin yapıştırmak için Ctrl + V gibi tipik kısayolları da kullanabilirsiniz.*



- A** Değişikliklerinizi kabul etmek ve düzenleyiciyi kapatmak için tıklayın.
- B** Metin yazın ve seçin.
- C** Düzenleyiciyi dikey olarak yeniden boyutlandırmak için tıklayın ve sürükleyin.
- D** Düzenleyiciyi yatay olarak yeniden boyutlandırmak için tıklayın ve sürükleyin.
- E** Cetveli görüntüler.

---

**İki adet çok satırlı metin düzenleyicisi vardır.**

*Çok satırlı metin düzenleyicinin iletişim kutusu sürümüne geçmek için MTEXTED sistem değişkenini "oldeditor" olarak ayarlayın.*

---

## Metin stilleriyle çalışma

bir çizime metin eklediğinizde, geçerli metin stilini kullanır. Metin stili yazı tipini, boyutunu, açısını, yönünü, metnin varsayılan olarak açıklayıcı olup olmadığını ve diğer özellikleri belirler.

Her çizim, başlangıçta Arial yazı tipini kullanan Standart adlı varsayılan bir metin stiline sahiptir. Standart stili silemezsiniz, ancak yeniden adlandırabilir veya değiştirebilirsiniz. Yazı tipini, yazı tipinin boyutunu ve ona uygulanan eğiklik açısını değiştirebilirsiniz. Mevcut bir stilin fontunu veya yönünü değiştirirseniz, bu stil kullanılarak oluşturulan tüm mevcut metin varlıkları yeni fontu veya yönü yansıtmak üzere otomatik olarak güncellenir.

Başka herhangi bir özelliğin değiştirilmesinin mevcut metin üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Ayrıca sınırsız sayıda ek metin stili oluşturabilir ve kullanabilirsiniz.

Metin stili aşağıdaki tabloda gösterilen özellikleri belirler.

Stil özelliği	Varsayılan	Açıklama
Stil adı	Standart	Stil adı, en fazla 255 karakter.
Yazı tipi dosyası	Arial	Tarzın temel alındığı yazı tipi dosyası ve Asya dillerinde büyük yazı tipi dosyalarının kullanılıp kullanılmadığı (için Sadece .SHX dosya yazı tipleri).
Dil	Batı	Karakter yüksekliği. 0 değeri, ekleme sırasında metin yüksekliğini sorar.
Açıklayıcı	Hayır	Metnin varsayılan olarak açıklamalı olup olmadığını ve bu nedenle görüntülenmesinin ve yazdırılmasının açıklama ölçeklemesinden etkilenip etkilenmediğini belirler. Varsayılan olarak açıklama içeriyorsa, kağıt alanında görüntülediğinde metnin düzen görünüm alanına göre otomatik olarak yönlendirilip yönlendirilmeyeceğini de belirler.
Metin yüksekliği	0	Karakter yüksekliği. 0 değeri, ekleme sırasında metin yüksekliğini sorar. Metin stili açıklamalı ise metin yüksekliği kağıt metin yüksekliğidir.
Genişlik faktörü	1	Metnin yatay olarak genişletilmesi veya sıkıştırılması. 1'den küçük değerler metni sıkıştırır; 1'den büyük değerler metni genişletir.
Eğik açı	0	Metnin derece cinsinden eğimi. Negatif değerler metni sola, pozitif değerler ise sağa doğru eğimlendirir.
Geriye doğru	Hayır	Metnin geriye doğru görünüp görünmeyeceğini belirler.
Baş aşağı	Hayır	Metnin baş aşağı görünüp görünmeyeceğini belirler.
Dikey	Hayır	Metnin dikey yönlendirmeye sahip olup olmadığını belirler.

### Metin stili oluşturmak için

- Metin Stilleri Yöneticisi'ni (A) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Metin Stilleri Yöneticisi'ni (Metin içinde) seçin.
  - Menüde, Biçim > Metin Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim veya Stiller araç çubuğunda, Metin Stilleri Yöneticisi aracını tıklayın.
  - style* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Yeni'ye tıklayın.
- Yeni bir metin stili adı yazın, ardından Tamam'ı tıklayın.

- 4 Metin Yazı Tipi altında, kullanmak istediğiniz yazı tipinin adını, stilini ve dilini seçin.
- 5 Metin Ölçümleri altında, açıklamalı metin istiyorsanız onay kutularını seçin; ayrıca Sabit Metin Yüksekliği (açıklamalı ise Kağıt Metin Yüksekliği), Genişlik Yüzü veya Eğik Açılı ölçümü girebilirsiniz.
- 6 Metin Oluşturma altında, yazdırılan metnin görüneceği yönü belirtmek istediğiniz onay kutularını seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.
- 8 Yeni stili kullanmaya başlamak için Çiz > Metin'i seçin.
- 9 Komut kutusunda Tanımlı Stil Kullan'ı seçin.

## Metin biçimlendirme

Metin oluşturduğunuzda, metin stilini seçer ve hizalamayı ayarlarsınız. Stil, metnin yazı tipi özelliklerini belirler. Her satırlı metin için hizalama noktası, metnin metin ekleme noktasıyla nasıl hizalanacağını belirler. Paragraf metni için hizalama noktası, ekleme noktasının paragraf metni sınırına göre konumunu ve metnin sınır içinde aktığı yönü belirler.

Metni ölçeklendiren, metni yaslayan, metni şekillerin içine alan ve daha fazlasını yapan komutlar için Ekspres Araçlar > Metin alanını da kullanabilirsiniz. Tüm bu seçenekler çevrimiçi yardımında açıklanmıştır.

### Satır metin stilini ayarlama

Ekleme noktasını belirlemeden önce metin stilini ayarlayabilirsiniz. Önceden tanımlanmış bir stilin adını yazarak metin stilini seçersiniz.

#### Bir satır metni stili belirtmek için

- 1 Metin (**A**) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Giriş > Metin (Ek Açıklama'da) veya Ek Açıklama > Metin (Metin'de) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Çiz > Metin öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Metin aracını tıklatın.
  - *dtext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda Tanımlı Stil Kullan'ı seçin.
- 3 Önceden tanımlanmış bir metin stilinin adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın. Kullanılabilir metin stillerinin listesini görüntülemek için bir soru işareti (?) yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Metin ekleme noktasını belirtin.

- 5 Metin yüksekliğini belirtin.
- 6 Döndürme açısını belirtin.
- 7 Metin satırını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 8 Komutu tamamlamak için tekrar Enter tuşuna basın.

### Paragraf metin stilini ayarlama

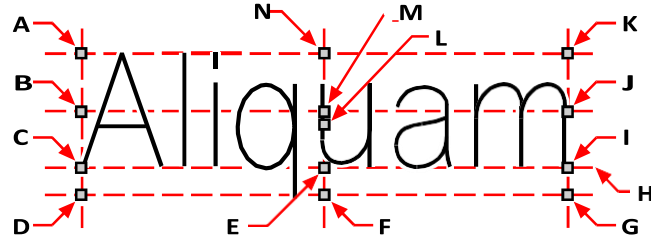
Ekleme noktasını belirlemeden önce paragraf metin stilini ayarlayabilirsiniz. Önceden tanımlanmış bir stilin adını yazarak metin stilini seçersiniz.

#### Paragraf metin stili belirtmek için

- 1 Çok Satırlı Metin'i (A) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çok Satırlı Metin'i (Açıklama Ekle'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Çok Satırlı Metin'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çok Satırlı Metin aracını tıklayın.
  - *mtext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin kutusunun ilk noktasını belirtin.
- 3 Komut kutusunda Metin Stili'ni seçin.
- 4 Önceden tanımlanmış bir metin stilinin adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 5 Metin yüksekliğini belirtin.
- 6 Döndürme açısını belirtin.
- 7 Metin kutusunun karşı köşesini belirtin.
- 8 Metni yazın.
- 9 Komutu tamamlamak için Düzenleyiciyi Kapat'a tıklayın.

## Satır metni hizalamasını ayarlama

Metin oluştururken, ekleme noktasını belirtmeden önce metin hizalamasını ayarlayabilirsiniz. Hizalamayı istem kutusundan seçerek ayarları yaparsınız. Varsayılan olarak, metin sola yaslanır. Metni sola, ortaya veya sağa ve metnin üst, orta veya taban satırına ya da azalan harflerin altına hizalayabilirsiniz.



A Sol üst	H Başlangıç Noktası
B Orta sol	I Doğru.
C Sol	J Orta sağ
D Sol alt	K Sağ üst
E Merkez	L Orta
F Alt Merkez	M Orta merkez
G Bottomright	N Üst merkez

Ayrıca metni iki nokta arasında sığacak veya hizalanacak şekilde hizalayabilirsiniz. Hizala seçeneği, sabit bir yükseklik/genişlik oranını korurken yukarı veya aşağı ölçeklenen bir metin oluşturur; Sığdır seçeneği ise metni iki nokta arasında sığacak şekilde genişletir veya sıkıştırır.

Ut wisi enim ad minim veniam

İki nokta arasında hizalanan metin sabit bir yükseklik/genişlik oranını korur.

Ut wisi enim


İki nokta arasında sığdırılan metin, sığacak şekilde genişler veya sıkışır.

### Metin girmeden önce satır metni hizalamasını belirtmek için


- Metin (**A**) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Giriş > Metin'i (Ek Açıklama'da) veya Ek Açıklama > Metin'i (Metin'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Metin ögesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Metin aracını tıklatın.
  - dtext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Komut kutusunda bir hizalama seçeneği belirleyin veya tüm yaslama seçeneklerini görüntülemek için Yaslama Seçenekleri'ni seçin.

3 Metin ekleme noktasını belirleyin ve ardından satır metnini oluşturmaya devam edin.

### Mevcut satır metni varlıklarının gerekçelendirmesini belirtmek için

- 1 Metni Yasla'yı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Metni Yasla'yı seçin (Metin > Metni Değiştir içinde).
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Metni Yasla'yı seçin.
  - *tjust* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin varlıklarını seçin. Tek satırlı metne ek olarak, çok satırlı metin ve öznitelik metni de seçebilirsiniz.
- 3 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - Metnin **Orta** Gerekçe noktası merkeze hizalanır.
  - Metnin **Orta** Hizalama noktası orta hizalıdır (sol/sağ ve üst/alt).
  - Metnin **Sağ** Yaslama noktası sağa hizalanır.
  - **TL** Metnin gerekçe noktası sol üste hizalanır.
  - **TC** Metnin gerekçe noktası üst orta hizalıdır.
  - **TR** Metnin gerekçe noktası sağ üste hizalanır.
  - **ML** Metnin gerekçe noktası orta sola hizalanır.
  - **MC** Metnin gerekçe noktası orta merkeze hizalanır.
  - Metnin **MR** Gerekçe noktası orta-sağ hizalıdır.
  - **BL** Metnin gerekçe noktası sol alta hizalanır.
  - **BC** Metnin gerekçe noktası alt orta hizalıdır.
  - **BR** Metnin gerekçe noktası sağ alta hizalanır.

### Mevcut satır metnini iki noktaya sığdırmak için

- 1 Metin Sığdırmayı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Metne Sığdır'ı seçin (Metin > Metni Değiştir içinde).
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Metni Sığdır'ı seçin.
  - *textfit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tek satırlı metin varlıklarını seçin.
- 3 İstedığınız yeni bir bitiş noktasını belirleyin veya yeni bir başlangıç noktası belirlemek için Başlangıç Noktası'nı seçin ve ardından bitiş noktasını belirleyin.

---


**Metin Sığdır komutu yalnızca tek satırlı metinlerle çalışır.**

*Çok satırlı metni iki noktaya sığdırmak için, önce metni tek satırlı metne dönüştürmek üzere Explode komutunu kullanın.*

---



### Mevcut satır metninin ölçeğini değiştirmek için

- 1 Metni Ölçekle (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Metni Ölçekle'yi seçin (Metin > Metni Değiştir içinde).
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Metni Ölçekle'yi seçin.
  - *scaletext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tek satırlı metin varlıklarını seçin.
- 3 Ölçeklendirme için bir temel nokta seçeneği belirleyin.
- 4 Metni ölçeklendirme modlarından birini seçin ve yönergeleri izleyin. Daha fazla ayrıntı için çevrimiçi yardıma başvurun.

### Paragraf metni hizalamasını ayarlama

Paragraf metni oluşturduğunuzda, metnin sınır içinde akacağı yönü belirleyerek metin hizalamasını ayarlayabilirsiniz. Paragraf metni hizalamasını, **paragraf** sınırının ilk köşesini belirttikten sonra görüntülenen istem kutusunda, Özellikler bölümünden veya Metni Yasla ifade aracı komutunu kullanarak ayarlayabilirsiniz. Ek noktasını sol üstte, üst ortada, üst sağda, sol ortada, orta ortada, orta sağda, sol altta, alt ortada veya sağ altta belirleyebilirsiniz. Paragraf metni soldan sağa, sağdan sola, yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya **düzen** olabilir. Metni Ölçekle ifade aracı komutunu kullanarak mevcut paragraf metninin ölçeğini değiştirebilirsiniz.

### Özel metin karakterleri dahil

Kontrol kodlarını metnin üstünü veya altını çizmek ya da özel karakterler eklemek için kullanabilirsiniz. Hem büyük hem de alt çizgi aynı anda etkin olabilir. Kontrol kodlarını dahil etmek için, metin yazarken iki yüzde işareti (%%) ve ardından özel kontrol kodu veya karakteri yazın. Tek bir yüzde işareti normal bir metin karakteri olarak değerlendirilir. Bir kontrol kodu dizisinin metinde bir yüzde işaretini takip etmesi gereken durumlar için üç yüzde kontrol kodu sağlanmıştır.

#### Özel metin karakterleri

Kontrol kodu	Fonksiyon
%%o	Aşırı puan modunu açar ve kapatır.
%%u	Alt çizgi modunu açar ve kapatır.
%%d	Bir derece sembolü (°) çizer.
%%p	Artı veya eksi sembolünü (±) çizer.
%%Ø	Daire çapı sembolünü (Ø) çizer.
%%t	Tek bir yüzde işaretini zorlar.
%%mnn	Özel karakter numarası <i>mnn</i> çizer.


Ut wisi enim° ad± minim Ø veniam

Özel metin karakterleri kullanılarak oluşturulan metin: Ut wisi %%uenim%%d ad%%p%%u minim %%c %%oveniam.

## Metin etrafında çerçeve oluşturma

Seçilen her satır metninin, paragraf metninin veya nitelik metninin etrafına bir çerçeve çizebilir, yani metni şekil ile çevreleyebilirsiniz. Çerçeveler daire, dikdörtgen veya yuva şeklinde olabilir.

### Metnin etrafına çerçeve çizmek için

- 1 Metni Şekille Kapla (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Metni Şekille Çevreleyin'i seçin (Metin > Metni Değiştir içinde).
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Metni Şekille Çevreleyin'i seçin.
  - *circle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Satır metni, paragraf metni veya öznitelik metni seçin.
- 3 Metnin etrafına hangi şekli çizmek istediğinizi belirtin. Daha fazla ayrıntı için çevrimiçi yardıma bakın.

# Metin değiştirme

Çiziminizdeki satır ve paragraf metinlerini değiştirebilirsiniz.

## Satır metnini değiştirme

Metni diğer çizim varlıklarında olduğu gibi düzenleyebilir ve değiştirebilirsiniz. Yani, metni silebilir, taşıyabilir, döndürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz.

### Metni ve özelliklerini düzenlemek için

- 1 Metni Düzenle'yi (A) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Metni Düzenle'yi (Metin içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Varlıklar > Metin ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Metni Düzenle aracına tıklayın.
  - *ddedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin varlığını seçin.
- 3 Metin iletişim kutusunda metni düzenleyin.
- 4 İstedığınız metin özelliklerini değiştirin.

---

**EDITTEXTMODE 3 (varsayılan) olarak ayarlandığında Metin iletişim kutusu görüntülenir.** *TEXTEDITMODE* sistem değişkeni 1 veya 2 olarak ayarlanırsa, satır metni Metin iletişim kutusu yerine sırasıyla komut çubuğunda veya Özellikler bölümünde düzenlenir.

---

## Paragraf metnini değiştirme

Metni diğer çizim varlıklarında olduğu gibi değiştirebilirsiniz. Yani, metni silebilir, taşıyabilir, döndürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz.

### Paragraf metnini ve özelliklerini düzenlemek için

- 1 Metni Düzenle'yi (A) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Metni Düzenle'yi (Metin içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Varlıklar > Metin ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Metni Düzenle aracına tıklayın.
  - *ddedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin varlığını seçin.
- 3 Metin düzenleyicide metni düzenleyin.
- 4 İsteddiğiniz metin özelliklerini değiştirin.
- 5 Düzenleyiciyi Kapat'a tıklayın.



## Metin bulma ve deęiřtirme

Bir çizim boyunca, bir düzen içinde veya seçilen varlıklar içinde metin arayabilir ve isteęe baęlı olarak deęiřtirebilirsiniz.

ALCAD eşleşen metinlerin bir listesini arar ve görüntüler. Bulunan her metin öęesi, çizimdeki konumunu belirlemenize yardımcı olacak iliřkili bir varlık türüne sahiptir. Varlık türleri tek satırlı metin, çok satırlı metin, boyut liderleri, köprüler, alternatif metin, kaęıt alanı ve model alanını ~~çerçeve~~ Boyutların oluřturulma řekli nedeniyle bazı boyut lideri türlerinin çok satırlı metin olarak listelendięini unutmayın.

Metinde yapılan tüm deęiřiklikler siz Bitti'ye tıkladıktan sonra çizimde görünür.

### İsteęe baęlı olarak deęiřtirilen bir metni bulmak için

- 1 Bul ve Deęiřtir () öęesini seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın:
  - Düzenle > Bul ve Deęiřtir'i seçin.
  - Standart araç çubuęunda Bul ve Deęiřtir aracını tıklatın.
  - *find* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Ne Bul alanında, aramak istedięiniz metni yazın veya listeden önceden girilmiř metni seçin.
- 3 Nerede Bul alanında, arama yapmak istedięiniz konumu seçin:
  - **Tüm çizim** Tüm çizimi arar.
  - **Geçerli düzen** Yalnızca geçerli düzeni arar.
  - **Seçili varlıklar** Yalnızca seçili varlıkları arar. Geçici olarak çizime geçmek ve varlıkları seçmek için () öęesine tıklayabilirsiniz.
- 4 Metin Türleri alanında, aramaya dahil etmek istedięiniz metin türlerini seçin.
- 5 Arama Seçenekleri'nde istedięiniz arama seçeneklerini seçin.
- 6 Eşleşen tüm metinlerin bir listesini görüntülemek için Bul öęesine tıklayın.
- 7 Metni deęiřtirmek için ařaęıdakileri yapın:
  - řununla Deęiřtir alanında yeni metni girin veya seçin.
  - Bulunan metin listesinde, deęiřtirilecek metni seçin.
  - Deęiřtir'e tıklayın.

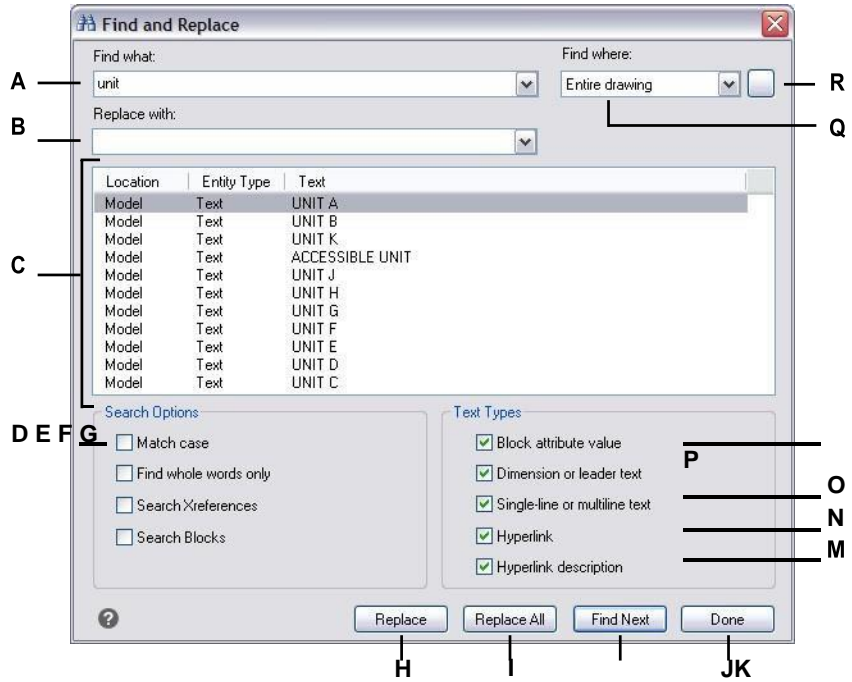
---

### Metni deęiřtirmek için bir kısayol kullanın.

*Önce bulmadan eşleşen tüm metni deęiřtirmek için Tümünü Deęiřtir'e tıklayın.*

---

- 8 Çizimdeki metin deęiřikliklerini (varsa) görüntülemek için Bitti'ye tıklayın.



- A Bulunacak metni yazın veya seçin.
- B Bulunan metnin değiştirileceği metni yazın veya seçin (isteğe bağlı).
- C Bulunan tüm metni görüntüler.
- D Yalnızca Ne Bul'da belirtilen büyük ve küçük harflerle eşleşen metni bulmak için seçin.
- E Yalnızca Ne Bul'daki metinle eşleşen tüm sözcükleri bulmak için seçin.
- F Aramaya harici referansları dahil etmek için seçin.
- G Blokları aramaya dahil etmek için seçin.
- H Konum listesinde seçili metni Birlikte Değiştir'deki metinle değiştirmek için tıklayın.
- I Önce arama yapmadan tüm eşleşen metinleri değiştirmek için tıklayın.
- J Eşleşen metni bulmak için tıklayın.
- K Bitirdiğinizde ve çizimdeki değişiklikleri görmek için tıklayın.
- L Blok özniteliği değerlerini aramak için seçin.
- M Hem boyut hem de lider metnini aramak için seçin.
- N Hem tek satırlı hem de çok satırlı metin aramak için seçin.
- O Köprüleri aramak için seçin.
- P Köprü açıklamalarını aramak için seçin.
- Q Metnin aranacağı yeri seçin: son çizim, geçerli düzen veya seçili varlıklar.
- R Çizime geçmek için tıklayın ve aranacak varlıkları seçin.

## Harflerin büyük harfle yazımını değiştirme

Tek satırlı ve çok satırlı metin varlıklarının büyük harf kullanımını hızlı bir şekilde şu büyük harf kullanım yöntemleriyle değiştirebilirsiniz: cümle büyüklüğü, tüm küçük harfler, tüm büyük harfler, başlık büyüklüğü ve geçiş büyüklüğü.

### Büyük harf biçimlendirmesini ayarlamak için

- 1 Metin Harf Durumunu Değiştir (**Aa**) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Metin Harflerini Değiştir'i seçin (Metin > Metni Değiştir içinde).
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Metin > Metin Harflerini Değiştir'i seçin.
  - *tcase* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin varlıklarını seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Cümle** büyük/küçük harf İlk metin karakterinin ilk harfi büyük harftir.
  - **küçük** harf Tüm metin karakterleri küçük harftir.
  - **BÜYÜK HARF** Tüm metin karakterleri büyük harftir.
  - **Başlık** Tüm metin karakterlerinin ilk harfleri büyüktür.
  - **TOGGLE cASE** Tüm metin karakterlerinin ilk harfleri küçük, geri kalanı büyük harftir.

## Satır metnini paragraf metnine dönüştürme

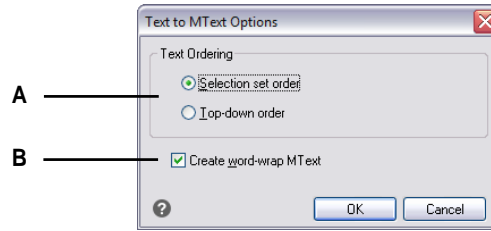
Satır metni paragraf metnine dönüştürülürken, **Metin** komutuyla oluşturulan bir veya daha fazla metin varlığı tek bir çok satırlı metin varlığı olarak birleştirilir. Dönüştürme sırasında, seçilen metin varlıkları çizimden kaldırılır ve çok satırlı bir metin varlığı oluşturulur.

### Satır metnini paragraf metnine dönüştürmek için

- 1 Metinden Çok Satırlı Metne (**A**) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çok Satırlı Metne Metin (Ek Açıklamada), Ek Açıklama > Çok Satırlı Metne Metin (Metinde) veya Ekspres Araçlar > Çok Satırlı Metne Metin (Metinde) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Çiz > Çok Satırlı Metne Metin'i seçin veya Ekspres Araçlar > Metin > Çok Satırlı Metne Metin'i seçin.
  - Metin araç çubuğunda, Metinden Çok Satırlı Metne aracını tıklatın.
  - *txt2mtxt* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla metin varlığı seçin.
- 3 Seçimi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.

### Satır metnini paragraf metnine dönüştürürken seçenekleri özelleştirmek için

- 1 Metinden Çok Satırlı Metne (A) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
    - Şeritte, Ana Sayfa > Çok Satırlı Metne Metin (Ek Açıklamada), Ek Açıklama > Çok Satırlı Metne Metin (Metinde) veya Ekspres Araçlar > Çok Satırlı Metne Metin (Metinde) seçeneklerini belirleyin.
    - Menüde Çiz > Çok Satırlı Metne Metin'i seçin veya Ekspres Araçlar > Metin > Çok Satırlı Metne Metin'i seçin.
    - Metin araç çubuğunda, Metinden Çok Satırlı Metne aracını tıklayın.
    - *txt2mtxt* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - 2 Enter tuşuna basın.
  - 3 Aşağıdakilerden birini seçin:
    - **Seçim seti sırası** Tek satırlı metni çok satırlı metne seçtiğiniz sırada eklemek için seçin.
    - **Yukarıdan** aşağıya sıralama Tek satırlı metni çok satırlı metne, çizimde göründükleri sırayla, yukarıdan aşağıya doğru eklemek için seçin.
  - 4 Birden fazla metin satırını dengelemeye yardımcı **dx** tek tek metin satırlarına boşluk eklemek için Word-Wrap MText Oluştur seçeneğini işaretleyin.
  - 5 Tamam'a tıklayın.
  - 6 Bir veya daha fazla metin varlığı seçin.
  - 7 Seçimi tamamladığınızda Escape tuşuna basın.
- Tüm metin varlıkları tek bir çok satırlı metin varlığı olarak birleştirilir.



**A** Metni seçilen sırada veya yukarıdan aşağıya sırayla eklemeyi seçin.

**B** Birden fazla metin satırını dengelemek amacıyla metin satırlarına boşluk eklemek için tıklayın.

## Yazım denetimi

Çiziminizdeki metnin yazımını kontrol edebilir, sözlüğü yeni sözcükleri tanıyacak şekilde özelleştirebilir ve başka bir dili destekleyen farklı bir yazım sözlüğü kullanabilirsiniz.

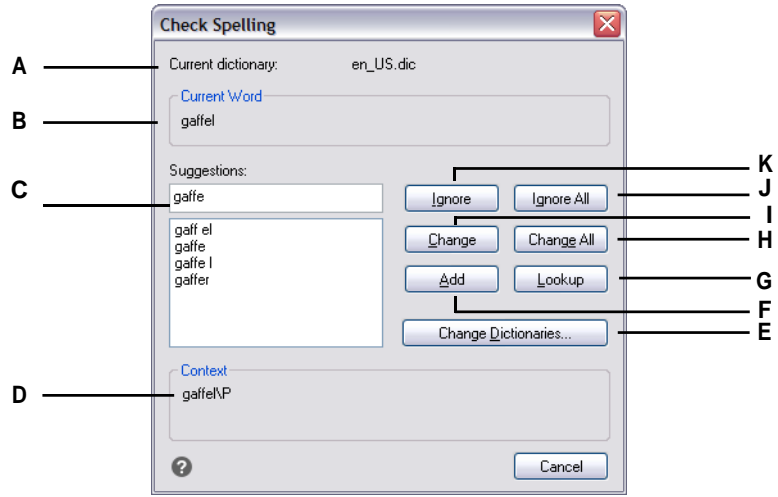
### Metnin yazımını kontrol etme

Tek satırlı metin, çok satırlı metin, paragraf metni, öznitelikler, öznitelik tanımları ve boyut metninin yazımını denetlemek için Yazım Denetimi komutunu kullanabilirsiniz.

### Metnin yazımını kontrol etmek için

- 1 Yazım Denetimi'ni (ABC) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Yazım Denetimi (Metin içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Yazım Denetimi'ni seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yazım Denetimi aracına tıklayın.
  - *spell* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla metin varlığı seçin.
- 3 Yazım Denetimi iletişim kutusunda, yanlış yazılmış sözcükler teker teker görüntülenir. Bulunan her sözcük için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Metni değiştirmeden tut - Bulunan kelimeyi çizimde değiştirmeden tutmak için Yoksay'a tıklayın veya bulunan kelimenin tüm örneklerini çizimde değiştirmeden tutmak için Tümünü Yoksay'a tıklayın.
  - Metni değiştir - Öneriler kutusunda bir sözcük seçin veya yazın, ardından çizimde bulunan sözcüğü yeni metinle değiştirmek için Değiştir'e tıklayın veya çizimde bulunan sözcüğün tüm örneklerini değiştirmek için Tümünü Değiştir'e tıklayın.
- 4 O anda bulunan sözcüğü özel yazım sözcükleri listesine eklemek istiyorsanız Ekle'ye tıklayın. Yazım Denetimi iletişim kutusu, sözcüğün bir sonraki yazım denetiminde eklenen sözcüğü doğru yazılmış olarak tanıyacaktır.





- A Geçerli sözlüğü görüntüler.
- B Yanlış yazılan kelimeyi ve bağlamını çizimde görüntüler.
- C Çizimde yanlış yazılan kelimenin yerine yeni bir kelime görüntüler (veya yazabilirsiniz).
- D Geçerli olarak bulunan yanlış yazılmış kelimenin yerine yeni bir kelime seçmek için tıklayın.
- E Yeni bir sözlük seçmek veya özel bir sözlüğü değiştirmek için tıklayın.
- F Önerilen sözcüğü özel sözlüğe eklemek için tıklayın.
- G Öneriler listesinde seçilen sözcüğe dayalı olarak ek sözcükler önermek için tıklayın.
- H Yanlış yazılan sözcüğün tüm örneklerini önerilen sözcükle değiştirmek için tıklayın.
- I Yanlış yazılan kelimenin tek bir örneğini önerilen kelimeyle değiştirmek için tıklayın.
- J Yanlış yazılan kelimenin tüm örneklerini atlamak için tıklayın.
- K Yanlış yazılan kelimenin tek bir örneğini değiştirmeden atlamak için tıklayın.

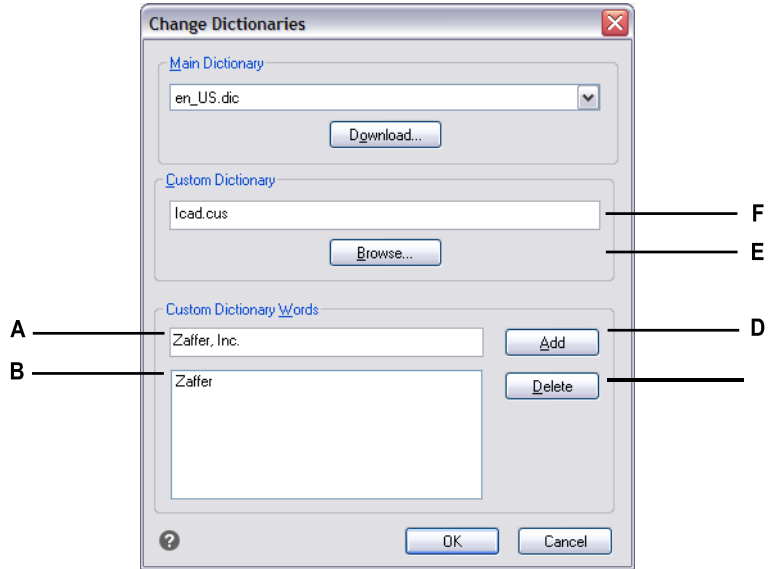
## Yazım sözcüklerini özelleştirme

Çoğu çizim, doğru yazılsa bile doğru yazıldığı algılanmayan metinler içerir. Örneğin, şirketinizin adı Zaffer, Inc. tüm çizimlerinizde geçiyorsa, çizim metninin yazımını her kontrol ettiğinizde şirket adı yanlış yazılmış olarak görünecektir. Özel bir sözlüğe kolayca sözcük ekleyebilirsiniz, böylece özel sözlükteki herhangi bir sözcük doğru yazılmış olarak algılanır.

Özel sözlük, kullanmayı seçtiğiniz herhangi bir yazım sözlüğünden bağımsızdır. Bir metnin yazımını bir sözlük kullanarak kontrol edebilir, aynı veya başka bir metnin yazımını farklı bir sözlük kullanarak kontrol edebilirsiniz ve her iki durumda da özel sözlüğünüz kullanılır.

### Özel bir sözlük oluşturmak ve yönetmek için

- 1 Yazım Denetimi'ni (ABC) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Yazım Denetimi (Metin içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Yazım Denetimi'ni seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yazım Denetimi aracına tıklayın.
  - *spell* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir veya daha fazla metin varlığı seçin.
- 3 Yazım Denetimi iletişim kutusunda Sözlükleri Değiştir'e tıklayın.
- 4 Özel bir sözcük eklemek için Özel Sözlük Sözcükleri alanına bir sözcük yazın ve Ekle'ye tıklayın.
- 5 Özel bir sözcüğü silmek için Özel Sözlük Sözcükleri'nde bir sözcük seçin ve ardından Sil'i tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.



- |  |  |
|--|--|
| <p>A Özel sözlük için bir sözcük yazın.</p> <p>B Özel sözlükteki sözcükleri görüntüler.</p> <p>C Seçili olan sözcüğü özel sözlükten silmek için tıklayın.</p> <p>D Düzenleme kutusundaki (A) geçerli sözcüğü özel sözlüğe eklemek için tıklayın.</p> | <p>E Farklı bir özel sözlük seçmek için tıklayın.</p> <p>F Özel sözlük dosya adını görüntüler. Yeni bir yol ve dosya adı yazabilir veya bir dosya seçmek için Gözet'a tıklayabilirsiniz.</p> |
|--|--|

---

**Metin yazım denetimi sırasında özel sözlüğe özel sözcükler de ekleyebilirsiniz.** Yazım Denetimi iletişim kutusunda, o anda bulunan sözcüğü özel sözlüğe eklemek için Ekle'ye tıklayın.

---

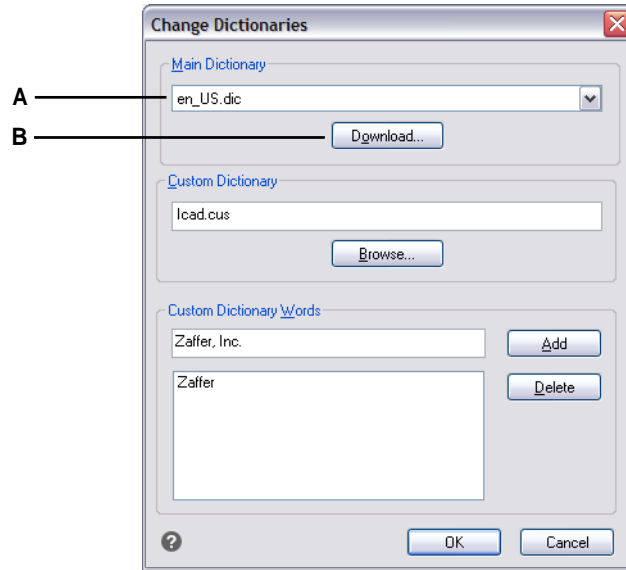
## Sözlüğün değiştirilmesi

Yazım Denetimi komutu, çizimde bulunan metni yüklü bir sözlükteki (.dic dosyası) doğru yazılmış sözcüklerle karşılaştırır. Farklı dillerdeki sözlükler de dahil olmak üzere ALCAD ile kullanılabilen birçok farklı sözlük vardır.

Yeni bir sözlük indirip yükleyebilir veya bilgisayarınızda zaten yüklü olan bir sözlüğü kullanabilirsiniz.

### Yeni bir sözlük indirmek ve yüklemek için

- 1 Yazım Denetimi'ni (ABC) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Yazım Denetimi (Metin içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Yazım Denetimi'ni seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yazım Denetimi aracına tıklayın.
  - *spell* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Yazım Denetimi (Metin içinde) ögesini seçin.
- 2 Bir veya daha fazla metin varlığı seçin, ardından Yazım Denetimi iletişim kutusunda Sözlükleri Değiştir'e tıklayın.
- 3 İndir'e tıklayın.
- 4 Görüntülenen web sayfasından (veya farklı bir web sayfasından) istediğiniz sözlüğü indirin.
- 5 İndirilen dosyanın içeriğini \MyDocuments\Spelling konumuna veya ALCAD için yazım sözlüklerini yüklediğiniz konuma açın.
- 6 Yeni yüklenen sözlüğü yükleyecek olan Sözlükleri Değiştir seçeneğine tekrar tıklayın.
- 7 Ana Sözlük'te istediğiniz sözlüğü seçin.
- 8 Tamam'a tıklayın.



A İstedığınız yazım sözlüğünü seçin.  
tıklayın

B Varsayılan İnternet tarayıcısını bir web tarayıcısına açmak için  
sayfasından farklı dillerdeki yazım sözlüklerini  
indirebilirsiniz.

### Bilgisayarınızda zaten yüklü olan bir sözlüğü kullanmak için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Mevcut sözlüğü (.dic dosyası) \MyDocuments\Spelling konumuna veya ALCAD için yazım sözlüklerini yüklediğiniz konuma kopyalayın.
  - Mevcut sözlüğün klasörünü ALCAD'in sözlükleri aradığı klasörler listesine ekleyin. Araçlar > Seçenekler'i seçin, Yollar/Dosyalar'a tıklayın ve ~~kl~~ konumunu Sözlük yollarına ekleyin. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Yollar/Dosyalar sekmesindeki seçenekleri değiştirme" sayfa 690.
- 2 Araçlar > Yazım Denetimi'ni seçin, bir veya daha fazla metin varlığı seçin, ardından Yazım Denetimi iletişim kutusunda Sözlükleri Değiştir'e tıklayın.
- 3 Ana Sözlük'te istediğiniz sözlüğü seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

## kullanma bir Alternatif metin düzenleyici

ALCAD, Çok Satırlı Metin komutunu kullanarak paragraf metni oluşturmak için yerleşik bir metin düzenleyici içerir. Çok Satırlı Metin komutu için alternatif bir metin düzenleyici de belirleyebilirsiniz.

### Alternatif bir metin düzenleyici seçme

Alternatif bir metin düzenleyicisi kullanmadan önce, MTEXTED sistem değişkenini ayarlayarak düzenleyiciyi belirtmeniz gerekir.

#### Alternatif bir metin düzenleyici seçmek için

- 1 *mtext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çok satırlı metin oluşturmak veya düzenlemek için kullanmak istediğiniz metin düzenleyicinin çalıştırılabilir dosyasının yolunu ve adını girin. Örneğin, Microsoft® Wordpad'i kullanmak için aşağıdakine benzer bir şey yazmalısınız (yol adını gerektiği gibi ayarlayarak):  
C:\Program Files\Windows\Accessories\Wordpad.exe

### Alternatif bir metin düzenleyicide paragraf metni oluşturma

ALCAD'i alternatif bir metin düzenleyici kullanacak şekilde ayarladıktan sonra, çizimlerinize metin eklemek için bunu kullanmaya başlayabilirsiniz.

#### Alternatif bir metin düzenleyici kullanmak için

- 1 Çok Satırlı Metin'i (A) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Çok Satırlı Metin'i (Açıklama Ekle'de) seçin.
  - Menüde Çiz > Çok Satırlı Metin'i seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Çok Satırlı Metin aracını tıklayın.
  - *mtext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin alanının birinci ve ikinci köşelerini seçin.
- 3 Metin düzenleyicide, özel biçimlendirme elde etmek için yanda gösterilen tablodaki özel karakterleri kullanarak istediğiniz metni yazın. Bir paragrafı sonlandırmak ve sonraki satırda yeni bir paragraf başlatmak için \P girin. Örneğin, 1 hizalama değeri kullanmak vâki sayıyı kesir olarak görüntülemek için yığınlamak:  
{\A1;\S1/2;}P
- 4 Metniniz tamamlandığında, değişiklikleri kaydedin ve metin düzenleyiciden çıkın.

Özel format karakteri	Fonksiyon
\O...o	Aşırı puan modunu açar ve kapatır.
\L...l	Alt çizgi modunu açar ve kapatır.
\~	Kesintisiz bir boşluk ekler.
\	Ters eğik çizgi ekler.

Özel format karakteri	Fonksiyon
\{...\}	Bir açılış ve kapanış ayaracı ekler.
\Cvalue;	Rengi belirtilen bir değere ayarlar.
\Dosya adi;	Yazı tipini belirtilen bir yazı tipi dosyası adına göre ayarlar.
\Hvalue;	Metin yüksekliğini belirtilen bir değere ayarlar.
\Hvaluex;	Metin yüksekliğini geçerli metin yüksekliğinin bir katına ayarlar.
\S...^...;	Sonraki metni /, # veya ^ sembolünde yığınlar.
\Değer;	Karakterler arasındaki boşluğu 0,75 ila 4 kat arasında ayarlar.
\Qangle;	Eğiklik açısını değiştirir.
\Wvalue;	Geniş metin üretmek için genişlik faktörünü değiştirir.
\A	Hizalama değerini ayarlar.
\P	Paragraf bitiyor.
\p[i],[l],[tX1,X2,...,X32]	Paragrafı biçimlendirir: i = ilk satır girintisi; l = paragraf kaydırma; t = tab pozisyonlar.

## Farklı dillerde yazılmış metinlerle çalışma

Çizimlerinize farklı dillerde yazılmış metinler ekleyebilirsiniz.

### Unicode karakterleri kullanma

ALCAD, farklı harfler kullanarak farklı dillerde metin görüntülemenizi ve yazmanızı sağlayan Unicode karakter kodlama standardını destekler. Unicode yazı tipleri, bir sistemde tipik olarak tanımlanandan çok daha fazla karakter içerir. Aşağıdaki tabloda yalnızca mevcut olan küçük bir küme açıklanmaktadır

Unicode kontrol kodu	Fonksiyon
\U+00B0	Bir derece sembolü (°) çizer.
\U+00B1	Artı veya eksi sembolünü (±) çizer.
\U+0394	Delta sembolünü (Δ) çizer.
\U+2205	Daire çapı sembolünü (∅) çizer.
\U+03A9	Omega sembolünü (Ω) çizer
\U+2260	Eşit değil sembolünü (≠) çizer.

Diğer özel karakterlerin kullanımıyla ilgili ayrıntılar için bu bölümdeki "Özel metin karakterlerinin eklenmesi" sayfa 409 kısmına bakın. Farklı bir metin düzenleyici de kullanabilirsiniz; bkz. bu bölümdeki "Alternatif bir metin düzenleyici kullanma" sayfa 421.

## Çizimler için karakter setlerini belirleme

Çizimlerde metin görüntülemek için kullanılan karakter kümesi genellikle işletim sisteminiz tarafından belirtilen karakter kümesine bağlıdır, örneğin ANSI\_1252 Latin 1, ANSI\_1253 Yunanca ve ANSI\_1254 Türkçe'dir. Buna *kod sayfası* da denir.

ALCAD, bir çizime hangi kod sayfasının atanacağını yönetmenize olanak tanır. Bu benzersiz özellik, çizimleri aynı coğrafi bölge içinde dağıtıyorsanız genellikle gerekli değildir, ancak çizimleri farklı coğrafi bölgeler arasında paylaşırsanız veya dağıtırken çok yararlı olabilir. Kod sayfasının değiştirilmesi, özellikle metni düzgün görüntülemek için farklı karakter setleri gerektiren çeşitli dillerin kullanıldığı coğrafi bölgelerde oldukça arzu edilir.

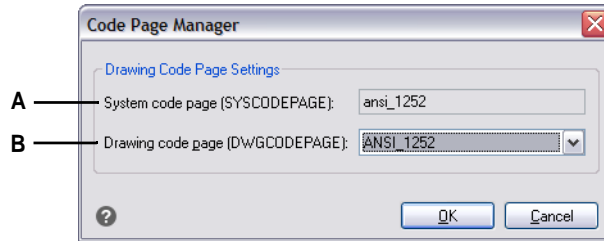
Kod sayfasının ayarlanması metninizin dilini değiştirmez; bunun yerine metnin görüntüleneceği karakter kümesini belirler. Bazı fontlar, kod sayfası ayarına bağlı olarak karakterlerini yedi farklı şekilde görüntüleyebilir.

Bir çizimin kod sayfasıyla ilgili iki sistem değişkeni vardır:

- SYSCODEPAGE - İşletim sisteminiz için tanımlanmış karakter kümesi.
- DWGCODEPAGE - İşletim sistemi kod sayfasını aşan tek bir çizim için tanımlanan karakter kümesi.

### Geçerli çizim için bir kod sayfası seçmek için

- 1 *Kod sayfası* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.  
Kod Sayfası Yöneticisi iletişim kutusu açılır.
- 2 Çizimi işletim sistemi kod sayfasından farklı bir kod sayfası kullanacak şekilde dönüştürmek istiyorsanız, Çizim Kod Sayfası alanında çizim için yeni kod sayfasını seçin.
- 3 Tamam'a tıklayın.



A İşletim sistemi için kod sayfasını görüntüler.

B Geçerli çizim için kod sayfasını seçin.





# Dimensioning your drawing

ALCAD ölçülendirme araçları bir çizime ölçümler eklemenizi sağlar. Sadece varlıklara işaret ederek hızlı bir şekilde ölçü ekleyebilirsiniz. Ayrıca çizimlerinize tolerans sembolleri de ekleyebilirsiniz.

Programın birçok boyutlandırma değişkeni, boyutların görünümünü kontrol etmenizi sağlar. Boyut stilleri ile boyut değişkeni ayarlarını kaydedebilir, böylece bunları yeniden oluşturmak zorunda kalmadan yeniden kullanabilirsiniz.

Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

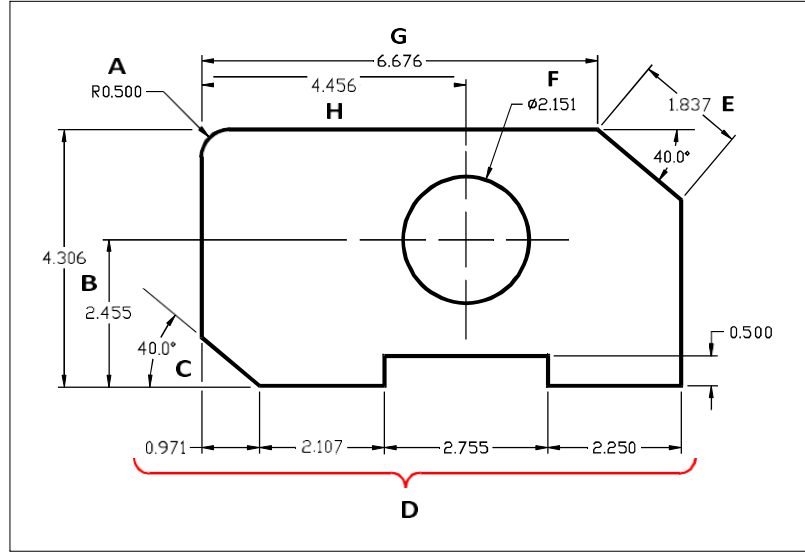
- Boyutları doğrusal, açısal, yaylar, çap, radyal ve ordinat olarak oluşturun.
- Liderler ve ek açıklamalar oluşturun.
- Boyutları düzenleyin.
- Boyut stillerini ve değişkenleri kullanın.
- Geometrik toleranslar ekleyin.
- Kontrol boyutu toleransı.
- Alternatif boyut birimlerini kontrol edin.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Boyutlandırma kavramlarının anlaşılması</i> .....	426
<i>Boyutlar oluşturma</i> .....	428
<i>Boyutları düzenleme</i> .....	441
<i>Boyut stillerini ve değişkenleri kullanma</i> .....	445
<i>Geometrik toleransların eklenmesi</i> .....	460

## Boyutlandırma kavramlarının anlaşılması

Beş temel boyut türü oluşturabilirsiniz: doğrusal, açısall, radyal, çapsal ve ordinat. Mevcut varlıklar için onları seçerek boyutlar oluşturabilir veya bir çizim içindeki noktaları seçerek boyutlar oluşturabilirsiniz. Örneğin, boyutlandırılacak varlığı seçerek ya da birinci ve ikinci uzatma çizgisi orijinlerini belirleyerek doğrusal bir boyut oluşturabilirsiniz.



- |   |                               |   |                                |
|---|-------------------------------|---|--------------------------------|
| A | Radyal boyut.                 | E | Hizalanmış boyut.              |
| B | Dikey doğrusal boyut.         | F | Çapsal boyut.                  |
| C | Açısal boyut.                 | G | Yatay doğrusal boyut.          |
| D | Doğrusal devam eden boyutlar. | H | Doğrusal taban çizgisi boyutu. |

Bir boyut oluşturduğunuzda, program geçerli boyut stilini kullanarak boyutu geçerli katmana çizer. Her boyutun, ok ucu türleri, metin stili ve çeşitli bileşenlerin renkleri gibi boyutun görünümünü kontrol eden karşılık gelen bir boyut stili vardır. Boyut değişkeni ayarlarından birini değiştirerek ve ardından boyut stilini yeni ayarları yansıtmak şekilde güncelleyerek mevcut boyut stillerini değiştirebilirsiniz.

Oluşturduğunuz her boyut birkaç parçadan oluşur. Bir boyut çizgisi, bir **boyut** merede başlayıp nerede bittiğini gösterir. Açısal bir boyut oluşturduğunuzda, boyut çizgisi ölçülen açıyı kesen bir boyut çizgisi yayıdır.



- İlişkısiz - Bir boyut, ölçtüğü varlıklarla bağlantılı değildir. Boyut tarafından ölçülen **varlık** değiştirilirse, boyut otomatik olarak güncellenmez. DIMASSOC ögesi 1 olarak ayarlandığında yeni oluşturulan boyutlar ilişkisel değildir.
- Patlatılmış - Boyutlar, tek bir boyut varlığı olarak değil ayrı varlıklar olarak oluşturulur. DIMASSOC 0 olarak ayarlandığında yeni oluşturulan boyutlar patlatılır.

## Boyutların oluşturulması

Boyutları şu şekilde oluşturabilirsiniz:

- Boyutlandırılacak varlık seçilir ve boyutlandırma çizgisi konumu belirtilir.
- Uzatma çizgisi orijinlerinin ve boyut çizgisi konumunun belirtilmesi.

Bir varlık seçerek boyutlar oluşturduğunuzda, program seçtiğiniz varlık türüne bağlı olarak uzatma çizgisi başlangıçlarını otomatik olarak uygun tanım noktalarına yerleştirir. Örneğin, tanım noktaları yayların, çizgilerin ve çoklu çizgi segmentlerinin uç noktalarında bulunur. Uzatma çizgisi orijinlerini belirterek boyutlar oluşturduğunuzda, belirttiğiniz noktalar tanım noktalarını belirler. Bu noktaları tam olarak belirlemek için varlık çıkışlarını kullanın.

Boyutları model alanında veya kağıt alanında oluşturabilirsiniz.

### Doğrusal boyutlar oluşturma

Doğrusal boyutlar doğrusal mesafeleri veya uzunlukları açıklar ve yatay, dikey olarak yönlendirilebilir veya mevcut bir varlığa ya da seçilen uzantı başlangıç noktalarına paralel olarak hizalanabilir. Doğrusal bir boyut oluşturduktan sonra, bir taban çizgisi boyutu veya devam eden bir boyut ekleyebilirsiniz. Doğrusal bir taban çizgisi boyutu, önceki bir doğrusal boyutun ortak bir ilk uzantı çizgisi orijininin ek bir boyut ekler. Doğrusal devam eden boyut, önceki bir doğrusal boyutun ikinci uzantı çizgisinden doğrusal bir boyuta devam eder.


---

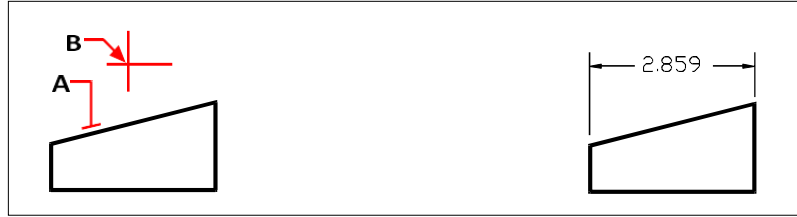
**Boyutlar oluşturulurken kesin noktaların seçilmesi önemlidir.**

*Kesin koordinat noktalarını seçmek için varlık çıkışlarını kullanın.*

---

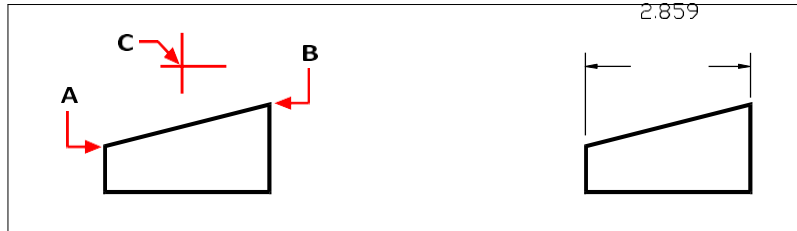
### Yatay veya dikey boyut oluşturmak için

- Doğrusal'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Doğrusal (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Doğrusal ögesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Doğrusal aracına tıklayın.
  - dimlinear* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Enter tuşuna basın ve ardından boyutlandırılacak varlığı seçin.  
Veya birinci ve ikinci uzantı satırı orijinlerini belirterek boyutu ekleyebilirsiniz.
- Boyut çizgisi konumunu belirtin.



Varlığı seçerek doğrusal bir boyut eklemek için boyutlandırılacak varlığı (A) seçin ve ardından boyut çizgisi konumunu (B) belirleyin.

Sonuç.

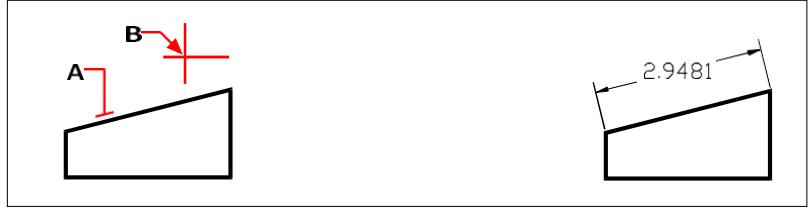


Uzantıyı seçerek doğrusal bir boyut eklemek için lineorijins, ilk uzantı orijinini (A) seçin, ikinci uzantı orijinini (B) seçin ve ardından boyut çizgisi konumunu (C) belirtin.

Sonuç.

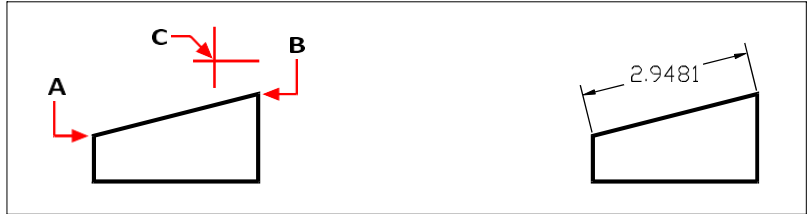
### Hizalanmış bir boyut oluşturmak için

- Hizalanmış'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ( ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Hizalanmış (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Hizalanmış ögesini seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda, Hizalanmış aracına tıklayın.
  - dimaligned* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Enter tuşuna basın ve ardından boyutlandırılacak varlığı seçin.  
Veya birinci ve ikinci uzantı satırı orijinlerini belirterek boyutu ekleyebilirsiniz.
- Boyut çizgisi konumunu belirtin.



Varlığı seçerek hizalanmış bir boyut eklemek için boyutlandırılacak varlığı (A) seçin ve ardından boyut çizgisi konumunu (B) seçin.


Sonuç.



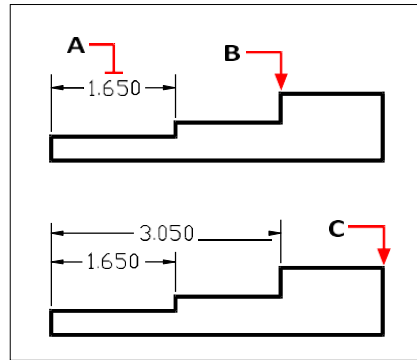
Uzatma çizgisini seçerek hizalanmış bir boyut eklemek için orijinlerini seçin, ilk uzantı orijinini (A) seçin, ikinci uzantı orijinini (B) seçin ve ardından boyut çizgisi konumunu (C) belirleyin.

Sonuç.

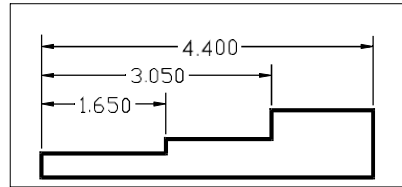
### Doğrusal bir taban çizgisi boyutu oluşturmak için

- 1 Bir boyut oluşturun.
- 2 Taban çizgisini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Temel Çizgi (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Taban çizgisi ögesini seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda, Taban Çizgisi aracına tıklayın.
  - *dimbaseline* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Bir başlangıç boyutu seçmek için Enter tuşuna basın.
- 4 Bir sonraki dahili hat kökenini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.  
Veya Enter tuşuna basın ve ardından taban çizgisi için mevcut bir boyut seçin.  
Sonraki uzatma çizgisinin başlangıç noktasını seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

Program yeni taban çizgisi boyutunu otomatik olarak önceki boyut çizgisinin üstüne veya altına yerleştirir. İki boyut çizgisi arasındaki mesafe, Boyut Stilleri iletişim kutusundaki Temel Çizgi Ofseti değeri tarafından belirlenir.




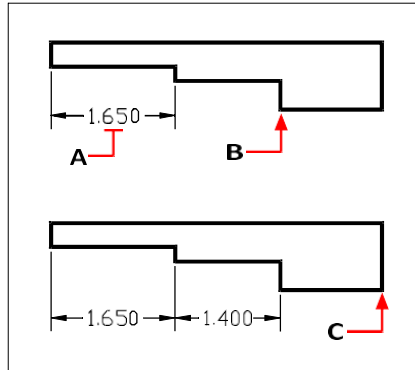
Mevcut bir doğrusal boyut bir taban çizgisi boyutu eklemek için mevcut boyutu seçin (A), sonraki uzatma çizgisi başlangıç noktasını seçin (B) ve istediğiniz kadar ek nokta seçin (C).



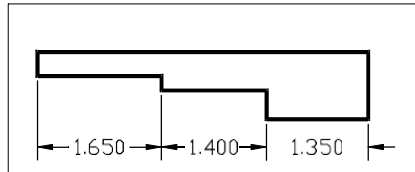
Sonuç.

### Doğrusal bir devam eden boyut oluşturmak için

- 1 Bir boyut oluşturun.
- 2 Devam'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Devam Et (Boyutlar'da) öğesini seçin.
  - Menüde Boyutlar > Devam öğesini seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda Devam aracına tıklayın.
  - *dimcontinue* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Bir başlangıç boyutu seçmek için Enter tuşuna basın.
- 4 Bir sonraki dahili hat kökenini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.  
Veya Enter tuşuna basın ve ardından devam etmek için mevcut bir boyutu seçin.
- 5 Devam eden boyutlar eklemek için uzatma hattı orijinlerini seçmeye devam edin.
- 6 Komutu sonlandırmak için Enter tuşuna iki kez basın.



Mevcut bir doğrusal boyuta devam eden bir boyut eklemek için, mevcut boyutu (A) seçin, sonraki uzatma çizgisi orijini (B) seçin ve başka bir uzatma çizgisi orijini (C) seçin.




Sonuç.

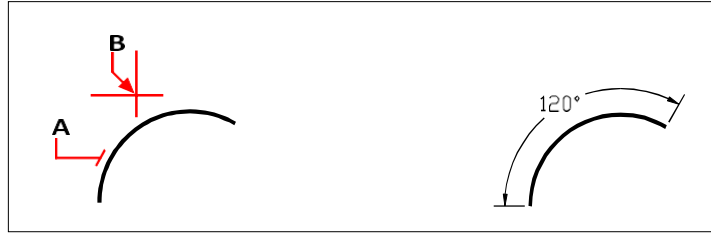


## Açısal boyutlar oluşturma

Açısal boyutlar, iki çizgi arasında ölçülen açıyı açıklar. Bir açı tepe noktası ve iki uç nokta seçerek de bir açıyı boyutlandırabilirsiniz. Bir açısal boyut oluşturduktan sonra, bir taban çizgisi boyutu veya bir devam eden boyut ekleyebilirsiniz. Bir açısal taban çizgisi boyutu, önceki bir açısal boyutun ortak bir ilk uzantı çizgisi orijininin ek bir boyut ekler. Açısal devam eden boyut, önceki bir açısal boyutun ikinci uzantı çizgisinden açısal bir boyutu devam ettirir.

### Bir yay tarafından çevrelenen bir açıyı boyutlandırmak için

- 1 Angular'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ek Açıklama > Açısal (Boyutlar içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Boyutlar > Açısal öğesini seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda Açısal aracına tıklayın.
  - *dimangular* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yayı seçin.
- 3 Boyut yayı konumunu belirtin.

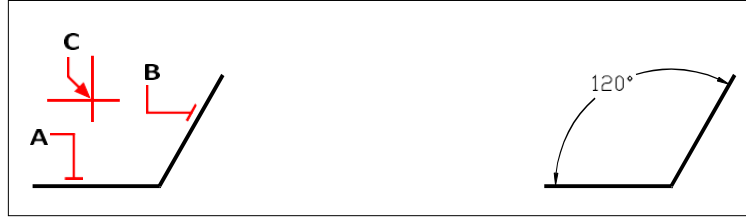


Todo Bir yay tarafından bükülen açıları boyutlandırmak için yayı (A) ve ardından boyut yayı konumunu (B) belirleyin.

Sonuç.

### İki çizgi arasındaki bir açıyı boyutlandırmak için

- 1 Angular'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte, Ek Açıklama > Açısal (Boyutlar içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Boyutlar > Açısal öğesini seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda Açısal aracına tıklayın.
  - *dimangular* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir satır seçin.
- 3 Diğer hattı seçin.
- 4 Boyut çizgisi konumunu belirtin.




Bir çizgi seçin (A), diğer çizgiyi seçin (B) ve ardından boyut çizgisi konumunu belirleyin (C).

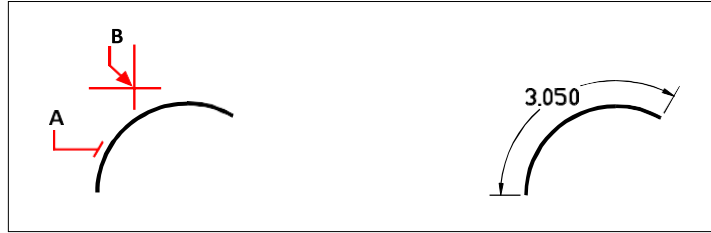
Sonuç.

## Yay boyutları oluşturma

Yay boyutları bir yayın veya yay segmentinin uzunluğunu açıklar. Ayrıca iki nokta seçerek bir yayın bir bölümünü de boyutlandırabilirsiniz. Bir yay boyutu oluşturduktan sonra, metnini yay açısı veya başka bir metin olarak değiştirebilirsiniz.

### Bir yay uzunluğunu boyutlandırmak için


- 1 Arc'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Yay (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Yay ögesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Yay aracına tıklayın.
  - *dimarc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yayı veya yay segmentini seçin.
- 3 Boyut yayı konumunu belirtin.

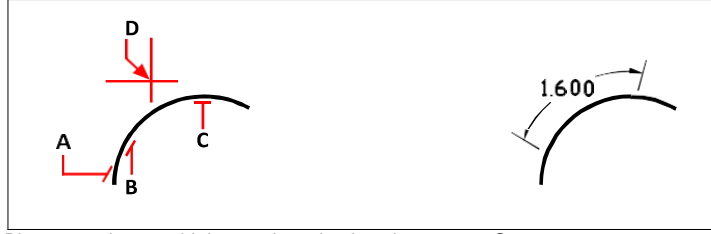


Bir yayın uzunluğunu ölçülendirmek için, yayı seçin (A) ve ardından yay konumunu ölçülendirin (B).

Sonuç.

### Bir yay uzunluğunun bir kısmını boyutlandırmak için

- 1 Arc'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Yay (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Yay ögesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Yay aracına tıklayın.
  - *dimarc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kısmi'yi seçin.
- 3 Ölçmek istediğiniz yay uzunluğunun başlangıç noktasını seçin.
- 4 Bitiş noktasını seçin.



Bir yay uzunluğunun bir kısmını boyutlandırmak için yayı (A) seçin, ölçülecek kısmın başlangıç noktasını (B) ve bitiş noktasını (C) seçin, ardından boyut yayı konumunu (D) belirleyin.

Sonuç.

### Çap ve radyal boyutların oluşturulması

Çap ve yarıçap boyutları yayların ve dairelerin yarıçaplarını ve çaplarını açıklar. İsteğe bağlı olarak merkez çizgileri veya merkez işaretleri ekleyebilirsiniz.

#### Çapsal bir boyut oluşturmak için


- 1 Çapı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (⌀):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Çap (Boyutlar içinde) öğesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Çap öğesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Çap aracına tıklayın.
  - *dimdiameter* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yayı veya daireyi seçin.
- 3 Boyut çizgisi konumunu belirtin.



Daireyi (A) seçin ve ardından boyutu belirtin hat konumu (B).

Sonuç.

### Radyal boyut oluşturmak için

- 1 Yarıçapı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Ek Açıklama > Yarıçap (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Boyutlar > Yarıçap ögesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Yarıçap aracına tıklayın.
  - *dimradius* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yayı veya daireyi seçin.
- 3 Boyut çizgisi konumunu belirtin.



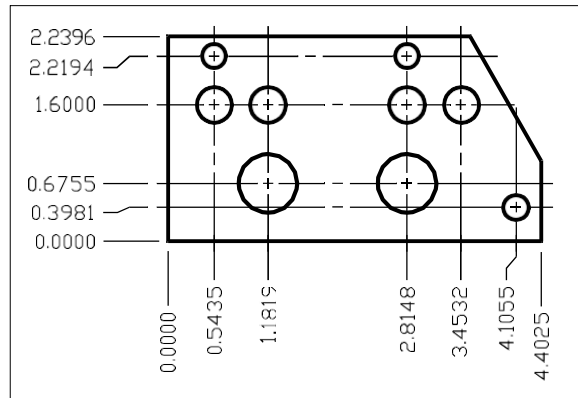
Daireyi seçin (A) ve boyut çizgisi konumunu belirleyin (B).

Sonuç.

### Koordinat boyutları oluşturma


Bir ordinat boyutu, bir orijin veya temel noktadan (geçerli kullanıcı koordinat sisteminin [UCS] orijini) olan dik mesafeyi açıklar. Ordinat boyutları bir x veya y koordinatı ve bir liderden oluşur. Bir x-koordinat boyutu x eksenı boyunca mesafeleri ölçer; bir y-koordinat boyutu y eksenı boyunca mesafeleri ölçer.

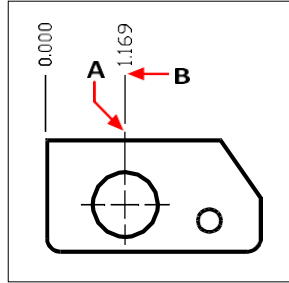
Siz koordinat noktalarını seçerken, program ikinci noktayı hangi yöne sürüklediğinize bağlı olarak noktanın bir x- veya y-ordinatı olduğunu otomatik olarak belirler. Ayrıca ordinatın bir x- veya y-ordinatını temsil edip etmediğini de belirleyebilirsiniz. Ordinat boyut metni, geçerli boyut stili tarafından belirtilen metin oriyantasyonuna bakılmaksızın her zaman ordinat lider çizgileriyle hizalanır.



Ordinat boyutları, x veya y eksenı boyunca bir orijinden seçilen bir ordinat noktasına olan mesafeyi ölçer.

### Bir ordinat boyutu oluşturmak için

- 1 Ordinat seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Ordinat (Boyutlar içinde) öğesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Ordinat öğesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Ordinat aracına tıklayın.
  - *dimordinate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ordinat boyutu için noktayı seçin.
- 3 Koordinat lideri uç noktasını belirtin.



Ordinat noktasını (A) seçin ve ardından ordinat lideri uç noktasını (B) belirleyin.

---

**Boyutlar oluşturulurken kesin noktaların seçilmesi önemlidir.**

*Kesin koordinat noktalarını seçmek için varlık çizitçülerini kullanın.*

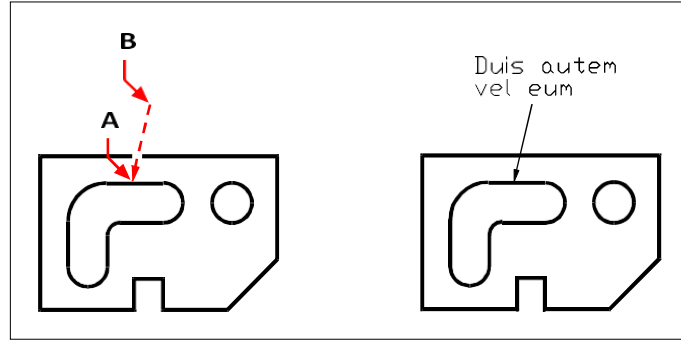
---

### Liderler ve ek açıklamalar oluşturma

Kılavuzlar, çizimdeki bir özelliği bir ek açıklamaya bağlayan bir çizgi veya çizgi serisinden oluşur. Genellikle, ilk noktaya bir ok ucu yerleştirirsiniz. Boyut metni olarak oluşturulan bir ek açıklama, son noktanın hemen bitişiğine yerleştirilir. Varsayılan olarak, lider çizginin sonuna yerleştirilen metin en son boyuttan oluşur. Bir ek açıklamayı tek bir metin satırı olarak da yazabilirsiniz.

### Bir lider ve bir açıklama oluşturmak için

- 1 Lider'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (☐):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Lider (Boyutlar içinde) öğesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Lider öğesini seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda, Lider aracına tıklayın.
  - *dimleader* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Liderin başlangıç noktasını belirtin.
- 3 Lider çizgi segmentinin bitiş noktasını belirtin.
- 4 Ek lider çizgi segmenti uç noktalarını belirtin.
- 5 Son uç noktayı belirledikten sonra Enter tuşuna basın.
- 6 Ek açıklamayı yazın veya en son boyutu varsayılan ek açıklama olarak kabul etmek için Enter tuşuna basın.



Liderin başlangıç noktasını (A) ve lider çizgi segmentinin bitiş noktasını (B) belirtin.

Sonuç.

### Model uzayı varlıklarının kağıt uzayında boyutlandırılması

Verimliliği artırmak için, Model ve Düzen sekmelerini kullanarak çizim modelinizi ek açıklamalardan ayırabilirsiniz.

Boyutları, başlık bloklarını, anahtar notları ve diğer ek açıklamaları görüntülemek zaman alır. Bunları bir Layout sekmesinde çizerseniz, modeliniz üzerinde çalışırken (Model sekmesinde) görüntüleme süresi ve görsel karmaşa azalır. ALCAD, Model sekmesinde veya Düzen sekmesinde model alanı varlıklarını boyutlandırmanıza olanak tanır - ihtiyaçlarınıza en uygun yönteme bağlı olarak seçim yapabilirsiniz.

### Model uzay varlıklarını kağıt uzayında boyutlandırmak için

- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 En az bir düzen görünüm alanı oluşturun. Ayrıntılar için bkz. "Yerleşim görünüm alanları oluşturma" sayfa 525.
- 3 Aşağıdakileri yaparak istediğiniz düzen görünüm alanını kilitleyin:
  - Boyut oluşturmak için kullanmak istediğiniz düzen görünüm alanının kenarına sağ tıklayın.
  - Özellikler'i seçin.
  - Görünüm Alanını Kilitle'yi işaretleyin ve ardından Tamam'ı tıklayın.

Görüntü alanını kilitlemek gerekli değildir, ancak düzen görüntü alanında yakınlaştırma veya kaydırma yaptığınızda son derece yararlıdır; görüntü alanı ölçeğinin ve görünüm merkezinin değişmesini önler.

---

**Ekranınızı veya seçimlerinizi karıştırmadan bir düzen görünüm alanında çalışabilirsiniz.** *Düzen görünüm alanlarını kendi katmanlarına yerleştirin ve düzen görünüm alanlarını kilitledikten sonra bunları içeren katmanı gizleyin.*

---

- 4 Durum çubuğundaki Model/Kağıt Alanı geçişinin "P" ile başladığını doğrulayarak kağıt alanında çalıştığınızdan emin olun. Gerekirse, durum çubuğundaki Model/Kağıt Alanı geçişine çift tıklayarak kağıt alanına geçin.
- 5 Bir boyut oluşturun. Model uzayı varlıklarını doğrudan seçebilir, tanım noktalarını belirleyebilir veya tanım noktalarını doğru bir şekilde seçmeye yardımcı olması için varlık çıkışlarını kullanabilirsiniz.  
Boyut, kağıt uzayında oluşturulur.

Kağıt alanı ve model alanı kullanımı hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Kağıt alanı ve model alanını anlama" sayfa 518.




## Boyutları düzenleme

Varlık boyutlarını düzenlemek için tutamaçları kullanabilirsiniz. Ayrıca boyut metnini de düzenleyebilirsiniz. Boyut çizgilerini ve boyut metnini herhangi bir açıda döndürebilir ve boyut metnini boyut çizgisi boyunca herhangi bir yerde yeniden konumlandırabilirsiniz.

### Boyutların eğik hale getirilmesi

Uzatma çizgileri normalde boyut çizgisine dik bir açıyla oluşturulur. Ancak uzatma çizgilerinin açısını değiştirerek boyut çizgisine göre eğilmelerini sağlayabilirsiniz.

#### Eğik uzatma çizgileri yapmak için

- 1 Eğik Yap () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Eğik Yap (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Eğik Yap'ı seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Eğik Yap aracına tıklayın.
  - *dimedit* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından komut kutusunda Eğik Çizgiler'i seçin.
- 2 Doğrusal boyutu seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Eğiklik açısını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



Eğiklik yapılacak boyutu (A) seçin ve eğiklik açısını yazın.

Sonuç.

---

**Tam ölçüyü bilmiyorsanız eğik açığı hizalayabilirsiniz.**

*Varlık üzerinde iki nokta seçmek için varlık çütçülerini kullanın.*

---


## Boyut metnini düzenleme

Mevcut bir boyutun metnini döndürebilir, boyut metnini yeni bir konuma taşıyabilir veya seçilen boyut metnini yeni metinle değiştirebilirsiniz. Ayrıca boyut metnini geçerli boyut stili tarafından tanımlanan orijinal konumuna geri yükleyebilirsiniz.

Seçili metni döndürdüğünüzde veya değiştirdiğinizde, önce değişikliği belirtirsiniz ve ardından değişikliğin uygulanacağı bir veya daha fazla boyut seçersiniz. Seçilen tüm boyutlar aynı anda güncellenir.

### Boyut metnini döndürmek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Boyut Metnini Döndür'ü () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Metnini Döndür'ü (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Metnini Döndür'ü seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda, Ölçülendirme Metnini Döndür aracını tıklattın.
  - *dimedit* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından komut kutusunda Metni Döndür'ü seçin.
- 2 Yeni boyut metni açısını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Döndürülecek boyutu seçin ve ardından Enter tuşuna basın.



Döndürülecek boyutu seçin (A) ve ardından döndürme açısını yazın.

Sonuç.

---


### Boyut metni açısı, boyut çizgisine görelidir.

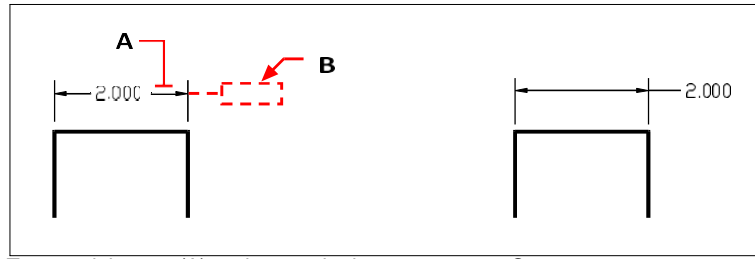
*Boyut metni döndürme sıfır olarak ayarlanırsa, metin açısı boyut türü ve boyut stili tarafından tanımlanır.*

---

### Boyut metnini taşımak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Boyut Metnini Yeniden Konumlandır (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Metnini Yeniden Konumlandır'ı (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Metnini Yeniden Konumlandır'ı seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda, Ölçülendirme Metnini Yeniden Konumlandır aracını tıklatın.
  - *dimedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metni yeniden konumlandırmak için boyutu seçin.
- 3 Yeni metin konumunu seçin.




Taşınacak boyutu (A) seçin ve ardından yeni metin konumu (B).

Sonuç.


### Boyut metnini ana konumuna geri yüklemek için

İleri düzey deneyim seviyesi


- 1 Metin Konumunu Geri Yükle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Metin Konumunu Geri Yükle'yi (Boyutlarda) seçin.
  - Menüde Boyutlar > Metin Konumunu Geri Yükle'yi seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda, Metin Konumunu Geri Yükle aracına tıklayın.
  - *dimedit* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından istem kutusunda Metni Geri Yükle'yi seçin.
- 2 Geri yüklenecek boyut metnini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

### Mevcut boyut metnini yeni metinle değiştirmek için


İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Boyut Metnini Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Metnini Düzenle'yi (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Metnini Düzenle'yi seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda Boyutlandırma Metnini Düzenle aracına tıklayın.
  - *dimedit* yazın ve ardından istem kutusunda Metni Düzenle'yi seçin.
- 2 Yeni boyut metnini yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Değiştirilecek boyutu seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

### Boyut metnini orijinal metin deęerine geri yüklemek için

- 1 Boyut Metnini Sıfırla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Boyut Metnini Sıfırla'yı (Boyut içinde) seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Boyutlar > Boyut Metnini Sıfırla'yı seçin.
  - *dimreassoc* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geri yüklenecek boyut metnini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

### Boyut metnini yeni bir varlık veya varlık üzerindeki bir nokta ile yeniden ilişkilendirmek için

- 1 Reassociate Dimensions'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyutları Yeniden İlişkilendir'i (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyutları Yeniden İlişkilendir'i seçin.
  - *dimreassociate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Farklı bir varlık veya nokta ile yeniden ilişkilendirmek istediğiniz boyutları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Yeni bir varlık veya bir varlık üzerinde nokta seçmek için istemleri izleyin. Görüntülenen istemler seçtiğiniz boyutların türüne göre deęişir.

## Boyut stillerini ve deęişkenlerini kullanma


t ekledięiniz boyutlar, geerli boyut stili kullanılarak oluřturulur. Adlandırılmıř boyut stilleri oluřturabilir, kaydedebilir, geri yukleyebilir ve silebilirsiniz.

Geerli boyut stili hakkındaki bilgileri gorntlemek ve dięer stil adlarıyla karřılařtırmak iin *dimstyle* komutunu kullanabilirsiniz.

### Boyut stili oluřturma


Boyut stilleri, boyutların gornmn kontrol eden eřitli ayarları deęiřtirmeniz iin bir yol saęlar. Daha sonra bu ayarları yeniden kullanmak zere kaydedebilirsiniz. Boyutları oluřturmadan nce bir boyut stili tanımlamazsanız, program varsayılan boyut deęiřkeni ayarlarını saklayan Standart boyut stilini kullanır. Boyut Stilleri iletiřim kutusundaki her seenek, manuel olarak ayarlayabileceęiniz bir deęiřkenle ilgilidir. Daha fazla bilgi iin evrimii Komut Referans'na bakın.

### Bir boyut stili oluřturmak iin

- 1 Boyut Stilleri Yneticisi'ni () semek iin ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, Aıklama Ekle > Boyut Stilleri Yneticisi'ni (Boyutlar'da) sein.
  - Mende, Boyutlar > Boyut Stilleri Yneticisi'ni sein veya Biim > Boyut Stilleri Yneticisi'ni sein.
  - llendirme ara ubuęunda, llendirme Stilleri aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Boyut Stilleri Yneticisi iletiřim kutusunda Yeni'ye tıklayın.
- 3 Yeni boyut stilinin adını yazın.
- 4 Devam'a tıklayın.
- 5 Boyut Stilleri iletiřim kutusunda, boyut stili iin seimlerinizi gerektięi gibi yapın.
- 6 Bitirdięinizde Tamam'a tıklayın.


## Bir boyut stili seçme

### Bir boyut stili seçmek için

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Boyutlandırma araç çubuğunda Boyut Stilleri aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Boyut Stilleri Yöneticisi iletişim kutusunda, listeden bir boyut stili seçin.
- 3 Geçerli Ayarla'ya tıklayın.
- 4 Kapat'a tıklayın.


## Boyut stilini yeniden adlandırma

### Bir boyut stilini yeniden adlandırmak için

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçü Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Boyut Stilleri Yöneticisi iletişim kutusunda Yeniden Adlandır'a tıklayın.
- 3 Yeniden Adlandır listesinde, yeniden adlandırmak istediğiniz boyut stilini seçin.
- 4 Yeni boyut stili adını yazın.
- 5 Yeniden Adlandır'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Boyut stilini silme

### Adlandırılmış bir boyut stilini silmek için

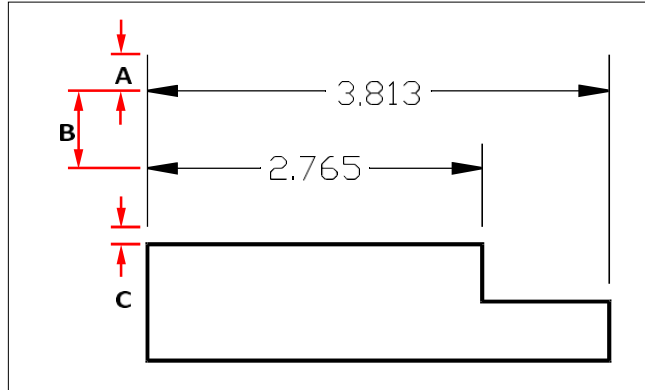
- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçülendirme Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Boyut Stilleri iletişim kutusunda, silinecek boyut stilini seçin.
- 3 Sil ögesine tıklayın.
- 4 Silme işlemini onaylamak için Tamam'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

### Geçerli stil hakkında bilgi görüntülemek için

- 1 *dimstyle* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değişkenler hakkında bilgi görüntülemek için *v* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Boyut stili adını yazın ve Enter tuşuna basın.

## Hat ayarlarını kontrol etme

Boyut çizgilerini, uzatma çizgilerini ve merkez işaretlerini etkileyen ayarları kontrol edebilirsiniz. Yaptığınız tüm değişiklikler geçerli boyut stilini etkiler. Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli boyut stili ayarlarına göre boyutların görünümünü gösterir.




A Geçmiş boyutu genişletin.

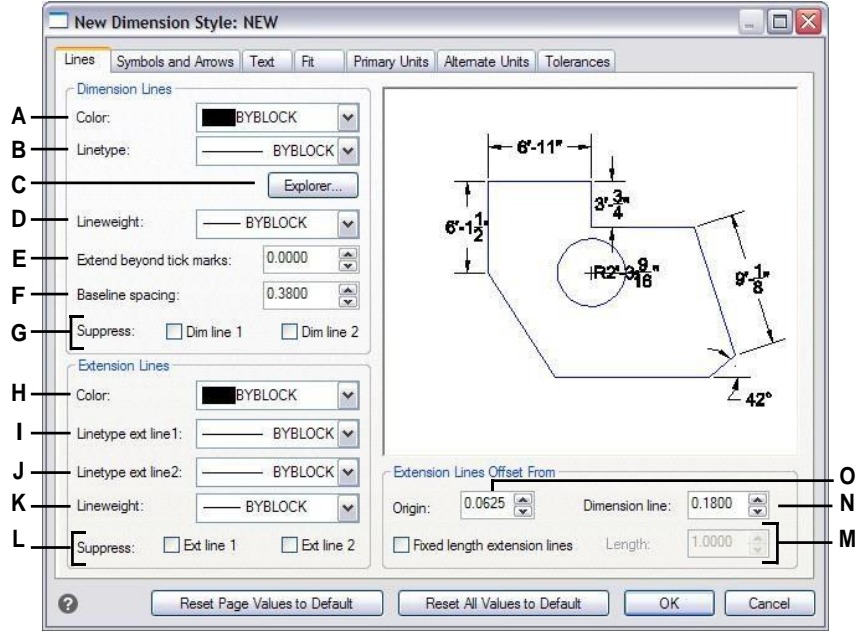
C Orijinden offset.

B Temel offset.

**Boyut çizgilerinin rengini ayarlamak için**

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçü Stilleri Yöneticisi aracını tıkklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizgiler sekmesine tıklayın.
- 3 Seçiminizi yapın.





- A Boyut çizgisi rengini seçin.
- B Boyut çizgi tipini seçin.
- C ALCADExplorer'daki yönetim türlerine tıklayın.
- D Boyut çizgi ağırlığını seçin.
- E Boyut çizgilerinin tik işaretlerinin ötesine uzandığı mesafeyi yazın.
- F Yazıcılar taban çizgisi ofset mesafesini (taban çizgisi boyutları oluşturulurken dışarı boyut çizgilerinin ofsetleneceği mesafe) ve orijinden ofseti (uzatma çizgilerinin orijin noktalarından ofsetleneceği mesafe) seçer.
- G Birinci veya ikinci boyut çizgisinin oluşturulmasını önlemek için tıklayın.
- H Uzatma çizgisi rengini seçin.
- I İlk dahili hat çizgi tipini seçin.
- J İkinci dahili hat çizgi tipini seçin.
- K Uzatma hat ağırlığını seçin.
- L Birinci veya ikinci uzatma hattının oluşturulmasını önlemek için tıklayın.
- M Uzatma hatlarının uzunluğunu her zaman belirli bir uzunluk olacak şekilde ayarlamak için tıklayın, ardından uzatma hattı uzunluğunu yazın veya seçin.
- N Uzatma çizgilerini boyut çizgilerinden kaydırmak için mesafeyi yazın veya seçin.
- O Uzatma çizgilerini orijinlerinden kaydırmak için mesafeyi yazın veya seçin.


## Boyut oklarını kontrol etme

Boyut çizgilerinin uçlarına yerleştirilen ok uçlarının veya onay işaretlerinin görünümünü ve boyutunu kontrol edebilirsiniz. Yaptığımız tüm değişiklikler geçerli boyut stilini etkiler. Seçtiğiniz ok başları, Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğunda görüntülenir.

Bir dizi ok ucu türü arasından seçim yapabilirsiniz. Bir boyut çizgisinin her bir ucu ve lider çizgileri için farklı ok başları belirleyebilirsiniz. Başlangıç oku ilk uzatma çizgisine karşılık gelir; Bitiş oku ikinci uzatma çizgisine karşılık gelir. Çizimde tanımlanan bloklar da üç Ok Başlı listesinde kullanıcı tanımlı oklar olarak görüntülenir. Kendi ok başlarınızı oluşturmak ve atamak için bu blokları kullanabilirsiniz.

Ok Boyutu değeri, çizim birimleri cinsinden ölçülen ok başının boyutunu belirler. Ok başları yerine onay işaretleri de kullanabilirsiniz.

### Bir ok ucu seçmek için

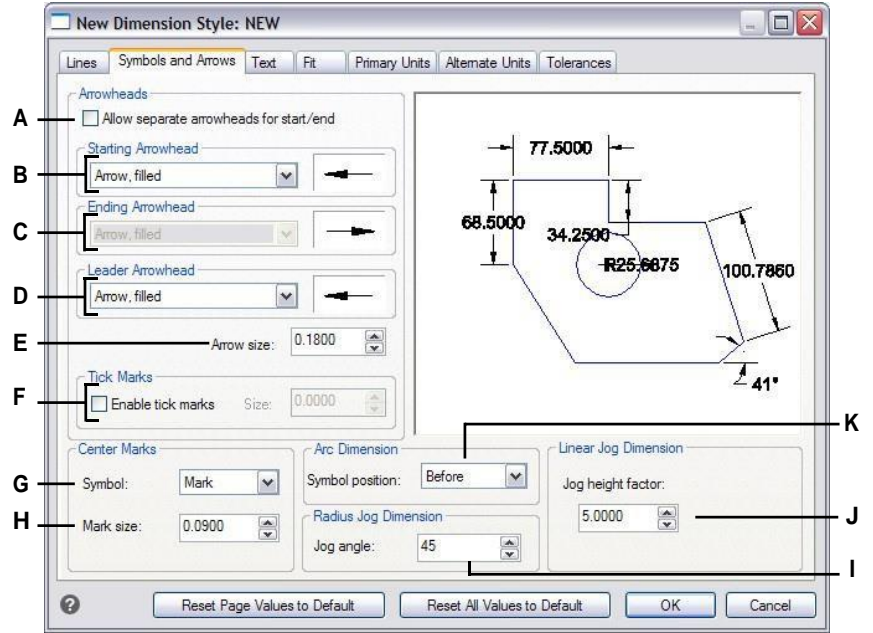
- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçü Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Semboller ve Oklar sekmesine tıklayın.
- 3 Başlangıç Ok Başlı veya Bitiş Ok Başlı listesinde, sırasıyla başlangıç veya bitiş ok başını seçmek için tıklayın. Gerekirse, farklı başlangıç ve bitiş ok uçları kullanmak istiyorsanız Ayrı Ok Uçlarına İzin Ver seçeneğini işaretleyin.
- 4 Lider Ok Başlı listesinde, lider çizgileri için bir lider ok başı seçmek üzere tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

---

### Sistem değişkenini kullanın.

*DIMLDRBLK* sistem değişkeni ayrıca lider ok tiplerini de belirtir.

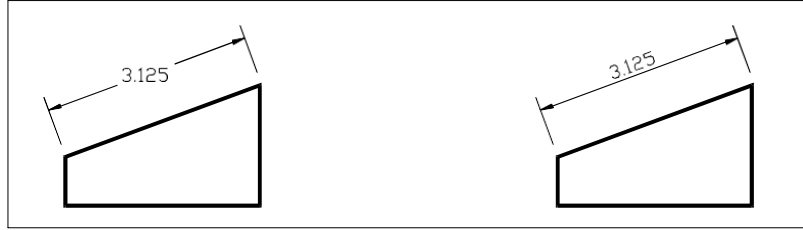
---



- A** Farklı başlangıç ve bitiş ok uçları kullanma özelliğini etkinleştirmek için seçin.
- B** Bir başlangıç ok ucu seçmek için tıklayın veya listeyi otomatik olarak kaydırmak için ok ucu resmine tıklayın.
- C** Bir son ok ucu seçmek için tıklayın veya listeyi otomatik olarak kaydırmak için ok ucu resmine tıklayın.
- D** Bir lider ok ucu seçmek için tıklayın veya listeyi otomatik olarak kaydırmak için ok ucu resmine tıklayın.
- E** Ok ucu boyutunu yazın veya seçin.
- F** Ok başları yerine onay işaretlerini etkinleştirmek için seçin, ardından onay işareti boyutunu seçin.
- G** Merkez işaretleri için sembolü seçin.
- H** Typeorselect center markize. Pozitif değerler bir merkez işareti **dur** Negatif değerler merkez çizgileri oluşturur.
- I** Yanıçap boyutlarının jog'u için açırı yazın veya seçin.
- J** Doğrusal boyutların jog yüksekliği için ölçek faktörünü yazın veya seçin.
- K** Yay boyutları için yay sembollerinin nereye konumlandırılacağını seçin.

## Boyut metnini kontrol etme


Boyut metninin görünümünü etkileyen ayarları kontrol edebilirsiniz. Yaptığınız tüm değişiklikler geçerli boyut stilini etkiler. Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli boyut stili ayarlarına göre boyutların görünümünü gösterir.

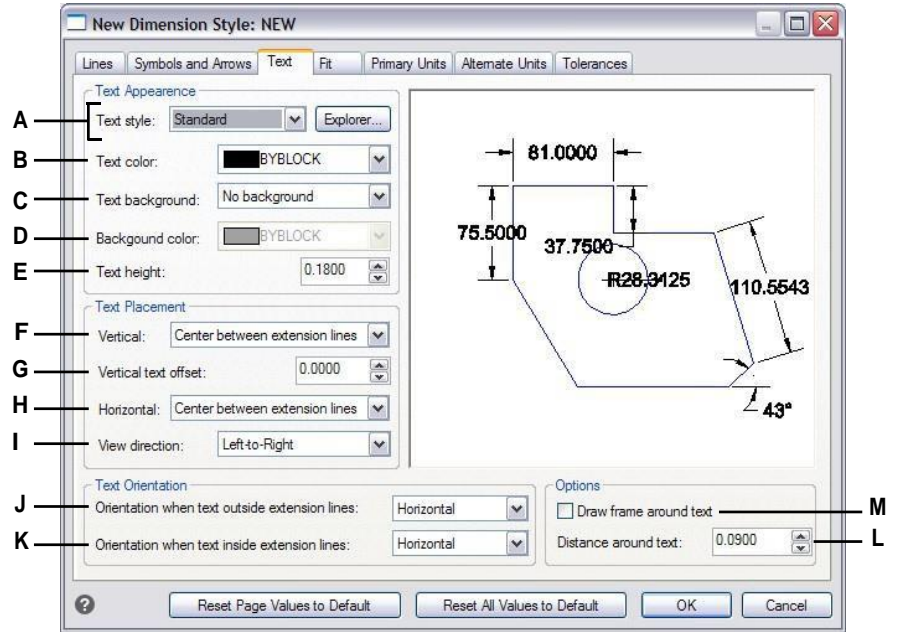


Uzatma satırları arasındaki metin hizalandı yatay olarak.

Uzatma satırları arasındaki metin boyut çizgisi ile hizalanmıştır.

## Boyut metnini boyut çizgisiyle hizalamak için

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçü Stilleri Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Metin sekmesine tıklayın.
- 3 Seçiminizi yapın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

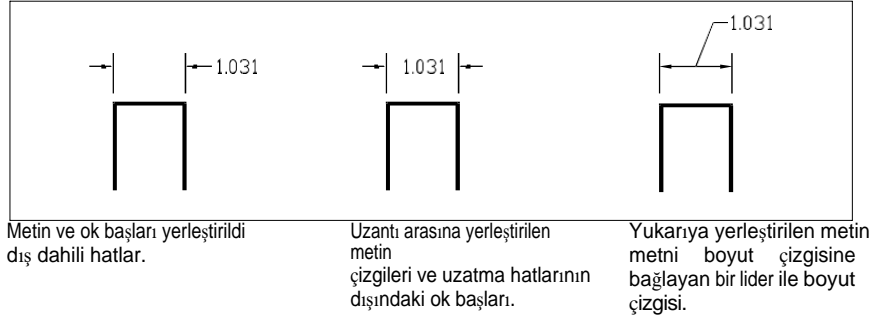


- A** Boyut metni için kullanılan metin stilini seçmek için tıklayın. ALCAD Explorer'da metin stillerini yönetmek için Explorer'a tıklayın.
- B** Boyut metni rengini seçin.
- C** Boyut metni arka plan rengi için hiçbiri, çizim rengi veya kullanıcı rengi seçeneklerinden birini belirleyin.
- D** Boyut metni arka planları için renk seçin (Metin Arka Planı için Kullanıcı Rengi seçilmişse kullanılabilir).
- E** Çizim birimleriyle ölçülen metin yüksekliğini yazın veya seçin.
- F** Boyut metninin dikey yaslamasını seçin.
- G** Dikey metin ofset mesafesini yazın veya seçin.
- H** Boyut metninin yatay yaslamasını seçin.
- I** Boyut metninin görünüm yönünü seçin.
- J** Boyut metni dahili hatların dışında olduğunda hizalamayı seçin.
- K** Boyut metni uzatma çizgilerinin içinde olduğunda hizalamayı seçin.
- L** Boyut metni etrafındaki mesafeyi yazın veya seçin.
- M** Boyut metninin etrafına bir çerçeve eklemek için tıklayın.


## Boyut uyumunu kontrol etme

Boyut metninin ve ok başlarının boyut çizgileriyle ilişkili olarak yerleştirilme şeklini kontrol edebilirsiniz. Varsayılan **ok** açıklamalı olup olmayacağını veya belirli bir ölçüğe göre ya da mizanpaja göre ölçeklenip ölçeklenmeyeceğini seçerek boyutun nasıl **çizilmesi**de kontrol edebilirsiniz. Yaptığımız tüm değişiklikler geçerli boyut stili etkiler. Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli boyut stili ayarlarına bağlı olarak boyutların görünümünü gösterir.

Program, uzatma çizgileri arasındaki mesafeyi boyut metninin boyutuyla, ok uçlarının boyutuyla ve boyut metni etrafında gereken alan miktarıyla karşılaştırarak hem boyut metninin hem de ok uçlarının uzatma çizgileri arasına sığıp sığmayacağını belirler. Program, mevcut alana göre en iyi sığdırma yöntemini uygular. Mümkünse, hem boyut metni hem de ok başları uzatma çizgileri arasına yerleştirilir. Her ikisi de uzatma çizgileri arasına sığmazsa, Boyut Stilleri iletişim kutusundaki Sığdırma Yöntemi ayarlarını kullanarak metin ve ok uçlarının nasıl yerleştirileceğini belirleyebilirsiniz.

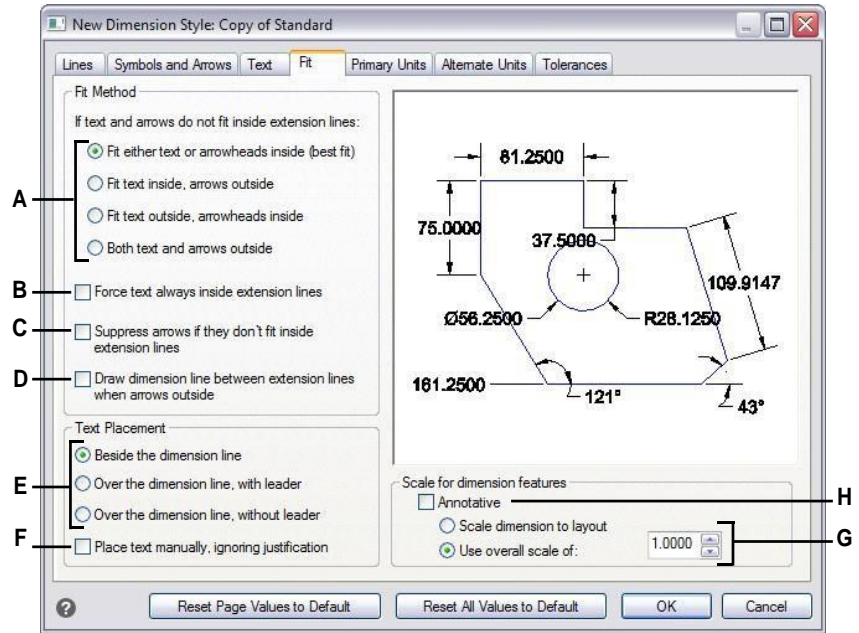


## Boyutların uyumunu biçimlendirmek için

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçülendirme Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Sığdır sekmesine tıklayın.
- 3 İstedığınız seçeneklere tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### Sistem değişkenlerini kullanın.

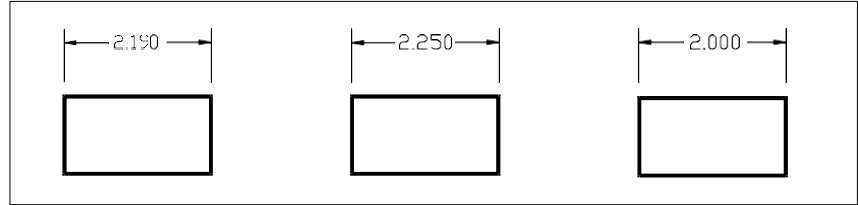
*DIMATFIT* sistem değişkeni, boyut metninin ve okların nasıl düzenleneceğini belirtir. *DIMTMOVE* sistem değişkeni, boyut metninin nasıl taşınacağını belirtir.



- A** Her ikisi de uzatma çizgilerinin içine sığmıyorsa metin ve okların nasıl sığdırılacağını seçin.
- B** Uzatma hatlarını her zaman yan yana yerleştirmeyi seçin.
- C** Uzatma çizgilerinin içine sığmazlarsa okların oluşturulmasını önlemek için seçin.
- D** Metin ve oklar uzatma çizgilerinin dışına yerleştirildiğinde uzatma çizgileri arasına boyut çizgileri çizmek için seçin.
- E** Metnin boyut çizgilerine göre nasıl konumlandırılacağını ve bir lider eklenip eklenmeyeceğini seçin.
- F** Boyutlar oluşturulurken metin yerleşimi için sorulmasını seçin.
- G** Boyutu yerleşime göre ölçeklendirmek için veya tüm boyut stili ayarlarına uygulanacak belirli bir ölçek için seçin (yalnızca Açıklayıcı seçili değilse kullanılabilir).
- H** Boyutun varsayılan olarak açıklamalı ölçeklendirmeyi desteklemesi için seçin.

## Birincil boyut birimlerini kontrol etme

Birincil boyut birimlerinin görünümünü ve biçimini belirleyebilirsiniz. Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli boyut stili ayarlarına göre boyutların görünümünü gösterir.




Mesafe ayarını .0100'e yuvarlayın (yuvarlamadan önceki orijinal boyut).

Mesafeyi yuvarlama ayarı 0.2500.

Mesafe setini yuvarla 1.0000'a.

## Boyutların birincil birimlerini ayarlamak için

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçülendirme Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Birincil Birimler sekmesine tıklayın.
- 3 Seçiminizi yapın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

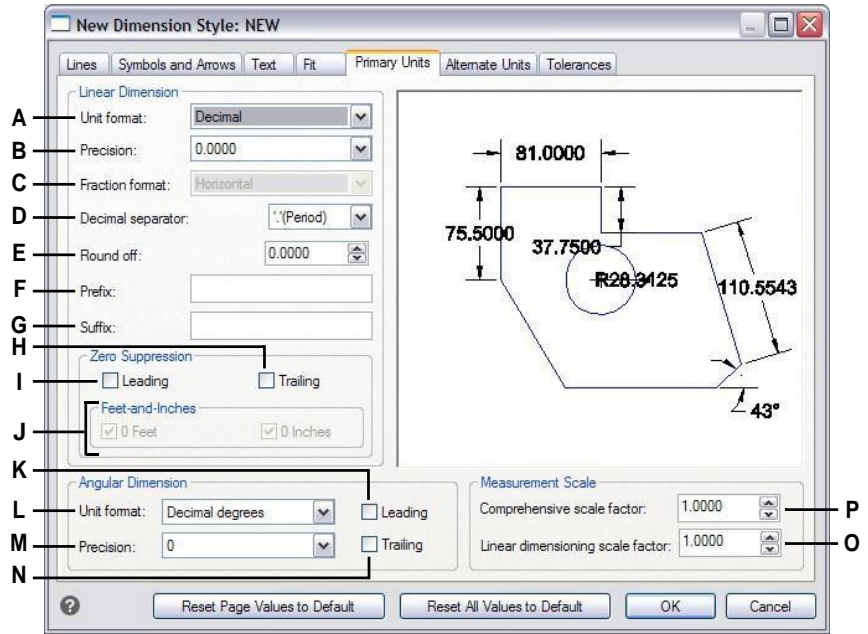
---

### Sistem değişkenlerini kullanın.

*DIMLUNIT* sistem değişkeni doğrusal boyutlar için birimleri belirtir. *DIMFRAC* sistem değişkeni kesir biçimlerini belirtir.

---

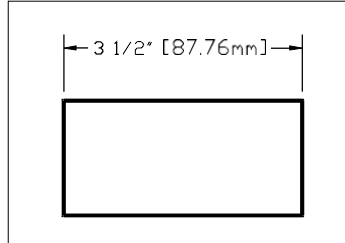




- A Doğrusal boyut birimi biçimini seçin.
- B Doğrusal boyutlu metin için ondalık basamak sayısını yazın veya seçin.
- C Doğrusal boyutların metin kesirleri için biçimi seçin.
- D Ondalık sayılar için kullanılan işaret sembolünü girin.
- E Doğrusal mesafeler için yuvarlanacak en yakın değeri yazın veya seçin.
- F Dikey boyut metnine eklenecek önek yazın.
- G Çizgisel boyut metnine eklenecek ek olarak yazın.
- H Doğrusal boyut metni için sondaki sıfırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- I Doğrusal boyut metni için baştaki sıfırların eklenmesini önlemek için seçin.
- J İlgili inç veya fit sayısı sıfır olduğunda boyut metnine inç veya fit eklenmesini önlemek için seçin.
- K Açısal boyutlar için önde gelen sıfırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- L Açısal boyut birimi biçimini seçin.
- M Açısal boyutlar için ondalık basamak sayısını yazın veya seçin.
- N Açısal boyutlar için sondaki sıfırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- O Boyutlandırma komutlarıyla ölçülen tüm uzunluklara uygulanan doğrusal ölçek faktörünü yazın veya seçin.
- P Tüm boyutlara uygulanan ölçek faktörünü yazın veya seçin.


## Alternatif boyut birimlerini kontrol etme

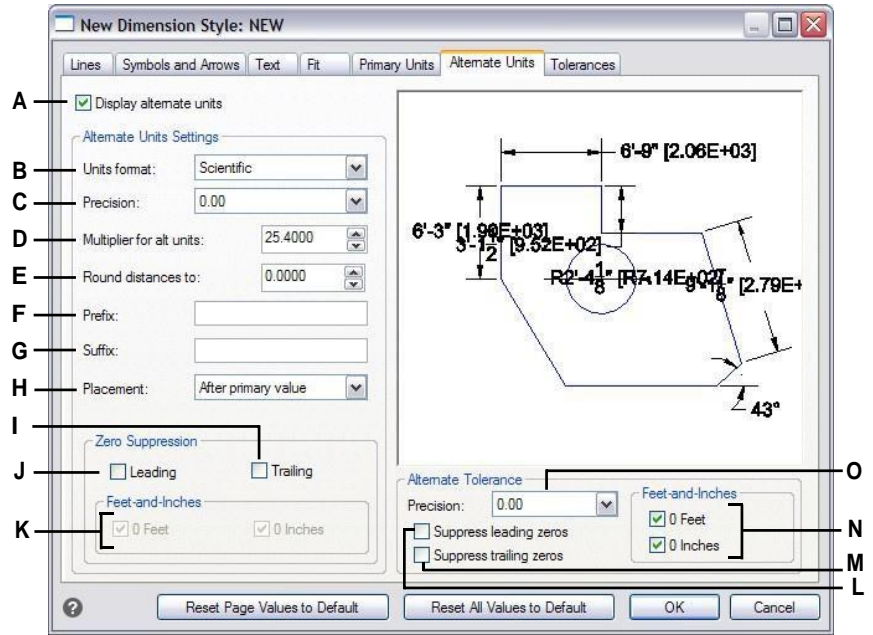
Birincil boyut metnine ek olarak alternatif boyutlar da ekleyebilirsiniz. Alternatif boyutlar oluşturmak için uygulanan ölçek faktörü de dahil olmak üzere, alternatif boyutların görünümünü ve biçimini de belirleyebilirsiniz. Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli boyut stili ayarlarına göre boyutların görünümünü gösterir.



Eklenmiş bir sonek ile 25,4 ölçek faktörü kullanılarak oluşturulan alternatif boyut.

### Alternatif boyut birimlerini kontrol etmek için

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçü Stilleri Yöneticisi aracını tıkklatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Alternatif Birimler sekmesine tıklayın.
- 3 Alternatif Birimleri Göster ögesini seçin.
- 4 Seçiminizi yapın.
- 5 Tamam'a tıklayın.



- A** Boyut metnine alternatif birimler eklemek için seçin.
- B** Alternatif boyutlu metin için biçimi seçmek için tıklayın.
- C** Alternatif boyut metninde görüntülenen ondalık basamak sayısını yazın veya seçin.
- D** Alternatif boyut metnini oluşturmak için ölçülen boyutlara uygulanan ölçek faktörünü yazın veya seçin.
- E** Typeorselect alternatif boyut metni için herhangi bir yuvarlamayı seçin.
- F** Alternatif boyut metnine eklenecek bir önek yazın.
- G** Alternatif boyut metnine eklenecek bir sonек yazın.
- H** Alternatif boyut metninin yerleşimini seçin.
- I** Alternatif boyut metni için sondaki sıfırların eklenmesini önlemek için seçin.
- J** Alternatif boyut metni için baştaki sıfırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- K** Karşılık gelen inç veya fit sayısı sıfır olduğunda alternatif boyut metnine inç veya fit eklenmesini önlemek için seçin.
- L** Alternatif boyutların bir parçası olarak dahil edilen toleranslar için öncü sıfırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- M** Alternatif boyutlara dahil edilen toleranslar için sondaki sıfırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- N** Karşılık gelen inç veya fit sayısı sıfır olduğunda, alternatif boyutların bir parçası olarak dahil edilen toleranslar için inç veya fit eklenmesini önlemek için seçin.
- O** Alternatif boyutların bir parçası olarak dahil edilen limitler veya toleranslarda görüntülenen ondalık basamak sayısını seçin.















## Geometrik toleransların eklenmesi

Geometrik toleranslar, bir çizim tarafından tanımlanan geometride izin verilen maksimum varyasyonları gösterir. ALCAD, geometrik toleransları bölmelere ayrılmış bir dikdörtgen olan bir özellik kontrol çerçevesi kullanarak çizer.

### Geometrik toleransların anlaşılması

Her özellik kontrol çerçevesi en az iki bölmeden oluşur. İlk bölme konum, yönelim veya biçim gibi toleransın uygulandığı geometrik karakteri gösteren bir geometrik tolerans sembolü içerir. Örneğin, bir form toleransı bir yüzeyin düzlüğünü veya yuvarlaklığını gösterebilir. Geometrik tolerans sembolleri ve özellikleri aşağıdaki tabloda gösterilmektedir.

Geometrik tolerans sembolleri

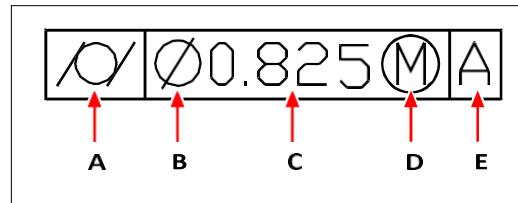
Sembol	Karakteristik	Tip
	Pozisyon	Konum
	Eşmerkezlilik veya eksenlilik	Konum
	Simetri	Konum
	Paralellik	Oryantasyon
	Diklik	Oryantasyon
	Açısallık	Oryantasyon
	Silindiriklik	Form
	Düzlük	Form
	Dairesellik veya yuvarlaklık	Form
	Doğruluk	Form
	Bir yüzeyin profili	Profil
	Bir çizginin profili	Profil
	Dairesel salgı	Kaçış
	Toplam salgı	Kaçış

İkinci bölme tolerans değerini içerir. Uygun olduğunda, tolerans değerinden önce bir çap sembolü ve ardından bir malzeme koşulu sembolü gelir. Malzeme koşulları, boyutları değişebilen özellikler için geçerlidir. Malzeme koşulu sembolleri ve anlamları aşağıdaki tabloda gösterilmektedir.

#### Maddi koşullar

Sembol	Tanımı
(M)	Maksimum malzeme durumunda (MMC), bir özellik limitlerde belirtilen maksimum malzeme miktarını içerir.
(L)	En az malzeme durumunda (LMC), bir özellik limitlerde belirtilen minimum malzeme miktarını içerir.
(S)	Özellik boyutu ne olursa olsun (RFS), özelliğin belirtilen sınırlar dahilinde herhangi bir boyutta olabileceğini gösterir.

Tolerans değerini, her bir referans noktasının malzeme koşullarıyla birlikte birincil, ikincil ve üçüncül referans noktası harfleri izleyebilir. Referans referans harfleri genellikle ölçümün yapıldığı en fazla üç dik düzlemden birine referans toleransları olarak kullanılır, ancak referans referans harfleri tam bir noktayı veya eksenini de gösterebilir.



A Geometrik karakteristik sembol.

B Çap sembolü.

C Tolerans değeri.

D Malzeme durumu sembolü.

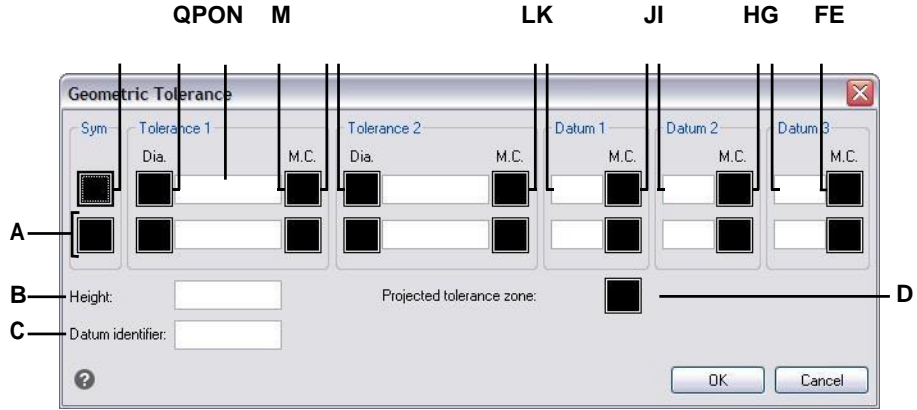
E Datum referansı.

Aynı geometriye iki tolerans uygulandığında, birincil tolerans değerinin ardından ikincil tolerans değerinden oluşan bir bileşik tolerans da ekleyebilirsiniz. Bir toleransı daha da spesifik hale getirmek için, bir yükseklik değeri ve ardından bir öngörülen tolerans sembolünden oluşan bir öngörülen tolerans da içerebilir. Örneğin, gömülü bir parçanın dikliğini belirtmek için yansıtılmış bir tolerans kullanabilirsiniz.

## Geometrik tolerans ekleme

### Geometrik tolerans eklemek için

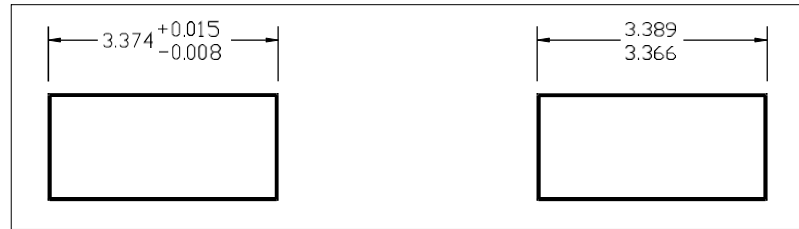
- 1 Toleransı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (✚):
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Tolerans (Boyutlar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Tolerans ögesini seçin.
  - Ölçülendirme araç çubuğunda Tolerans aracına tıklayın.
  - *Tolerans* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geometrik tolerans sembollerini görüntülemek için ilk satırda Sembol kutusuna tıklayın.
- 3 Bir geometrik tolerans sembolü seçmek için tıklayın.
- 4 Tolerans 1 altında, bir çap sembolü eklemek için Çap kutusuna tıklayın.
- 5 Alana ilk tolerans değerini yazın.
- 6 Malzeme durumu sembollerini görüntülemek için M.C. kutusuna tıklayın.
- 7 Bir malzeme koşulu seçmek için tıklayın.
- 8 Tolerans 2 altında, uygunsa ikincil bir tolerans değeri eklemek için 4 ile 7. adımları tekrarlayın.
- 9 Datum 1 altında, birincil datum referans harfini yazın.
- 10 Malzeme durumu sembollerini görüntülemek için M.C. kutusuna tıklayın.
- 11 Bir malzeme koşulu seçmek için tıklayın.
- 12 Uygunsa, ikincil ve üçüncül veri eklemek için 9 ile 11. adımları tekrarlayın.
- 13 İkinci satırda, uygunsa kompozit toleransları eklemek için 2'den 12'ye kadar olan adımları tekrarlayın.
- 14 Yükseklik kutusuna, uygunsa, öngörülen bir tolerans bölgesi yükseklik değeri yazın.
- 15 Öngörülen bir tolerans bölgesi sembolü eklemek için, uygunsa, Öngörülen Tolerans Bölgesi kutusuna tıklayın.
- 16 Tamam'a tıklayın.
- 17 Çizimde, özellik çerçevesinin konumunu belirleyin.



- A Kompozit toleransları dahil etmek için bu satırı kullanın.
- B Öngörülen bir tolerans yüksekliği değeri yazın.
- C Bir referans noktası tanımlayıcısı yazın.
- D Öngörülen bir tolerans sembolü eklemek için tıklayın.
- E Üçüncül veriler için malzeme koşulları sembolünü seçmek için tıklayın.
- F Tersiyer datum referans harfini yazın.
- G İkincil referans noktası için malzeme koşulu sembolünü seçmek için tıklayın.
- H İkincil veri referans harfini yazın.
- I Birincil referans noktası için malzeme koşulu sembolünü seçmek için tıklayın.
- J Birincil veri referans harfini yazın.
- K İkinci tolerans değeri için malzeme koşulu sembolünü seçmek için tıklayın.
- L İkinci tolerans değerini yazın.
- M İkinci tolerans değerine bir çap sembolü eklemek için tıklayın.
- N İlk tolerans değeri için malzeme koşulu sembolünü seçmek için tıklayın.
- O İlk tolerans değerini yazın.
- P İlk tolerans değeri için çap sembolünü dahil etmek için tıklayın.
- Q Bir geometrik tolerans sembolü seçmek için tıklayın.

## Boyut toleranslarının kontrolü

Boyutları tolerans veya limit boyutları olarak oluşturabilirsiniz. Bir **toleranslı boyut** oluştururken, üst ve alt tolerans sınırlarının yanı sıra boyut metninin ondalık basamak sayısını da kontrol edebilirsiniz. Boyut Stilleri iletişim kutusunun sağ tarafındaki görüntü kutucuğu, geçerli boyut stili ayarlarına bağlı olarak tolerans ve limit boyutlarının görünümünü gösterir.



Toleranslı boyut.

Sınırlar boyut.


---

**Sıfır tolerans değerlerinin gösterimi ölçüm birimlerine bağlıdır.**

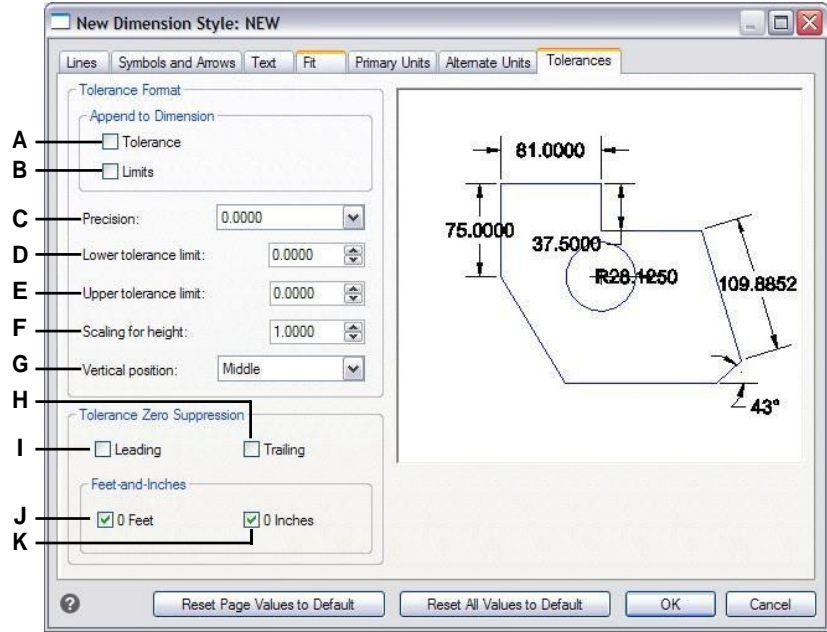
*Metrik çizimler Metrik ISO Boyut Standartlarını takip eder ve sıfır tolerans değerlerini artı veya eksi işareti (0,0) olmadan görüntüler. İngiliz ölçüleri için sıfır tolerans değerleri artı veya eksi işaretiyle (+0,0 veya -0,0) görüntülenir. Çizim ölçü tipini kontrol etmek için ÖLÇÜ sistem değişkenini kullanın.*

---

**Boyut toleranslarını kontrol etmek için**

- 1 Boyut Stilleri Yöneticisi'ni () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Açıklama Ekle > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni (Boyutlar'da) seçin.
  - Menüde, Boyutlar > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Biçim > Boyut Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Ölçülendirme veya Stiller araç çubuğunda, Ölçü Stilleri Yöneticisi aracını tıkkatın.
  - *setdim* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tolerans sekmesine tıkkayın.
- 3 Seçiminizi yapın.
- 4 Tamam'a tıkkayın.





- A** Boyut metniyle birlikte artı ve eksi tolerans değerini eklemek için seçin.
- B** Boyut metniyle birlikte üst ve alt tolerans sınırlarını eklemek için seçin.
- C** Limitlerde veya tolerans boyutu metninde görüntülenen ondalık basamak sayısını yazın veya seçin.
- D** Yazarak minimum toleransı veya alt sınır değerini seçin.
- E** Maksimum tolerans veya üst sınır değerini yazın veya seçin.
- F** Limitlerin veya tolerans boyutu metninin yüksekliğine uygulanan ölçek faktörünü yazın veya seçin.
- G** Limitlerin veya tolerans boyutu metninin dikey gerekçelendirmesini seçin.
- H** Limitlerde veya tolerans boyutu metninde sondaki sınırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- I** Limitlerde veya tolerans boyutu metninde yönlendirici sınırların dahil edilmesini önlemek için seçin.
- J** Karşılıklı gelen inç veya fit sayısı sıfır olduğunda sınırlara veya tolerans boyutu metnine inç veya fit eklenmesini önlemek için seçin.



# Çizimlerinizdeki diğer dosyalarla

Bloklar, nitelikler ve harici referanslar, çizimlerinizdeki veriyi yönetmek ve standart çizim varlıklarına ek bilgiler eklemek için mekanizmalar sağlar. Bloklarla, çok sayıda varlığı tek bir varlıkta birleştirebilir ve ardından birden fazla kopya ekleyerek yeniden kullanabilirsiniz. Niteliklerle, parça numaraları veya fiyatlar gibi metinleri bloklarla ilişkilendirebilir ve ardından metin-öznitelik bilgilerini daha fazla analiz için veritabanı gibi ayrı bir dosyaya çıkarabilirsiniz. Harici referanslarla, referans çizimlerin içeriğini geçerli çizime eklemeden bilgileri birleştirmek için ayrı referans çizim dosyalarını bir çizime bağlayabilirsiniz. Referans dosyasında değişiklik yaparsanız, tüm referanslar otomatik olarak güncellenir.

Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

- Bloklar oluşturun, ekleyin ve yeniden tanımlayın.
- Öznitelikler oluşturun, düzenleyin ve ekleyin.
- Öznitelik verilerini ayrı bir dosyaya çıkarın.
- Dış referansları ve altlıkları takın ve bunlarla çalışın.
- Çizimlerinizde görseller kullanın.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Bloklarla çalışma</i> .....	468
<i>Özniteliklerle çalışma</i> .....	482
<i>Harici referanslarla çalışma</i> .....	488
<i>Diğer dosya formatlarında oluşturulan altlıkların eklenmesi</i> .....	500
<i>Çalışma ile images</i> .....	504

## Bloklarla çalışma

Genellikle bloklar, bir çizime eklenmiş ve tek bir varlık olarak manipüle edebileceğiniz birkaç varlığın bir araya getirilmiş halidir. Bir blok, çizgiler, yaylar ve daireler gibi görünür varlıkların yanı sıra nitelikler adı verilen görünür veya görünmez verilerden oluşabilir. Bloklar çizim dosyasının bir parçası olarak saklanır.

### Blokları anlama

Bloklar, çalışmalarınızı daha iyi düzenlemenize, çizimleri hızlı bir şekilde oluşturmanıza ve revize etmenize ve çizim dosyası boyutunu azaltmanıza yardımcı olabilir. Blokları kullanarak sık kullanılan sembollerden oluşan bir kütüphane oluşturabilirsiniz. Ardından, sembolü sıfırdan yeniden çizmek yerine bir sembolü blok olarak ekleyebilirsiniz.

Birden fazla varlıktan bir blok oluşturduktan sonra, bunu bir kez kaydedersiniz, bu da disk alanından tasarruf sağlar. Tek bir blok tanımına yalnızca birden fazla referans eklersiniz. Bir çizimi hızlı bir şekilde revize etmek için blok tanımını değiştirebilir ve ardından bloğun tüm örneklerini güncelleyebilirsiniz.

Orijinal olarak katman 0'da çizilmiş ve BYLAYER renk ve çizgi tipi atanmış varlıklar içeren bir blok eklerseniz, geçerli katmana yerleştirilir ve bu katmanın renk ve çizgi tipini alır. Orijinal olarak başka katmanlarda çizilmiş veya açıkça belirtilmiş renklere veya çizgi tiplerine sahip varlıklar içeren bir blok eklerseniz, blok orijinal ayarları korur.

Orijinal olarak BYBLOCK renk ve çizgi tipi atanmış varlıklar içeren bir blok eklerseniz ve bloğun kendisi BYLAYER renk ve çizgi tipine sahipse, bu varlıklar eklendikleri katmanın renk ve çizgi tipini benimser. Bloğa kırmızı veya kesikli gibi açık bir renk veya çizgi tipi atanmışsa, bu varlıklar bu nitelikleri benimser.

Oluşturduğunuz yeni bir bloğa diğer blokları dahil ettiğinizde yuvalama adı verilen bir prosedür oluşur. İç içe yerleştirme, somun ve civata gibi küçük parçaları birleştirip daha büyük bir montaja dahil etmek istediğinizde ve bu montajın birden fazla örneğini daha da büyük bir çizime eklemeniz gerektiğinde kullanışlıdır.



Blok oluşturmanın ve kaydetmenin en hızlı yolu Blok Düzenleyiciyi kullanmaktır. Bloğu yerinde, doğrudan çizim alanında çizmenize ve kaydetmenize olanak tanır. Ayrıca tek tek blok komutlarını kullanarak bloklar oluşturabilir ve daha fazla seçenek içerebilirsiniz. Blok oluşturmanın üçüncü bir yolu da ALCAD Explorer'ı kullanmaktır. ALCAD Explorer kullanarak blok oluşturma hakkında ayrıntılar için bkz. "Bloklarla çalışma" sayfa 291.


### Blok Düzenleyiciyi kullanarak bir blok oluşturma ve kaydetme

Blok Düzenleyiciyi kullanarak bir blok oluşturduğunuzda, bloğun adını belirler ve ardından bloğu oluşturan varlıkları doğrudan çizim alanında çizersiniz. Bu yerinde oluştururken, bloğu mevcut adıyla veya yeni bir adla kaydedebilirsiniz.


Oluşturulan bloğun ekleme noktası UCS'ye göre otomatik olarak tanımlanır.


### Blok Düzenleyiciyi kullanarak bir blok oluşturmak için

- 1 Blok Düzenleyiciyi (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Blok Düzenleyici (Blok Tanımında) veya Ekle > Blok Düzenleyici (Blok Tanımında) seçeneklerini belirleyin.
  - *bedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Blok Tanımını Düzenle iletişim kutusunda, yeni blok için bir ad ve açıklama girin.
- 3 Tamam'a tıklayın.
- 4 Bloğu oluşturan varlıkları çizin.
- 5 Bloğu Kaydet  ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Blok Düzenleyici > Bloğu Kaydet'i seçin.
  - Kayan araç çubuğunda (şerit görüntülenmiyorsa) Bloğu Kaydet'i seçin.
  - *bsave* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.


Blok Düzenleyiciyi Kapat'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

  - Şeritte, Blok Düzenleyici > Blok Düzenleyiciyi Kapat'ı seçin.
  - Yüzen araç çubuğunda (şerit görüntülenmiyorsa) Blok Düzenleyiciyi Kapat'ı seçin.
  - *bclose* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Program yeni bloğu, girdiğiniz isimle  bloklar listesine ekler.

Çizimlerinize sık sık bloklar dahil ediyorsanız, en sık kullandığınız blokları içeren bir araç paleti oluşturabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. "Araç paletleri oluşturma ve komutlar ve bloklar " sayfa 723.

### Ayrı komutlar kullanarak blok oluşturma ve kaydetme Blok

komutunu kullanarak **bir blok** oluşturduğunuzda, bloğun adını,  noktasını ve bloğu oluşturan varlıkları belirtirsiniz. Ekleme noktası temeldir noktasıdır ve bloğu daha sonra bir çizime eklediğinizde referans noktası olarak işlev görür.

Oluşturduğunuz yeni blok, Bloğu Diske Kaydet komutunu kullanarak ayrıca kaydetmediğiniz sürece yalnızca geçerli çizimde bulunur.

## Geçerli çizim içinde kullanılmak üzere bir blok oluşturma

### Geçerli bir çizimde kullanılmak üzere bir blok oluşturmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

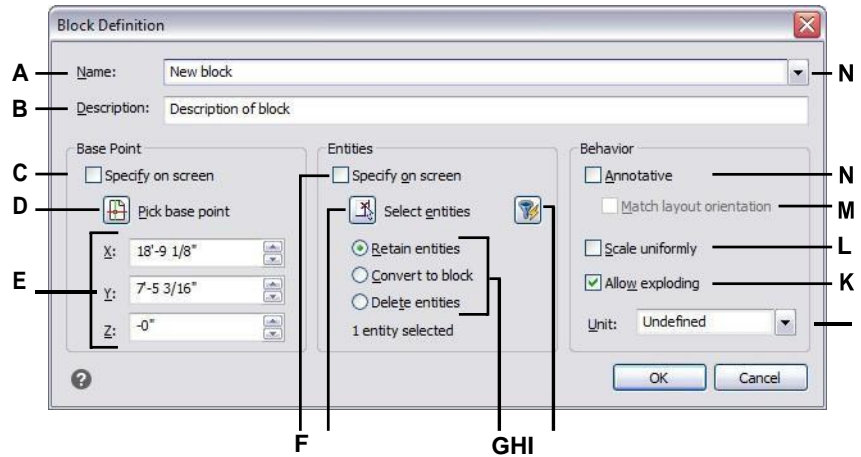
- 1 Blok Oluştur'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔗):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Blok Oluştur (Blok içinde) veya Ekle > Blok Oluştur (Blok Tanımında) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Çizim > Blok > Blok Oluştur seçeneklerini belirleyin.
  - Araçlar araç çubuğunda Blok Oluştur aracına tıklayın.
  - *block* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Blok tanımı iletişim kutusunda, yeni blok için bir ad ve açıklama girin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yaparak blok için ekleme noktasını belirtin:
  - **Ekranda Belirt** Tamam'a tıkladıktan sonra çizimdeki temel noktayı seçmek için bu onay kutusunu işaretleyin.
  - **Temel Noktayı Seç** İletişim kutusunu hemen geçici olarak kapatmak için tıklayın (📍), çizimdeki temel noktayı seçin ve ardından iletişim kutusuna geri dönün. Bu seçenek yalnızca Ekranda Belirle işaretli değilse kullanılabilir.
  - **X, Y ve Z** Temel noktanın x-, y- ve z-koordinatlarını girin. Bu seçenek yalnızca Ekranda Belirle işaretli değilse kullanılabilir.
- 4 Aşağıdakilerden birini yaparak blokta birleştirilecek varlıkları seçin:
  - **Ekranda Belirt** Tamam'a tıkladıktan sonra çizimdeki varlıkları seçmek için bu onay kutusunu işaretleyin.
  - **Varlıkları seçin** İletişim kutusunu hemen geçici olarak kapatmak için (🔗) ögesine tıklayın, çizimdeki varlıkları seçin ve ardından iletişim kutusuna geri dönün. Veya varlıkları türe veya değere göre seçmek için (🔗) ögesine tıklayabilirsiniz. Bu seçenek yalnızca Ekranda Belirle işaretli değilse kullanılabilir.
- 5 Blok oluşturulduktan sonra varlıklarla ne yapılacağını seçin:
  - Varlıkları koru Blok için seçilen varlıklar çizimde kalır.
  - Bloğa dönüştür Blok için seçilen varlıklar, çizimde kalan bloğa dönüştürülür.
  - Varlıkları sil Blok için seçilen varlıklar çizimden kaldırılır.

## 6 Blok için aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

- **Açıklayıcı** Bloğun varsayılan olarak açıklayıcı olup olmadığını belirler. Açıklamalı blokların görüntülenmesi ve yazdırılması açıklama ölçeklemesinden etkilenir. Varsayılan olarak açıklamalı ise, bloğun kağıt alanına yerleştirildiğinde düzen görünüm alanına göre otomatik olarak yönlendirilip yönlendirilmeyeceğini belirleyebilirsiniz.
- Eşit **olarak ölçeklendir** Blok ölçeklendirildiğinde en boy oranını korumak için bu onay kutusunu işaretleyin. Açıklayıcı bloklar orantılı olarak ölçeklendirilmelidir.
- **Patlamaya izin** ver Bloğun ayrı varlıklara patlamasına izin vermek için bu onay kutusunu işaretleyin.
- **Birim** Bloğun birimini tanımlar, örneğin inç veya milimetre.

## 7 Tamam'a tıklayın.

The program adds a new block to the blocks list, with the name you entered for it.



A Bloğun adını girin.

Varlıkları türe veya değere göre seçmek için tıklıyorum.

B Blok için bir açıklama girin.

J Blok birimleri seçin.

C Tamam'a tıkladıktan sonra çizimdeki temel noktayı seçmek için seçin.

K Bloğun varlıklara patlatılmasına izin vermek için seçin.

D Çizimde şimdi temel noktayı seçmek için seçin.

L Blok ölçeklenirse en boy oranını korumak için seçin.

E Temel nokta koordinatlarını görüntüler veya bunları manuel olarak girebilirsiniz.

M Bloğu, kağıt alanına yerleştirildiğinde düzen görünüm alanına göre yönlendirmek için seçin (yalnızca Açıklayıcı işaretliyse kullanılabilir).

F Tamam'a tıkladıktan sonra bloğa dahil edilecek varlıkları seçmek için seçin.

N Bloğu varsayılan olarak açıklayıcı yapmak için işaretleyin.

G Çizimdeki varlıkları seçmek için tıklayın.

H Blok oluşturulduktan sonra varlıkları tutmayı, dönüştürmeyi veya silmeyi seçin.

Çizimlerinize sık sık bloklar dahil ediyorsanız, en sık kullandığınız blokları içeren bir araç paleti oluşturabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. "Araç paletleri oluşturma ve komutlar ve bloklar" sayfa 723.

---

**Bazı kullanıcılar bir blok tanımladıktan sonra sıklıkla orijinal varlıkları geri yükler. Yeni bloğu korurken orijinal varlıkları çizime geri yüklemek için *undelete* veya *oops* yazın. Ayrıca Araçlar > Özelleştir'i seçerek bir menüye veya araç çubuğuna *Undelete* komutunu eklemek isteyebilirsiniz.**


---

### ***Blokları kaydetme***

Bir bloğu, diğer çizimlere ekleyebileceğiniz ayrı bir çizim dosyası olarak oluşturabilirsiniz.

#### **Bir bloğu ayrı bir çizim dosyası olarak kaydetmek için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Bloğu Diske Kaydet () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Bloğu Diske Kaydet'i seçin (Blok Tanımında).
  - Menüden Araçlar > Bloğu Diske Kaydet'i seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Bloğu Diske Kaydet aracına tıklayın.
  - *wblock* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kaynak'ta Blok'u seçin, ardından listeden istediğiniz bloğu seçin.
- 3 Dosya Adı ve Yolu alanına, oluşturmak istediğiniz hedef çizim dosyasının adını ve yolunu yazın veya göz atmak için [...] ögesine tıklayın.
- 4 Birimleri Ekle alanında, ayrı çizim dosyasını eklemek için kullanılan birimleri seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.

---


#### **Program 0,0,0 koordinatını ekleme taban noktası olarak atar.**

*Çizimi açıp bloğu yeniden tanımlayarak temel noktayı değiştirebilirsiniz.*

---

#### **Geçerli çizimi ayrı bir çizim dosyası olarak kaydetmek için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Bloğu Diske Kaydet () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Bloğu Diske Kaydet'i seçin (Blok Tanımında).
  - Menüden Araçlar > Bloğu Diske Kaydet'i seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Bloğu Diske Kaydet aracına tıklayın.
  - *wblock* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kaynak'ta Tüm Çizim'i seçin.
- 3 Dosya Adı ve Yolu alanına, oluşturmak istediğiniz hedef çizim dosyasının adını ve yolunu yazın veya göz atmak için [...] ögesine tıklayın.
- 4 Birimleri Ekle alanında, ayrı çizim dosyasını eklemek için kullanılan birimleri seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.







**Program 0,0,0 koordinatını ekleme taban noktası olarak atar.**

*Çizimi açıp bloğu yeniden tanımlayarak temel noktayı değiştirebilirsiniz.*

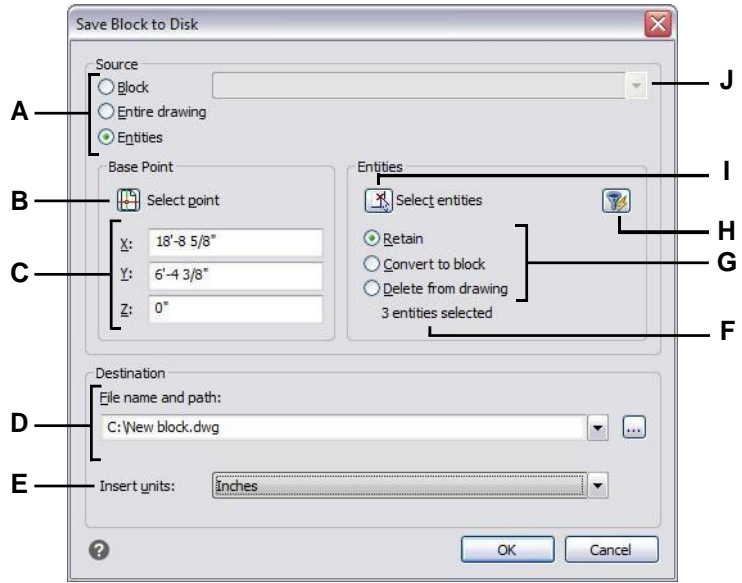
**Varlıkları seçmek ve ayrı bir çizim dosyası olarak kaydetmek için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Bloğu Diske Kaydet () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Bloğu Diske Kaydet'i seçin (Blok Tanımında).
  - Menüden Araçlar > Bloğu Diske Kaydet'i seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Bloğu Diske Kaydet aracına tıklayın.
  - *wblock* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kaynak'ta, Varlıklar'ı seçin.
- 3 Temel Nokta alanında, ayrı çizim dosyasına kaydedilecek temel noktanın x,y,z koordinatlarını girin veya doğrudan geçerli çizimde seçmek için () ögesine tıklayın.
- 4 () ögesine tıklayın ve ardından kaynak varlıkları doğrudan geçerli çizimde seçin. Veya varlıkları tür veya değere göre seçmek için () ögesine tıklayabilirsiniz.
- 5 Ayrı çizim dosyası oluşturulduktan sonra geçerli çizimdeki seçili varlıklarla hangi eylemin gerçekleştirileceğini seçin:
  - **Sakla** Seçilen kaynak varlıklarını geçerli çizimde tutar.
  - Bloğa dönüştür Seçilen kaynak varlıklarını geçerli çizimde bir bloğa dönüştürür.
  - **Çizimden sil** Seçilen kaynak varlıklarını geçerli çizimden siler.

Hiçbir varlık seçilmezse, ayrı bir çizim dosyası oluşturulmaz.
- 6 Dosya Adı ve Yolu alanına, oluşturmak istediğiniz hedef çizim dosyasının adını ve yolunu yazın veya [ .... ] ögesine tıklayarak dosyaya göz atın.
- 7 Birimleri Ekle alanında, ayrı çizim dosyasını eklemek için kullanılan birimleri seçin.
- 8 Tamam'a tıklayın.

Çizimlerinize sık sık bloklar dahil ediyorsanız, en sık kullandığınız blokları içeren bir araç paleti oluşturabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. "Araç paletleri oluşturma ve komutlar ve bloklar" sayfa 723.



- A** Hangi içeriği ayrı bir çizim dosyasına kaydedeceğinizi seçin. Varlıklar seçilirse, Temel Nokta ve Varlıklar seçenekleri kullanılabilir.
- B** Geçerli çizimde ayrı çizim dosyasıyla kaydedilecek temel noktanın x,y,z koordinatlarını seçmek için tıklayın.
- C** Ayrı çizim dosyası ile kaydedilecek temel noktanın x,y,z koordinatlarını girin.
- D** Yeni çizim dosyasının yolunu ve dosya adını girin veya dosyaya göz atmak için [...] öğesine tıklayın.
- E** Yeni çizim dosyası için ekleme birimlerini seçin.
- F** Ayrı bir çizim dosyasına kaydetmek için seçili olan varlıkların sayısını görüntüleyin. Hiçbir varlık seçilmemişse, ayrı bir çizim dosyası oluşturulmaz.
- G** Ayrı çizim dosyası oluşturulduktan sonra geçerli çizimdeki seçili öğelerle hangi işlemin yapılacağını seçin.
- H** Varlıkları türe veya değere göre seçmek için tıklayın.
- I** Ayrı bir çizim dosyasına kaydetmek için mevcut çizimdeki öğeleri seçmek için tıklayın.
- J** Ayrı bir çizim dosyasına kaydedilecek bloğu seçin. Yalnızca kaynak olarak Blok seçildiğinde kullanılabilir.

## Blokları yerleştirme

Blokları ve diğer çizimleri geçerli çizime ekleyebilirsiniz. Bir blok eklediğinizde, tek bir varlık olarak ele alınır. Bir çizim eklediğinizde, geçerli çizime bir blok olarak eklenir. Daha sonra orijinal çizim dosyasını yeniden yüklemeyen bloğun birden fazla örneğini ekleyebilirsiniz. Orijinal çizim dosyasını değiştirirseniz, değiştirilen çizimi yeniden sertifikaya ederek bloğu yeniden tanımlamadığınız sürece bu değişikliklerin geçerli çizim üzerinde hiçbir etkisi olmaz.

ALCAD Explorer'ı kullanarak başka bir çizimdeki blokları geçerli çizime de ekleyebilirsiniz. Bunu yapmak için her iki çizimin de aynı anda açık olması gerekir.

Bir blok veya çizim eklediğinizde, ekleme noktasını, ölçeği ve döndürme açısını belirtmeniz gerekir. Bloğun ekleme noktası, bloğu oluşturduğunuzda belirtilen referans noktasıdır. Bir çizimi blok olarak eklediğinizde program belirtilen ekleme noktasını blok ekleme noktası olarak alır. Ancak, önce orijinal çizimi açıp bloğu yeniden tanımlayarak ekleme noktasını değiştirebilirsiniz.


---

### Blok ayarları blok yerleştirmeden önce de ayarlanabilir.


*Bloğu eklemeyen önce Blok Ekle iletişim kutusunda ekleme noktasını, ölçek faktörlerini ve döndürme açısını belirleyebilirsiniz. Ayrıca bloğun eklendikten sonra orijinal bileşen varlıklarına geri patlatılıp patlatılmayacağını da kontrol edebilirsiniz. Konumlandırma altında, Eklerken Bloğu Konumlandır onay kutusunun işaretini kaldırın ve uygun koordinatları belirleyin. Bloğu hemen patlatmak istiyorsanız, Eklendikten Sonra Patlat onay kutusunu seçin.*

---

### Bir blok eklemek için

- 1 Blok Ekle'yi (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Blok Ekle (Blok içinde) öğesini veya Ekle > ~~BK~~Ekle (Blok içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Blok öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Blok aracını tıklatın.
  - *ddinsert* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Blok Ekle iletişim kutusunda, Ekle'nin altında Blok Adı'na tıklayın.
- 3 Blok Adı kutusunda, eklemek istediğiniz bloğun adını seçin.
- 4 Ekle'ye tıklayın.
- 5 Blok için ekleme noktasını belirtin.
- 6 X, y ve z ölçek faktörlerini ve döndürme açısını belirtin veya varsayılan değerleri kabul etmek için Enter tuşuna basın.

**Bir çizimin tamamını geçerli çizime eklemek için**

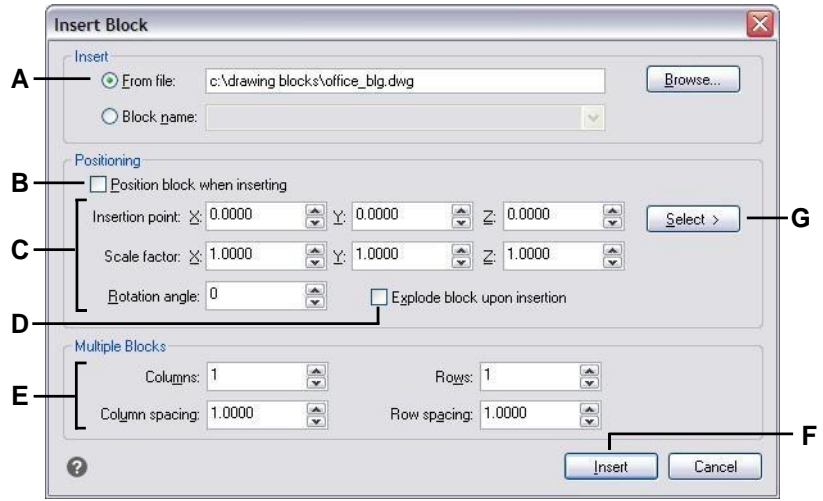
- 1 Blok Ekle'yi () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Blok Ekle (Blok içinde) öğesini veya Ekle > ~~B~~Ekle (Blok içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Blok öğesini seçin.
  - Çizim araç çubuğunda Blok aracını tıklayın.
  - *ddinsert* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Blok Ekle iletişim kutusunda, Ekle'nin altında Dosyadan'a tıklayın.
- 3 Yolu ve çizim dosyası adını yazın veya Çizim Ekle iletişim kutusundan dosyayı belirtmek için Gözet'a tıklayın ve Aç'a tıklayın.
- 4 Ekle'ye tıklayın.
- 5 Blok için ekleme noktasını belirtin.
- 6 X, y ve z ölçek faktörlerini ve döndürme açısını belirtin veya varsayılan değerleri kabul etmek için Enter tuşuna basın.

**Bilgisayarınızdaki dosyalara göz atarken de çizim ekleyebilirsiniz.**

*DRAGOPEN sistem değişkeni 0 olarak ayarlanmışsa, bir .dwg dosyasını ALCAD'deki çizim alanına sürükleyerek bir blok olarak ekleyebilirsiniz. DRAGOPEN 1 olarak ayarlanırsa (varsayılan), çizim ALCAD'de açılır.*

**Bloklar harici referanslara dönüştürülebilir.**

*Bir bloğun tüm oluşumlarını hızlı bir şekilde harici referanslara dönüştüren hızlı bir araç olan Bloğu Xref'e Dönüştür komutunu kullanın.*



- A** Tüm çizim dosyasını bir blok olarak eklemek için tıklayın ve ardından çizim dosyası adını girin.
- B** Ekleme sırasında bloğu konumlandırmak için tıklayın.
- C** Bloğu yerleştirmeden önce yerleştirme noktasını, ölçek faktörlerini ve döndürme açısını belirtin (yalnızca Yerleştirirken Bloğu Konumlandır seçeneğinin işareti kaldırıldığında kullanılabilir).
- D** Ekleme sırasında bloğu patlatmak için tıklayın.
- E** Sütunları, sütun aralıklarını, satırları ve satır aralıklarını belirtin.
- F** Bloğu eklemek için tıklayın.
- G** Bloğu eklemeyen önce çizimdeki blok ekleme noktasını seçmek için tıklayın (yalnızca Eklerken Bloğu Konumlandır onay kutusunun işareti kaldırıldığında kullanılabilir).

## Blokların değiştirilmesi


Bir bloğu değiştirmenin birkaç yolu vardır. Siz değiştirdikten sonra çizimdeki tüm bloklar otomatik olarak güncellenir.

### *Blok Düzenleyiciyi kullanarak blokları düzenleme*

Geçerli çizimdeki bir bloğun tüm örneklerini yeniden tanımlayabilirsiniz. Geçerli çizimde oluşturulmuş bir bloğu yeniden tanımlamak için, aynı adı kullanarak yeni bir blok oluşturursunuz. Bloğu yeniden tanımlayarak geçerli çizimdeki tüm blokları güncelleyebilirsiniz. Blok, sonradan güncellenen ayrı bir çizim dosyasından eklenmişse, geçerli çizimdeki diğer tüm örnekleri güncellemek için bu bloğu yeniden ekleyin.

### **Geçerli çizimde bir bloğu yeniden tanımlamak için**

İleri düzey deneyim seviyesi


- 1 Blok Düzenleyiciyi () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Blok Düzenleyici (Blok Tanımında) veya Ekle > Blok Düzenleyici (Blok Tanımında) seçeneklerini belirleyin.
  - *bedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.


---


#### **Bir kısayol kullanın.**

*Blok Düzenleyicide açmak için bir bloğu çift tıklatın. BLOCKEDITLOCK sistem değişkeninin bloklar için çift tıklama eylemini kontrol ettiğini unutmayın: 0 olarak ayarlanırsa Blok Düzenleyici açılır; 1 olarak ayarlanırsa Özellikler bölümü açılır.*

---

- 2 Blok Tanımını Düzenle iletişim kutusunda, düzenlemek istediğiniz bloğu seçin.
- 3 Tamam'a tıklayın.
- 4 Çizim alanında blok üzerinde değişiklikler yapın.
- 5 Bloğu Kaydet () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Blok Düzenleyici > Bloğu Kaydet'i seçin.
  - Yüzen araç çubuğunda (şerit görüntülenmiyorsa) Bloğu Kaydet'i seçin.
  - *bsave* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Bloğu yeni bir adla kaydetmek için Bloğu Farklı Kaydet'i () de seçebilirsiniz.

Blok Düzenleyiciyi Kapat'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():

- Şeritte, Blok Düzenleyici > Blok Düzenleyiciyi Kapat'ı seçin.
- Yüzen araç çubuğunda (şerit görüntülenmiyorsa) Blok Düzenleyiciyi Kapat'ı seçin.
- *bclose* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Program bloğun tüm örneklerini günceller.

Ayrı bir çizimden eklenen bir bloğun tüm örneklerini, çizimi yeniden ekleyerek güncelleyebilirsiniz.

### ***Blokların yeniden tanımlanması***

Geçerli çizimdeki bir bloğun tüm örneklerini yeniden tanımlayabilirsiniz. Geçerli çizimde oluşturulmuş bir bloğu yeniden tanımlamak için, aynı adı kullanarak yeni bir blok oluşturursunuz. Bloğu yeniden tanımlayarak geçerli çizimdeki tüm blokları güncelleyebilirsiniz. Blok daha sonra güncellenen ayrı bir çizim dosyasından eklenmişse, geçerli çizimdeki diğer tüm örnekleri güncellemek için bu bloğu yeniden ekleyin.

### **Geçerli çizimde bir bloğu yeniden tanımlamak için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Blok Oluştur'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔗):
  - Şeritte, Ana Sayfa > Blok Oluştur (Blok içinde) veya Ekle > Blok Oluştur (Blok Tanımında) seçeneklerini belirleyin.
  - Menüde Çizim > Blok > Blok Oluştur seçeneklerini belirleyin.
  - Araçlar araç çubuğunda Blok Oluştur aracına tıklayın.
  - *block* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ad alanında, listeden yeniden tanımlamak istediğiniz bloğun adını seçin.
- 3 Blok için ekleme noktasını belirtin.
- 4 Blok için varlıkları seçin.
- 5 Davranış hakkında seçimler yapın.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 Sorulduğunda, bloğu yeniden tanımlamak için Evet'i seçin.  
Blok yeniden tanımlanır ve çizimdeki bloğun tüm örnekleri güncellenir.
- 8 Yeni bloğu korurken orijinal varlıkları çizime geri yüklemek için, undelete veya oops yazın.

Ayrı bir çizimden eklenen bir bloğun tüm örneklerini, çizimi yeniden ekleyerek güncelleyebilirsiniz.

### *Blokları yerinde düzenleme*

Bir blok bir çizime eklendikten sonra, doğrudan ALCAD'de düzenlenebilir ve kaynak blok ve bloğa yapılan tüm referanslar otomatik olarak güncellenir. Yerinde düzenleme, bir bloğu bulup yüklemek zorunda kalmadan üzerinde değişiklik yapmanın kolay bir yoludur.

### **Blokları yerinde düzenlemek için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Referansı Yerinde Düzenle'yi (Referansda) seçin.
  - Menüde Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Yerinde Düzenle'yi seçin.
  - *refedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut isteminde, düzenlemek istediğiniz bloğu seçin. Referans Düzenleme iletişim kutusu görüntülenir.
- 3 Referans Adı alanında, düzenlemek istediğiniz bloğu seçin.
- 4 Ayarlar sekmesini seçin ve aşağıdaki seçenekler arasından seçim yapın:
  - **Benzersiz Katman, Stil ve Blok Adları Oluştur** Değiştirdiğiniz katmanlar, stiller ve bloklar için benzersiz adlar oluşturmak için seçin. Değiştirilen bir katmanın, stilin veya bloğun orijinal adına bir önek eklenir. Değişmeyen katmanların, stillerin ve blokların adları değişmez.
  - **Düzenleme için Öznitelik Tanımlarını Görüntüle** Öznitelikleri gizlemek ve düzenleme sırasında öznitelik tanımlarını görüntülemek için seçin. Kaydettikten sonra, değiştirilen öznitelik tanımları yalnızca yeni blok eklemelerini etkiler. Mevcut bloklar etkilenmez.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Bloğun içeriğinde değişiklik yapın.
- 7 Çizimden bloğa bir varlık eklemek için varlığı seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
  - Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Çalışma Setine Ekle'yi seçin.
  - *refset* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Ekle'yi seçin.
- 8 Bir varlığı bloktan kaldırmak için varlığı seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
  - Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Çalışma Setinden Kaldır'ı seçin.
  - *refset* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Kaldır'ı seçin.
- 9 Bloğu düzenlemeyi bitirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapın:
  - Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Referansı Kapat'ı seçin.
  - *refclose* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 10 Değişiklikleri kaydetmek için Kaydet'i, iptal etmek için At'ı seçin. Değişiklikler kaydedilirse, bloğun tüm örnekleri geçerli çizimde güncellenir.



## Patlayan bloklar

Eklenen bir bloğu orijinal bileşen varlıklarına patlatabilirsiniz. Bir bloğu patlattığımızda, bloğun yalnızca o tek örneği etkilenir. Orijinal blok tanımı çizimde kalır ve orijinal bloğun ek kopyalarını eklemeye devam edebilirsiniz. Nitelikler içeren bir bloğu patlatırsanız, nitelikler kaybolur, ancak orijinal nitelik tanımları kalır.

Patlama, bileşen varlıkları bir sonraki en basit karmaşıklık düzeyine ayırır; bir bloktaki bloklar veya çoklu çizgiler tekrar blok veya çoklu çizgi haline gelir

### Bir bloğu patlatmak için

- 1 Patlat (🔪) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ana Sayfa > Patlat'ı (Değiştir'de) veya Düzenle > Patlat'ı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Patlat'ı seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Patlat aracına tıklayın.
  - *explode* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bloğu seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.

## Özniteliklerle çalışma

Öznitelik, blok tanımının bir parçası olarak kaydedebileceğiniz belirli bir varlıktır. Öznitelik, metin tabanlı verilerden oluşur. Parça numaraları ve fiyatlar gibi şeyleri izlemek için öznitelikleri kullanabilirsiniz. Öznitelikler sabit veya değişken değerlere sahiptir. Nitelikler içeren bir blok eklediğinizde, program sabit değerleri blokla birlikte çizime ekler ve değişken değerleri sağlamanız istenir.

Öznitelikler içeren blokları ekledikten sonra, öznitelik bilgilerini ayrı bir dosyaya çıkarabilir ve daha sonra bu bilgileri bir parça listesi veya malzeme listesi oluşturmak için elektronik tabloda veya veritabanında kullanabilirsiniz. Ayrıca, belirli bir bloğun bir çizime kaç kez eklendiğini izlemek için de öznitelik bilgilerini kullanabilirsiniz.

Öznitelikler görünür veya gizli olabilir. Gizli öznitelikler ne görüntülenir ne de yazdırılır, ancak bilgiler yine de çizimde saklanır ve çıkardığınızda bir dosyaya yazılır.

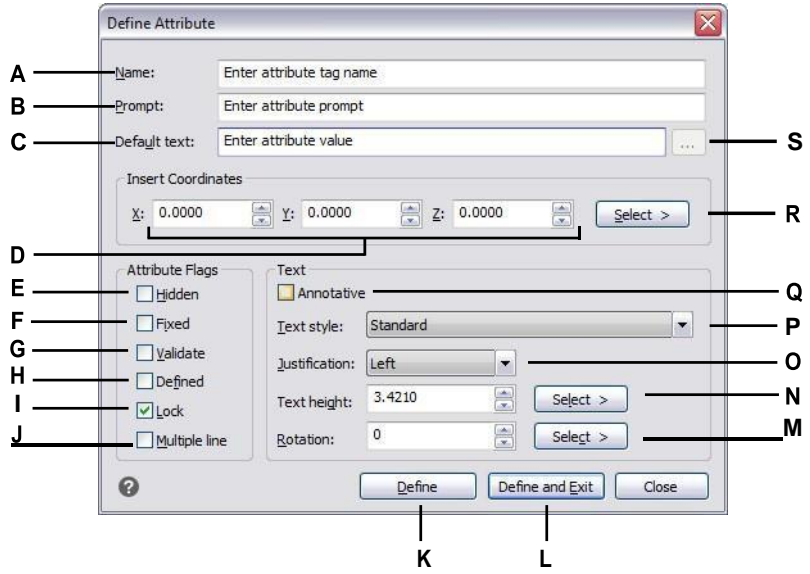
### Niteliklerin tanımlanması

Bir çizime bir niteliği önce tanımlayarak ve ardından blok tanımının bir parçası olarak kaydederek eklersiniz. Bir niteliği tanımlamak için ad, istem ve varsayılan değer; konum ve metin biçimlendirmesi västeğe bağlı modlar (gizli, sabit, doğru), önceden tanımlı ve kilitle) dahil olmak üzere niteliğin özelliklerini belirlersiniz.

### Bir öznitelik tanımlamak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Öznitelikleri Tanımla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔗):
  - Şeritte, Ekle > Nitelikleri Tanımla'yı (Blok Tanımında) seçin.
  - Menüde Çizim > Blok > Nitelikleri Tanımla'yı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Nitelikleri Tanımla aracına tıklayın.
  - `ddatdef` yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Öznitelik Tanımla iletişim kutusunda adı, bilgi istemini ve varsayılan değeri yazın.
- 3 Koordinatları Ekle altında, niteliğin konumunu belirtin veya çizimde bir nokta seçmek için Seç'e tıklayın.
- 4 Öznitelik Bayrakları altında, isteğe bağlı öznitelik modlarını seçin.
- 5 Metin altında, metin özelliklerini belirleyin.
- 6 Çizime nitelik eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Özniteliği eklemek için Tanımla'ya tıklayın ve başka bir öznitelik tanımlayabilmeniz için iletişim kutusunu etkin tutun.
  - Özniteliği eklemek ve komutu sonlandırmak için Tanımla ve Çık ögesine tıklayın.



**A** Öznitelige atamak istediğiniz adı yazın.

**B** Özniteliği içeren bir blok eklediğinizde görüntülenen tanımlama istemi bilgilerini girin.

**C** Varsayılan veya sabit değeri girin. Değişken nitelikler için varsayılan değer, daha sonra niteliği içeren bir blok eklediğinizde gerçek değerle değiştirilir.

**D** Öznitelik ekleme noktası için x-, y- ve z-koordinatlarını belirtin.

**E** Gizli bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**F** Sabit değerli bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**G** Daha sonra özniteliği içeren bir blok eklediğinizde değeri doğrulanması gereken bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**H** Değeri tanımlanan ve daha sonra özniteliği içeren bir blok eklediğinizde talep edilmeyen, ancak blok eklendikten sonra düzenleyebileceğiniz bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**I** Konumu kilitli olan bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**J** Varsayılan metni birden çok metin satırı içeren bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**K** Özniteliği eklemek için tıklayın ve başka bir öznitelik tanımlayabilmemiz için iletişim kutusunu etkin tutun.

**L** Özniteliği eklemek ve komutu sonlandırmak için tıklayın.

**M** Metin döndürme açısını belirleyin veya çizimde iki nokta seçerek döndürme açısını belirlemek için tıklayın.

**N** Metin yüksekliğini belirleyin veya çizimde iki nokta seçerek yüksekliği belirlemek için tıklayın.

**O** Metin gerekçelendirmesini seçin.

**P** Çizimde önceden tanımlanmış stiller arasından metin stilini seçin.

**Q** Varsayılan olarak açıklayıcı olan bir öznitelik oluşturmak için seçin.

**R** Çizimde bir nokta seçerek öznitelik ekleme noktasını belirlemek için tıklayın.


**S** Varsayılan metnin birden fazla satırını girmek için tıklayın. Yalnızca Çoklu satır seçildiğinde kullanılabilir.

## Öznitelik tanımlarını düzenleme

Bir nitelik tanımını bir blokla ilişkilendirmeden önce ve blok tanımının bir parçası olarak kaydedilmeden önce düzenleyebilirsiniz.

### Bir öznitelik tanımını düzenlemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Düzenlemek için öznitelik tanımı metnini seçin.
- 2 Özellikler'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Özellikler'i (Ekran'da) seçin.
  - Menüde Değiştir > Özellikler'i seçin.
  - Öznitelik tanımı metnine sağ tıklayın ve ardından Özellikler'i seçin.
  - *entprop* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Ad, istem, varsayılan değer ve diğer öznitelige özgü özellikler dahil olmak üzere özellikleri değiştirin.

## Bloklara nitelikler ekleme


Bir bloğu tanımladıktan ve dahil edilecek varlıklardan biri olarak seçtikten sonra bloğa nitelikler ekleyebilirsiniz. Program sizden bir blok için seçim kümesine dahil edilecek varlıkları istediğinde öznitelikleri dahil edin. Nitelik bir bloğa dahil edildikten sonra, program bloğu her eklediğinizde size sorar, böylece bloğu yeni bir çizime her eklediğinizde nitelikler için farklı değerler belirleyebilirsiniz.

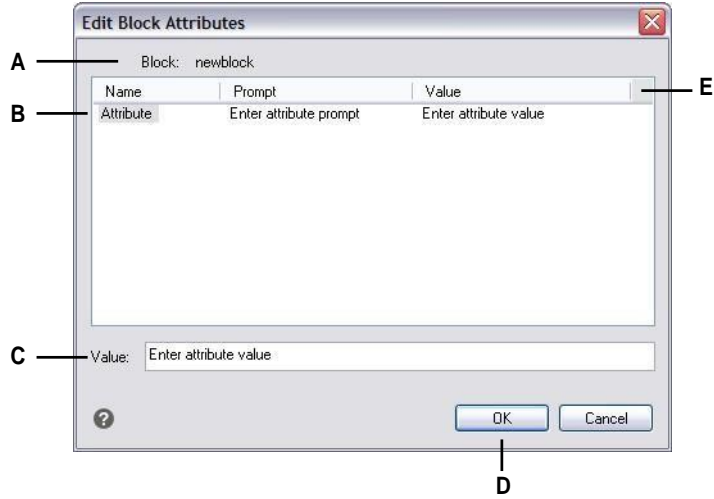
## Bloklara iliştilmiş nitelikleri düzenleme

Bir çizime eklenen bir bloğun öznitelik değerlerini düzenleyebilirsiniz.

### Bir bloğa iliştilmiş bir niteliği düzenlemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Blok Niteliklerini Düzenle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ekle > Blok Özelliklerini Düzenle'yi seçin (Blok Tanımında).
  - Menüde Araçlar > Blok Niteliklerini Düzenle'yi seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Blok Niteliklerini Düzenle aracına tıklayın.
  - *ddatte* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Düzenlenecek bloğu seçin.  
Blok Niteliklerini Düzenle iletişim kutusu, seçtiğiniz bloğa ekli tüm nitelikleri görüntüler.
- 3 Öznitelik değerlerini gerektiği gibi düzenleyin.
- 4 Tamam'a tıklayın.



- A Bloğun adını tanımlar.
- B Öznitelik seçmek için tıklayın.
- C Seçilen bu nitelik için yeni değer yazın.
- D Öznitelik değerlerini güncellemek ve çıkmak için tıklayın.
- E Bloğa eklenen tüm özniteliklerin adlarını, istemlerini ve değerlerini görüntüler.

## Öznitelik bilgilerini çıkarma

Bir çizimden öznitelik bilgilerini çıkarabilir ve bir veritabanı programıyla kullanmak üzere ayrı bir metin dosyasına kaydedebilirsiniz. Dosyayı aşağıdaki formatlardan herhangi birine kaydedebilirsiniz:

- **Virgülle Ayrılmış Biçim (CDF)** Bir bloğun her bir örneği için bir satır içerir ve her bir öznitelik alanı virgülle ayrılır. Karakter dizisi alanları tek tırnak işaretleriyle çevrelenir. Bir CDF dosyasına çıkarma yaparken bir şablon dosyası belirtmeniz gerekir.
- **Space Delimited Format (SDF)** Bir bloğun her bir örneği için bir satır içerir. Her öznitelik alanı sabit bir uzunluğa sahiptir; ayırıcılar veya karakter dizisi sınırlayıcıları yoktur. Bir SDF dosyasına çıkarırken bir şablon dosyası belirtmeniz gerekir.
- **Çizim Değişim Formatı (DXF)** Ekleme noktaları, döndürme açıları ve öznitelik değerleri dahil olmak üzere her blokla ilgili tüm bilgileri içeren standart bir DXF dosyasının (bir \*.dxf dosyası) kümesini oluşturur. Şablon dosyası gerekmez.

Öznitelikleri bir CDF veya SDF dosyasına çıkarmadan önce bir şablon dosyası oluşturmanız gerekir. Şablon dosyasına yazılacak öznitelik veri alanlarını belirten bir ASCII metin dosyasıdır. Şablon dosyasının her satırı bir öznitelik alanını belirtir.

ALCAD, blok adı, ekleme noktasının x-, y- ve z-koordinatları, eklendiği katman ve benzeri unsurları içeren 15 farklı alanı tanımlar. Bu alanlardan herhangi birini dahil edebilirsiniz. Şablon dosyası en az bir öznitelik adı içermelidir.

Şablon dosyasındaki her satır alan adıyla başlamalıdır. Blok adı ve ekleme noktası değerleri *BL:* ile başlamalıdır. Bir sonraki boş olmayan karakter ya bir *C* (karakter dizisi alanını gösterir) ya da bir *N* (sayısal alanı gösterir) olmalıdır. Bu karakterden alanın genişliğini (karakter cinsinden) gösteren üç rakam gelir. Son üç hane ondalık basamak sayısını gösterir (sayısal alanlar için). Karakter alanları söz konusu olduğunda, son üç hane sıfır (000) olmalıdır. Tipik bir geçici plaka dosyası burada gösterilene benzer:

A		
B	BL:DESK	C008000
C	BL:X	N007001
	BL:Y	N007001
D	TYPE	C050000
	MANUFACTURER	C050000
	MODELNUMBER	C025000
	COST	N005002

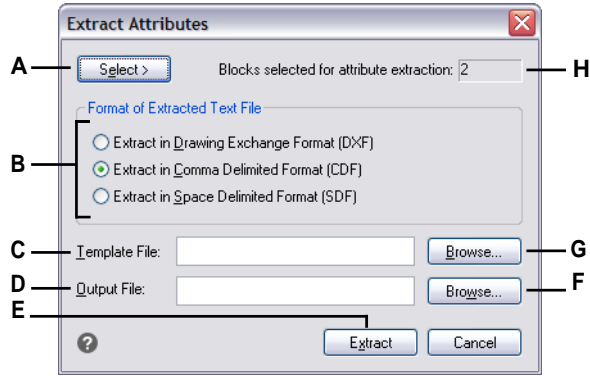
- A Alan adı.  
 B Blok adı. Blok adları *BL:* ile başlamalıdır.  
 C Ekleme noktası. Ekleme noktası değerleri *BL:* ile başlamalıdır.  
 D Öznitelik etiketleri.  
 E Sayısal alanlar için ondalık basamak sayısı veya 000 karakter alanları için.  
 F Karakter veya sayısal alanlar için alan genişliği.  
 G Karakter alanları için C; sayısal alanlar için N.

### Bir şablon dosyası oluşturmak için

- 1 Herhangi bir ASCII metin düzenleyicisi (Microsoft® Notepad Microsoft® WordPad gibi) veya Microsoft® Word gibi bir kelime işlemci programı kullanarak bir şablon dosyası oluşturun.
- 2 Şablon dosyasına gerekli alanları ekleyin.
- 3 Şablon dosyasını ASCII metin biçiminde kaydedin.

### Öznitelik bilgilerini ayıklamak için

- 1 Öznitelikleri Çıkar'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🏠):
  - Şeritte, Ekle > Öznitelikleri Çıkar (Blok Tanımında) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Öznitelikleri Çıkar'ı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Öznitelikleri Çıkar aracını tıklayın.
  - *ddatext* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seç'e tıklayın, özniteliklerin ayıklanacağı varlıkları belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Çıkarılan dosyanın biçimini belirtin.
- 4 CDF ve SDF formatları için şablon dosyasını belirtin.
- 5 Ayıklama çıktı dosyasını belirtin.
- 6 Ayıkla'ya tıklayın.



- |   |   |
|---|---|
| <p><b>A</b> Çıkartmak istediğiniz nitelikleri içeren çizimdeki blokları seçmek için tıklayın.</p> <p><b>B</b> Çıkarılan dosyanın biçimini belirtmek için tıklayın.</p> <p><b>C</b> CDF ve SDF özütleri için şablon dosyasını belirtin.</p> <p><b>D</b> Ayıklama çıktı dosyasını belirtin.</p> | <p><b>E</b> Öznitelikleri çıkarmak için tıklayın.</p> <p><b>F</b> Bir dosya iletişim kutusu kullanarak çıktı dosyasını belirtmek için tıklayın.</p> <p><b>G</b> Bir dosya iletişim kutusu kullanarak şablon dosyasını belirtmek için tıklayın.</p> <p><b>H</b> Çıkarma için seçilen özniteliklere sahip blok sayısını gösterir.</p> |
|---|---|

## Harici referanslarla çalışma

Tüm dr uzantılarını harici referanslar olarak geçerli çizime bağlayabilirsiniz. Bir çizimi blok olarak eklemenin aksine, ayrı çizimdeki tüm varlıkları geçerli çizime eklediğinizde, harici referanslar harici dosyaya bir işaretçi ekler. Harici referanstaki varlıklar geçerli çizimde görünür, ancak ~~varlıklar~~ kendileri çizime eklenmez. Dolayısıyla, harici bir referansın eklenmesi geçerli çizim dosyasının boyutunu önemli ölçüde artırmaz.

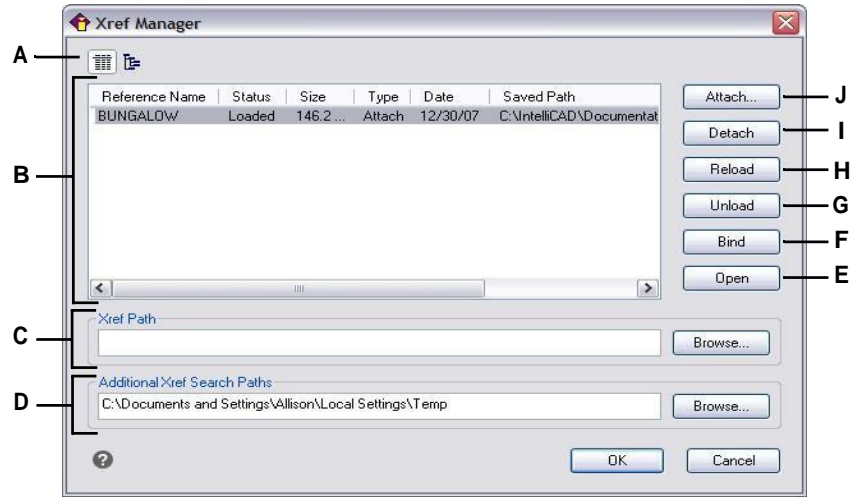
### Dış referansları anlama

Harici referanslar, bir çizimi blok olarak eklediğinizde kullanılmayan ek özellikler sağlar. Bir çizimi blok olarak eklediğinizde, varlıklar çizimde saklanır. Orijinal çizimde yaptığımız herhangi bir değişiklik, onu eklediğiniz ~~çizim~~ yansıtılmaz. Ancak harici bir referans eklediğinizde, orijinal çizim dosyasında yaptığımız tüm değişiklikler bu dosyayı referans alan çizimlere yansıtılır. Bu değişiklikler, harici referansı içeren çizimi her açtığınızda otomatik olarak görünür. Orijinal çizimde değişiklik yapıldığını biliyorsanız, çizim üzerinde çalıştığımız her zaman harici referansı yeniden yükleyebilirsiniz.

Dış referanslar, bileşen çizimlerinden ana ~~çizim~~ bir araya getirmek için kullanılırdır. Çalışmanızı gruptaki diğer kişilerle koordine etmek için harici referansları kullanın. Harici ~~referans~~ çizim dosyası boyutunu azaltmaya yardımcı olur ve her zaman bir çizimin en son sürümüyle çalışmanızı sağlar. Ancak, harici referanslar içeren çizimler gönderir veya alırsanız, ana çizime ekli tüm harici referansları dahil etmeniz önemlidir. Harici ~~referans~~ içeren bir çizimi açtığınızda, harici referansların çizimde görüntülenebilmesi için kaynak harici referans dosyalarının erişilebilir olması gerekir.

Xref Yöneticisi, harici referansları kolayca eklemenize ve bunlarla çalışmanıza yardımcı olur.





- A** Ayrıntılı bir liste veya hiyerarşik ağaç görüntülemek için tıklayın.
- B** Ekini değiştirmek için harici referansı seçin.
- C** Harici referans konumunu belirtmek için yazın veya Gözet'i tıklayın.
- D** Harici referansların bulunabileceği diğer arama dizinlerini belirtmek için yazın veya Gözet'a tıklayın.
- E** Harici referansın kaynak çizimini açmak için tıklayın.
- F** Dış referansı çizimin kalıcı bir parçası yapmak için tıklayın.
- G** Harici referansı kaldırmak için tıklayın, ancak kolay yeniden yükleme için öğeleri ve yol bilgilerini saklayın.
- H** Harici referanstan gelen değişikliklerle güncellemek için tıklayın.
- I** Harici referansı tamamen kaldırmak için tıklayın.
- J** Bir çizimi bağlamak için tıklayın.

## Harici referanslar ekleme

Mevcut çizime ayrı bir çizim eklendiğinde harici bir referans oluşturulur. Harici referans, çizimde bir blok tanımı olarak görünür, ancak çizim unsurları geçerli çizime eklenmez, bağlanır. Bağlantılı çizimi değiştirirseniz, harici referansı içeren geçerli çizim, açtığınızda otomatik olarak güncellenir veya harici referansı manuel olarak yeniden yükleyerek harici referansın en son sürümünü yansıtmasını sağlayabilirsiniz.


Harici bir referans eklediğinizde, katmanları, çizgi tipleri, metin stilleri ve diğer öğeler geçerli çizime eklenmez. Aksine, bu öğeler de başvuru dosyadan bağlanır.

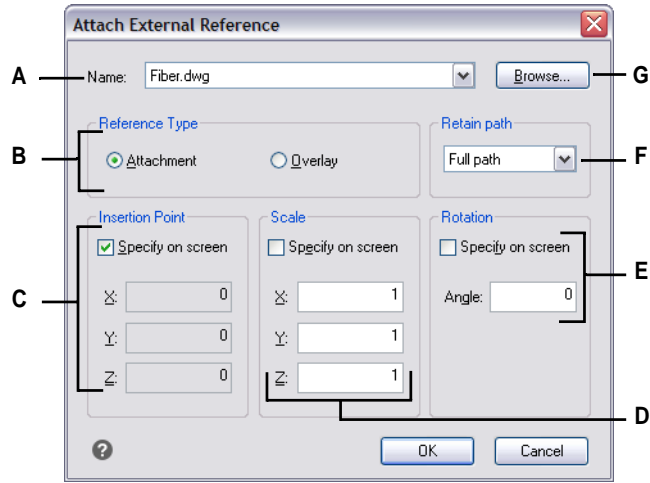
Harici bir referans eklemenin iki yolu vardır:

- Ek, orijinal dosyaya bir bağlantı içeren eklenmiş bir çizimdir. Eklerin kendileri başka, iç içe referans dosyaları içerebilir. Harici bir referans eklediğinizde, dosyada bulunan tüm iç içe referanslar geçerli çizimde de görünür.
- Kaplama, orijinal dosyaya bir bağlantı içeren eklenmiş bir çizimdir. Kaplamalar, asetatlarla manuel olarak çalışmanıza benzer şekilde, bir çizimi başka bir çizimin üzerine yerleştirmenize olanak tanır. Üst üste bindirilmiş harici referanslar içeren bir çizimin kendisi başka bir çizimde harici referans olarak eklendiğinde veya üst üste bindirildiğinde, kaplamalar harici referansın bir parçası olarak görünmez. Bir çizimde referans geometriyi görmek istediğinizde ancak bu geometriyi başkaları tarafından kullanılacak çizimlere dahil etmeniz gerektiğinde (iç içe dış referanslar) bindirmeyi kullanın.

Harici bir referans dosyasının istediğiniz kadar kopyasını ekleyebilirsiniz. Her kopya farklı bir konuma, ölçeğe ve dönüş açısına sahip olabilir.

### Harici bir referans eklemek için

- 1 Xref Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *xrm* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekle'ye tıklayın.
- 3 Harici referans olarak eklenecek çizim dosyasını belirtin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 4 Referans Türü alanında, çizimi nasıl eklemek istediğinizi seçin:
  - Ek - çizimin bir kopyasını ekler ve referans verilen çizim içinde harici olarak referans verilen diğer çizimleri içerir.
  - Yerleşim - orijinal çiziminizin üzerine bir çizim kopyası yerleştirir; harici olarak referans verilen çizimdeki iç içe geçmiş harici referansları içermez.
- 5 Herhangi bir ek seçim yapın.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 Herhangi bir öge için Ekranda Belirt seçeneğini işaretlediyseniz, harici referansı eklemek için yönergeleri izleyin.



- A** Eklenecek harici referansı görüntüleyin veya listeden bir tane seçin.
- B** Kendi dış referansları da dahil olmak üzere bir çizimi bağlamak için Ek'e tıklayın. Kendi iç içe dış referanslarından herhangi birini atlayarak bir çizimi bağlamak için Yerleşim'e tıklayın.
- C** Çizimdeki ekleme noktasını veya x-,y- ve z-koordinatlarını belirtmek için seçin.
- D** Çizimdeki ölçeği seçin veya x-, y- ve z-ölçek faktörlerini girin.
- E** Çizimde dönme açısını seçin veya bir dönme açısı girin.
- F** Referans verilen çizimin klasör konumunu kaydetmek için seçin. Seçilmezse, referans alınan çizim geçerli çizimle aynı klasörde bulunmalıdır.
- G** Yerini değiştir öğesine tıklayın ve farklı bir harici referans seçin.

## Dış referanslar listesini görüntüleme

Xref Manager'ı kullanarak geçerli çizime iki farklı şekilde bağlanan harici referansların bir listesini görüntüleyebilirsiniz:

- **Liste Görünümü**, dış referansları bir listede görüntüler ve referans listesini ada, duruma, boyuta, türe, tarihe veya kaydedilen yola göre sıralamanıza olanak tanır.
- **Ağaç Görünümü**, dış referansların ve aralarındaki ilişkilerin hiyerarşik bir temsiliyi görüntüler. Ağaç görünümü, ekli dış referansların iç içe geçme ilişkilerinin seviyesini gösterir.


### Dış referansların bir listesini görüntülemek için

- 1 Xref Manager'ı (📁) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *xrm* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Liste Görünümü (📄) veya Ağaç Görünümü (🌳) öğesine tıklayın.

## Dış referansları açma

Xref Yöneticisinden herhangi bir harici referans için kaynak çizimi hızlı bir şekilde açabilirsiniz. Bu, özellikle bağlayamadığınız veya ayıramadığınız iç içe geçmiş harici referanslarla çalışıyorsanız yararlıdır. Xref Yöneticisi'nden kaynak çizimi açın, değişiklikleri yapın ve ardından kaynak çizimi kaydedip kapatın. Xref Yöneticisi tekrar görüntülediğinde, harici referansı yeniden yüklemeniz yeterlidir.

### Harici bir referans açmak için

- 1 Xref Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - `xrm` yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Açılacak harici referansı seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.

---

### Bir kısayol kullanın.

*Xref Yöneticisini kullanmadan harici bir referansı açmak için `xopen` yazın. Harici referans açıkken yaptığınız değişiklikleri görmek için referansı yeniden yükleyin.*


---

## Harici referansları kaldırma


Harici referansları geçerli çizimden kaldırmak Xref Man- ager ile kolaydır. Bir harici referansı kaldırabilirsiniz; bu, daha sonra kolayca yeniden yüklemek için **hü** referansla ilgili bazı bilgileri geçerli çizimde tutar veya harici referansı tamamen ayırabilirsiniz.

Harici bir referansı kaldırdığınızda, onu geçerli çizimden kaldırmış olursunuz. Ancak, katmanlar ve çizgi tipleri gibi öğeleri çizimde kalır ve Xref Yöneticisi'nde listelenmeye devam eder. Bir harici referansı ayırdığınızda, onu ve tüm öğelerini geçerli çizimden kaldırırınız ve artık Xref Yöneticisi'nde listelenmez.

### Harici bir referansı boşaltmak için

- 1 Xref Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - `xrm` yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Boşaltılacak harici referansı seçin.
- 3 Boşalt'a tıklayın.

### Harici bir referansı ayırmak için

- 1 Xref Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *xrm* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ayrılacak harici referansı seçin.
- 3 Ayrır'a tıklayın.

---

#### İç içe geçmiş dış referanslar ayrılamaz.

*Yalnızca geçerli çizime doğrudan eklenmiş olan harici referanslar ayrılabilir.*


---

### Harici referansların yeniden yüklenmesi

Bir çizimi açtığınızda veya yazdırdığınızda, çizimdeki tüm harici referanslar otomatik olarak güncellenir. Bir çizim zaten açıksa ve referans alınan bir çizim değiştirilmişse, referans alınan çizimin en son sürümünü görüntülemek için geçerli çizimi manuel olarak güncelleyebilirsiniz.

Geçici olarak yüklemesi kaldırılmış bir harici referansı da yeniden yüklemek isteyebilirsiniz.

#### Harici bir referansı yeniden yüklemek için

- 1 Xref Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *xrm* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeniden yüklenecek harici referansı seçin.
- 3 Yeniden Yükle'ye tıklayın.

---

#### Değiştirilen harici referanslarla ilgili bildirimleri kontrol etmek için bir sistem değişkeni kullanın.

*Varsayılan olarak, harici bir referans ALCAD dışında değiştirildiğinde, bir balon mesajında ve Olay Günlüğünde bir bildirim görünür. Bu bildirimleri kapatmak için XREFNOTIFY sistem değişkenini 0 olarak ayarlayın; bildirimleri açmak için 2 olarak ayarlayın.*


---

## Harici referanslar için yolu değiştirme

Harici bir referansla ilişkili dosya farklı bir dizine taşınır veya yeniden adlandırılırsa, program harici referansı yükleyemediğini belirten bir mesaj görüntüler. Aşağıdakilerden herhangi birini yaparak dosyayla bağlantıyı yeniden kurabilirsiniz:

- Harici referans için yolu değiştirin.
- ALCAD'in arama yapması için ek dizinler belirtin. Bu, özellikle yeni bir dizine taşınmış birkaç harici referansınız varsa yararlıdır.

### Tek bir harici referansın yolunu değiştirmek için

- 1 Xref Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - `xrm` yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yolunu değiştirmek istediğiniz harici referansı seçin.
- 3 Xref Yolu'nda aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yeni bir dosya adı veya konum girin.
  - Referans verilen çizimi bulmak ve seçmek için Gözet'a tıklayın. ALCAD belirtilen harici referansı otomatik olarak yeniden yükler.


---

### Dış referanslar özinelemeli olamaz.

*Aynı orijinal çizimden bir çizime özinelemeli olarak referans veremezsiniz.*

---

### Çizimdeki tüm harici referansların arama yollarını değiştirmek için

- 1 Xref Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - `xrm` yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ek Xref Arama Yolları alanında aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yeni bir dizin ve yolunu girin. Birden fazla yolu noktalı virgülle ayırın, örneğin, c:\Çizimlerim;d:\Çizimlerim\Yedek.
  - Bir dizin bulmak ve seçmek için Gözet'a tıklayın.

ALCAD belirtilen dizinleri arar; bulunan tüm harici referanslar otomatik olarak yeniden yüklenir.


## Dış referansların çizimlere bağlanması

Harici referanslar çizimin bir parçası değildir. Aksine, harici olarak tanımlanan bir dosyaya bağlantılardır. Harici referanslar içeren bir çizimin kopyasını başka birine vermek için tüm harici referans dosyalarını da vermeniz gerekir. Buna ek olarak, çizimleri alan kişi ya dış referansları bağlarken kullandığınız yolları yeniden oluşturmalı ya da dış referansların yollarını değiştirmelidir.

Harici referanslar içeren bir çizimin kopyasını sağlamak için, genellikle önce harici referansları çizime bağlamak daha kolaydır. Dış referansları bağlamak, onları çizimin kalıcı bir parçası haline getirir; bu da ayrı bir blok olarak eklemeye benzer.

Doğrudan geçerli çizime bağlı olan harici referansları bağlayabilirsiniz; iç içe harici referansları bağlayamazsınız.

### Mevcut bir harici referansı bir çizime bağlamak için

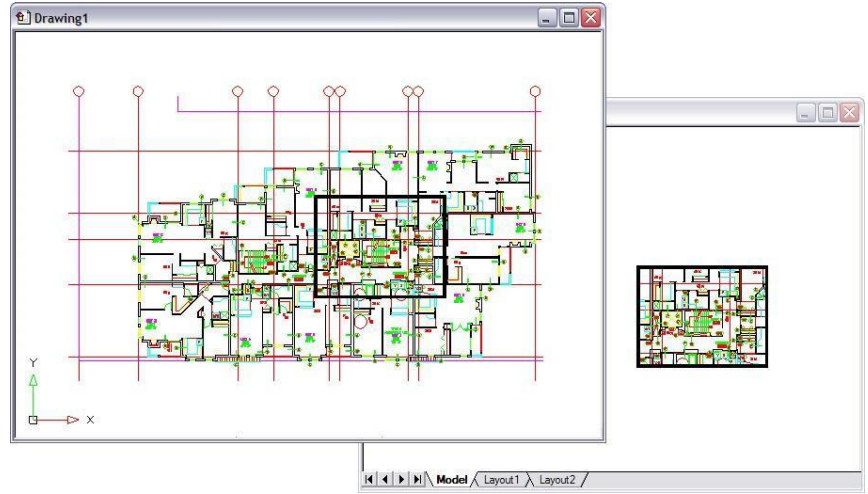
- 1 Xref Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > Xref Yöneticisi (Referans içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Xref Yöneticisi'ni seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Xref Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *xrm* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bağlanacak harici referansı seçin.
- 3 Bağla'ya tıklayın.
- 4 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Bind** Harici referansı bağlar ve harici referansta bulunan katman veya blok gibi her adlandırılmış varlık için benzersiz bir ad oluşturur. Örneğin, harici referansta Elektrik olarak adlandırılan bir katman, geçerli çizimde Xref\$0\$Electric olarak adlandırılır. Geçerli çizimde zaten aynı ada sahip bir katman veya blok varsa, ad kademeli olarak değiştirilir, örneğin Xref\$1\$Electric.
  - **Ekle** Harici referansı bağlar, ancak harici referanstaki adlandırılmış varlıkların adlarını değiştirmez. Örneğin, harici referansta Elektrik olarak adlandırılan bir katman, geçerli çizimde Elektrik olarak aynı ada sahip olacaktır. Geçerli çizimde aynı ada sahip bir katman veya blok varsa, harici referanstaki adlandırılmış varlık geçerli çizimdeki adlandırılmış varlığın özelliklerini alır.
- 5 Tamam'a tıklayın.

## Dış referansları kırpma

Bir çizimi harici referans olarak eklediğinizde, referans alınan çizimin tamamı geçerli çizimde görüntülenir. Ancak, harici bir referans ekledikten sonra, referans alınan çizimin hangi kısmının görünür veya gizli olacağını belirleyen bir kırpma sınırı tanımlayabilirsiniz.

Kırpılmış dış referansları, kırılmamış dış referansları değiştirdiğiniz şekilde düzenleyebilir, taşıyabilir veya kopyalayabilirsiniz. Sınır, referansla birlikte hareket eder. Bir dış referans kırpma sınırı taşıyarsa, bunlar da çizimde kırpılmış olarak görünür.

Harici referansları kırpmanın yanı sıra, kırpma sınırlarını kullanarak blokları kısmen de gizleyebilirsiniz.



Klipsleme sınırı kullanılarak kliplenen harici referans örneği Klipsleme sınırı üst penceredeki dikdörtgendir.



**Kırpma sınırları ekleme**

Bir kırpma sınırı oluşturduğunuzda, bu sınır yalnızca referans alınan çizimin görüntüsünü etkiler; referans alınan orijinal çizimi veya referans alınan herhangi bir coğrafyayı etkilemez. Dış referansın kırpma sınırı içindeki kısmı görünür ve dış referansın geri kalanı gizli hale gelir.

**Dikdörtgen bir kırpma sınırı tanımlamak için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Xref'i (Referans içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Xref Klip ögesini seçin.
  - *xclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kırpılacak harici referansları seçin. İsterseniz blokları da seçebilirsiniz.
- 3 Enter tuşuna basın.
- 4 Yeni bir kırpma sınırı oluşturmak için Enter tuşuna basın.
- 5 İstenirse, mevcut sınırları silmek için Enter tuşuna basın.
- 6 Dikdörtgen'i seçin.
- 7 Kırpma dikdörtgeninin ilk köşesini tanımlayın.
- 8 Kırpma dikdörtgeninin ikinci köşesini tanımlayın.  
Seçilen harici referanslar dikdörtgen tarafından kırpılır.

**Kısayolu kullanın.**

*Önce tüm harici referansları seçebilir, seçime sağ tıklayabilir ve ardından kısayol menüsünden Xref Clip'i seçebilirsiniz.*

**Çoklu çizgi kullanarak bir kırpma sınırı tanımlamak için**

- 1 Dış referansları kırpmak istediğiniz yere bir çoklu çizgi çizin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Xref'i (Referans içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Xref Klip ögesini seçin.
  - *xclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kırpılacak harici referansları seçin. İsterseniz blokları da seçebilirsiniz.
- 4 Enter tuşuna basın.
- 5 Yeni bir kırpma sınırı oluşturmak için Enter tuşuna basın.
- 6 İstenirse, mevcut sınırları silmek için Enter tuşuna basın.
- 7 Çoklu Çizgi Seç'i seçin.
- 8 Kırpma sınırı olarak kullanılacak çoklu çizgiyi seçin.

### *Kırpma sınırlarını açma ve kapatma*

Xref kırpmayı açabilir veya kapatabilirsiniz. Bir kırpma sınırı kapatıldığında, geometrinin açık ve çözülmüş bir katmanda olması koşuluyla, sınır görüntülenmez ve dış referansın tamamı görünür. Bir kırpma sınırı kapatıldığında, sınır hala mevcuttur ve açılabilir. Ancak, bir kırpma sınırının silinmesi kalıcıdır.

### **Kırpma sınırlarını açmak ve kapatmak için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Xref'i (Referans içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Xref Klip ögesini seçin.
  - *xclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz harici referansları seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.
- 4 Kırpma sınırlarını kapatmak için Kapalı'yı seçin. Mevcut kırpma sınırlarını açmak için Açık'ı seçin.
- 5 Enter tuşuna basın.

Bir kırpma sınırını kapatıyorsanız, referans alınan çizimin önceden gizlenmiş kısmını görüntülemek için harici referansın kırılmış kısmına tıklayın.

---

### **XCLIPFRAME sistem değişkenini kullanın.**

*XCLIPFRAME* sistem değişkeni açık olduğunda (1 olarak ayarlandığında), kırpma sınır çerçevesini seçebilir ve yazdırabilirsiniz.

---

### *Kırpma sınırlarını silme*

Harici bir referans için kırpma sınırına artık ihtiyacınız yoksa bunu silebilirsiniz.

### **Bir kırpma sınırını silmek için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Xref'i (Referans içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > Xref Klip ögesini seçin.
  - *xclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz harici referansları seçin.
- 3 Enter tuşuna basın.
- 4 Sil'i seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 5 Harici referansın kırılmış kısmına tıklayın.  
Referans verilen çizimin önceden gizlenmiş kısmı görüntülenir.

## Harici referansları yerinde düzenleme

Bir çizime harici bir referans eklendikten sonra, doğrudan Intelli- CAD'de düzenlenebilir ve kaynak çizim dosyası otomatik olarak güncellenir. Yerinde düzenleme, dosyayı bulmak ve yüklemek zorunda ~~kları~~ kaynak dosyada değişiklik yapmanın kolay bir yoludur.

### Harici bir referansı yerinde düzenlemek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Referansı Yerinde Düzenle'yi (Referansda) seçin.
  - Menüden Araçlar > Bloğu Düzenle'yi seçin veya X-Ref Yerinde > Yerinde Düzenle'yi seçin.
  - *refedit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut isteminde, düzenlemek istediğiniz harici referansı seçin. Referans Düzenleme iletişim kutusu görüntülenir.
- 3 Referans Adı alanında, düzenlemek istediğiniz harici referansı seçin.
- 4 Ayarlar sekmesini seçin ve aşağıdaki seçenekler arasından seçim yapın:
  - **Benzersiz Katman, Stil ve Blok Adları Oluştur** Değiştirdiğiniz katmanlar, stiller ve bloklar için benzersiz adlar oluşturmak için seçin. Değiştirilen bir katmanın, stilin veya bloğun orijinal adına bir önek eklenir. Değişmeyen katmanların, stillerin ve blokların adları değişmez.
  - **Düzenleme için Öznitelik Tanımlarını Görüntüle** Öznitelikleri gizlemek ve düzenleme sırasında öznitelik tanımlarını görüntülemek için seçin. Kaydettikten sonra, değiştirilen öznitelik tanımları yalnızca yeni eklemeleri etkiler.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Harici referansın içeriğinde değişiklik yapın. Yerinde düzenleme sırasında oluşturulan tüm yeni varlıklar, harici referans kapatılıp kaydedildiğinde otomatik ~~de~~ eklenir.
- 7 Çizimdeki mevcut bir varlığı harici referansa eklemek için varlığı seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
  - Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Çalışma Setine Ekle'yi seçin.
  - *refset* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Ekle'yi seçin.

- 8 Bir varlığı dış referanstan kaldırmak için varlığı seçin ve aşağıdakilerden birini yapın:
  - Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Çalışma Setinden Kaldır'ı seçin.
  - *refset* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Kaldır'ı seçin.
- 9 Harici referansı düzenlemeyi bitirdiğinizde aşağıdakilerden birini yapın:
  - Araçlar > Bloğu Düzenle veya X-Ref Yerinde > Referansı Kapat'ı seçin.
  - *refclose* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 10 Değişiklikleri kaydetmek için Kaydet'i, iptal etmek için At'ı seçin.
- 11 Harici referans güncellenir ve mevcut çizim değişiklikleri görüntüler.

---

**Harici bir referansı doğrudan açmak için *xopen* da yazabilirsiniz.**

*Harici referans açıkken yaptığımız değişiklikleri görmek için referansı yeniden yükleyin.*

---

## Diğer dosya formatlarında oluşturulmuş altlıkların eklenmesi

Bir altlık eklediğinizde, dosyanın içeriğinin bir resim temsili çizime eklenir. Altlık bir görüntüye benzer ve harici bir referanstan farklıdır, çünkü bağlanamaz ve otomatik olarak güncellenemez.

Aşağıdaki formatlara sahip dosyaları kullanarak altlık ekleyebilirsiniz:

- PDF formatı - Adobe® Acrobat® Reader® ve Adobe® Acrobat kullanılarak görüntülenebilen taşınabilir belge formatı. PDF formatı .pdf dosya uzantısını kullanır.
- Autodesk® ΔΩΦ™ formatı - Autodesk Design Web Φορματ™ (.dwf dosyaları ile kullanılır), bir çizimi başkalarının bir Web tarayıcısında görüntülemesi, incelemesi ve ücretsiz Autodesk yazılımı ve araçlarını kullanarak düzenlemesi için dağıtmak için kullanılır. DWF formatı .dwf dosya uzantısını kullanır.
- DGN formatı - Βεντλεϊψ® Μιχροστατιον® ile kullanılan çizim dosyaları. DGN formatı .dgn dosya uzantısını kullanır.
- PCG formatı - Autodesk® yazılım ve araçları tarafından kullanılan nokta bulutu dosyaları. PCG formatı .pcg dosya uzantısını kullanır.
- RCP/RCS formatı - Nokta bulutu dosyaları. RCP/RCS formatı .rcp veya .rcs dosya uzantısını kullanır.
- IFC formatı - Bina ve inşaat verileri için Industry Foundation Classes formatındaki BIM dosyaları.
- RVT/RFA formatı - Autodesk Revit® tarafından bina ve inşaat verileri için kullanılan BIM dosyaları.

## PDF altlığı ekleme

Bir .pdf dosyası eklemek, bir görüntü dosyası eklemeye benzer.

### Bir PDF altlığı eklemek için

- 1 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:
  - Şeritte, Ekle > PDF Altlığı (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > PDF Altlığı'nı seçin.
  - *pdfattach* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eklemek istediğiniz .pdf dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.
- 4 .pdf dosyasının hangi sayfasının ekleneceğini belirtin.
- 5 Bir ekleme noktası seçin.
- 6 .pdf dosyasının ekleneceği ölçeği girin.
- 7 Ekleme için kullanılacak rotasyonu girin.

## Bir DWF altlığı ekleme

Bir .dwf dosyasının eklenmesi bir görüntü dosyasının eklenmesine benzer.

### Bir DWF altlığı eklemek için

- 1 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:
  - Şeritte, Ekle > DWF Altlık (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > DWF Altlık ögesini seçin.
  - *dwfattach* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eklemek istediğiniz .dwf dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.
- 4 Bir ekleme noktası seçin.
- 5 .dwf dosyasının ekleneceği ölçeği girin.
- 6 Ekleme için kullanılacak rotasyonu girin.

## Bir DGN altlığı ekleme

Bir .dgn dosyasının eklenmesi bir görüntü dosyasının eklenmesine benzer.

### Bir DGN altlık eklemek için


- 1 Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın:
  - Şeritte, Ekle > DGN Altlık (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > DGN Altlık ögesini seçin.
  - *dgnattach* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eklemek istediğiniz .dgn dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.
- 4 Bir ekleme noktası seçin.
- 5 .dgn dosyasının ekleneceği ölçeği girin.
- 6 Ekleme için kullanılacak rotasyonu girin.

## Bir nokta bulutu altlığı ekleme

Nokta bulutu, bir varlığın yüzeyini üç boyutlu olarak temsil eden 3D noktalar kümesidir. Nokta bulutu dosyaları genellikle 3D tarayıcılar tarafından oluşturulur.

Bir nokta bulutu dosyasının (.pcg, .rcp veya .rcs dosyası) eklenmesi bir görüntü dosyasının eklenmesine benzer.

### Bir nokta bulutu altlığı eklemek için

- 1 Point Cloud Underlay'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Nokta Bulutu Altlığı (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Nokta Bulutu Altlığı'nı seçin.
  - *pointcloudattach* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eklemek istediğiniz .pcg, .rcp veya .rcs dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.
- 4 Nokta Bulutu Ekle iletişim kutusunda bir ekleme noktası seçin.
- 5 Nokta bulutu dosyasının ekleneceği ölçeği girin.
- 6 Ekleme için kullanılacak rotasyonu girin.
- 7 Nokta bulutunu ekleme işleminden sonra taşınamayacak veya döndürülemeyecek şekilde kilitlemek istiyorsanız Nokta Bulutunu Kilitle seçeneğini işaretleyin.
- 8 ~~Her~~sonra nokta bulutunu otomatik olarak yakınlaştırmak istiyorsanız Nokta Bulutuna Yakınlaştır seçeneğini işaretleyin.
- 9 Tamam'a tıklayın.

## Bir BIM altlığı ekleme

Yapı Bilgi Modellemesi (BIM) dosyası, genellikle görselleştirme, tasarım, analiz ve bina inşaat belgeleri oluşturmak için kullanılabilen bir binanın 3B modelini içeren bir çizimdir. Aşağıdaki BIM dosya türlerini ekleyebilirsiniz:

- RVT formatı - Autodesk Revit® tarafından bina ve inşaat verileri için kullanılan çizim dosyaları. .rvt dosyalarını yalnızca programın 64 bit sürümünü kullanarak ekleyebilirsiniz.
- RFA formatı - Autodesk Revit® tarafından genellikle yapı ve inşaat öğelerini depolamak için kullanılan aile dosyaları. .rfa dosyalarını yalnızca programın 64 bit sürümünü kullanarak ekleyebilirsiniz.
- IFC formatı - Bina ve inşaat verileri için kullanılan IFC (Industry Foundation Classes) formatındaki dosyalar.

Bir BIM dosyasının eklenmesi bir görüntü dosyasının eklenmesine benzer. Bir BIM altlığı ekledikten sonra aşağıdakilere dikkat edin:

- **Katmanlar** BIM dosyaları katman içermese de, görünürlüğü şu şekilde kontrol edebilirsiniz BIM dosyası için görüntülenen bölme kullanarak katları veya kategorileri etkinleştirmek/devre dışı bırakmak. İlgili bölme için BIMPROP komutunu kullanın (ve bölme kapatmak için BIM- PROPCLOSE komutunu kullanın).
- **Varlık kenetleme** BIM altlıkları, UOSNAP sistem değişkenini (veya yalnızca .rvt ve .rfa dosyaları için RVTOSNAP veya yalnızca .ifc dosyaları için IFCOSNAP) kullanarak kenetlemeyi etkinleştirirseniz varlık kenetlemeyi destekler. Ayrıca Seçenekler komutu, Kenetleme sekmesini de kullanabilirsiniz.
- **Patlatma** BIM Explode komutu, ekli bir BIM altlığını düzenlenebilir çok yüzeyli kafeslere ve çoklu çizgilere ayırır. BIM Explode, bir BIM altlığı için Explode komutunun kullanılmasına benzer, ancak tüm BIM altlık bilgileri bozulmadan saklanır ve ortaya çıkan her varlık kendi katmanına yerleştirilir.


---

### **Bir .ifc dosyasını içe aktararak kimliklerini koruyun.**

*Bir .ifc dosyasını içe aktarırken, tüm varlıklar kullanılabilir ve inşaat ve mimari varlıklar AEC varlıklarına dönüştürülür. Daha fazla ayrıntı için bkz. "IFC, RVT veya RFA formatındaki bir dosyayı içe aktarma" sayfa 659.*

---

### Bir BIM altlığı eklemek için

- 1 BIM Underlay'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Ekle > BIM Altlık (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > BIM Altlık öğesini seçin.
  - *bimattach* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eklemek istediğiniz .rvt, rfa veya .ifc dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.
- 4 Bir ekleme noktası seçin.
- 5 Dosyanın ekleneceği ölçeği girin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 Ekleme için kullanılacak rotasyonu girin ve ardından Enter tuşuna basın.

## Resimlerle çalışma

Raster görüntüleri doğrudan ALCAD'in içinde değiştirebilir ve görüntüleyebilirsiniz. Birden fazla görüntüyü ALCAD çizimlerinize kaplama veya altlık olarak yükleyebilir, düzenleyebilir ve değiştirebilirsiniz. Görüntüler, yazdırma veya seçim amacıyla açılıp kapatılabilen görüntü çerçevesi seçilerek ALCAD komutlarıyla kullanılmak üzere seçilebilir.

ALCAD, BMP, JPG, GIF, EMF, TIF, PNG, WMF, SID ve çok daha fazlası dahil olmak üzere çok sayıda görüntü dosyası formatını destekler.

### Resim ekleme

Bir çizime resim eklediğinizde, resim çizimde görüntülenir ancak çizime kaydedilmez. Harici bir referansa benzer şekilde, görüntü dosyası bilgisayarınızdaki, ağınızdaki veya diğer ortamlardaki orijinal konumunda kayıtlı kalır.

Görüntü içeren çizimler gönderir veya alırsanız, çizime ekli tüm görüntü dosyalarını çizim dahil etmeniz önemlidir. Görüntü içeren bir çizimi açtığımızda, görüntülerin çizimde görüntülenebilmesi için kaynak görüntü dosyalarının erişilebilir olması gerekir.

### Resim eklemek için

- 1 Görüntü Ekle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Ekle > Görüntü Ekle (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Ekle > Görüntü > Görüntü Ekle'yi seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Ekle aracına tıklayın.
  - *imageattach* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Eklenecek bir dosya belirleyin ve ardından Aç'a tıklayın.



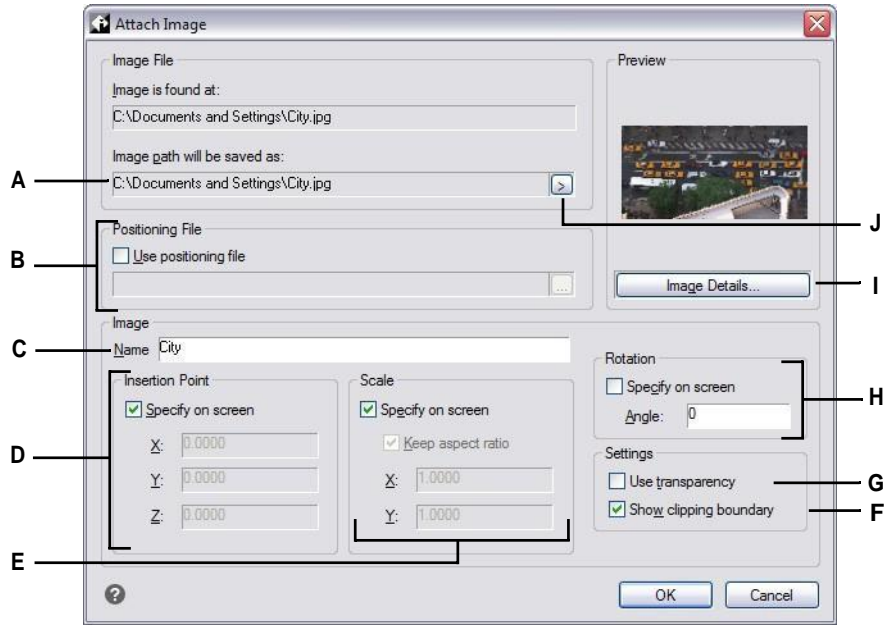
- 3 Görüntü Yolu Farklı Kaydedilecek alanında, gerekirse farklı bir görüntü dosyası konumu girin. Görüntü yolunu nasıl kaydetmek istediğinizi seçmek için [ > ] ögesine tıklayabilirsiniz:
- Tam Yol - Görüntüye tam yolu kullanılarak başvurulur, örneğin, c:\My Pictures\MyImage.jpg. Görüntü geçerli çizim klasörüyle ilgisi olmayan bir klasöre kaydedilmişse bu seçeneği kullanın.
  - Göreceli Yol - Görüntüye geçerli çizim klasörüne göre bir yol kullanılarak başvurulur, örneğin, ..\My Pictures\MyImage.jpg. Görüntü geçerli çizim klasörünün bir alt klasöründe saklanıyorsa bu seçeneği kullanın.
  - Yalnızca Dosya Adı - Görüntüye, geçerli çizim klasöründeki dosya adı kullanılarak referans verilir, örneğin, MyImage.jpg. Görüntü geçerli çizimle aynı klasöre kaydedilmişse bu seçeneği kullanın.
- 4 Görüntü Ekle iletişim kutusunda konum, ölçek, döndürme, saydamlık ve kırpma seçeneklerini belirleyin ve ardından Tamam'ı tıklayın.

---

**NOT** Saydamlık, alfa saydamlığını destekleyen görüntülerde, yani saydam renk olarak görüntülenebilen en az bir renge sahip görüntülerde çalışır.

---

- 5 Çizimde, ekranda belirtmeyi seçtiyseniz bir ekleme noktası, ölçek ve döndürme belirleyin.



- A** Gerekirse farklı bir görüntü dosyası konumu girin.
- B** Bir konumlandırma dosyasında bulunan özellikleri kullanarak görüntüyü çizime otomatik olarak yerleştirmeyi seçin. Görüntü ile ilişkili TWF dosyasını girin veya seçmek için [...] ögesine tıklayın.
- C** Görüntü için bir ad girin.
- D** Ekleme noktasını ekleme sırasında çizim içinde belirlemeyi veya koordinatları girmeyi seçin.
- E** Ekleme sırasında çizimdeki görüntünün boyutunu veya daha büyük boyut değerlerini belirlemek için seçin.
- F** Görüntü için kırpma ekranını açmayı veya kapatmayı seçin.
- G** Görüntünün altında bulunan varlıkların görünür olup olmayacağını seçin (alfa saydamlığını destekleyen görüntüler için).
- H** Ekleme sırasında çizimde döndürmeyi belirtmeyi seçin veya görüntünün sola doğru kaç derece döndürüleceğini girin.
- I** Renk derinliği ve çözünürlük dahil olmak üzere görüntü bilgilerini görüntülemek için tıklayın.
- J** Görüntü yolunu tam yol, geçerli çizim klasörüne göreli yol veya geçerli çizim klasöründeki dosya adı olarak kaydetmeyi seçin.

### Görüntüleri Görüntü Yöneticisi veya ALCAD Explorer'ı kullanarak da

*ekleyebilirsiniz Ekle > Görüntü > Görüntü Yöneticisi'ni seçin ve ardından bir görüntü belirtip eklemek için Ekle'ye tıklayın veya bir görüntünün başka bir örneğini hızlıca eklemek istiyorsanız*

*Çizimde zaten bulunan görüntüyü, Görüntü Yöneticisinde seçin ve ardından Ekle'ye tıklayın. Veya Araçlar > ALCAD Explorer'ı seçin ve harici referans dosyası olarak bir görüntü ekleyin.*


## Görüntüleri değiştirme

Bir görüntüyü parlaklığını, kontrastını, solukluğunu, boyutunu, döndürmesini veya saydamlığını değiştirerek değiştirebilirsiniz. Bu değişiklikler yalnızca çizimdeki görüntüyü etkiler - orijinal harici görüntü dosyasını etkilemez.

Seçtiğiniz tek bir görüntüyü veya birden fazla görüntüyü değiştirmenin yanı sıra, bir çizim içindeki bir görüntünün tüm oluşumlarını da değiştirebilirsiniz. Örneğin, ~~şu~~ logonuz bir çizim boyunca birden fazla yerde görünüyorsa, değişiklikleri bir kez belirtmek ve logonun tüm oluşumlarına uygulamak için Görüntü Yöneticisini kullanabilirsiniz.

Sil, Taşı, Kopyala, Döndür ve daha fazlası gibi tipik değişiklikler için diğer ALCAD komutlarını kullanabilirsiniz.

### Görüntüleri değiştirmek için

- 1 Image Manager'ı  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Görüntü Yöneticisi'ni (Veri'de) seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Yöneticisi'ni seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *image* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

---

**İPUCU** *Bir çizimdeki bir veya daha fazla görüntüyü seçip Değiştir > Özellikler'i seçerek de görüntüleri değiştirebilirsiniz.*

---

- 2 Görüntüler listesinde, değiştirmek istediğiniz görüntüyü seçin. Çizimde birden fazla görüntü varsa, aşağıdakilerden birini yapın:
  - Görüntünün tüm oluşumlarını değiştirmek için listeden üst düzey bir görüntü seçin.
  - Görüntünün tek bir oluşumunu değiştirmek için listede üst düzey bir görüntüyü genişletin ve ardından tek bir görüntüyü seçin.
- 3 Kaydırıcıyı istediğiniz ayara getirerek veya tam bir sayı girerek Parlaklığı, Kontrastı ve Solukluğu ayarlayın. Görüntü önizlemesi, yaptığımız değişikliklerin görüntüyü nasıl etkileyeceğini gösterir.

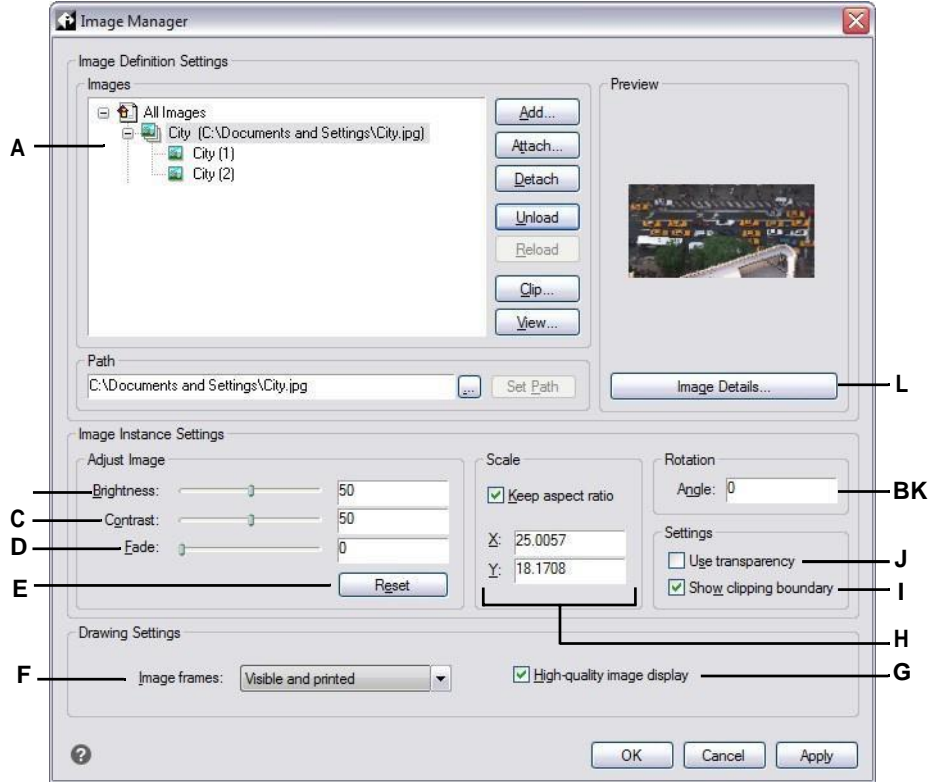
---

**İPUCU** *Görüntüyü varsayılan parlaklık, kontrast ve solukluk ayarlarına geri yüklemek istiyorsanız Sıfırla'yı tıklayın.*

---

- 4 Çizim birimlerinde genişlik (X) ve yükseklik (Y) değişiklikleri yaparak Boyutu ayarlayın. Görüntünün en boy oranını korumak için genişlik ve yüksekliğin birlikte değişmesini istiyorsanız En Boy Oranını Korumayı seçeneğini işaretleyin.
- 5 Görüntüyü sola döndürmek istediğiniz derece sayısını girerek Döndürmeyi ayarlayın. Sıfır derece döndürme olmadığını gösterir.
- 6 Görüntünün altında bulunan varlıkların görünür olmasını istiyorsanız Saydamlığı Kullan seçeneğini işaretleyin (alfa saydamlığını destekleyen, yani saydam renk olarak görüntülenebilen en az bir renge sahip görüntüler için).

- 7 Görüntü için bir kırpma sınırı tanımlanmışsa, görüntüyü kırılmış olarak göstermek istiyorsanız Kırpma Sınırını Göster seçeneğini işaretleyin. Bu seçeneğin işareti kaldırıldığında, kırpma sınırı tanımlanmış olsa bile tüm görüntü görüntülenir.
- 8 Tamam'a tıklayın.



- A** Çizimde bulunan tüm oluşumları değiştirmek için üst düzey görüntüye tıklayın. Üst düzey bir görüntüyü genişletin ve yalnızca o oluşumu değiştirmek için tek bir görüntüye tıklayın.
- B** Görüntü parlaklığı için kaydırıcıyı hareket ettirin veya tam bir sayı girin.
- C** Görüntü kontrastı için kaydırıcıyı hareket ettirin veya tam bir sayı girin.
- D** Görüntünün altında bulunan varlıklar görüntülenmeden görüntüyü silgi ile silme için kaydırıcıyı hareket ettirin veya tam bir sayı girin.
- E** Varsayılan parlaklık, kontrast ve solukluk ayarlarına dönmek için tıklayın.
- F** Çizimdeki tüm görüntü çerçevelerinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini ve yazdırılıp yazdırılmayacağını seçin.
- G** Çizimdeki tüm görüntülerin yüksek kalitede görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçin (daha fazla sistem kaynağı gerektirir).
- H** Çizim birimlerinde genişliği (X) ve yüksekliği (Y) girin. Genişlik ve yüksekliği birlikte değiştirmek için En Boy Oranını Koru seçeneğini işaretleyin.
- I** Görüntü için kırpma ekranını açmayı veya kapatmayı seçin.
- J** Görüntünün altında bulunan varlıkların görünür olup olmayacağını seçin (alfa saydamlığını destekleyen görüntüler için).
- K** Görüntünün kaç derece sola döndürüleceğini girin.
- L** Seçilen resimle ilgili ayrıntıları görüntülemek için tıklayın.

## Görüntülerin ekranını değiştirme


Bir çizimde tüm görüntülerin nasıl görüntüleneceğine ilişkin aşağıdakileri değiştirebilirsiniz:

- Görüntü kalitesi - Görüntüler yüksek veya düşük çözünürlükte görüntülenebilir.
- Görüntü çerçeveleri - Görüntüler, kenarlarında çerçeveler olsun ya da olmasın görüntülenebilir ve yazdırılabilir.

### Tüm görüntüler için görüntü kalitesini değiştirme

Yüksek kalite görüntüleri yüksek çözünürlükte görüntüler ve daha fazla sistem kaynağı gerektirir. Taslak kalitesi görüntüleri düşük çözünürlükte görüntüler ve daha az sistem kaynağı tüketir. Kalite ayarının değiştirilmesi çizimdeki tüm görüntüleri etkiler.

### Tüm görüntülerin ekran kalitesini değiştirmek için

- 1 Görüntü Kalitesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (


---

**İPUCU** Bu özellik Görüntü Yöneticisinde de mevcuttur. Görüntü yazın, ardından Görüntü Yöneticisi iletişim kutusunda Yüksek kaliteli görüntü gösterimi için seçiminizi yapın.


---

### Tüm görüntüler için görüntü çerçevelerini açma veya kapatma

Görüntü çerçeveleri açıldığında, çizimdeki tüm görüntülerin kenarında bir çerçeve görüntülenir ve yazdırılır. Görüntü çerçeveleri kapatıldığında, görüntülerin hiçbirisi bir çerçeve ile görüntülenmez veya yazdırılmaz, bu da görüntüleri seçilemez hale getirir. Her görüntü çerçevesi, görüntüye atanan özelliklerle (katman, renk, çizgi tipi, vb.) oynar.

Görüntü çerçevelerinin kapatılması, örneğin görüntüler çizimdeki arka planın bir parçasıysa yararlı olabilir.

### Görüntü çerçevelerini tüm görüntüler için açmak veya kapatmak için

- 1 Görüntü Çerçevesini Görüntü'yi () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Görüntü Çerçevesini Göster (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Çerçevesini Göster'i seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Çerçevesini Görüntü aracını tıklatın.
  - *imageframemode* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Açık veya Kapalı'yı seçin.
- 3 Açık öğesini seçtiyseniz, görüntü çerçevelerinin yazdırılıp yazdırılmayacağını seçin.

---

**İPUCU** Bu özellik Görüntü Yöneticisi'nde de mevcuttur. Görüntü yazın, ardından Görüntü Yöneticisi iletişim kutusunda Görüntü Çerçeveleri'nde seçiminizi yapın. Ya da IMAGEFRAME sistem değişkenini de kullanabilirsiniz.

---

## Görüntüleri kırpma


Bir çizimde görüntünün yalnızca bir kısmı görünecek şekilde görüntüleri kırabilirsiniz. **Görüntü** (veya ters klipler için görünmez kısım) bir dikdörtgen veya çokgen şeklinde olabilir.

Görüntü kırpma özelliği açılıp kapatılabilir. Bir görüntü için kırpmayı kapatırsanız, görüntünün açık ve çözülmüş bir katmanda olması koşuluyla görüntünün tamamı görünür. Ancak kırpma bilgileri korunur ve istediğiniz zaman kırpmayı tekrar açabilirsiniz.

Bir görüntüden kırpmayı silerseniz, kırpma kalıcı olarak kaldırılır ancak görüntünün kendisi çizimde kalır.


### Görüntüleri dikdörtgen şeklinde kırpma

#### Bir görüntüyü dikdörtgen şeklinde kırmak için

- 1 Görüntü > Görüntü Çerçevesini Göster'i ve ardından Açık'ı seçerek görüntü çerçevelerinin açık olduğundan emin olun - böylece görüntüleri seçebilirsiniz.
- 2 Klip Görüntüsü () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Görüntüsü (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Kırp'ı seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Kırp aracını tıklatın.
  - *imageclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kırmak istediğiniz görüntünün kenarını seçin.
- 4 İstenirse, yeni bir kırpma sınırı oluşturmak için Yeni'yi seçin.
- 5 Dikdörtgen'i seçin. Klipi ters çevirmek, yani sınırın içindeki alanı gizlemek istiyorsanız, Dikdörtgen'i seçmeden önce Klipi ters çevir'i seçin.
- 6 Kırpma dikdörtgeninin ilk köşesini tanımlayın.
- 7 Kırpma dikdörtgeninin karşı köşesini tanımlayın.  
Görüntünün yalnızca kırpma dikdörtgeni içinde kalan kısmı görünür.


### *Görüntüleri çokgen şeklinde kırpma*

#### **Bir görüntüyü çokgen şeklinde kırpma için**

- 1 Görüntü > Görüntü Çerçevesini Göster'i ve ardından Açık'ı seçerek görüntü çerçevelerinin açık olduğundan emin olun - böylece görüntüleri seçebilirsiniz.
- 2 Klip Görüntüsü () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Görüntüsü (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Kırp'ı seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Kırp aracını tıklayın.
  - *imageclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kırpma istediğiniz görüntünün kenarını seçin.
- 4 İstenirse, yeni bir kırpma sınırı oluşturmak için Yeni'yi seçin.
- 5 Çokgen'i seçin. Klibi ters çevirmek, yani sınırın içindeki alanı gizlemek istiyorsanız, Çokgen'i seçmeden önce Klibi ters çevir'i seçin.
- 6 Çokgen için noktaları seçin ve çokgen tamamlandıktan sonra Enter tuşuna basın. Görüntünün yalnızca kırpma çokgeni içinde kalan kısmı görünür.


### *Görüntüler için kırpmayı açma veya kapatma*

#### **Bir görüntü için kırpmayı açmak veya kapatmak için**

- 1 Görüntü > Görüntü Çerçevesini Göster'i ve ardından Açık'ı seçerek görüntü çerçevelerinin açık olduğundan emin olun - böylece görüntüleri seçebilirsiniz.
- 2 Klip Görüntüsü () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Görüntüsü (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Kırp'ı seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Kırp aracını tıklayın.
  - *imageclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kırpmayı açmak veya kapatmak istediğiniz görüntünün kenarını seçin.
- 4 Açık veya Kapalı'yı seçin.

## Görüntülerden kırpmayı kaldırma


### Bir görüntüden kırpmayı kaldırmak için

- 1 Görüntü > Görüntü Çerçevesini Göster'i ve ardından Açık'ı seçerek görüntü çerçevelerinin açık olduğundan emin olun - böylece görüntüleri seçebilirsiniz.
- 2 Klip Görüntüsü () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Klip Görüntüsü (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Kırp'ı seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Kırp aracını tıklatın.
  - *imageclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kırpmayı kaldırmak istediğiniz görüntünün kenarını seçin.
- 4 Sil ögesini seçin.

## Görüntüleri boşaltma ve yeniden yükleme

Bir görüntünün dahil edilmesinin sistem performansını etkilediğini fark ederseniz, görüntüyü kaldırabilirsiniz, böylece yalnızca görüntü çerçevesi konumunu işaretlemek için görüntülenir. Yüklenmemiş bir görüntünün yazdırılmasını istiyorsanız, yazdırmadan önce yeniden yükleyin. Orijinal dosya yeni içerik içeriyorsa da bir görüntüyü yeniden yüklemek isteyebilirsiniz.

### Bir görüntüyü boşaltmak ve yeniden yüklemek için


- 1 Image Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Görüntü Yöneticisi'ni (Veri'de) seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Yöneticisi'ni seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *image* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Görüntüler listesinde istediğiniz görüntüyü seçin. Çizimde birden fazla görüntü varsa, aşağıdakilerden birini yapın:
  - Görüntünün tüm oluşumlarını kaldırmak veya yeniden yüklemek için listeden üst düzey bir görüntü seçin.
  - Görüntünün tek bir oluşumunu kaldırmak veya yeniden yüklemek için, listede üst düzey bir görüntüyü genişletin ve ardından tek bir görüntüyü seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Görüntüyü yalnızca dış kenarı görüntülenecek şekilde boşaltmak için Boşalt'a tıklayın.
  - Görüntüyü yeniden yükleyerek içeriğinin görüntülenmesini ve yazdırılmasını sağlamak için Yeniden Yükle'ye tıklayın.



## Resimler için yolu değiştirme

Bir görüntüyle ilişkili dosya yeniden adlandırılırsa veya farklı bir konuma taşınırsa, program görüntüyü yükleyemediğini belirten bir mesaj görüntüler. Görüntünün yolunu değiştirerek dosyaya yeniden bağlantı kurabilirsiniz.


### Bir görüntünün yolunu değiştirmek için

- 1 Image Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Görüntü Yöneticisi'ni (Veri'de) seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Yöneticisi'ni seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *image* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Görüntüler listesinde istediğiniz görüntüyü seçin. Çizimde birden fazla görüntü varsa, aşağıdakilerden birini yapın:
  - Görüntünün tüm oluşumlarının yolunu değiştirmek için listeden üst düzey bir görüntü seçin.
  - Görüntünün tek bir oluşumunun yolunu değiştirmek için, listede üst düzey bir görüntüyü genişletin ve ardından tek bir görüntüyü seçin.
- 3 düğmesine tıklayın.
- 4 Dosyayı yeni adıyla veya yeni konumunda seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 5 Yolu Ayarla'ya tıklayın.

## Görüntüleri silme

Bir görüntü artık çizimde gerekli olmadığında, onu çizimden silebilirsiniz. Bir görüntüyü silmek, onu çizimden ve Görüntü Yöneticisi iletişim kutusundaki görüntü listesinden kaldırır.

### Bir görüntüyü silmek için

- 1 Image Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Görüntü Yöneticisi'ni (Veri'de) seçin.
  - Menüde Ekle > Görüntü > Görüntü Yöneticisi'ni seçin.
  - Görüntü araç çubuğunda Görüntü Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *image* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Görüntüler listesinde, silmek istediğiniz görüntüyü seçin. Resmin çizimde birden fazla geçişi varsa, aşağıdakilerden birini yapın:
  - Görüntünün tüm oluşumlarını silmek için listeden üst düzey bir görüntü seçin.
  - Görüntünün tek bir oluşumunu silmek için, listede üst düzey bir görüntüyü genişletin ve ardından tek bir görüntüyü seçin.
- 3 Ayır'a tıklayın.



# Printing drawings

Çiziminizin bir kopyasını tam olarak oluşturduğunuz gibi yazdırabilir veya çiziminizin yazdırıldığında nasıl görüneceğini değiştirmek için biçimlendirme ekleyebilir ve yazdırma kontrollerini belirleyebilirsiniz.

Bazen her biri farklı bir görünüm veya düzene sahip birden fazla basılı çizime ihtiyaç duyabilirsiniz. Örneğin, bir müşteri sunumu için bir basılı çizime ve üretim yüklenicileri için birkaç başka varyasyona ihtiyacınız olabilir. İhtiyacınız olan her basılı çizim türü için ölçek, yazdırılacak alan, baskı stili tabloları ve daha fazlası dahil olmak üzere özelliklerini tanımlayan bir düzen oluşturabilirsiniz.

Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

- Hemen yazdırmaya başlayın.
- Düzen sekmesindeki kağıt alanından birden fazla düzen yazdırmak için bir çizim ayarlayın.
- Çiziminizin yazdırıldığında nasıl görünmesini istediğinizi özelleştirin.
- Yazdırma stillerini kullanarak çiziminizin nasıl yazdırılacağını tanımlayın.
- Çiziminizi yazdırın veya çizin.
- Çiziminizi yayınlayın.


## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Yazdırmaya başlama</i> .....	516
<i>Yazdırma için düzenleri tanımlama</i> .....	517
<i>Yazdırma ayarlarını özelleştirme ve yeniden kullanma</i> .....	530
<i>Yazdırma stillerini kullanma</i> .....	546
<i>Çiziminizi yazdırma veya çizme</i> .....	558
<i>Çizimlerin yayınlanması</i> .....	563

## Yazdırmaya başlama

Bir çizim oluşturduğunuzda, çalışmanızın çoğunu Model sekmesinde yaparsınız. Kağıt üzerinde nasıl görüldüğünü görmek için istediğiniz zaman **çizim** yazdırabilirsiniz. Yazdırma başlamak ve daha sonra yazdırılan çıktıyı geliştirmek için düzenler ve özel yazdırma ayarları oluşturmak kolaydır.

### Yazdırmaya başlamak için

- 1 Model sekmesinden Yazdır'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yazdır'ı seçin veya Çıktı > Yazdır'ı (Yazdır'da) seçin.
  - Menüde Dosya > Yazdır seçeneklerini belirleyin.
  - Standart araç çubuğunda Yazdır aracına tıklayın.
  - *print* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yazdır'a tıklayın.

Bu bölümde, çizimin ölçeği, yazdırma alanı, yazdırma stili tabloları ve daha fazlası gibi ayrıntılı olarak açıklanan birçok yazdırma seçeneği vardır.

---

**Geçerli görüntü alanını yazdırmak için *qprint* yazın ve Enter tuşuna basın.**

*Yazdır iletişim kutusu atlanır ve çizim doğrudan seçilen yazıcıya gönderilir.*

---

## Yazdırma için düzenleri tanımlama

Çiziminizi doğrudan oluşturduğunuz Model sekmesinden yazdırabilir veya Düzen sekmelerinde yazdırmak için özel düzenler oluşturabilirsiniz.

Model sekmesinden yazdırırken, çiziminizi tam olarak görüldüğü şekilde yazdırabilir veya yazdırmadan önce boyutlar, bir bacak ucu veya bir başlık bloğu ekleyerek çizimi değiştirebilirsiniz.

Birden fazla yazdırma düzenine ihtiyacınız varsa yazdırma için genellikle Düzen sekmelerini kullanırız. Ayrıca, çiziminizin yalnızca tek bir şekilde yazdırılmasını isterseniz bile yazdırma için bir Düzen sekmesi kullanmak isteyebilirsiniz. Örneğin, yazdırılan çiziminize büyük miktarda metin eklemek istiyorsanız, metni bir Düzen sekmesine ekleyebilirsiniz, böylece siz Model sekmesinde çalışırken çiziminiz dağılmaz.

### Düzenleri anlama

Bir çizim oluşturduğunuzda, çalışmanızın çoğunu Model sekmesinde yaparsınız. Oluşturduğunuz her çizim, çizimin bir kopyasını yazdıracağınız kağıdı simüle eden çok sayıda düzen içerebilir. Bu düzenlerin her biri bir Düzen sekmesinde oluşturulur.

Çiziminizi yazdırmak istediğiniz her yol için ayrı bir düzen hazırlayabilirsiniz. Yeni çiziminizin hangi bölümünün hangi ölçekte yazdırılacağını kontrol etmek için farklı görünümüleri düzenlemenize olanak tanır.

Yazdırmadan önce, çiziminizin nasıl yazdırılacağını kontrol eden ek varlıklar ve düzen ayarları da ekleyebilirsiniz. Ek öğeler Model sekmesinde değil, yalnızca Düzen sekmesinde görünür. Örneğin, bir yerleşim modelinizle birlikte yazdırılan ancak Model sekmesinde modelinizle çalışırken ekranı karıştırmayan boyutlar, başlık blokları, lejantlar veya anahtar notlar içerebilir.

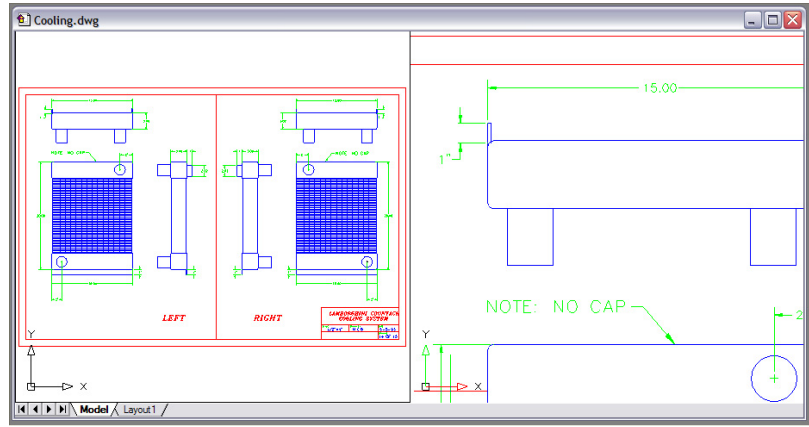
Çiziminizi birden fazla düzen yazdırmaya hazırlamak için bu genel adımları kullanın:

- 1 Model sekmesinde çiziminizi oluşturun.
- 2 Yeni bir düzen oluşturun. Mevcut bir Layout1 veya Layout2 sekmesini kullanabilir veya yeni bir Layout sekmesi oluşturabilirsiniz. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Yeni bir düzen oluşturma" sayfa 521 kısmına bakın.
- 3 Düzen sekmesinde en az bir düzen görünüm alanı oluşturun. Çizimin hangi bölümünün hangi ölçekte yazdırılacağını kontrol etmeye yardımcı olması için her bir görünüm alanını kullanın. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Mizanpaj görünüm alanlarıyla çalışma" sayfa 524 kısmına bakın.
- 4 Boyutlar, açıklama veya başlık bloğu gibi belirli bir düzen için gerekli olabilecek ek öğeleri ekleyin.
- 5 Yerleşim için çizim ölçeği, yazdırma alanı, yazdırma stili tabloları ve daha fazlası gibi ek ayarları belirtin. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Yazdırma ayarlarını özelleştirme ve yeniden kullanma" sayfa 530 kısmına bakın.
- 6 Çiziminizi yazdırın veya çizin. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Çiziminizi yazdırma veya çizme" sayfa 558 kısmına bakın.

## Kağıt uzayı ve model uzayını anlama

Bir çizim oturumuna başladığınızda, ilk çalışma alanınız model alanı olarak adlandırılır. Model alanı, Dünya Koordinat Sistemi (WCS) veya bir kullanıcı koordinat sistemi (UCS) temelinde iki boyutlu ve üç boyutlu varlıklar oluşturduğunuz bir alandır. Model sekmesini kullanırken model alanını görüntüler ve bu alanda çalışırsınız.

Bu alana ilişkin görünümünüz ekranı dolduran tek bir görünüm alanıdır. Model sekmesinde görünüm pencereleri adı verilen ve aynı ya da farklı iki boyutlu ya da üç boyutlu görünümünü gösterebilen ek görünüm oluşturabilirsiniz; bunların tümü döşenmiş bir şekilde görüntülenir. Model sekmesinde aynı anda bu görünüm alanlarından yalnızca birinde çalışabilir ve yalnızca geçerli görünüm alanını yazdırabilirsiniz.



İki bakış açısına sahip model alanı.

ALCAD, kağıt alanı adı verilen ek bir çalışma alanı sağlar. Kağıt alanı çiziminizi kağıt düzenini temsil eder. Bu çalışma alanında, bir modelin detay çizimlerini veya ortogonal görünümünü bir kağıt üzerinde düzenleme şeklinize benzer şekilde modelinizin farklı görünümünü oluşturabilir ve düzenleyebilirsiniz. Ayrıca kağıt alanına boyutlar, anahtar notlar, ek açıklamalar, kenarlıklar, başlık blokları ve baskı ile ilgili diğer varlıkları ekleyebilirsiniz; bu da model alanındaki modelinizle çalışırken dağınıklığı azaltır.

Bir Düzen sekmesi kullanırken kağıt uzayında görüntüleyebilir ve çalışabilirsiniz. Kağıt alanında oluşturduğunuz her görünüm veya mizanpaj görünüm alanı, çiziminizi model alanındaki bir penceresini sağlar. Bir veya birden fazla yerleşim görünüm alanı oluşturabilirsiniz. Düzen görünüm alanlarını ekranda herhangi bir yere yerleştirebilirsiniz; kenarları birbirine değebilir veya değmeyebilir; ve hepsini aynı anda yazdırabilirsiniz.



## Çizimleri kağıt uzayında ve model uzayında görüntüleme

Bir Layout sekmesinde kağıt uzayında çalışırken, çiziminizi model uzayında görüntülemeye devam edebilirsiniz. Öncelikle kağıt uzayında bir düzen görünüm alanı oluşturmanız gerekir; bu, model uzayı varlıklarınızı kağıt uzayından görüntülemenizi sağlar.

Bir düzen görünüm alanında, model uzayında çalışırken model uzayı varlıklarını değiştirebilir ve model uzayı varlıklarına yapışabilir ve hatta kağıt uzayından model uzayı varlıklarına yapışabilirsiniz. Kağıt uzayından model uzayı varlıklarına yapışmak, kağıt uzayında model uzayı varlıklarını doğru bir şekilde boyutlandırmanıza olanak tanır. Model sekmesinde varlıkları değiştirmek genellikle daha uygun olsa da, Düzen sekmesindeki bir düzen görünüm alanından değişiklik yapmanın uygun olduğu zamanlar da vardır.

Model uzayında veya kağıt uzayında çizimi yakınlaştırmak veya kaydırmak, birden fazla pencere veya görünüm alanı kullanmadığınız sürece tüm çizimi etkiler. Ayrıca, kağıt uzayında çalışıyorsanız düzen görünüm alanını kilitleyebilirsiniz; böylece düzen görünüm alanında kaydırma ve yakınlaştırma yaparken görünüm alanı ölçeği ve görünümmerkezi değişmez.

### Model sekmesinde bir çizimi model uzayında görüntülemek için

Aşağıdakilerden birini yapın:

- Model sekmesine tıklayın.
- Durum çubuğundaki Model/Kağıt Alanı geçişine sağ tıklayın ve ardından Model'i seçin.

### Kağıt alanındaki bir çizimi Düzen sekmesinde görüntülemek için

Aşağıdakilerden birini yapın:

- Düzen sekmelerinden birine tıklayın.
- *Düzen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın. Komut kutusunda Ayarla'yı seçin. Geçerli kılmak istediğiniz düzen için bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.
- Durum çubuğundaki Model/Kağıt Alanı geçişine çift tıklayın. Örneğin, kağıt alanına geçmek için durum çubuğundaki "Model" veya "M:Sekme Adı" ögesine çift tıklayın.
- Düzen sekmesini kullanırken, *pspace* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Düzen sekmesini kullanırken, düzen görünüm alanının dışına çift tıklayın.



### **Bir çizimi Düzen sekmesinde model uzayında görüntülemek için**

Aşağıdakilerden birini yapın:

- İstedığınız Düzen sekmesine tıklayın ve ardından bir düzen görünüm alanı oluşturun ve görüntüleyin. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Yerleşim görünüm alanlarıyla çalışma" sayfa 524 kısmına bakın.
- Durum çubuğundaki Model/Kağıt Alanı geçişine çift tıklayın. Örneğin, geçerli Lay- out sekmesinde model alanına geçmek için durum çubuğundaki "P:Tab Name" (P:Sekme Adı) ögesine çift tıklayın.
- *mspace* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Bir Düzen sekmesi kullanırken, düzen görünüm alanının içine çift tıklayın.

### **Model ve Düzen sekmelerinin görüntülenmesi**

Model ve Düzen sekmeleri istenirse gizlenebilir. Yalnızca Model sekmesinde çalışıyorsanız veya sekmeler arasında geçiş yapmak için komut çubuğunu ve durum çubuğunu kullanıyorsanız sekmeleri gizlemek isteyebilirsiniz.

### **Model ve Düzen sekmeleri ekranını açmak veya kapatmak için**

Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Görünüm > Model ve Düzen sekmelerini seçin (Ekran'da).
- Görünüm > Ekran > Model ve Düzen sekmelerini seçin.
- Araçlar > Seçenekler > Görüntü sekmesini seçin ve Sekmeleri Göster'i seçin.

### **Yeni bir düzen oluşturma**

ALCAD'de, tek bir çizim için birden fazla düzen oluşturabilirsiniz. Her düzen bir kağıt yaprağını temsil eder. Her yerleşim için yazdırma alanını, yazdırma stillerini, ~~yazdırma~~ ölçüğünü, çizgi ağırlığı ölçüğünü, kalem eşlemelerini belirleyebilir ve yerleşime özel görünüm alanları, boyutlar, başlık bloğu ve diğer geometrileri ekleyebilirsiniz.

Kağıt alanındaki bir yerleşime eklediğiniz varlıklar model alanında görünmez.

Her yerleşim, yeni bir yerleşim oluşturduğunuzda otomatik olarak oluşturulan en az bir yerleşim görünüm alanı gerektirir. Bu görünüm alanı, çizimin model alanı varlıklarını görüntüler.


Yeni bir çizim oluşturduğunuzda, çizim otomatik olarak iki varsayılan düzen içerir: Layout1 ve Layout2. Varsayılan düzenlerden birini kullanarak başlayabilir, kendi düzeninizi oluşturabilir veya başka bir şablon (.dwt) dosyasından, çizim (.dwg) dosyasından veya çizim değişim (.dxf) dosyasından yeni bir düzen oluşturabilirsiniz. Düzenleri oluşturmak ve yönetmek için ALCAD Explorer'ı da kullanabilirsiniz.

Her çizim 255 adede kadar düzen içerebilir.


### Layout1 veya Layout2 sekmesini kullanarak yeni bir düzen oluşturmak için

- 1 Layout1 veya Layout2 sekmesine tıklayın.
- 2 Gerekirse, en az bir düzen görünüm alanı ayarlayın. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Düzen görünüm alanlarıyla çalışma" sayfa 524 kısmına bakın.
- 3 İsterseniz yerleşimi yeniden adlandırın. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Bir yerleşimi yeniden adlandırmak için" sayfa 524 kısmına bakın.


### Yeni bir Düzen sekmesi kullanarak yeni bir düzen oluşturmak için

- 1 Yeni Düzen'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Görünüm > Yeni Düzen'i (Düzenlerde) seçin.
  - Ekle > Düzen > Yeni Düzen'i seçin.
  - Düzenler araç çubuğunda Yeni Düzen aracına tıklayın.
  - *Düzen* yazın, Enter tuşuna basın ve Yeni öğesini seçin.
- 2 Yerleşiminiz için benzersiz bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.  
Ad en fazla 255 karakter uzunluğunda olabilir ve harfler, sayılar, dolar işareti (\$), kısa çizgi (-) ve alt çizgi ( \_ ) veya bunların herhangi bir kombinasyonunu içerebilir.
- 3 En az bir düzen görünüm alanı ayarlayın. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Düzen görünüm alanıyla çalışma" sayfa 524 kısmına bakın.

### Mevcut bir dosyadan yeni bir düzen oluşturmak için

- 1 Şablondan Düzen seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Şablondan Görünüm > Düzen'i seçin (Düzenlerde).
  - Menüde Ekle > Düzen > Şablondan Düzen'i seçin.
  - Düzenler araç çubuğunda Şablondan Düzen aracına tıklayın.
  - *Düzen* yazın, Enter tuşuna basın ve Şablon'u seçin.
  - Bir Düzen sekmesine sağ tıklayın ve Şablondan öğesini seçin.
- 2 İstedığınız düzeni içeren şablonu, çizimi veya çizim değişim dosyasını seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 3 Yerleşim(ler)i seçin ve ardından Tamam'a tıklayın. Düzen adlarını seçerken Ctrl tuşunu basılı tutarak birden fazla düzen seçebilirsiniz.

### Diğer dosyalardaki düzenleri yeniden kullanma

Daha önce oluşturduğunuz mizanpajları yeniden kullanarak zaman kazanın. Aynı çizim içinde, istediğiniz ayarların çoğunu içeren bir yerleşimin kopyasını oluşturmak ve ardından yeni kopyada değişiklikler yapmak isteyebilirsiniz. Yeni çizimler oluştururken tekrar kullanmak istediğiniz düzenler oluşturduysanız, düzenleri çizim  olarak kaydedebilirsiniz.

### Bir düzenin kopyasını oluşturmak için

- 1 *Düzen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda *Kopyala* öğesini seçin.
- 3 Kopyalamak istediğiniz düzenin adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Yeni düzen için bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### Bir yerleşimi çizim şablonu olarak kaydetmek için

- 1 *Düzen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda *Kaydet*'i seçin.
- 3 Kaydetmek istediğiniz düzenin adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 4 Şablon için dosya adını ve konumunu belirtin ve ardından *Kaydet*'e tıklayın.

Bir yerleşimi şablon olarak kaydettikten sonra, yeni çizimler oluştururken şablonu kullanabilirsiniz. Şablonun yerleşimlerini başka bir çizime de aktarabilirsiniz.

### Yerleşimleri yeni bir çizimin model alanına aktarma

Herhangi bir düzen yeni bir çizimin model uzayına aktarılabilir. Dışa aktarma sırasında, düzen içeriğini model uzayında görsel olarak temsil etmek için kırpma, ölçekleme veya patlama yoluyla varlıklar değiştirilebilir.

### Bir yerleşimi yeni bir çizimin model alanına aktarmak için

- 1 Dışa aktarmak istediğiniz *Düzen* sekmesine tıklayın.
- 2 *Düzeni Modele Aktar*'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (📄):
  - *Şeritte, Görünüm > Düzeni Modele Aktar*'ı seçin (Düzenlerde).
  - Menüde, *Ekle > Düzen > Düzeni Modele Aktar* seçeneklerini belirleyin.
  - *Düzenler araç çubuğunda Düzeni Modele Aktar* aracına tıklayın.
  - *exportlayout* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - *Düzen* sekmesine sağ tıklayın ve *Düzeni Modele Aktar*'ı seçin.
- 3 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin ve ardından *Kaydet*'e tıklayın.

### Çizimdeki düzenleri yönetme

Düzenleri yeniden adlandırabilir, düzenleri silebilir ve bir çizimde mevcut tüm düzenlerin listesini görüntüleyebilirsiniz. Düzen sekmelerinin görünme sırasını da değiştirebilirsiniz; Model ~~sekmeleri~~ zaman sabittir.

Düzen sekmeleri ~~güle~~ bir düzeni yeniden adlandırmak, silmek veya yeniden sıralamak isterseniz, değişikliklerinizi yapmak için düzen yazabilir veya sekmeleri görüntülemek için *Görünüm > Ekran > Model ve Düzen Sekmeleri*'ni seçebilirsiniz.

### Bir yerleşimi yeniden adlandırmak için

- 1 Yeniden adlandırmak için Düzen sekmesine sağ tıklayın.
- 2 Yerleşim için yeni bir ad yazın.
- 3 Tamam'a tıklayın.

Ad en fazla 255 karakter uzunluğunda olabilir ve harfler, sayılar, dolar işareti (\$), kısa çizgi (-) ve alt çizgi (\_) veya bunların herhangi bir kombinasyonunu içerebilir.

### Bir yerleşimi silmek için

- 1 Silmek için Düzen sekmesine sağ tıklayın.
- 2 Silme işlemi onaylamak için Tamam'a tıklayın.

---

### Model sekmesini veya kalan son Düzen sekmesini silemezsiniz.

*Model sekmesinden veya bir Düzen sekmesinden tüm geometriyi silmek için önce tüm geometriyi seçin ve ardından Sil komutunu kullanın.*

---

### Düzen sekmelerini yeniden sıralamak için

- 1 Taşımak istediğiniz Düzen sekmesine sağ tıklayın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Sağa Taşı'yı seçin ve ardından yeni bir konum seçin.
  - Sola Taşı'yı seçin ve ardından yeni bir konum seçin.

### Tüm düzenlerin bir listesini görüntülemek için

- 1 *Düzen* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda, tüm düzenleri listelemek için ? ögesini seçin.
- 3 Düzenleri kaydırmak için *s* yazın veya Enter tuşuna basın.

## Düzen görünüm pencereleri ile çalışma

Düzen görünüm alanı, bir çizimin model alanı varlıklarının tamamını veya bir kısmını görüntüleyen Düzen sekmesindeki (kağıt alanı) bir penceredir.

### *Düzen görünüm alanlarını anlama*

Model sekmesindeki bir çizimde çalışmaya başladığınızda, bu çizim modelinizin tek bir görünümünden oluşur. Çizim alanını birden fazla pencereye bölerek ek görünümler oluşturmuş olabilirsiniz; her pencere Model sekmesinde ayrı bir görünüm alanıdır.

Benzer şekilde, bir Layout sekmesinde bir çizimde çalışmaya başladığınızda, modelinizin kağıt alanından tek bir görünümünden oluşur. Ayrıca modelinizin benzersiz görünümünü görüntüleyen birden fazla düzen görünüm portu da oluşturabilirsiniz. Her bir yerleşim görünüm alanı, model uzayı çiziminize açılan bir pencere olarak işlev görür ve her bir pencere bir diğerinden farklı görünür. Her bir yerleşim görünüm penceresinin görünüm merkezini, ölçeğini, katman görünürlüğünü ve içeriğini özelleştirebilirsiniz. Her bir yerleşim görünüm alanı, taşıyabileceğiniz, kopyalayabileceğiniz veya silebileceğiniz ayrı bir varlık olarak oluşturulur.


Geçerli görünüm alanı yapmak için herhangi bir düzen görünüm alanına tıklayın ve ardından kağıt alanından model alanı varlıklarına yapışırken bile bu görünüm alanına model alanı varlıkları ekleyin veya değiştirin. Bir yerleşim görünüm alanında yaptığımız tüm değişiklikler diğer görünüm alanlarında da hemen görünür (diğer yerleşim görünüm alanları çizimin o ~~hüni~~görüntülüyorsa). Geçerli görünüm alanında yakınlaştırma veya kaydırma yalnızca o görünüm alanını etkiler.

Bu bölüm, bir Düzen sekmesinde kağıt alanındaki düzen görünüm pencereleriyle çalışmaya odaklanmaktadır. Model alanındaki görünüm pencereleri hakkında ek bilgi için bkz. "Geçerli pencereyi birden fazla pencereye bölme" sayfa 207.

### ***Düzen görünüm alanları oluşturma***

Bir Düzen sekmesine ilk kez geçtiğinizde, modeliniz varsayılan bir düzen görünüm alanında görüntülenir. Çizim alanının herhangi bir yerinde başka yerleşim görünüm alanları oluşturabilirsiniz. Oluşturulan görünüm pencerelerinin sayısını ve görünüm pencerelerinin düzenini kontrol edebilirsiniz.

### **Düzen görünüm alanları oluşturmak için**

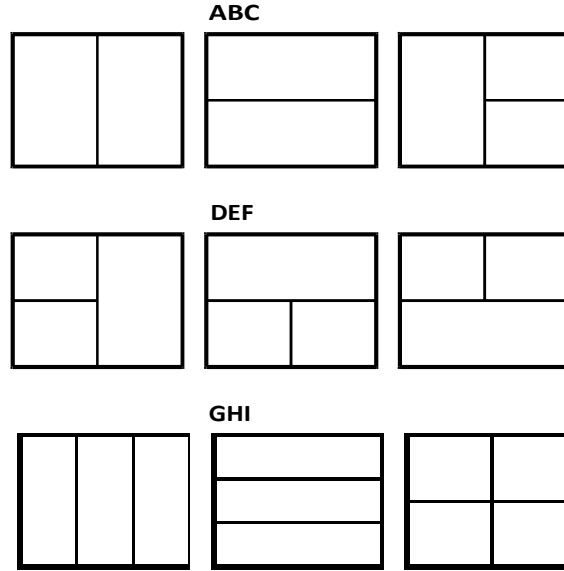
- 1 Layout Viewports'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Düzen Görünüm Alanları'nı (Düzenlerde) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Görünüm Alanları > Düzen Görünüm Alanları'nı seçin.
  - Viewports araç çubuğunda Layout Viewports aracını tıklayın.
  - *mview* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özel bir dikdörtgen görünüm alanı oluşturmak için karşılıklı iki köşe belirtin veya istem kutusunda aşağıdakilerden birini seçin:
  - Görüntüye Sığdır - Ekranı dolduran bir düzen görünüm alanı oluşturur.
  - Varlık - Kapalı bir varlığı bir düzen görünüm alanına dönüştürür. Bir daireyi, elipsi, kapalı çoklu çizgiyi, spline'ı veya bölgeyi dönüştürebilirsiniz.
  - Çokgen - Dikdörtgen olmayan bir düzen görünüm alanı oluşturur.
  - 2 Görünüm Alanı Oluştur, 3 Görünüm Alanı Oluştur, 4 Görünüm Alanı Oluştur - Belirttiğiniz bir yönelimi kullanarak iki, üç veya dört yerleşim görünüm alanı oluşturur. Görünüm pencerelerinin geçerli grafik alanını veya belirlediğiniz dikdörtgen bir alanı dolduracak şekilde düzenlenip düzenlenmeyeceğini seçebilirsiniz.

---

### **Geçerli katmanda yeni bir düzen görünüm alanının sınırı oluşturulur.**

*Düzen görünüm alanlarını ~~du~~matrönce yeni bir katman oluşturup düzen görünüm alanlarını oluşturduktan sonra bu katmanı kapatarak düzen görünüm alanı kenarlıklarını görünmez yapabilirsiniz. Bir düzen görüntü alanının kenarlıklarını seçmek için, düzen görüntü alanını yeniden düzenlemeden veya değiştirmeden önce bu katmanı tekrar açmanız gerekir.*

---



Tek bir düzen görünüm alanı oluşturabilir veya grafik alanını dikey (A) veya yatay (B) olarak düzenlenmiş iki görünüm alanına; sol (C), sağ (D), üst (E), alt (F), dikey (G) veya yatay (H) olarak düzenlenmiş üç görünüm alanına veya dört görünüm alanına (I) bölebilirsiniz.


### ***Düzen görünüm alanlarını görüntüleme ve ölçekleme***

Çok sayıda düzen görünüm alanı oluşturduysanız, sistem performansınız etkilenebilir. Gerekirse, bir düzen görünüm alanını açabilir veya kapatabilirsiniz. Bir düzen görünüm alanının kapatılması görünüm alanını veya içeriğini silmez; sadece görüntüsünü kapatır.

Ayrıca, model alanı varlıklarının düzen görünüm alanında ne kadar büyük veya küçük görüneceğini değiştiren bir ölçek faktörü belirterek bir düzen görünüm alanındaki öğeleri nasıl görüntüleyeceğinizi de değiştirebilirsiniz.


Bir düzen görünüm alanında çalışırken, görünümü tam boyuta büyütmek ve model alanını taklit etmek için Görünüm Alanını Büyüt komutunu kullanabilir ve bu görünümdeki geometri üzerinde kolayca çalışabilirsiniz. İşiniz bittiğinde, yerleşim görünüm penceresinin orijinal ölçeğine ve merkez noktasına geri dönmek için Minimize Viewport komutunu kullanın.

### **Düzen görünüm alanlarını açmak veya kapatmak için**


- 1 İstedığınız Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Layout Viewports'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Düzen Görünüm Alanları'nı (Düzenlerde) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Görünüm Alanları > Düzen Görünüm Alanları'nı seçin.
  - Viewports araç çubuğunda Layout Viewports aracını tıklayın.
  - *mview* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Açık veya Kapalı'yı seçin.

- 4 Açmak veya kapatmak için düzen görünüm alanının kenarını seçin ve ardından Enter tuşuna basın.


### Düzen görünüm alanını büyütme için

- 1 Düzen sekmesinde, bir düzen görünüm alanı seçin. Veya mevcut düzen görünüm alanını en üst düzeye çıkarmak için bu adımı atlayın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Alanını Büyüt'ü seçin (Model Görünüm Alanlarında).
  - Menüde, Görünüm > Görünüm Alanları > Görünüm Alanını Büyüt'ü seçin.
  - Durum çubuğunda, Görüntü Alanını Büyüt () öğesine tıklayın.
  - *vpmax* yazın ve Enter tuşuna basın. Düzen görünüm alanı büyütülür.


### Bir düzen görünüm alanını küçültme için (büyütülmüşse)

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
    - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Alanını Küçült'ü seçin (Model Görünüm Alanlarında).
    - Menüde, Görünüm > Görünüm Alanları > Görünüm Alanını Küçült'ü seçin.
    - Durum çubuğunda, Görüntü Alanını Küçült () öğesine tıklayın.
    - *vpmi* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Düzen görünüm alanı orijinal ölçeğine ve merkez noktasına geri döner.

### Düzen görünüm alanı ölçeğini değiştirmek için

- 1 Özellikler'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Özellikler'i (Ekran'da) seçin.
  - Menüde Değiştir > Özellikler'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Özellikler aracına tıklayın.
  - *entprop* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Layoutviewport'un kenarını seçin.
- 3 Özel Ölçek alanında, model alanı varlıklarını düzen görünüm alanı içinden görüntülemek istediğiniz ölçeği girin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### Bir yerleşim görünüm alanı ölçeğinin ölçeğini bildirmek için

- 1 Liste Görünüm Alanı Ölçeği'ni seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Görünüm Alanı Ölçeğini Listele'yi (Düzen'de) seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Düzen > Görünüm Alanı Ölçeğini Listele'yi seçin.
  - *vpscale* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Düzen görünüm alanının kenarını seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Görünüm alanı ölçeği (kağıt alanından model alanına) komut çubuğunda görüntülenir.

### Model alanı varlıklarının ölçeğini kağıt alanına göre değiştirmek için

- 1 Model sekmesine tıklayın.
- 2 Geçerli hale getirmek için bir görünüm alanına tıklayın.
- 3 Görünüm > Yakınlaştır > Yakınlaştır'ı seçin.
- 4 Ölçek faktörüne *xp* son ekini ekleyerek kağıt alanına göre yakınlaştırma ölçek faktörünü yazın ve ardından Enter tuşuna basın.  
Örneğin, Model sekmesindeki görüntü alanındaki varlıkların ölçeğini kağıt alanı birimlerinin iki katına çıkarmak için  $2xp$  yazın. Ölçeği kağıt alanı birimlerinin yarısı kadar azaltmak için  $.5xp$  yazın.

### Düzen görünüm alanlarını senkronize etmek için

- 1 Görüntü Alanlarını Senkronize Et'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🖥️):
  - Şeritte, Ekspres Araçlar > Görüntü Alanlarını Senkronize Et'i (Düzen'de) seçin.
  - Menüde, Ekspres Araçlar > Düzen > Görünüm Alanlarını Senkronize Et'i seçin.
  - *vpsync* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İstenen yakınlaştırma faktörüne sahip ana düzen görünüm alanını seçin.
- 3 Ana görüntü alanı ile hizalamak için bir veya daha fazla görüntü alanı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.



### **Yerleşim görünüm alanlarını değiştirme**


Düzen görünüm alanlarını oluşturduktan sonra, bunları gerektiği gibi değiştirebilirsiniz. Düzen sekmesinde, varlık çıkıcılarını kullanarak görünüm alanı sınırlarına çıkıtırabilirsiniz. Düzen görünüm alanlarını diđer çizim varlıklarında olduđu gibi kopyalayabilir, silebilir, taşıyabilir, ölçekleyebilir ve gerebilirsiniz.

Ayrıca, bir düzen görünüm alanını kilitleyebilirsiniz, böylece düzen görünüm alanında kaydırma veya yakınlaştırma yaparken görünüm alanı ölçeđi ve görünüm merkezi model alanında deđişmez. Bir Düzen sekmesinden model uzayı varlıkları üzerinde çalışıyorsanız, düzen görünüm alanını kilitlemek, düzen görünüm alanı ölçeđini ve görünüm merkezini sürekli olarak deđiştirmenizi önler.

Her görüntü alanına bir UCS atamak, düzen görüntü alanları arasında hızla geçiş yapmanızı ve hemen farklı bir UCS'de çizim yapmanızı sağlar. Bu, özellikle karmaşık 3B modeller oluştururken üretkenliđi büyük ölçüde artırabilir.

Düzen sekmesinde bir düzen görünüm alanının deđiştirilmesi, düzen görünüm alanı içindeki model alanı varlıklarını etkilemez.

### **Düzen görünüm alanı özelliklerini deđiştirmek için**

- 1 İstediđiniz Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Özellikler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Özellikler'i (Ekran'da) seçin.
  - Menüde Deđiştir > Özellikler'i seçin.
  - Deđiştir araç çubuğunda Özellikler aracına tıklayın.
  - *entprop* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Düzen görünüm alanının deđiştirmek istediđiniz kenarını seçin.
- 4 Görüntü alanının merkez noktasını, genişliđini veya yüksekliđini ayarlayın.
- 5 Özel Ölçek alanında, model alanı varlıklarını düzen görünüm alanı içinden görüntülemek istediđiniz ölçeđi girin.
- 6 Düzen görünüm penceresinde kaydırma veya yakınlaştırma yaparken görünüm penceresi ölçeđini kilitlemek ve model uzayında görüntülemek için Kilitli Görüntüle'de Doğru'yu seçin.
- 7 Her yerleşim görünümü için benzersiz bir UCS kullanmak istiyorsanız UCS per View seçeneđini işaretleyin.
- 8 Tamam'a tıklayın.

---

### **Deđişiklik için yalnızca düzen görünüm alanlarını seçebilirsiniz.**

*Model sekmesinde bir görünüm alanına tıklarsanız, bu görünüm alanı aktif hale gelir ve deđişiklik için kullanılamaz.*

---

### **Kırpma düzeni görünüm alanları**

Düzen görünüm alanlarını kırpabilirsiniz, böylece görünüm alanının yalnızca bir kısmı Düzen sekmesinde görünür olur. Düzen görünüm alanlarını yeni bir çokgen veya mevcut bir daire, elips, kapalı spline, kapalı çoklu çizgi veya bölge şeklinde kırpabilirsiniz.

Bir yerleşim görünüm alanından kırpmayı silerseniz, kırpma kalıcı olarak kaldırılır ancak görünüm alanının kendisi ve içeriği çizimde kalır.

### **Bir düzen görünüm alanını mevcut bir varlık şeklinde kırmak için**

- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın ve istediğiniz düzen görünüm alanını seçin.
- 2 *vpclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Çizimde, kırpma sınırı olarak kullanmak için mevcut bir daire, elips, kapalı spline, kapalı çoklu çizgi veya bölge seçin.

### **Bir düzen görünüm alanını yeni bir çokgen şeklinde kırmak için**

- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın ve istediğiniz düzen görünüm alanını seçin.
- 2 *vpclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Yeni bir kırpma sınırı oluşturmak için Enter tuşuna basın.
- 4 Kırpma çokgeninin ilk noktasını tanımlayın.
- 5 Ek noktaları tanımlayın.
- 6 İşiniz bittiğinde Enter tuşuna basın.

### **Bir kırpma sınırını silmek için**

- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın ve istediğiniz düzen görünüm alanını seçin.
- 2 *vpclip* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Sil'i seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

## **Yazdırma ayarlarını özelleştirme ve yeniden kullanma**

Çoğu çizimin istediğiniz şekilde yazdırılması için yazdırma ayarlarında ayarlamalar yapılması gerekir. Yazdırma ayarlarında her yazdırma işleminde ayarlamalar yapabilirsiniz, ancak yazdırma ayarlarını kaydeden ve bunları çiziminizdeki farklı yerleşimlere atayan sayfa kurulumunda oluşturabilirsiniz. Çiziminizin yazdırılması gereken birkaç perspektifi varsa, sayfa kurulumlarını kullanmak yazdırmanın en verimli yoludur.

### **Sayfa kurulumları ile çalışma**


Sayfa kurulumları, belirli modeller veya düzenler için yazıcı bilgilerini depolar, bu da bir çizimi her yazdığınızda yazdırma ayarlarınızı tamamen yeniden yapılandırma ihtiyacını ortadan kaldırır ve bir çizimin her perspektifinin planlandığı gibi yazdırılmasını sağlamaya yardımcı olur.

#### *Bir modele veya yerleşime sayfa kurulumu atama*

Model sekmesindeki ana model ve Düzen sekmelerindeki yazdırma için çeşitli düzenlerin tümü benzersiz yazdırma ayarları gerektirebileceğinden, modele ve her düzene ayrı bir sayfa düzeni atanabilir. Bazı düzenler aynı yazdırma ayarlarını kullanıyorsa, bu düzenlere aynı sayfa düzeni atanabilir.

Bir modele veya mizanpaja bir sayfa düzeni atamak, her zaman belirtilen ayarlarla yazdırılacağı anlamına gelmez. Bir sayfa düzeni için belirtilen tüm yazdırma ayarları yazdırma sırasında geçersiz kılınabilir.

### **Bir modele veya yerleşime sayfa kurulumu atamak için**

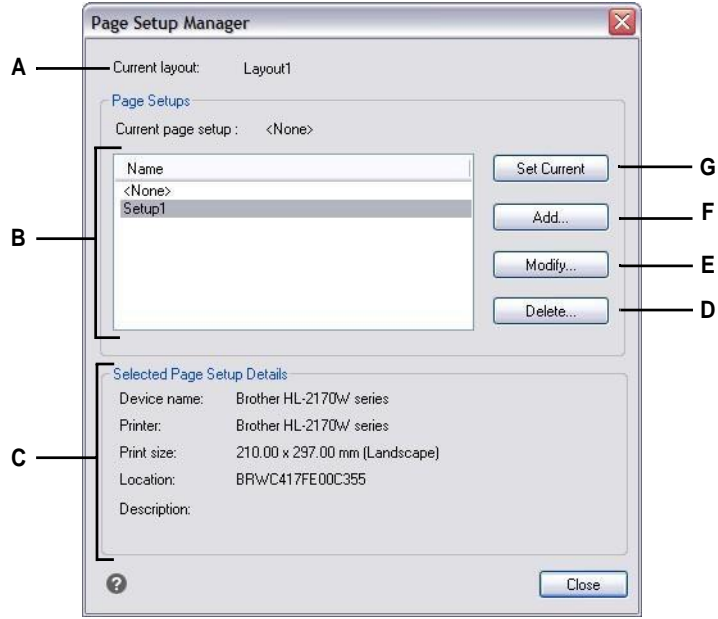
- 1 Sayfa kurulumu atamak istediğiniz Model sekmesine veya Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa ayarını seçin.
- 4 Geçerli Ayarla'ya tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

---

### **Yazdırma sırasında bir sayfa ayarı da seçebilirsiniz.**

*Yazdır iletişim kutusunda, Yazdır'ı tıklatmadan önce Sayfa Yapısı listesinden farklı bir sayfa yapısı seçin.*

---



- A** Geçerli sayfa kurulumunun atandığı modelin veya düzenin adını görüntüler.
- B** İletişim kutusunu açmadan önce Model sekmesini mi yoksa Düzen sekmesini mi görüntülediğinize bağlı olarak, tüm model sayfası kurulumlarının veya düzen sayfası kurulumlarının bir listesini görüntüler.
- C** O anda seçili olan sayfa kurulumu hakkındaki ayrıntıları görüntüler.
- D** Seçili olan sayfa ayarını silmek için tıklayın.
- E** Geçerli olarak seçilen sayfa kurulumunun ayarlarını değiştirmek için tıklayın.
- F** Yeni bir sayfa kurulumu oluşturmak için tıklayın.
- G** Geçerli olarak seçilen sayfa kurulumunu geçerli yerleşime atamak için tıklayın.


### **Sayfa kurulumu oluşturma**

İki tür sayfa kurulumu vardır:

- Model sayfası kurulumu - Model sekmesindeki model için kullanılabilen yazdırma ayarlarını içerir.
- Düzen sayfası kurulumu - Düzen sekmelerindeki bir veya daha fazla düzen için kullanılabilen yazdırma ayarlarını içerir.

ALCAD iki varsayılan sayfa kurulumuyla birlikte gelir - bir model sayfası kurulumu ve bir yerleşim sayfası kurulumu. Herhangi bir çizim için her iki türden de istediğiniz kadar ek sayfa kurulumu oluşturabilirsiniz. Her sayfa kurulumu, sayfa boyutu, varsayılan yazıcı veya çizici, sayfa yönü, yazdırma ölçeği ve daha fazlası dahil olmak üzere yazdırmanın birçok yönünü belirtir.

**Bir sayfa kurulumu oluşturmak için**

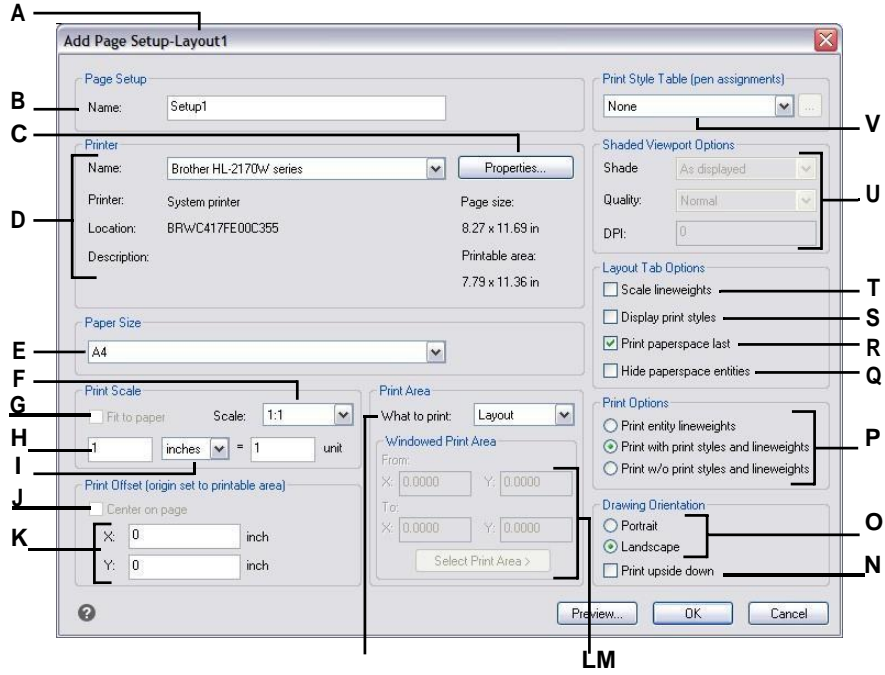
- 1 Bir model sayfası kurulumu oluşturmak için Model sekmesine tıklayın. Düzen sayfası kurulumu oluşturmak için herhangi bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Ekle'ye tıklayın.

---

**Mevcut bir sayfa kurulumunun yazdırma ayarlarını temel alarak yeni bir sayfa kurulumu oluşturabilirsiniz.** *Listeden mevcut bir sayfa kurulumunu seçin ve ardından Ekle'yi tıklayın. Yeni sayfa kurulumu başlangıç noktası olarak mevcut sayfa kurulumunun yazdırma ayarlarını kullanır.*

---

- 4 Sayfa kurulumu için bir ad girin ve ardından Tamam'ı tıklayın.
- 5 İstedığınız yazdırma seçeneklerini seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.



- A** Düzen sayfası kurulumu oluşturuluyorsa "Düzen" i veya model sayfası kurulumu oluşturuluyorsa "Model" i görüntüler.
- B** Sayfa kurulum adındaki değişiklikleri girin.
- C** Seçilen yazıcı için seçenekleri belirtmek için tıklayın veya .pc3 dosyası.
- D** Yazıcıyı seçin ve ayrıntılarını görüntüleyin.
- E** Seçilen yazıcı tarafından desteklenen bir kağıt boyutu seçin.
- F** Önceden tanımlanmış bir baskı ölçeği seçin veya kendi ölçeğinizi belirlemek için Özel seçeneğini belirleyin.
- G** Belirtilen yazdırma alanını geçerli kağıt boyutuna sığdırmak için seçin.
- H** Çizim birimlerinin yazdırılan inç veya yazdırılan milimetreye oranını yazarak yazdırma alanı için özel ölçeği belirtin.
- I** Çizim birimlerini ve kağıt boyutunu milimetre veya inç olarak belirlemek için tıklayın.
- J** Yazdırma alanını yazdırılan sayfada ortalamak için seçin.
- K** Yazdırma alanının orijini belirtmek için x- ve y-koordinatlarını yazın.
- L** Çizimin yazdırmak istediğiniz alanını seçmek için tıklayın.


- M** Yazdırılacak dikdörtgen alanın karşılıklı iki köşesinin x ve y koordinatlarını yazın veya çizim penceresinde koordinatları belirlemek için Yazdırma Alanı Seç öğesini tıklayın. (Yalnızca yazdırılacak şey için Pencere seçiliyse kullanılabilir).
- N** Çizimi yazıcıınızda baş aşağı yazdırmak için seçin.
- O** Dikey (dikey) veya yatay (yatay) yönlendirmeyi seçin.
- P** Çizgi ağırlıklarının ve baskı stillerinin nasıl yazdırılacağını seçin.
- Q** Kağıt alanı varlıklarının yazdırılmasını önlemek için seçin.
- R** Model alanı varlıklarını yazdırdıktan sonra kağıt alanı varlıklarını yazdırmak için seçin.
- S** Düzeni görüntülerken yazdırma stillerini göstermek için seçin.
- T** Varlıkları atanmış çizgi ağırlıklarıyla yazdırmak için seçin. Çizgi ağırlığı yazdırmayı kapatırsanız, varlıklar varsayılan bir anahat ile yazdırılır.
- U** Gölgeli görüntü alanları için seçenekleri belirleyin. Kalite ve DPI şu anda uygulanmamaktadır.
- V** Yazdırma sırasında uygulanacak bir yazdırma stili tablosu seçin veya Yok seçeneğini belirleyin. Seçilen yazdırma stili tablosunu değiştirmek için [...] öğesine tıklayın.

### ***Mevcut bir sayfa kurulumunun deęiřtirilmesi***

Bir sayfa kurulumuyla iliřkili yazdırma ayarlarından herhangi birini deęiřtirebilirsiniz, bu da modeli veya sayfa kurulumuna atanan her düzeni yazdırma zamanı geldięinde ayarları geęersiz kılma ihtiyacını ortadan kaldırır.

Bir mizanpaj yazdırma kurulumunun ayarlarını deęiřtirirseniz, bu yazdırma kurulumuna atanmış tüm mizanpajlar yeni ayarlar kullanılarak yazdırılır.


### **Mevcut bir sayfa ayarını deęiřtirmek için**

- 1 Bir model sayfası kurulumunu deęiřtirmek için Model sekmesine tıklayın. Bir düzen sayfası ayarını deęiřtirmek için herhangi bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, Uygulama düęmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuęunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıkladın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 3 Deęiřtirmek istedięiniz sayfa ayarını seçin.
- 4 Deęiřtir'e tıklayın.
- 5 İstedięiniz yazdırma seçeneklerini seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### ***Bir sayfa kurulumunu silme***

Modele veya yerleřime atanmış bir sayfa kurulumunu silerseniz, bu modele veya yerleřime artık bir sayfa kurulumu atanmayacaktır.


### **Bir sayfa ayarını silmek için**

- 1 Bir model sayfası kurulumunu silmek için Model sekmesine tıklayın. Bir düzen sayfası kurulumunu silmek için herhangi bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, Uygulama düęmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuęunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıkladın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 3 Silmek istedięiniz sayfa kurulumunu seçin.
- 4 Sil öęesine tıklayın.
- 5 Silme işlemini onaylamak için Evet'e tıklayın.

## Kağıt boyutunu ve yönünü ayarlama

Tüm çizimler için bir kağıt boyutu ve kağıt yönü belirleyebilirsiniz. Bir çizimi kağıda baş aşağı yazdırarak da yönlendirmeyi ayarlayabilirsiniz. Çiziminizdeki her düzen baş aşağı yazdırılıp yazdırılmayacağını belirtebilir.

### Kağıt boyutunu ve yönünü seçmek için

- 1 Kağıt boyutunu ve ~~diğer~~ ayarlamak istediğiniz Düzen sekmesini veya Model sekmesini tıklatın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Kağıt boyutu alanında, seçili yazıcı tarafından desteklenen bir kağıt boyutu seçin.
- 5 Yönlendirme alanında aşağıdaki ayarları seçin:
  - Portrait (Dikey) veya Landscape (Yatay) - Dikey kağıt yönü için Portrait (Dikey) veya yatay kağıt yönü için Landscape (Yatay) öğesini seçin.
  - Baş aşağı yazdır - Çizimi yazıcınızda baş aşağı yazdırmak için seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 Tamam'a tıklayın.




## Yazıcı veya çizici seçme

Herhangi bir çizimi yazdırırken kullanılacak bir yazıcı veya çizici belirleyebilirsiniz. Çiziminizi, raster yazıcılar da dahil olmak üzere Windows ile uyumlu herhangi bir yazıcı veya çiziciye yazdırabilirsiniz.

Fiziksel bir yazıcı yerine, .pdf, dwf, .png ve .jpg dahil olmak üzere doğrudan bir dosyaya yazdırmayı seçebilirsiniz. Bir dosyaya yazdırmak, dışa aktarmakla aynı şey değildir. Bir çizimi mevcut çeşitli dosya formatlarından birine dışa aktarmanız gerekiyorsa, bkz. "Çizimleri dışa aktarma" sayfa 665.

### Bir yazıcı veya çizici seçmek için

- 1 Bir yazıcı seçmek istediğiniz Düzen sekmesini veya Model sekmesini tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Yazıcı Adı listesinden bir yazıcı veya çizici seçin.
- 5 İsterseniz, seçili yazıcı için seçenekleri belirlemek üzere Özellikler'i tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 Tamam'a tıklayın.

Sayfa kurulumu için seçtiğiniz yazıcı veya çizici, sayfa listelerini yayınladığınızda da kullanılır. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Sayfa kurulumunda adı verilen yazıcıya sayfa listesi yayınlama" sayfa 565 kısmına bakın.

## Ölçeği ve görünümü ayarlama


Çizimin tamamını veya seçilen bir bölümünü yazdırabilir veya çizebilirsiniz. Ekranda görüneni yazdırmayı seçebilir veya çizimin bir alanını yazdırmayı belirleyebilirsiniz.

Kağıdın sol alt köşesine göre yazdırma alanının sol köşesinin yazdırma alanının orijini belirleyerek çizimin kağıt üzerindeki konumunu kontrol edebilirsiniz. Başlangıç noktası normalde 0,0 olarak ayarlanır, bu da yazdırma alanının sol alt köşesini kağıdın sol alt köşesine yazıcının veya çizicinin izin verdiği kadar yakın yerleştirir. Ancak farklı koordinatlar belirterek farklı bir orijin belirleyebilirsiniz.


Bir çizim oluşturduğunuzda, genellikle varlıkları tam boyutlu olarak çizersiniz. Çizimi yazdırdığınızda, elde edilen baskının ölçeğini belirleyebilir veya programın çizimin boyutunu kağıda sığacak şekilde ayarlamasına izin verebilirsiniz. Çizimi belirli bir ölçekte yazdırmak için, ölçeği çizim birimlerinin yazdırılan birimlere oranı olarak belirleyin.

Bir Düzen sekmesinden yazdırıyorsanız, belirttiğiniz ölçek ve görünüm seçenekleri oluşturduğunuz her düzen için farklı olabilir.


### Çizimi yazdırmak üzere otomatik olarak ölçeklendirmek için

- 1 Otomatik olarak ölçeklendirmek için ayarlamak istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Yazdırma Ölçeği'nde, çizimi yazdırılan bir sayfaya sığacak şekilde ölçeklendirmek için Kağıda Sığdır'ı seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### Ölçek faktörünü kendiniz belirlemek için


- 1 Ölçek faktörünü belirtmek istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Baskı Ölçeği'nde aşağıdakilerden birini yapın:
  - Ölçek listesinden önceden tanımlanmış bir ölçek seçin. Örneğin, 1 basılı birimin (inç veya milimetre) 2 çizim birimine eşit olmasını istiyorsanız 1:2'yi seçin. Kullanılabilir ölçeklerin listesi Ölçekler Listesi komutu kullanılarak ayarlanır. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Ölçekler listesini özelleştirme", sayfa 57.
  - Basılı ölçü birimlerinin (inç veya milimetre) çizim birimlerine oranını yazın.
- 5 Yazdırılan ölçü birimlerini belirtmek için İnç veya Milimetre'yi seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 Tamam'a tıklayın.

**Yazdırılacak çizimin bir bölümünü belirtmek için**

- 1 Yazdırılacak alanı belirtmek istediğiniz Düzen sekmesini veya Model sekmesini tıklatın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Yazdırılacaklar bölümünde aşağıdakilerden birine tıklayın:
  - Ekran - Görünümü ekrana yazdırır.
  - Extents - Çizimdeki varlıkları içeren alanı yazdırır.
  - Limitler - Çizim için tanımlanan limitlere yazdırır. (Yalnızca model sayfası kurulumları için kullanılabilir.)
  - Düzen - Düzenin kenarına yazdırır. (Yalnızca mizanpaj sayfası kurulumları için kullanılabilir.)
  - Görünüm - Seçilen kayıtlı görünümü yazdırır. (Kayıtlı görünümleri olan çizimler için kullanılabilir.)
  - Pencere - Çizimin belirtilen pencerede bulunan kısmını, pencereli alanın çizime olan en boy oranını koruyarak yazdırır.

Pencere ögesini tıklattıysanız, pencereyi belirtmeniz gerekir. Pencereli Yazdırma Alanı altında, pencerenin köşegen x ve y koordinatlarını girin veya ekrandaki alanı seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.


### Yazdırma alanı orijinini belirlemek için

- 1 Kağıt boyutunu ve ori- entasyonunu ayarlamak istediğiniz Düzen sekmesini veya Model sekmesini tıklatın.
- 2 Page Setup Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Baskı Ofseti altında aşağıdakilerden birini yapın:
  - Belirtilen yazdırma alanını yazdırılan sayfada ortalamak için Sayfada Ortala öğesini seçin.
  - Yazdırma alanı için bir başlangıç noktası belirlemek üzere x ve y koordinatlarını yazın.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### Özellikle mizanpajlar için yazdırma seçeneklerini belirleme

Çiziminizdeki her düzen, yalnızca **diğer** için geçerli olan belirli yazdırma ayarlarını belirleyebilir: satır ağırlığı ölçeklendirme, yazdırma stili görüntüleme ve kağıt alanı yazdırma seçenekleri.

### Yalnızca düzenlere yönelik yazdırma seçeneklerini ayarlamak için


- 1 Bir Düzen sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Düzen Sekmesi Seçenekler alanında, istediğiniz yazdırma ayarlarını seçin:
  - Satır ağırlıklarını ölçeklendir - Satır ağırlıklarını belirtilen Yazdırma Ölçeği ayarlarıyla orantılı olarak yazdırmak için seçin; seçilmezse, satır ağırlıkları atandıkları boyutta yazdırılır. Yazdırma stillerinin de satır ağırlıklarının nasıl yazdırılacağını etkileyebileceğini unutmayın.
  - Yazdırma stillerini göster - Düzeni görüntülerken yazdırma stillerini göstermek için seçin.

- Kağıt alanını en son yazdır - Model alanı varlıklarını yazdırdıktan sonra kağıt alanı varlıklarını yazdırmak için seçin. Varsayılan olarak, kağıt alanı varlıkları önce yazdırılır.
  - Kağıt alanı varlıklarını gizle - Kağıt alanı varlıklarının yazdırılmasını önlemek için seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.
  - 6 Tamam'a tıklayın.

### Gölgeli görüntü alanı yazdırma seçeneklerini belirleme

Her model sayfası kurulumu gölgeli görünüm alanlarının nasıl yazdırılacağını belirleyebilir: görüntülenmiş, tel çerçeve, gizli veya işlenmiş olarak. Kalite ve DPI'ın şu anda uygulanmadığını unutmayın.


### Gölgeli görüntü alanları için yazdırma seçeneklerini ayarlamak için

- 1 Gölgeli görünüm alanı ayarlamak istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklayın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 Gölgeli Görüntü Alanı Seçenekleri alanında istediğiniz ayarları seçin:
  - Gölge - Gölgeli görünüm alanlarının nasıl yazdırılacağını seçin
  - Kalite - Yazdırılan görüntü alanı için kullanılacak çözünürlüğü seçin. (Şu anda uygulanmamaktadır.)
  - DPI - Görüntü alanı gölgelendirmesini yazdırmak için kullanılacak özel inç başına nokta sayısını girin. Yalnızca Kalite Özel olarak ayarlanmışsa kullanılabilir. (Şu anda uygulanmamaktadır.)
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### Kalem ve çizgi yazdırma seçeneklerini belirleme

Çiziminizdeki her düzen, yalnızca **çizgi** için geçerli olan belirli yazdırma ayarlarını belirleyebilir: satır ağırlığı ölçeklendirme, yazdırma stili görüntüleme ve kağıt alanı yazdırma seçenekleri.

### Kalem ve çizgi yazdırma seçeneklerini ayarlamak için

- 1 Kalem ve çizgi yazdırma seçeneklerini ayarlamak istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Sayfa Yapısı Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 İsteddiğiniz sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
- 4 İsteddiğiniz ayarları seçin:
  - Yazdırma stili tablosu - Yazdırma sırasında uygulanacak bir yazdırma stili tablosu seçin veya Yok seçeneğini belirleyin. Bir yazdırma stili tablosu seçerseniz, ayarlarını değiştirmek için [...] ögesine tıklayabilirsiniz.
  - Varlık çizgi ağırlıkları ile yazdır - Varlıkları atanmış çizgi ağırlıkları ile yazdırmak için seçin. Çizgi ağırlığıyla yazdırmayı kapatırsanız, varlıklar varsayılan bir anahatla yazdırılır. Bu seçenek, Baskı Stilleri ile Yazdır seçeneği devre dışı bırakıldığında kullanılabilir.
  - Yazdırma stilleriyle yazdır - Seçili yazdırma stili tablosundaki yazdırma stili ayarlarına göre yazdırmak için seçin. Varlık satır ağırlıkları yok sayılır.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### Yazıcı yapılandırma dosyalarını kullanma

Yazıcı yapılandırma dosyaları, belirli çizimler veya düzenler için kullandığınız yazıcı bilgilerini depolar; böylece bir çizimi her yazdığımızda yazdırma ayarlarınızı tamamen yeniden yapılandırma ihtiyacını ortadan kaldırır. Yazıcı yapılandırma dosyaları ayrıca farklı çizimler ve düzenler arasında yazdırma ayarlarını paylaşmanıza ve yeniden kullanmanıza olanak tanır.


ALCAD, Auto-CAD tarafından kullanılan yazıcı yapılandırma dosyalarını (PCP ve PC3 dosyaları) destekler. Bu özellik, AutoCAD'de kayıtlı mevcut PCP dosyalarını kullanmanın yanı sıra ALCAD baskı yapılandırma ayarlarınızı bir PC3 formatına kaydetmeyi mümkün kılar.

AutoCAD Yazdır iletişim kutusundaki Aygıt ve Varsayılan seçim özelliğini kullanarak bir AutoCAD PC2 dosyasını PCP formatına dönüştürebilirsiniz.

### *Yazdırma için bir yazıcı yapılandırma dosyası seçme*


Herhangi bir çizimi yazdırırken bir yazıcı yapılandırma dosyasının kullanılmasını belirtebilirsiniz.

#### **Yazdırma için bir yazıcı yapılandırma dosyası seçmek için**

- 1 Bir yazıcı seçmek istediğiniz Düzen sekmesini veya Model sekmesini tıklayın.
- 2 Yazdır () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yazdır'ı seçin veya Çıktı > Yazdır'ı (Yazdır'da) seçin.
  - Dosya > Yazdır'ı seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yazdır aracına tıklayın.
  - *print* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Yazıcı Adı listesinden bir .pc3 veya .pcp dosyası seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.
- 5 Yazdırmak için Tamam'a tıklayın.

## Yazıcı ayarlarını deęiřtirme ve .pc3 dosyasına kaydetme

### Yazıcı ayarlarını bir .pc3 dosyasında deęiřtirmek ve kaydetmek için

- 1 Yazdır (  ) öęesini seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, Uygulama düęmesini ve ardından Yazdır'ı seçin veya Çıktı > Yazdır'ı (Yazdır'da) seçin.
  - Dosya > Yazdır'ı seçin.
  - Standart araç çubuęunda Yazdır aracına tıklayın.
  - *print* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Yazıcı Adı listesinden bir .pc3 dosyası seçin.
- 3 Özellikler'e tıklayın.
- 4 Yazıcı Yapılandırma Düzenleyicisi iletiřim kutusunda, Ayarlar sekmesini tıklayın.
- 5 Yazıcı için varsayılan kaęıt boyutunu görüntülemek ve seçmek için listedeki Ortam öęesini genişletin. Kaynak ve Boyut'u seçin, ardından Ortam Kaynaęı ve Boyutu'nda yazıcı için yeni bir varsayılan kaęıt boyutu seçin.
- 6 Listede Graphics (Grafikler) öęesini genişletin ve ařaęıdaki seçenekler arasından seçim yapın:
  - **Vektör Grafikleri** - Vektör grafiklerini yazdırmak için ayarları görüntüler. Renk Derinlięi'nde, renkli mi yoksa tek renkli çıktı mı kullanılacaęını ve ardından renkli veya gri tonlamalı bit derinlięini seçin.
  - **Raster Grafikler** - Raster grafikleri yazdırmak için ayarları görüntüler. Yazıcı kaynakları sınırlı olduęunda, raster görüntüler, OLE nesneleri ve genel olarak deęiř tokuř için yazdırma hızını ve görüntü kalitesini dengelemek üzere kaydırıcıları hareket ettirebilirsiniz.
  - **TrueType Metin** - TrueType metnin metin mi yoksa grafik olarak mı yazdırılacaęını seçin.
  - **Birleřtirme Kontrolü** - Üst üste binen çizgilerin renklerini korumak için Çizgilerin Üzerine Yaz'ı seçin. Görünür renk, çizime en son eklenen çizginin rengidir. Renkleri birleřtirmek için Çizgileri Birleřtir'i seçin.
- 7 Yazdırma için seçilen yazıcıya göre deęiřen ek ayarları belirtmek için listeden Özel Özellikler'i seçin:
  - **Standart yazıcılar ve sürücüler** - Yazıcınız için standart iletiřim kutusu açılır.
  - **DWF .pc3 dosyaları** - Özel Özellikler iletiřim kutusu açılır. Mevcut her seçenek hakkında daha fazla ayrıntı için [?] öęesine tıklayın.
  - **PDF .pc3 dosyaları** - Özel Özellikler iletiřim kutusu açılır. Kullanılabilir her seçenek hakkında daha fazla ayrıntı için [?] öęesine tıklayın.
  - **JPG ve PNG .pc3 dosyaları** - Özel Özellikler'de arka plan rengini seçin ve raster tarama çizgilerininin 90 derece döndürölüp döndürölmeyeceęini iřaretleyin.



- 8 Kullanıcı Tanımlı Kağıt Boyutları'nı seçin, ardından her kağıt boyutu için kenar boşluklarını değiştirmek, .pmp dosyalarını eklemek ve ayırmak ve değişiklikleri bir .pmp dosyasına kaydetmek için Kağıt Boyutlarını Değiştir'e tıklayın. Mevcut her seçenek hakkında daha fazla ayrıntı için [?] ögesine tıklayın.
- 9 Farklı Kaydet'e tıklayın.
- 10 .pc3 dosyasının adını ve konumunu girin.
- 11 Kaydet'e tıklayın.
- 12 Tamam'a tıklayın.
- 13 Yazdırmak için Tamam'a tıklayın veya iptal edin.

---

**Seçenekler komutunu kullanarak yazıcı yapılandırma dosyalarını da değiştirebilir ve kaydedebilirsiniz.** *Seçenekler'i seçin, Yazdırma sekmesine tıklayın, Yazıcı Ekle veya Yapılandırma'ya tıklayın, ardından seçimlerinizi yapın.*

---

### **Bir .pc3 dosyasına yazıcı ayarları eklemek için**

- 1 Seçenekleri seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 3 Yazıcı Ekle veya Yazıcıları Yapılandır'a tıklayın.
- 4 Bir PC3 dosyası eklemek için, yeni bir PC3 dosyası oluşturmak üzere Ekle'yi tıklatın. Açılan Add Printer Configuration File (Yazıcı Yapılandırma Dosyası Ekle) iletişim kutusunda, yeni PC3 dosyası için istediğiniz yazıcıyı seçin, Continue (Devam) düğmesini tıklatın ve PC3 dosyası için istediğiniz seçenekleri belirleyin. Herhangi bir özel seçenek seçmezseniz, bir PC3 dosyası oluşturulmayacaktır.
- 5 Bir PC3 dosyasını değiştirmek veya silmek için listeden istediğiniz dosyayı seçin ve Değiştir veya Sil ögesine tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### **Çizici sürücülerini kullanma**

Çiziminizi yazdırmak için, program çıktıyı herhangi bir yazıcı sürücüsüne 256 renge kadar gönderir, ancak genişlik belirtilmez. Başlangıçta, yazdırılan çıktı, çizici cihazın üretebileceği en ince çizgi olan düzgün bir ince genişliğe sahip olacaktır.

Sürücü daha sonra renkli vektörleri yazıcıya aktarır, bu da renkli yazıcılarda renkli çıktı, lazer yazıcılarda ise gri tonlamalı çıktı oluşturur. (Lazer yazıcıda gri tonlamaya dönüşen renkli çıktılar genellikle CAD kullanıcıları tarafından son baskı için kabul edilemez).

Yazdırma stili tabloları ile tüm renkleri siyaha eşleyebilir ve tüm satır ağırlıklarını seçtiğiniz bir genişliğe ayarlayabilirsiniz. Yazdırma kapasitenize uygun bir değer kullanmalısınız. Bu özelliklerle, sunum dışı yazdırma ihtiyaçlarının çoğunu karşılayabilirsiniz.

## Baskı stillerini kullanma

ALCAD, çiziminizdeki gerçek varlıkları değiştirmeden yazdırılan çiziminizin görünümünü değiştirmek için yazdırma stillerini kullanır. Yazdırma stilleri atamak, çiziminizi yazdırmak için kullanılan rengi, kalem genişliğini, çizgi tipini ve çizgi ağırlığını özelleştirmenize olanak tanır.

Yazdırma stilleri, çiziminizin yazdırıldığında nasıl görüneceğini kontrol etmenize yardımcı olur. Yazdırma stilleri, bir varlığın ekranda nasıl görüldüğünü tanımlamak için yazdırıldığında nasıl görüneceğini tanımlar. Örneğin, çiziminizdeki tüm sarı varlıkları, gerçek varlıkları değiştirmeden mavi renkte yazdırmak üzere eşleyebilirsiniz. Ayrıca tüm sarı varlıkları, belirlediğiniz çizgi ağırlığı, çizgi tipi veya kalem genişliği ile yazdırmak üzere eşleyebilirsiniz.

Yazdırma stilleri bilgisayarınızda, diskinizde veya sunucunuzda bulunan dosyalar olan yazdırma stili tablolarına kaydedildiğinden, bir çizimi her yazdığınızda yazdırma ayarlarınızı yeniden yapılandırma ihtiyacını ortadan kaldırmaya yardımcı olmak için bunları yeniden kullanabilirsiniz. Örneğin, kendi yazdırma tercihleri olan birden fazla müşteriniz olabilir. Yazdırma stillerini her bir müşteriniz için adlandırılmış bir dosyaya kaydedebilirsiniz. Hatta bu dosyayı iş arkadaşlarınızla paylaşabilir veya ofisinizdeki herkesin aynı standartları kullanmasını sağlamak için dosyaları bir ağda saklayabilirsiniz.

### Baskı stili tablolarını anlama

Baskı stili tablosu, çiziminizdeki gerçek varlıkları değiştirmeden yazdırılan çiziminizin görünümünü değiştirmenize olanak tanıyan baskı stilleri koleksiyonudur. Her baskı stili tablosu, bilgisayarınızda, diskinizde veya sunucunuzda bulunabilen bir dosyaya kaydedilir.

Bir çizim aynı anda bir tür yazdırma stili tablosu kullanabilir. İki tür yazdırma stili tablosu vardır:

- **Renge bağlı yazdırma stili tabloları (CTB)**, bir çizimde mevcut 255 indeks renginin her birini temel alan bir yazdırma stilleri koleksiyonu içerir. Gerçek renkler ve renk kitapları, renge bağlı yazdırma stili tabloları için geçerli değildir.
- **Adlandırılmış yazdırma stili tabloları (STB)**, tanımladığınız yazdırma stilleri koleksiyonunu içerir. Renkten bağımsız olarak değişebilirler.

Renge bağlı yazdırma stili tabloları ile tek tek varlıklara veya katmanlara yazdırma stilleri atayamazsınız. Bu yazdırma stillerini kullanmak için, bir varlığa veya katmana belirli bir renk atarsınız. Yazdırma sırasında renge bağlı bir yazdırma stili tablosu belirttiğinizde, varlık renkleri ve katman renkleri belirttiğiniz yazdırma stili tablosundaki renk tabanlı yazdırma stilleriyle eşleşir.

Adlandırılmış yazdırma stili tablolarıyla, tek tek varlıklara ve katmanlara adlandırılmış yazdırma stilleri atayabilirsiniz. Yazdırma stilleri atan varlıklar ve katmanlar, yazdırma sırasında belirttiğiniz yazdırma stili tablosuna göre yazdırılır. Belirli bir varlık için bir yazdırma stili belirlerseniz, bu yazdırma stili varlığın bulunduğu katmana atanan tüm yazdırma stillerini geçersiz kılar.

Bazen bir varlık veya katmana atanan adlandırılmış bir yazdırma stili, bir yerleşim veya çizime atanan yazdırma stili tablosunda yer almaz. Bu durum, yazdırma stili adlandırılmış yazdırma stili tablosundan silindiğinde veya çizime adlandırılmış yazdırma stilini içermeyen farklı bir adlandırılmış yazdırma stili tablosu atadığınızda meydana gelebilir. Bu durumda varlık, bir varlığa veya katmana Normal yazdırma stili atamaya benzer şekilde varsayılan özellikleri kullanılarak yazdırılır. Aynı çizim içinde adlandırılmış yazdırma stili ~~tablosu~~ değiştirmeyi planlıyorsanız, tabloları aynı yazdırma stili adlarını kullanarak koordine etmek iyi bir fikirdir.

Yeni bir çizim bir şablonu temel alıyorsa, yeni çizim şablonla aynı yazdırma stili tablosu türünü kullanır. Yeni bir çizim şablon olmadan oluşturulursa, yazdırma stili tablosu türü Yeni Çizim Sihirbazı'nda belirtilir; varsayılan olarak, yeni çizim Yazdırma sekmesindeki Araçlar > Seçenekler'de belirtilen yazdırma stili tablosu türünü kullanır. Her çizim baskı stili tablolarını kullanmak üzere tasarlanmıştır, ancak bunları uygulayıp uygulamayacağınıza siz karar verirsiniz.

#### Baskı stili tablo türlerinin karşılaştırılması

	Color-dependent print stil tablosu (CTB)	Named print style table (STB)
Açıklama içerir	Önceden tanımlanmış baskı stilleri  Renge göre; çizimde mevcut 255 indeks renginin her biri için tek bir baskı stili vardır. Aynı renge sahip varlıklar aynı şekilde yazdırılır.	Sizin oluşturduğunuz benzersiz baskı stillerini içerir. Aynı renge sahip varlıklar farklı baskı ayarlarına sahip olabilir.
Örnek	Tüm mavi varlıklar 5 milimetrelik çizgi ağırlığıyla basılmıştır.	Bir varlık .7 milimetrelik bir çizgi ağırlığıyla yazdırılır; ikinci mavi ise .5 milimetrelik bir çizgi ağırlığıyla yazdırılır.
Baskı stili sayısı	255 (sabit). En az bir (değişir).	
Stil adlarını yazdırma	Baskı stili adları "Color_1" ile "Color_255" arasında değişir. Baskı stillerini değiştiremezsiniz.	Yeni yazdırma stili adları tanımlarsınız. Normal yazdırma stili dışındaki tüm yazdırma stillerini yeniden adlandırabilirsiniz.
Baskı stilleri ekleme, silme ve değiştirme	Mevcut yazdırma stillerini değiştirebilirsiniz, ancak yazdırma stilleri ekleyemez veya silemezsiniz.	Yazdırma stilleri ekleyebilir ve silebilirsiniz. Tüzel kişinin varsayılan özelliklerini kullanan Normal yazdırma stili dışındaki tüm yazdırma stillerini değiştirebilirsiniz.

**Baskı stili tablo türlerinin karşılaştırılması**

	Color-dependent print stil tablosu (CTB)	Named print style table (STB)
Ek tablolar oluşturma	Evet.	Evet.
Görevlendirme		Geçerli baskı stili: Yeni varlıklara atandı.
Geçerli baskı stili: Yeni varlıklara her zaman BYCOLOR atanır.		Baskı stilleri: Varlıklara ve katmanlara atandı.
	Baskı stilleri: Baskı stili tablosunda atanan renkler.	
Eski dosya desteği	Yazdırma stili tabloları: Düzen sekmesine veya Model sekmesine atanır. Mevcut yazıcı yapılandırma dosyalarını (PCP) yazdırma stili tablosuna aktarabilirsiniz. CTB dosyaları, ALCAD'in önceki sürümlerinde kullanılan PCP dosyalarına benzer.	Baskı stili tabloları: Düzen sekmesine veya Model sekmesine atanır. Geçerli değil.

**Yazdırma stili tablolarını uygulama**

Her çizim, baskı stili tablolarını kullanmak üzere tasarlanmıştır, ancak bunları uygulayıp uygulamayacağınıza siz karar verirsiniz. Intelli-CAD ile kullanılabilen varsayılan baskı stili tablolarından birini kullansanız bile, baskı stili tablolarını kullanmak, çiziminizin planlandığı gibi yazdırılmasını sağlamak için önceden planlama gerektirir.

Örneğin, bir kat planının tek bir çizimi aşağıdaki çizim sayfalarının yazdırılmasını gerektirebilir:

- **Ana Kat Planı** Duvarlar kalın, siyah çizgilerle basılır.
- **Elektrik Planı** Duvarları, odak noktası olmadıklarını belirten normal gri çizgilerle yazdırılır.
- **HVAC Plan** Duvarları, odak noktası olmadıklarını gösteren normal gri çizgilerle yazdırılır.
- **Çatı Planı** Duvarlar ince, gri çizgilerle ve gizli bir çizgi tipiyle yazdırılır, bu da bir plan görünümünde çatının altında gizlendiklerini gösterir.

Bu örnekte, her biri "WallPstyle" adlı bir yazdırma stili içeren dört adlandırılmış yazdırma stili tablosu oluşturabilirsiniz. Her yazdırma stili tablosu, duvarların nasıl yazdırılacağını kontrol etmek için "WallPstyle" için kendi ayarlarını içerir. WallPstyle'ı ya duvar grise ya da bir duvar katmanına atayın. Ardından, her yazdırma işleminde farklı bir yazdırma stili tablosu atayın veya dört düzen oluşturun ve her düzene farklı bir yazdırma stili tablosu atayın.

Aşağıdaki tabloda, hem renge bağılı hem de adlandırılmış yazdırma stili tablolarını kullanmaya başlamanız için gereken adımlar sırayla açıklanmaktadır.

**Baskı stili tablolarını kullanmaya başlama**

Renk bağımlı	İsmlendi rilmiş	Görev	Komuta	Ayrıntılar nereden alınır
X	X	Yeni çizim oluşturun. İstedığınız baskı stili tablo türünü kullanan çizim şablonunu seçin veya Yeni Çizim Sihirbazı'nda seçin.	Dosya > Yeni	Yeni bir çizim oluşturma, sayfa 42
X	X	(İsteğe bağlı) Yeni bir yazdırma stili oluşturun.	Dosya > Yazdırma Stilleri Yöneticisi	Yeni yazdırma stili tabloları oluşturma, sayfa 551
X		Varlıklara ve katmanlara baskı stili tablosu ayarlarına karşılık gelen renkler atayın.	Değiştir > Özellikler Araçlar >ALCADEplorer	Geçerli varlık rengini ayarlama, sayfa 47; Varlıkların özelliklerini değiştirme, sayfa 343; Katman rengini ayarlama, sayfa 256
	X	Yeni varlıklara atanan geçerli yazdırma stilini ayarlayın.	Araçlar > Çizim Ayarları > Varlık Oluşturma sekmesi; durum çubuğu; <i>yazdırma stili</i>	Geçerli yazdırma stilini ayarlama, sayfa 52
	X	Varlıklara yazdırma stilleri atayın.	Değiştir > Özellikler; Varlık Özellikleri araç çubuğu; <i>printstyle</i>	Varlıkların özelliklerini değiştirme, sayfa 343
	X	Yazdırma stillerini katmanlara atamak içinALCAD Explorer'ı kullanın.	Araçlar >ALCADEplorer	Katman yazdırma stilini ayarlama, sayfa 260
X	X	Modeltab'a, bir mizanpaja veya çizimdeki tüm mizanpajlara bir baskı stili tablosu atayın.	Dosya > Yazdır > Gelişmiş sekmesi	Yazdırma stili tablolarını atama, sayfa 550
X	X	(İsteğe bağlı) Atanmış yazdırma stili tablosunda değişiklik yapın.	Dosya > Yazdırma Stilleri Yöneticisi Dosya > Yazdır > Gelişmiş sekmesi	Yazdırma stili tablolarını değiştirme, sayfa 552
X	X	Çizimi yazdırın.	Dosya > Yazdır	Çiziminizi yazdırmak veya çizmek, sayfa 558

Aşağıdaki tabloda, baskı stillerinin çizimlerinizde nasıl çalıştığını daha fazla nasıl özelleştirebileceğiniz açıklanmaktadır.

### Baskı stili tablolarını daha fazla özelleştirme

#### TaskCommandAyrıntılarının alınacağı yer

Baskı stili tablolarını kopyalayın, yeniden adlandırın veya silin.	Dosya>PrintStylesManager veya	Kopyalama, yeniden adlandırma
Bir çizimi başka bir yazdırma tablosu türünü kullanacak şekilde değiştirin; örneğin, renge bağlı yazdırma stili tabloları kullanan bir çizimi adlandırılmış yazdırma stili tabloları kullanan bir çizim ile değiştirin.	<i>convertpstypes</i>	yazdırma stillerini silme, sayfa 555 Bir çizimin baskı stili tablo türünü değiştirme, sayfa 555
Renge bağlı yazdırma stili tablosunu adlandırılmış bir yazdırma stili tablosuna dönüştürün.	<i>convertctb</i>	Yazdırma stili tablolarını dönüştürme, sayfa 556
Yazdırma stili tablolarının depolandığı varsayılan konumu değiştirin.	Araçlar >Seçenekler >Yollar/Dosyalar sekmesi	Yollar/Dosyalar sekmesindeki seçenekleri değiştirme, sayfa 690
Yazdırma stillerinin oluşturduğunuz yeni çizimlerle ve açtığınız eski çizimlerle nasıl çalışacağını özelleştirin.	Araçlar > Seçenekler > Yazdırma sekmesi	Seçeneklerin değiştirilmesi Yazdırma sekmesi, sayfa 714


## Yazdırma stili tablolarını atama

Çiziminizi yazdırdığımızda nasıl görüneceğini değiştirmek istiyorsanız yazdırmadan önce bir yazdırma stili tablosu seçin. Yazdırma stili tabloları renklerin, kalem genişliklerinin, çizgi tiplerinin ve çizgi ağırlıklarının yazdırıldıklarında nasıl görüneceğini değiştirebilir.

Yazdırma stili tablolarını tüm düzenler (Model sekmesi dahil) için genel olarak veya Model sekmesi ya da bir Düzen sekmesi için ayrı ayrı atayabilirsiniz. Ayrı bir mizanpaja yazdırma stili tablosu atamak, bir çizimi yazdırmak için kullandığınız mizanpajları daha da özelleştirmenize olanak tanır.

Ancak, çeşitli düzenlere farklı adlandırılmış yazdırma stili tabloları atanması, yazdırma stili adlarının uyumsuz olmasına neden olabilir; bir varlığa veya katmana atanan adlandırılmış bir yazdırma stili, yazdırma sırasında atanan yazdırma stili tablosunda bulunmayabilir. Bu durumda, varlıklar varsayılan özellikleri kullanılarak yazdırılır; bu da bir varlığa veya katmana Normal yazdırma stilinin atanmasına benzer.

### Yazdırırken aynı zamanda bir yazdırma stili tablosu atamak için

- 1 Gerekirse, istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Yazdır () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yazdır'ı seçin veya Çıktı > Yazdır'ı (Yazdır'da) seçin.
- Menüde Dosya > Yazdır seçeneklerini belirleyin.
- *print* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.




---

**Bir sayfa kurulumuna bir yazdırma stili tablosu atayabilirsiniz.**

*Yazdırma için kullandığınız sayfa kurulumuna bir yazdırma stili tablosu atamak için Sayfa Yapısı Yöneticisi'ni kullanın. Daha fazla ayrıntı için Kalem ve çizgi yazdırma seçeneklerini belirleme bölümüne bakın.*

---

- 3 Yazdırma Stili Tablosu (Kalem  ) altında, oluşturduğunuz bir yazdırma stili tablosunu veya aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Yok** - Hiçbir yazdırma stili tablosu uygulanmaz. Varlıklar kendi özelliklerine göre yazdırılır.
  - **Icad** - Varsayılan yazdırma stili tablosunu ve renk atamalarını kullanır.
  - **Monokrom** - Tüm renkleri siyah olarak yazdırır.
- 4 Değişiklikleri Düzene Kaydet'i seçin ve ardından Tamam'ı tıklatın.

---

**Çizim ilk oluşturulduğunda, renge bağlı ya da resimli baskı stili tablolarından birini kullanmak üzere atanır.**

*Bir çizimi farklı türde bir baskı stili tablosu kullanmak üzere dönüştürme hakkında ayrıntılar için bkz.*


*Bu bölümdeki "Yazdırma stili tablolarını anlama" sayfa 546.*

---

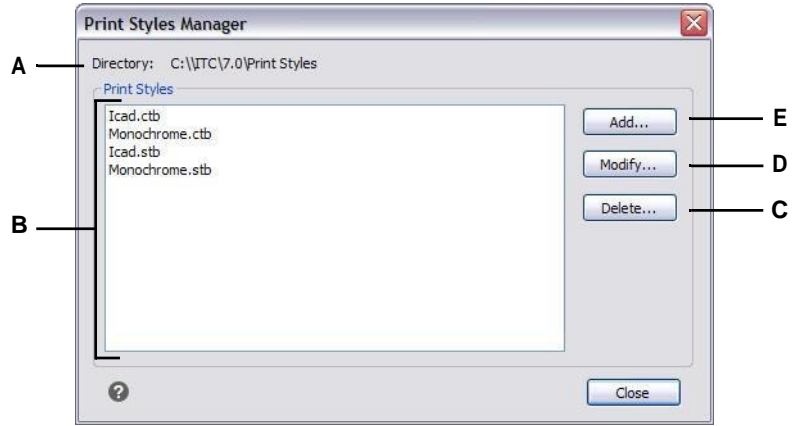
## Yeni baskı stili tabloları oluşturma

ALCAD, başlamanıza yardımcı olmak için çeşitli yazdırma stili tabloları sunar. Yazdırma çıktınızı daha da özelleştirmek isterseniz, kendi yazdırma stili tablonuzu oluşturabilirsiniz. ALCAD kayıt ayarlarını temel alarak veya bir yazıcı yapılandırma dosyasını (PCP dosyası) içe aktararak tamamen sıfırdan yeni bir yazdırma stili tablosu ~~oluştur~~

### Yeni baskı stili tabloları oluşturmak için

- 1 Baskı Stilleri Yöneticisi'ni () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Yazdır > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni veya Biçim > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Yazdırma Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *stylesmanager* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekle'ye tıklayın.
- 3 Kurulum sihirbazını tamamlayın.

Son sihirbaz sayfasında, tablo için yazdırma stillerini ayarlamak üzere Yazdırma Stili Tablo Düzenleyicisi'ne tıklayabilirsiniz. Yazdırma Stili Tablo Düzenleyicisi seçenekleri hakkında daha fazla bilgi için bir sonraki bölüme bakın.



- A Yazdırma tablalarının bulunduğu konumu görüntüler.
- B Adlandırılmış klasörde bulunan tüm yazdırma stili tablalarının bir listesini görüntüler.
- C Geçerli olarak seçilen yazdırma stili tablosunu silmek için tıklayın.
- D Geçerli olarak seçilen yazdırma stili tablosunun ayarlarını değiştirmek için tıklayın.
- E Yeni bir baskı stili tablosu oluşturmak için tıklayın.

## Baskı stili tablalarını değiştirme

Çiziminiz oluşturulduğunda, renge bağlı veya adlandırılmış baskı stili tablolarını kullanacak şekilde ayarlanmıştır:

- **Renge bağlı yazdırma stili tabloları (.ctb dosyaları)** - Tablo içindeki yazdırma stillerini tek tek değiştirebilirsiniz, ancak yazdırma stilleri ekleyemez, yeniden adlandıramaz veya silemezsiniz. Renge bağlı yazdırma stili tablolarında her zaman, her biri belirli bir renk için adlandırılmış 255 yazdırma stili bulunur. Yaptığımız değişiklikler o renge atanmış tüm varlıkları ve katmanları etkiler.
- **Adlandırılmış yazdırma stili tabloları (.stb dosyaları)** - Tablo içinde ayrı yazdırma stilleri ekleyebilir, değiştirebilir, yeniden adlandırabilir ve silebilirsiniz. Ancak, Normal yazdırma stilini değiştiremez, yeniden adlandıramaz veya silemezsiniz. Yaptığımız değişiklikler bu yazdırma stili adına atanmış tüm varlıkları ve katmanları etkiler.

---

**Çiziminizin kullandığı baskı stili tablosu türünü belirlemek için bir sistem değişkeni kullanın.** Çiziminizi hangi yazdırma stili tablosu türünün atandığını hatırlayamıyorsanız, yazdırma stili tablosu türünü belirlemek için `PSTYLEMODE` sistem değişkenini kullanın.

---

Bir yazdırma stili tablosundaki her yazdırma stili bir renk, kalem numaraları, çizgi tipi ve çizgi ağırlığı belirler. ALCAD, yalnızca AutoCAD ile uyumluluk için şu ek özellikleri tanımlar: titreme, gri tonlama, perdeleme, uyarlanabilir, çizgi sonu stili, çizgi birleştirme stili ve dolgu stili.

Yazdırma stili özelliklerini belirlerken, çıktı aygıtınızın sınırlamalarını göz önünde bulundurduğunuzdan emin olun.

---

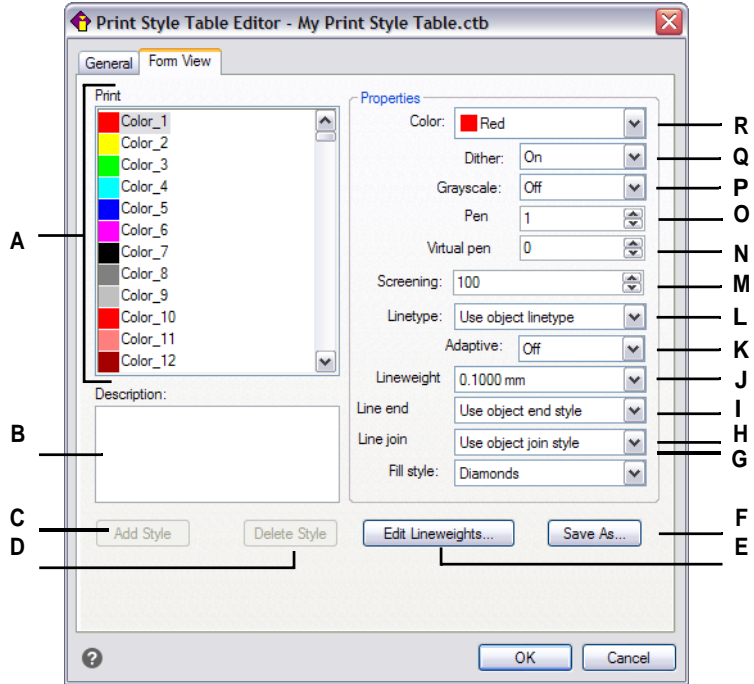
**Yalnızca kendi oluşturduğunuz baskı stili tablolarını değiştirmeniz önerilir. ALCAD ile birlikte gelen varsayılan bir yazdırma stili tablosunu değiştirirseniz, orijinal bilgilerin üzerine yazarsınız ve bu bilgiler kaybolur.**

---

### Yazdırma stili tablolarını değiştirmek için

- 1 Baskı Stilleri Yöneticisi'ni (🖨️) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Yazdır > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni veya Biçim > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Yazdırma Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *stylesmanager* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Değiştirmek istediğiniz baskı stili tablosunu seçin.
- 3 Değiştir'e tıklayın.
- 4 Genel sekmesine tıklayın ve ardından aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yeni bir tablo açıklaması girin.
  - Geçerli baskı stili tablosundaki herhangi bir baskı stili için kullanılan ISO olmayan çizgi tiplerine ölçek faktörünü uygulamak için ISO Olmayan Çizgi Tiplerine Global Ölçek Faktörü Uygula'yı seçin. Bu aynı zamanda ALCAD'de kullanılmayan ancak AutoCAD ile uyumluluk için tanınan dolgu desenleri için de geçerlidir.
  - Geçerli yazdırma stili tablosundaki herhangi bir yazdırma stili için kullanılan ISO olmayan çizgi tiplerine uygulanacak bir ölçek faktörü girin.
- 5 Form Görünümü sekmesine tıklayın ve ardından aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yazdırma Stilleri listesinden seçerek bir yazdırma stilinde format değişiklikleri yapın, ardından yazdırma stili için renk, kalem haritası, çizgi tipi veya çizgi ağırlığı değişiklikleri yapın. Değişiklikleriniz seçili yazdırma stili için otomatik olarak kaydedilir.
  - Stil Ekle'yi tıklatarak yeni bir yazdırma stili ekleyin. Yeni bir ad girin ve ardından Tamam'ı tıklatın. Yazdırma stili için seçenekleri belirleyin. (Yalnızca adlandırılmış yazdırma stilleri için kullanılabilir).
  - Yazdırma Stilleri listesinde seçerek bir yazdırma stilini yeniden adlandırın. Yazdırma stilini tekrar tek tıklatın ve ardından yeni bir ad girin. (Yalnızca adlandırılmış yazdırma stilleri için kullanılabilir).
  - Yazdırma Stilleri listesinden seçerek bir yazdırma stilini silin. Stili Sil'e tıklayın. (Yalnızca adlandırılmış yazdırma stilleri için kullanılabilir).

## 6 Tamam'a tıklayın.




- A** Değiştirmek için bir baskı stili seçin.
- B** Seçilen baskı stili için açıklama girin.
- C** Yeni bir yazdırma stili oluşturmak için tıklayın. (Yalnızca adlandırılmış yazdırma stili tabloları.)
- D** Seçilen yazdırma stilini silmek için tıklayın. (Yalnızca adlandırılmış yazdırma stili tabloları.)
- E** Geçerli yazdırma stili tablosu için kullanılabilir çizgi ağırlıkları listesini değiştirmek için tıklayın.
- F** Yazdırma stili tablosunu yeni bir adla veya yeni bir konuma kaydetmek için tıklayın.
- G** Seçilen yazdırma stili için bir dolgu stili seçin.
- H** Seçilen yazdırma stili için bir çizgi birleştirme stili seçin.
- I** Seçilen yazdırma stili için bir satır sonu stili seçin.
- J** Seçilen baskı stili için bir çizgi ağırlığı seçin.
- K** Gerektiğinde çizgi tipi desenini tamamlamak için çizgi tipi ölçeğinin otomatik olarak ayarlanıp ayarlanmayacağını seçin.
- L** Seçilen baskı stili için bir çizgi tipi seçin.
- M** Seçilen baskı stili için renk yoğunluğu seviyesini seçin: 100 tam yoğunluk, 0 beyazdır. (Soldurma açık olmalıdır.)
- N** Seçilen yazdırma stili için sanal kalemin genişliğini yazın veya kaydırın (lazer veya mürekkep püskürtmeli yazıcılar gibi fiziksel kalemleri olmayan yazıcılar için).
- O** Seçilen yazdırma stili için fiziksel kalemin genişliğini yazın veya kaydırın.
- P** Seçilen baskı stilinin gri tonlamalı olarak basılıp basılmayacağını seçin.
- Q** Seçilen yazdırma stili için dithering'in açılıp açılmayacağını seçin.
- R** Seçilen baskı stili için bir renk seçin.

## Yazdırma stili tablolarını kopyalama, yeniden adlandırma veya silme

Bilgisayarınızdaki herhangi bir dosyayı kopyaladığımız gibi bir baskı stili tablosunu kopyalayın, yeniden adlandırın veya silin. Çiziminizde hangi baskı stili tablosu türünün kullanıldığına bakılmaksızın, hem renege bağlı hem de adlandırılmış baskı stili tablolarını yönetmek için Baskı Stili Yöneticisi'ni kullanabilirsiniz.

### Yazdırma stili tablolarını silmek için

- 1 Baskı Stilleri Yöneticisi'ni (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Yazdır > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni seçin veya Çıktı > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni veya Biçim > Yazdırma Stilleri Yöneticisi'ni seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Yazdırma Stilleri Yöneticisi aracını tıklatın.
  - *stylesmanager* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir yazdırma stili tablosu seçin, ardından Sil'i tıklatın.  
Renge bağlı yazdırma stili tabloları .ctb dosyalarıdır ve adlandırılmış yazdırma stili tabloları .stb dosyaları.

### Yazdırma stili tablolarını kopyalamak, yeniden adlandırmak veya silmek için

- 1 Bilgisayarınızda, örneğin baskı stili tablolarını depolayan klasörü açın, \ŞirketAdı\ÜrünSürümü\Baskı Stilleri.
- 2 Yazdırma stili tablosunu bilgisayarınızdaki diğer dosyalar gibi kopyalayın, yeniden adlandırın veya silin.

## Bir çizimin yazdırma stili tablo türünü değiştirme

Çiziminiz oluşturulduğunda, renege bağlı baskı stili tablolarını (.ctb dosyaları) veya adlandırılmış baskı stili tablolarını (.stb dosyaları) kullanacak şekilde ayarlanmıştır. Bir çizim aynı anda bir tür baskı stili tablosu kullanabilir. Gerekirse, bir çizim oluşturulduktan sonra çizimi diğer yazdırma stili tablosu türünü kullanacak şekilde dönüştürebilirsiniz.

Çiziminize ne tür bir baskı stili tablosu atandığını hatırlayamıyorsanız, baskı stili tablosu türünü belirlemek için PSTYLEMODE sistem değişkenini kullanın.

### Bir çizimi adlandırılmış yazdırma stili tablolarını kullanacak şekilde değiştirmek için

- 1 Mevcut yazdırma stili bilgilerinden herhangi birini yeniden kullanmak istiyorsanız, renege bağlı yazdırma stili tablolarınızı adlandırılmış yazdırma stili tablolarına dönüştürün. Ayrıntılar için bu bölümdeki "Renge bağlı bir yazdırma stili tablosunu adlandırılmış bir yazdırma stili tablosuna dönüştürmek için" sayfa 557 kısmına bakın.
- 2 Renge bağlı baskı stili tablolarını (.ctb dosyaları) kullanan çizimi açın.
- 3 *convertstyles* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

- 4 Bireysel renge bağı yazdırma stili tablolarınızı zaten adlandırılmış tablolara dönüştürdüyseniz, görüntülenen istemde Tamam'ı tıklatın.  
Tabloları dönüştürmediyseniz İptal'e tıklayın. Renge bağı baskı stili tablolarınızı adlandırılmış tablolara dönüştürmek için önce *convertctb*'yi kullanın. Bunu yapmazsanız, çiziminizde belirttiğiniz tüm baskı stili bilgileri kaybolacaktır.
- 5 Çizimle birlikte kullanmak istediğiniz adlandırılmış bir baskı stili tablosu (.stb dosyası) seçin.
- 6 Aç'a tıklayın.

---

**Baskı stili tablolarını dönüştürmediyseniz hatalar oluşacaktır.**

*Renge bağı bir baskı stili tablosunu adlandırılmış bir baskı stili tablosuna dönüştürmediyseniz, seçtiğiniz tablonun renk eşlemesi içermediği ve çizimin dönüştürülemeyeceği konusunda uyarılırsınız.*

---

**Bir çizimi renge bağı yazdırma stili tablolarını kullanacak şekilde değiştirmek için**

- 1 Adlandırılmış baskı stili tablolarını (.stb dosyaları) kullanan çizimi açın.
- 2 *convertpstyles* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Çizimi dönüştürmek ve tüm yazdırma stili atamalarını kaybetmek istediğinizden eminseniz, görüntülenen istemde Tamam'ı tıklatın.  
Yazdırma stili atamalarını kaybetmek istemiyorsanız İptal'e tıklayın.

---

**Bir çizimi renge bağı yazdırma stillerini kullanacak şekilde dönüştürmek, varlıklardan ve katmanlardan adlandırılmış tüm yazdırma stili bilgilerini kaldıracaktır.**

*Ancak, adlandırılmış yazdırma stili tabloları bilgisayarınızdan silinmez.*

---

**Baskı stili tablolarını dönüştürme**

Renge bağı bir yazdırma stili tablosunu adlandırılmış bir yazdırma stili tablosuna dönüştürebilirsiniz. Adlandırılmış bir yazdırma stili tablosunu renge bağı yazdırma stili tablosuna dönüştüremezsiniz, çünkü renge bağı tablolar yalnızca eşleştikleri 255 rengin adını taşıyan yazdırma stillerini içerir.

Renge bağı bir yazdırma stili tablosunu adlandırılmış bir yazdırma stili tablosuna dönüştürmek aşağıdaki durumlarda yararlı olabilir:

- Sıfırdan adlandırılmış bir baskı stili tablosu oluşturmak istemezsiniz.
- Renge bağı yazdırma stili tablosuyla aynı ayarlara sahip, ancak bazı yeni yazdırma stilleri veya diğer özel ayarlar içeren adlandırılmış bir yazdırma stili tablosu oluşturmak istiyorsunuz.
- Bir çizimi adlandırılmış yazdırma stili tablolarını kullanacak şekilde dönüştürmek istiyorsunuz ve renge bağı yazdırma stili tablosunda zaten tanımlanmış olan yazdırma stillerinin çoğunu yeniden kullanmak istiyorsunuz.

### **Renge baęlı bir yazdırma stili tablosunu adlandırılmıř bir yazdırma stili tablosuna dnüştrmek iin**


- 1 *convertctb* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Dnüştrmek istedięiniz renge baęlı baskı stili tablosunu (.ctb dosyası) sein.
- 3 A'a tıklayın.
- 4 Yeni adlandırılmıř baskı stili tablosu (.stb dosyası) iin bir ad girin.
- 5 Kaydet'e tıklayın.

Yeni tablodaki baskı stilleri Stil 1, Stil 2 ve benzeri řekilde adlandırılır. Farklı yazdırma stili adları kullanmak istiyorsanız, yazdırma stillerini iziminizdeki varlıklara ve katmanlara atamadan nce yeniden adlandırın. Yazdırma stillerini atadıktan sonra yeniden adlandırırsanız, iziminizi yazdırdıęımızda eřleşmezler. Yazdırma stillerini yeniden adlandırma hakkında bilgi iin, bu blmdeki "Yazdırma stili tablolarını deęiřtirme", sayfa 552 kısmına bakın.

### **Yazdırma stili tablolarını ama veya kapatma**

Yazdırma stili tablolarını kapattıęımızda, varlıklar kendi zelliklerine gre yazdırılır. Ancak, tm baskı stili bilgileri kaydedilir, bylece baskı stillerini kolayca tekrar aabilirsiniz. Gerek yazdırma stili tablosu dosyaları silinmez ve adlandırılmıř yazdırma stili tabloları kullanan izimlerde varlıklar ve katmanlar atanmıř yazdırma stillerini korur.

#### **Yazdırma stili tablolarını kapatmak iin**

- 1 Yazdırma stili tablolarını amak veya kapatmak istedięiniz Dzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Page Setup Manager'ı () semek iin ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, Uygulama dęmesini ve ardından Sayfa Yapısı Yneticisi'ni sein veya ıktı > Sayfa Yapısı Yneticisi'ni (Yazdırma'da) sein.
  - Menden Dosya > Sayfa Yapısı Yneticisi'ni sein.
  - Biim ara ubuęunda Sayfa Yapısı Yneticisi aracını tıkladın.
  - *pagesetup* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 3 İstedięiniz sayfa kurulumunu sein ve ardından Deęiřtir'e tıklayın.
- 4 Yazdırma stili tablosu alanında, yazdırma stili tablolarını amak iin bir yazdırma stili tablosu sein veya yazdırma stili tablolarını kapatmak iin Yok seeneęini belirleyin.
- 5 Tamam'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Çiziminizi yazdırma veya çizme


Çiziminizi ve tüm düzenleri yazdırma için yapılandırdıktan sonra yazdırmaya hazırsınız demektir. İsterseniz, yazdırmadan önce sayfanızı önizleyebilirsiniz.

### Yazdırmadan önce bir çizimi önizleme

Yazdırmadan önce bir çizimi görüntülemek, çiziminizin yazdırıldığında nasıl görüneceğine dair bir önizleme sunar. Bu, çizimi gerçekten yazdırmadan önce yapmak istediğiniz herhangi bir değişiklik olup olmadığınıza yardımcı olur.

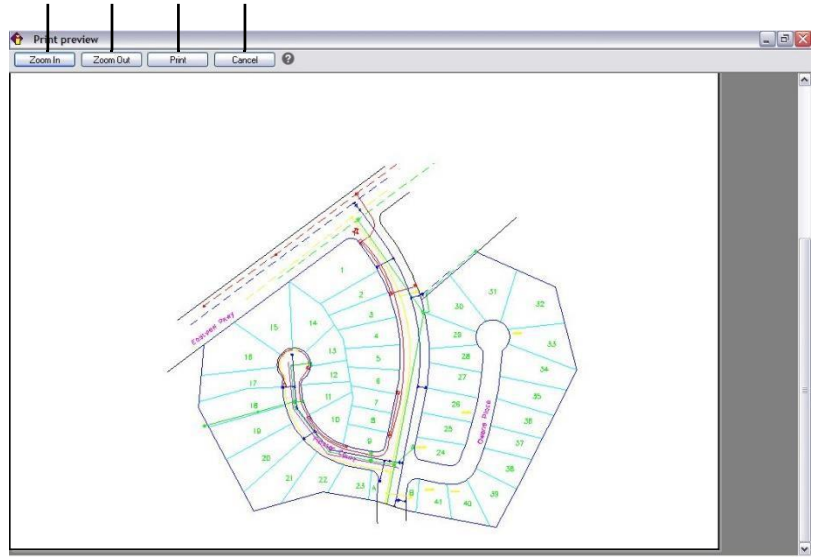
Yazdırma stili tabloları kullanıyorsanız, önizleme çiziminizin atanan yazdırma stilleriyle nasıl yazdırılacağını gösterir. Örneğin, önizleme, atanan yazdırma stilleri nedeniyle çizimde kullanılanlardan farklı renkler veya çizgi ağırlıkları görüntüleyebilir.

### Yazdırmadan önce bir çizimi önizlemek için

- 1 Gerekirse, istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Baskı Önizleme'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ():
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Yazdır > Baskı Önizleme'yi seçin veya Çıktı > Baskı Önizleme'yi (Yazdırma'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Baskı Önizleme'yi seçin.
  - Standart araç çubuğunda Baskı Önizleme aracını tıklatın.
  - *ppreview* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Önizleme görüntüsünü kontrol ettikten sonra aşağıdakilerden birini yapın:
  - Çizimi yazdırmak için Yazdır'a tıklayın.
  - Çizime geri dönmek için İptal'e tıklayın.



ABCD



- A Yakınlaşmak için tıklayın.
- B Uzaklaştırmak için tıklayın. Birkaç kez yakınlaştırma yaptıysanız, önizleme görüntüsünün tamamını geri yüklemek için birden çok kez tıklayın.
- C Çizimi yazdırmak için tıklayın.
- D Önizlemeyi kapatmak ve çizime geri dönmek için tıklayın.

## Çizim yazdırma

Yazdır iletişim kutusu, sayfa ayarları için önceki bölümlerde açıklanan yazdırma ayarlarına sahiptir.


---

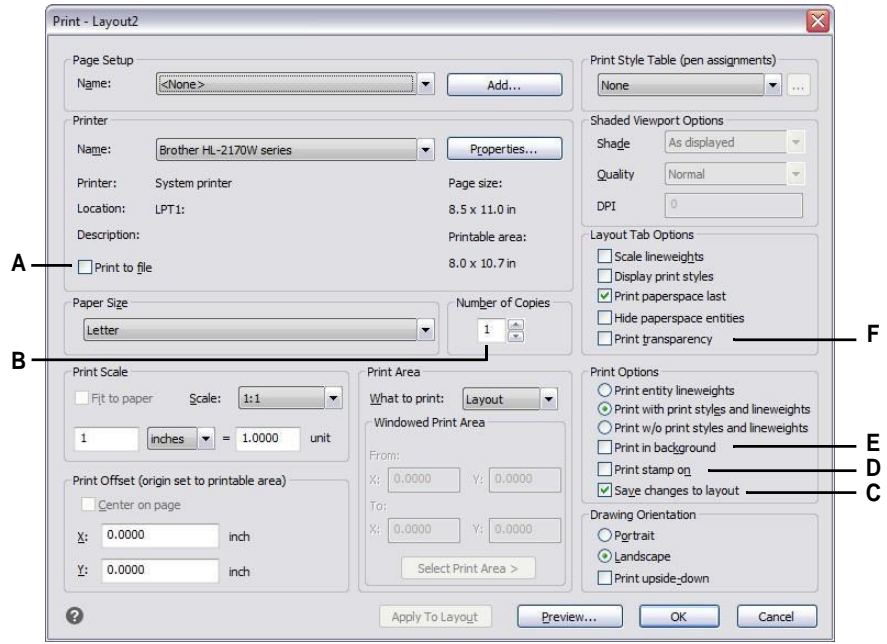
### İşlenmiş bir görüntüyü doğrudan bir yazıcıya yazdıramazsınız.

*İşlenmiş bir görüntüyü yazdırmak için önce çizimi farklı bir formatta kaydetmeniz ve ardından başka bir grafik programından yazdırmanız gerekir.*

---

### Bir çizimi yazdırmak için

- 1 Gerekirse, istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Yazdır () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yazdır'ı seçin veya Çıktı > Yazdır'ı (Yazdır'da) seçin.
  - Menüde Dosya > Yazdır seçeneklerini belirleyin.
  - Standart araç çubuğunda Yazdır aracına tıklayın.
  - *print* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Sayfa Yapısı Adı alanında, yazdırma için uygulanacak sayfa yapısını seçin. Yazdır iletişim kutusundaki yazdırma seçenekleri, seçilen sayfa kurulumunun ayarlarını yansıtacak şekilde değişir.
- 4 Yalnızca yazdırma sırasında kullanılabilen aşağıdaki seçenekler de dahil olmak üzere gerekli ayarlamaları yapın (sayfa kurulumunu ayarlarken değil):
  - Dosyaya yazdır - Yazıcı yerine bir dosyaya yazdırmak için seçin.
  - Kopya sayısı - Yazdırılacak kopya sayısını girin.
  - Saydamlığı yazdır - Varlıkları atanmış saydamlıkları ile yazdırmak için seçin. Bu seçeneği açmanın yazdırmayı yavaşlatabileceğini unutmayın.
  - Arka planda yazdır - Bilgisayar tarafından gerçekleştirilen diğer görevlerin arka planında yazdırın.
  - Yazdırma damgası açık - Bir üstbilgi ve altbilgi ile yazdırmak için seçin. Yazdırma damgasının metnini değiştirmek için [...] öğesine tıklayın.
  - Değişiklikleri düzene kaydet - Model veya düzen için yazdırma ayarlarını kaydetmek için seçin.
- 5 Yazdır'a tıklayın.



- A** Yazıcı yerine bir dosyaya yazdırmak için seçin.
- B** Yazdırılacak kopya sayısını girin.
- C** Model veya yerleşim için yazdırma ayarlarını kaydetmek üzere seçin.
- D** Bir üstbilgi ve altbilgi ile yazdırmak için seçin. Yazdırma damgasının metnini değiştirmek için [...] ögesine tıklayın.

- E** Bilgisayar tarafından gerçekleştirilen diğer görevlerin arka planında yazdırmak için seçin.
- F** Varlıklar atanmış saydamlıkllarıyla birlikte yazdırmak için seçin.

## Bir model veya düzen için yazdırma ayarlarını kaydetme

Tüm yazdırma ayarları bir model veya düzenle birlikte kaydedilebilir; bu, sayfa kurulumlarını kullanmıyorsanız özellikle yardımcı olabilir. Modeli veya mizanpajı bir sonraki yazdırışınızda, kaydedilen yazdırma ayarları Yazdır iletişim kutusuna otomatik olarak yüklenir.


---

### Kaydedilen yazdırma ayarları yayınlama sırasında da kullanılır.

*Sayfa ayarı atanmamış sayfaları kullanarak çizimleri yayınlıyorsanız, model veya mizanpaj için kaydedilen yazdırma ayarları varsayılan olarak kullanılır.*

---

### Yazdırma ayarlarını bir model veya düzen ile kaydetmek için

- 1 Yazdırma ayarlarını kaydetmek istediğiniz Düzen sekmesine veya Model sekmesine tıklayın.
- 2 Yazdır () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yazdır'ı seçin veya Çıktı > Yazdır'ı (Yazdır'da) seçin.
  - Menüden Dosya > Yazdır seçeneklerini belirleyin.
  - Standart araç çubuğunda Yazdır aracına tıklayın.
  - *print* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Baskı seçimlerinizi yapın.
- 4 Düzene Uygula'ya tıklayın.
- 5 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yazdırmak ve iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'a tıklayın.
  - İletişim kutusunu yazdırmadan kapatmak için İptal'i tıklatın.

# Çizimlerin yayınlanması

Her seferinde bir çizim yazdırmak yerine, bir çizim koleksiyonunu ve bunların düzenlerini kaydetmek ve yazdırmak için Yayınla komutunu kullanabilirsiniz.

İlk olarak, herhangi bir sayıda çizimden model alanı ve kağıt alanı düzenlerinin bir koleksiyonu oluşturabilirsiniz. İstenen düzenleri belirterek bir sayfa listesi oluşturursunuz. Sayfa listesini kaydedin, ardından yazdırın.

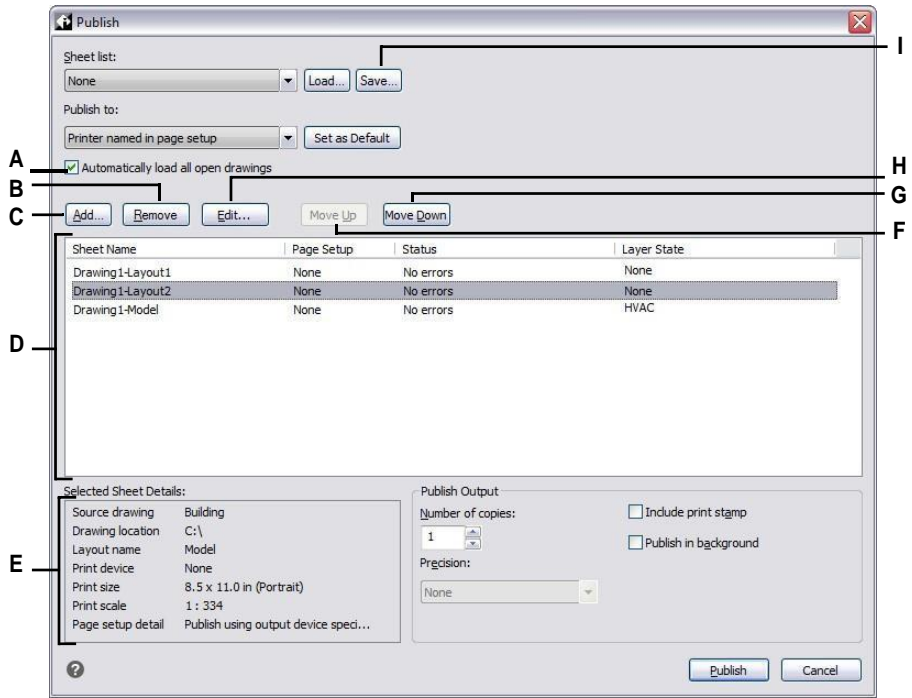
## Yayınlamak için bir sayfa listesi oluşturma

Bir sayfa listesi, yayınlamak istediğiniz sayfaların bir koleksiyonudur. Listedeki her bir sayfa, herhangi bir çizimden model alanı veya kağıt alanı düzeni olabilen bir düzeni yansıtır.

Pafta listeleri Çizim Seti Açıklama dosyaları (.dsd dosyaları) olarak kaydedilir.

## Yayınlanacak bir sayfa listesi oluşturmak için

- 1 Yayınla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (




- A** Tüm açık çizimlerden modelleri ve yerleşimleri sayfa olarak yüklemek için işaretleyin.
- B** Geçerli olarak seçilen sayfayı sayfa listesinden silmek için tıklayın.
- C** Sayfa olarak eklenecek modeli ve düzenleri içeren bir çizim seçmek için tıklayın.
- D** Her bir sayfanın ayarlarıyla birlikte en üstteki sayfaları görüntüler.
- E** Geçerli olarak seçilen sayfayla ilgili ayrıntıları görüntüler.
- F** Seçili sayfayı bir konum yukarı taşımak için tıklayın.
- G** Seçili olan sayfayı bir konum aşağı taşımak için tıklayın.
- H** Seçili sayfanın sayfa ayarını değiştirmek için tıklayın.
- I** Düzenlerin listesini sayfa listesi olarak kaydetmek için tıklayın.

## Mevcut bir sayfa listesinin deęiřtirilmesi

Deęiřtirmek için mevcut bir pafta listesini (.dsd dosyası) açın veya yükleyin. Yükleme sırasında, pafta listesinde belirtilen çizimlere başvuru klasör konumundan erişilebilmelidir.

### Bir sayfa listesini deęiřtirmek için

- 1 Yayınla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Uygulama düğmesini seçin, ardından Yayınla > Yayınla'yı veya Çıktı > Yayınla'yı seçin.
  - Menüden Dosya > Yayınla öğesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yayınla aracına tıklayın.
  - *publish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yükle'ye tıklayın.
- 3 Deęiřtirilecek .dsd dosyasını bulun ve seçin.
- 4 Aç'a tıklayın.
- 5 Yaprak eklemek için aşağıdakileri yapın:
  - Ekle'ye tıklayın veya bir sayfa seçildiğinde *insert tuşuna* basın.
  - Sayfa olarak eklemek istediğiniz modelleri ve düzenleri içeren bir veya daha fazla çizim seçin.
  - Aç'a tıklayın.
- 6 İstenmeyen sayfaları sayfa listesinden kaldırmak için bir sayfa seçin, ardından Kaldır'a tıklayın veya *sil tuşuna* basın.
- 7 Bir sayfaya farklı bir sayfa ayarı atamak için, sayfanın listesinden bir sayfa ayarı seçin. Sayfa ayarını deęiřtirmek için aşağıdakileri yapın:
  - Sayfayı seçin ve Deęiřtir'e tıklayın. Sayfaya çift de tıklayabilirsiniz.
  - Deęiřtirilecek sayfa kurulumunu seçin ve ardından Deęiřtir'e tıklayın.
  - Seçimlerinizi yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.
  - Kapat'a tıklayın.
- 8 Bir sayfayı belirli bir katman durumunu kullanarak yayınlamak için, Katman Durumu sütununda sayfanın katman durumunu seçin. Liste, bir çizim için oluşturulan tüm katman durumlarını görüntüler.
- 9 Sayfaları listede yukarı veya aşağı taşımak için sayfayı seçin ve Yukarı Taşı veya Aşağı Taşı'ya tıklayın. Sayfalar görüntülendikleri sırayla yayınlanır.
- 10 Kaydet'e tıklayın.

## Sayfa listesini sayfa kurulumunda adı geçen yazıcıya yazdırma

**Sayfa listesini yazdırma**, başvuru tüm sayfaları aynı anda yazdırır.

Sayfalar, her sayfa için atanmış sayfa kurulumunda adı geçen yazıcıya yazdırılır. Sayfa Yapısı sütunu bir sayfa için Yok seçeneğini gösteriyorsa sayfa, düzen için belirtilen yazdırma seçenekleri kullanılarak yayınlanır.

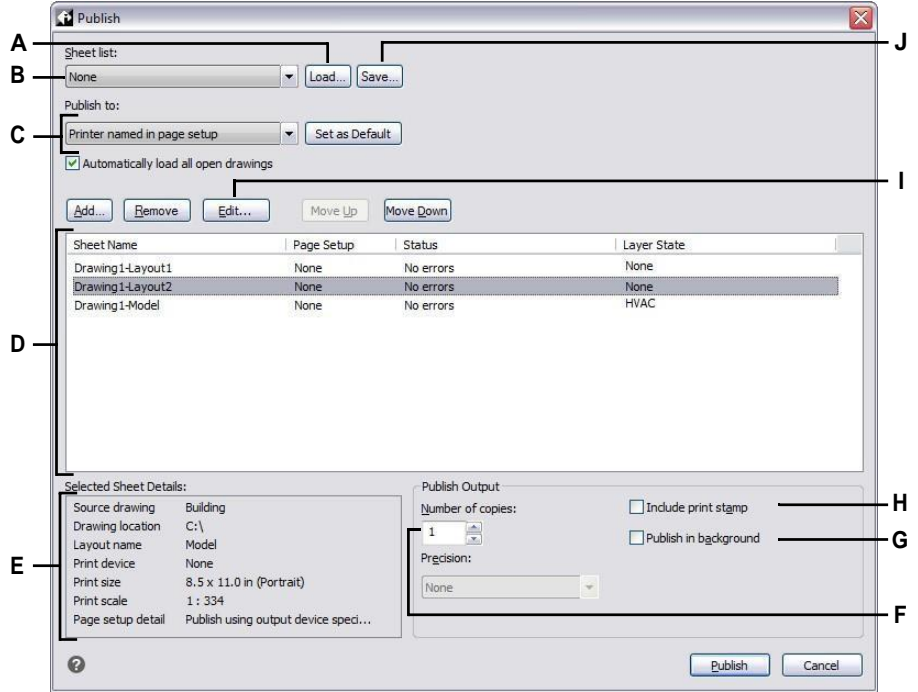
### Sayfa kurulumunda adı verilen yazıcıda bir sayfa listesi yayınlamak için

- 1 Yayınla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🖨️):
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin, ardından Yayınla > Yayınla'yı veya Çıktı > Yayınla'yı seçin.
  - Menüden Dosya > Yayınla öğesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yayınla aracına tıklayın.
  - *publish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz sayfa listesini açın:
  - Yükle'ye tıklayın.
  - Yayımlanacak .dsd dosyasını bulun ve seçin.
  - Aç'a tıklayın.

Sayfa listesi oluşturma hakkında ayrıntılar için bu bölümdeki "Yayınlamak için sayfa listesi oluşturma" sayfa 563 kısmına bakın.
- 3 Yayımlanacağı Yer'de, Sayfa Yapısı'nda Adlandırılmış Yazıcı'yı seçin.
- 4 Düzenli olarak diğer biçimler yerine sayfa kurulumunun yazıcısına yayınlıyorsanız, isteğe bağlı olarak Varsayılan Olarak Ayarla'ya tıklayın.
- 5 Bir sayfaya farklı bir sayfa ayarı atamak için, sayfanın listesinden bir sayfa ayarı seçin. Sayfa ayarını değiştirmek için aşağıdakileri yapın:
  - Sayfayı seçin ve Değiştir'e tıklayın. Sayfaya çift de tıklayabilirsiniz.
  - Değiştirilecek sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
  - Seçimlerinizi yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.
  - Kapat'a tıklayın.
- 6 Listedeki her bir sayfanın durumunu doğrulayın:
  - Hata Yok - Sayfa yayımlanmak için hazır.
  - Düzen Başlatılmadı - Sayfanın düzenine geçerli bir yazıcı atanmamış. Sayfaya bir sayfa düzeni atanmışsa, Dosya > Sayfa Düzeni öğesini seçin ve sayfa düzeni için geçerli bir yazıcı belirleyin. Sayfa düzeni atanmamışsa, kaynak çizim dosyasını açın, başvuru Model veya Yerleşim sekmesine tıklayın, Dosya > Yazdır'ı seçin, bir yazıcı belirleyin ve Yerleşime Uygula'ya tıklayın.
- 7 Bir sayfayı belirli bir katman durumunu kullanarak yayınlamak için, Katman Durumu sütununda sayfanın katman durumunu seçin. Liste, bir çizim için oluşturulan tüm katman durumlarını görüntüler.
- 8 Aşağıdaki seçeneklerden herhangi birini belirtin:
  - Kopya sayısı - Yazdırılacak kopya sayısını girin.
  - Yazdırma damgasını dahil et - Bir üstbilgi ve altbilgi ile yazdırmak için seçin. Üstbilgi ve altbilgi metnini değiştirmek için [...] öğesine tıklayın.
  - Arka planda yayınla - Bilgisayar tarafından gerçekleştirilen diğer görevlerin arka planında yazdırmak için seçin.



## 9 Yayınla'ya tıklayın.



- A Bir sayfa listesi açmak için tıklayın.
- B Yayınlamak için bir sayfa listesi seçin.
- C Her sayfa için adlandırılmış sayfa ayarını seçin. İletişim kutusunu her açtığınızda bunu varsayılan ayar yapmak için Varsayılan Olarak Ayarla'ya tıklayın.
- D Her bir sayfanın ayarlarıyla birlikte en üstteki sayfaları görüntüler.
- E Seçilen sayfayla ilgili ayrıntıları görüntüler.
- F Yazdırılacak kopya sayısını girin.

işaretleyin.

H Üstbilgi ve altbilgi ile yayınlamak için işaretleyin. Yazdırma damgasının metnini değiştirmek için [...] ögesine tıklayın.

I Seçili sayfanın sayfa ayarını değiştirmek için tıklayın.

J Düzenlerin listesini sayfa listesi olarak kaydetmek için tıklayın.

G Bilgisayar tarafından gerçekleştirilen diğer görevlerin arka planında yayınlamak için

## Sayfa listesini PDF olarak yayınlama

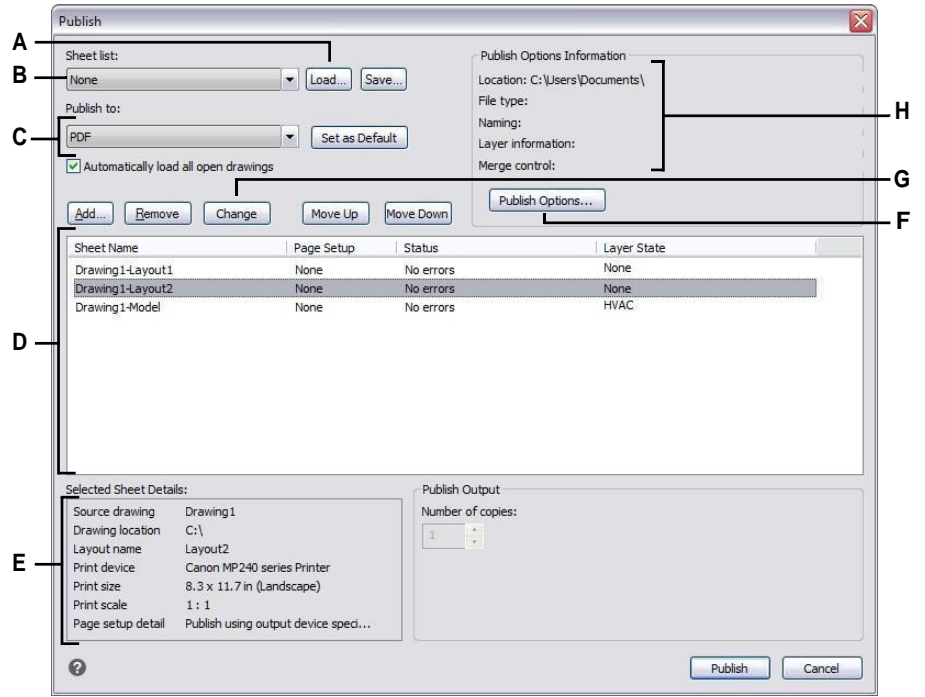
Bir pafta listesini PDF olarak yayınlamak, başvuru tüm paftaları aynı anda bir .pdf dosyasına yazdırır. PDF dosyaları, kullanıcıların indirebileceği ücretsiz bir yazılım olan Adobe® Acrobat® Reader®'da görüntülemek üzere çiziminizi başkalarına dağıtmanıza olanak tanır. PDF dosyaları Adobe Acrobat'ta da görüntülenebilir, incelenebilir ve düzenlenebilir.

Sayfa Yapısı sütunu bir sayfa için Yok seçeneğini gösteriyorsa sayfa, düzen için belirtilen yazdırma seçenekleri kullanılarak yayınlanır.

### Sayfa listesini PDF olarak yayınlamak için

- 1 Yayınla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🖨️):
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin, ardından Yayınla > Yayınla'yı veya Çıktı > Yayınla'yı seçin.
  - Menüden Dosya > Yayınla öğesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yayınla aracına tıklayın.
  - *publish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz sayfa listesini açın:
  - Yükle'ye tıklayın.
  - Yayınlanacak .dtd dosyasını bulun ve seçin.
  - Aç'a tıklayın.

Sayfa listesi oluşturma hakkında ayrıntılar için bu bölümdeki "Yayınlamak için sayfa listesi oluşturma" sayfa 563 kısmına bakın.
- 3 Yayınla alanında PDF'yi seçin.
- 4 Diğer formatlar yerine düzenli olarak PDF'de yayınlıyorsanız, isteğe bağlı olarak Varsayılan Olarak Ayarla'ya tıklayın.
- 5 Yayınlama Seçenekleri'ne tıklayın ve aşağıdakilerden birini yapın:
  - Yayınlanan .pdf dosyası için seçenekleri belirleyin.
  - Ek seçenekleri seçmek için Özel Özellikler'e tıklayın, ardından tamamlandığında Tamam'a tıklayın.
  - Her bir seçenekle ilgili ayrıntıları görmek için [?]
- 6 PDF seçeneklerini ayarlamayı tamamladığınızda Tamam'ı tıklatın.
- 7 Bir sayfaya farklı bir sayfa ayarı atamak için, sayfanın listesinden bir sayfa ayarı seçin. Sayfa ayarını değiştirmek için aşağıdakileri yapın:
  - Sayfayı seçin ve Değiştir'e tıklayın. Sayfaya çift de tıklayabilirsiniz.
  - Değiştirilecek sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
  - Seçimlerinizi yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.
  - Kapat'a tıklayın.
- 8 Listedeki her bir sayfanın durumunu doğrulayın:
  - Hata Yok - Sayfa yayınlanmak için hazır.
  - Düzen Başlatılmadı - Sayfanın düzenine geçerli bir yazıcı atanmamış. Sayfaya bir sayfa düzeni atanmışsa, Dosya > Sayfa Düzeni öğesini seçin ve sayfa düzeni için geçerli bir yazıcı belirleyin. Sayfa kurulumu atanmamışsa, kaynak çizim dosyasını açın, başvuru Model veya Yerleşim sekmesine tıklayın, Dosya > Yazdır'ı seçin, bir yazıcı belirleyin ve Yerleşime Uygula'ya tıklayın.
- 9 Bir sayfayı belirli bir katman durumunu kullanarak yayınlamak için, Katman Durumu sütununda sayfanın katman durumunu seçin. Liste, bir çizim için oluşturulan tüm katman durumlarını görüntüler.
- 10 Yayınla'ya tıklayın.



- A** Bir sayfa listesi açmak için tıklayın.
- B** Yayınlamak için bir sayfa listesi seçin.
- C** PDF olarak yayımla öğesini seçin. İletişim kutusunu her açtığınızda varsayılan ayarı yapmak için Varsayılan Olarak Ayarla'ya tıklayın.
- D** Her bir sayfanın ayarlarıyla birlikte en üstteki sayfaları görüntüleyin.


- E** Geçerli olarak seçilen sayfayla ilgili ayrıntıları görüntüleyin.
- F** PDF'ye yayımlama seçeneklerini ayarlamak için tıklayın.
- G** Seçili sayfanın sayfa ayarını değiştirmek için tıklayın.
- H** Seçili PDF ayarlarıyla ilgili ayrıntıları görüntüleyin.

## Sayfa listesini DWF veya DWFx'te yayınlama

Bir sayfa listesini DWF veya DWFx olarak yayınlamak, seçtiğiniz formata bağlı olarak, başvurulan tüm sayfaları aynı anda bir .dwf veya .dxf dosyasına yazdırır. DWF ve DWFx dosyaları, çiziminizi çevrimiçi görüntüleme, inceleme ve düzenleme için başkalarına dağıtmanıza olanak tanır.

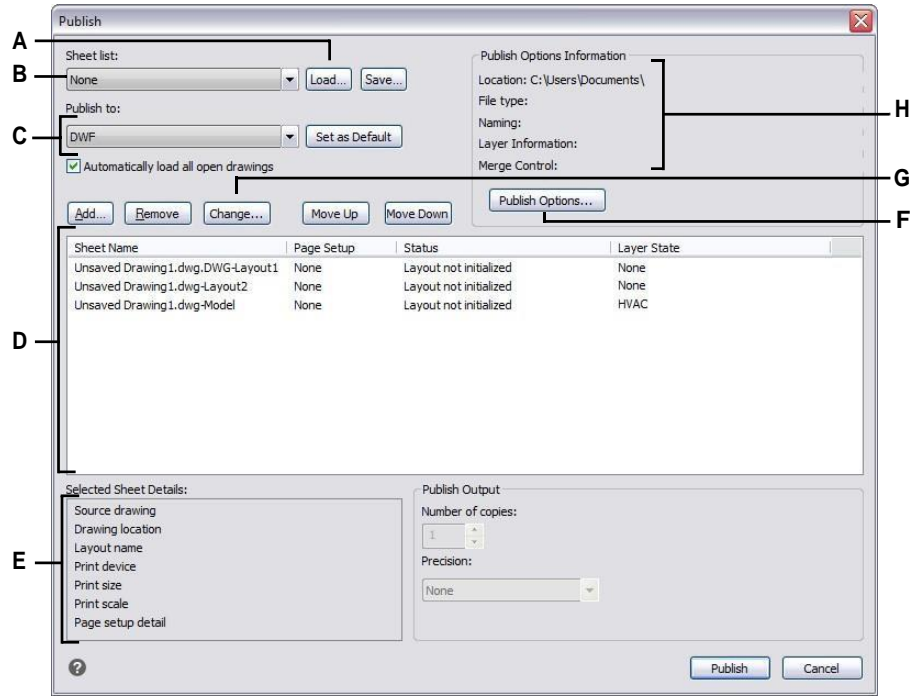
Sayfa Yapısı sütunu bir sayfa için Yok seçeneğini gösteriyorsa sayfa, düzen için belirtilen yazdırma seçenekleri kullanılarak yayınlanır.

### Bir sayfa listesini DWF veya DWFx'te yayınlamak için

- 1 Yayınla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın ):
  - Şerit üzerinde Uygulama düğmesini seçin, ardından Yayınla > Yayınla'yı veya Çıktı > Yayınla'yı seçin.
  - Menüden Dosya > Yayınla öğesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yayınla aracına tıklayın.
  - *publish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz sayfa listesini açın:
  - Yükle'ye tıklayın.
  - Yayınlanacak .dsd dosyasını bulun ve seçin.
  - Aç'a tıklayın.

Sayfa listesi oluşturma hakkında ayrıntılar için bu bölümdeki "Yayınlamak için sayfa listesi oluşturma" sayfa 563 kısmına bakın.
- 3 Yayınlama Şekli alanında DWF veya DWFx öğesini seçin.
- 4 Diğer formatlar yerine düzenli olarak DWF veya DWFx formatında yayınlıyorsanız, isteğe bağlı olarak Varsayılan Olarak Ayarla seçeneğine tıklayın.
- 5 Yayınlama Seçenekleri'ne tıklayın ve yayınlanan .dwf veya .dxf dosyası için seçenekleri belirleyin. Her seçenikle ilgili ayrıntıları görmek için [?] öğesine tıklayın.
- 6 Yayınlama seçeneklerini ayarlamayı tamamladığınızda Tamam'a tıklayın.
- 7 Bir sayfaya farklı bir sayfa ayarı atamak için, sayfanın listesinden bir sayfa ayarı seçin. Sayfa ayarını değiştirmek için aşağıdakileri yapın:
  - Sayfayı seçin ve Değiştir'e tıklayın. Sayfaya çift de tıklayabilirsiniz.
  - Değiştirilecek sayfa kurulumunu seçin ve ardından Değiştir'e tıklayın.
  - Seçimlerinizi yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.
  - Kapat'a tıklayın.

- 8 Listedeki her bir sayfanın durumunu doğrulayın:
- Hata Yok - Sayfa yayınlanmak için hazır.
  - Düzen Başlatılmadı - Sayfanın düzenine geçerli bir yazıcı atanmamış. Sayfaya bir sayfa düzeni atanmışsa, Dosya > Sayfa Düzeni öğesini seçin ve sayfa düzeni için geçerli bir yazıcı belirleyin. Sayfa düzeni atanmamışsa, kaynak çizim dosyasını açın, başvuru Model veya Yerleşim sekmesine tıklayın, Dosya > Yazdır'ı seçin, bir yazıcı belirleyin ve Yerleşime Uygula'ya tıklayın.
- 9 Bir sayfayı belirli bir katman durumunu kullanarak yayınlamak için, Katman Durumu sütununda sayfanın katman durumunu seçin. Liste, bir çizim için oluşturulan tüm katman durumlarını görüntüler.
- 10 Yayınl'a tıklayın.



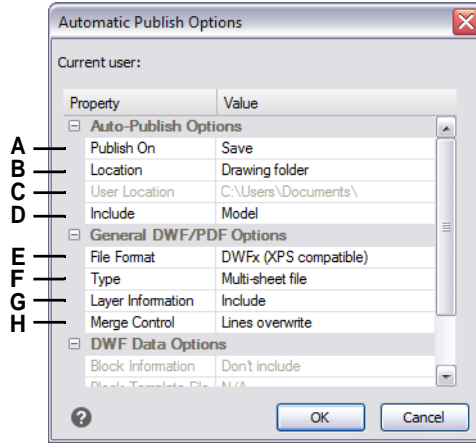
- A Bir sayfa listesi açmak için tıklayın.
- B Yayınlamak için bir sayfa listesi seçin.
- C DWF veya DWFx'te yayınlamak için seçin. İletişim kutusunu her açtığınızda bunu varsayılan ayar yapmak için Varsayılan Olarak Ayarla'ya tıklayın.
- D Her bir sayfanın ayarlarıyla birlikte en üstteki sayfaları görüntüler.
- E O anda seçili olan sayfa hakkındaki ayrıntıları görüntüler.
- F DWF/DWFx'e yayınlama seçeneklerini ayarlamak için tıklayın.
- G Seçili sayfanın sayfa ayarını değiştirmek için tıklayın.
- H Seçili olan DWF/ DWFx ayarları hakkındaki ayrıntıları görüntüler.

## Otomatik olarak yayınlama

Çizimler, kaydedildiklerinde veya kapatıldıklarında, istemle veya istemsiz olarak otomatik olarak yayınlanabilir. Otomatik yayınlama sırasında .dwf, dwfx veya .pdf dosyaları belirlediğiniz önceden tanımlanmış seçeneklere göre kaydedilir. Varsayılan olarak otomatik yayınlama kapalıdır. Bu nedenle ayarladıktan sonra açmayı unutmayın.


### Otomatik yayınlamayı ayarlamak için

- 1 Otomatik Yayımla'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🖨️):
  - Şerit üzerinde Uygulama düğmesini seçin, ardından Yayınla > Otomatik Yayımla'yı seçin.
  - Menüden Dosya > Otomatik Yayımla'yı seçin.
  - *autopublish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçenekleri Seçin.
- 3 Seçimlerinizi yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.
- 4 Yayınlamak için, örneğin yeni ayarlarınızla bir test yayınlamak için, Enter tuşuna basın. Yayınlamamak için Esc tuşuna basın.



- A** Otomatik yayınlamanın ne zaman yapılacağını seçin: dosya kaydedildiğinde veya kapatıldığında ve bir istemle veya istem olmadan.
- B** Yayımlanan dosyaların çizim ile aynı klasöre mi, çizim klasörünün bir alt klasörüne mi yoksa farklı bir klasöre mi kaydedileceğini seçin.
- C** Yayımlanan dosyaları kaydetmek istediğiniz klasörü seçin. (Yalnızca Konum'da Kullanıcı Konumu seçiliyse kullanılabilir).
- D** Modelin, modelin üzerindeki düzenlerin ve düzenlerin yayımlanıp yayımlanmayacağını seçin.
- E** Çizimin bir .dwf olarak yayımlanıp yayımlanmayacağını seçin, .dwfx veya .pdf dosyası.
- F** Tüm sayfaların tek bir dosyada mı yoksa her sayfanın kendi dosyasında mı yayımlanacağını seçin.
- G** Katman bilgilerinin dahil edilip edilmeyeceğini seçin.
- H** Çakışan satırların yalnızca son satırını mı içereceğini yoksa birleştirileceğini seçin.

**Otomatik yayınlamayı açmak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler'i seçin, ardından Yazdırma sekmesine tıklayın veya Dosya > Yazıcı Seçenekleri'ni seçin.
  - *config* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 2 Varsayılan Çıktı Aygıtı alanında, yeni çizimlere atanacak bir yazıcı seçin.
- 3 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.
- 4
- 5 *automaticpub* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 *1* yazın ve Enter tuşuna basın.

---

**Aynı AUTOMATICPUB sistem değişkenini kullanarak otomatik yayınlamayı kapatın.**  
*Otomatik yayınlamayı kapatmak için AUTOMATICPUB ögesini 0 olarak ayarlayın.*

---





# Drawing in three dimensions

Kağıt çizimler genellikle üç boyutlu nesnelerin iki boyutlu görünümünü temsil eder. ALCAD ile üç boyutlu nesnelerin üç boyutlu modellerini oluşturabilirsiniz.

Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

- Varlıkları üç boyutlu olarak görüntüleyin.
- Üç boyutlu varlıklar oluşturun.
- Varlıkları üç boyutlu uzayda düzenleyin.
- Üç boyutlu katları düzenleyin.
- Üç boyutlu varlıkların gizli çizgi, gölgeli ve işlenmiş görünümünü görüntüleyin.

Programı Gelişmiş deneyim düzeyine ayarladığınızda, bu bölümde açıklanan işlevlerin birçoğu için araçlar ve komutlar sırasıyla 3B Çiz araç çubuğunda ve Ekle menüsünde görünür.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Varlıklar üç boyutlu olarak görüntüleme</i> .....	576
<i>Üç boyutlu varlıklar oluşturma</i> .....	586
<i>Üç boyutlu düzenleme</i> .....	622
<i>Üç boyutlu katları düzenleme</i> .....	629
<i>Gizleme, gölgeleme ve işleme</i> .....	640

## Varlıkları üç boyutlu olarak görüntüleme

Bir ALCAD çizimini üç boyutlu uzaydaki herhangi bir konumdan görüntüleyebilirsiniz. Seçilen herhangi bir görüntüleme konumundan yeni varlıklar ekleyebilir ve mevcut varlıkları değiştirebilirsiniz. Ayrıca herhangi bir görüntüleme konumundan gizli çizgi ve gölgeli görünüm oluşturabilirsiniz.

Üç boyutlu çizimleri görüntüleme yönünü ayarlayarak görüntüleyebilirsiniz. Görüntüleme yönü, görüntüleme konumunu, başlangıç noktasına bakan bakış açısına karşılık gelen Kartezyen koordinatını, yani 0,0,0 koordinatını belirler. Bir çizimi varsayılan bakış açısından (0,0,1) görüntülediğinizde, çizimin plan görünümünü görürsünüz.


### Önceden ayarlanmış bir görüntüleme yönüne geçme

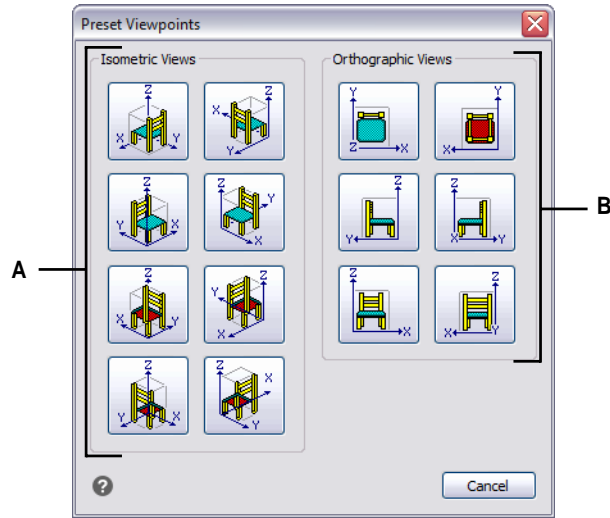
Önceden ayarlanmış görünümünü kullanarak, çizime farklı bir bakış açısından bakmak veya üç boyutlu bir model üzerinde farklı bir yönden çalışmak için **görüme** yönünü hızlı bir şekilde değiştirebilirsiniz.

#### Önceden ayarlanmış bir görüntüleme yönüne geçmek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde, Görünüm sekmesinin Görünümler alanına gidin.
  - Menüden Görünüm > 3B Görünümler öğesini seçin.
  - Görünüm araç çubuğuna gidin.
  - *Tip görünümü.*
- 2 Aşağıdakilerden birinin adını seçin veya yazın:
  - Üst, Ön, Sağ Yan, Sol Yan, Arka Alt
  - Anten, Sol Ön; Anten, Sağ Ön; Anten, Sağ Arka; Anten, Sol Arka
  - Aşağıda, Sol Ön; Aşağıda, Sağ Ön; Aşağıda, Sağ Arka; Aşağıda, Sol Arka

#### Önceden Ayarlanmış Bakış Noktaları komutunu kullanarak önceden ayarlanmış bir görüntüleme yönüne geçmek için

- 1 Önceden Ayarlanmış Bakış Noktalarını (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Önceden Ayarlanmış Bakış Noktaları'nı (Görünümler'de) seçin.
  - Menüden Görünüm > Önceden Ayarlanmış Bakış Noktaları'nı seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Ön Ayarlı Bakış Noktaları aracını tıklatın.
  - *setvpoint* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kullanmak istediğiniz ön ayar görünümüne tıklayın.



**A** İzometrik bir bakış açısı seçmek için tıklayın. **B** Ortografik bir bakış açısı seçmek için tıklayın.

### Adlandırılmış görünüm oluşturma ve bunlara geçiş yapma


Bir çizim üzerinde çalışırken, çizimin farklı bölümleri arasında sık sık geçiş yaptığımızı fark edebilirsiniz. Örneğin, bir evin kat planını çiziyorsanız, evin belirli odalarını yakınlaştırabilir ve ardından evin tamamını görüntülemek için uzaklaştırabilirsiniz. Bunu yapmak için Kaydırma ve Yakınlaştırma komutlarını tekrarlayabilmenize rağmen, çizimin çeşitli görünümünü kaydetmek çok daha kolaydır. Daha sonra bu görünüm arasında hızlıca geçiş yapabilirsiniz.

Oluşturduğunuz ve *adlandırılmış görünüm* olarak adlandırılan bu özel görünüm, yalnızca görünüm yönü ve konumundan daha fazla ayarı kontrol edebilir - görsel stil, UCS, arka plan, perspektif ve lens uzunluğu, kırma vb. de içerebilirler.

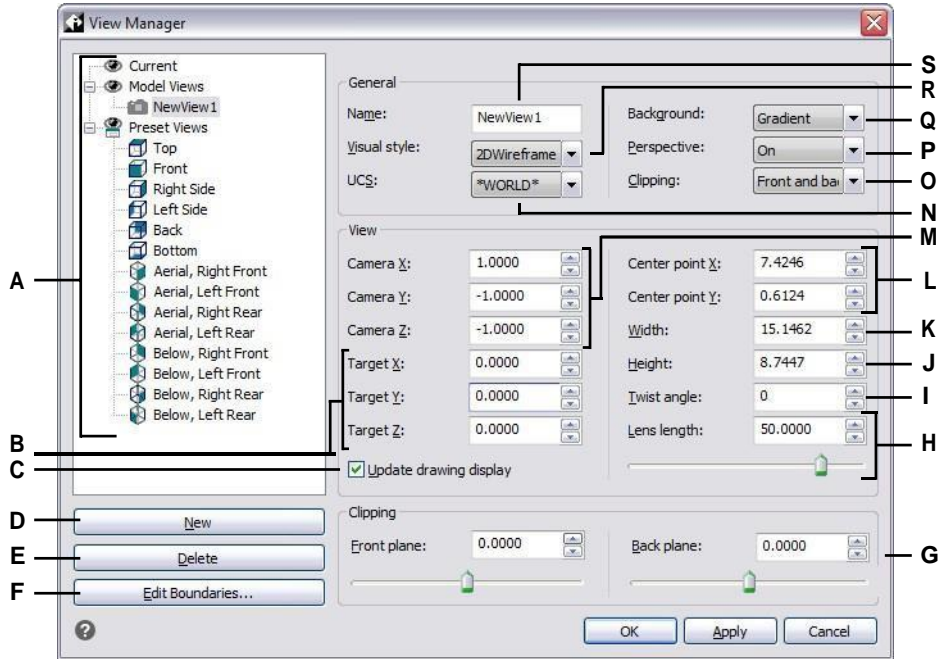
#### Adlandırılmış görünüm oluşturma

Adlandırılmış görünüm kaydedilebilir ve geçerli pencerede görüntülenebilir.

#### Çizimdeki geçerli görünüm için adlandırılmış bir görünüm oluşturmak için

- 1 View Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - ALCAD Explorer'ın Görünüm ögesinde, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeni'ye tıklayın.
- 3 Ad alanına görünüm için bir ad yazın.

- 4 İstedığınız seçenekleri seçin. Değişikliklerinizi belirttiğiniz gibi doğrudan çizimde görmek istiyorsanız Çizim görüntüsünü güncelle seçeneğini işaretleyin.
- 5 Tamamlandığında Tamam'a tıklayın.



- A** Geçerli görünüm, model görünümler (adlandırılmış görünümler ve kameralar) ve ön ayarlı görünümleri listeler.
- B** Seçilen görünümün hedef konumunun, görünümün yönlendirildiği x-, y- ve z-koordinatlarını girin.
- C** Ayarları değiştirdiğinizde işaretleme verileri otomatik olarak ekranda görüntülenir.
- D** Yeni bir görünüm oluşturmak için tıklayın.
- E** Seçilen görünümü silmek için tıklayın.
- F** Görünümün sınırlarını doğrudan çizimde seçmek için tıklayın.
- G** Seçilen görünümün kırma düzlemlerinin ön ve arka mesafelerini girin veya kaydırıcıyı hareket ettirin. Yalnızca Kırma uygun ayara getirildiğinde kullanılabilir.
- H** Seçilen görünümün mercekle uzunluğunu (milimetre) girin veya kaydırıcıyı hareket ettirin. Yalnızca Perspektif açık olduğunda kullanılabilir.
- I** Seçilen görünüm için büküm açısını girin.
- J** Bu seçilen görünümün yüksekliğini girin.
- K** Seçilen görünümün genişliğini girin.
- L** Bu seçilen görünümün merkez noktasının x ve y koordinatlarını girin.
- M** Seçilen görünümün kamera konumunun, görünümün yönlendirildiği x-, y- ve z-koordinatlarını girin.
- N** Seçilen görünüm için kullanıcı koordinat sistemini seçin.
- O** Seçilen görünümün sınır kırpmasının konumlandırılacağı yeri seçin.
- P** Seçilen görünüm için Kapalı (ortografik) veya Açık (perspektif) öğesini seçin. (Ardından mercekle uzunluğunu belirleyin.)
- Q** Seçilen görünüm için arka plan seçin. **R** Seçilen görünüm için bir görsel stil seçin. **S** Seçilen görünüm için yeni bir ad girin.

### Çizimdeki geçerli görünümün bir kısmı için adlandırılmış bir görünüm oluşturmak için

- 1 View Manager'ı (👁) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - ALCAD Explorer'ın Görünüm ögesinde, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yeni'ye tıklayın.
- 3 Ad alanına görünüm için bir ad yazın.
- 4 Görünümde istediğiniz ek değişiklikleri yapın. Ve değişikliklerinizi belirttiğiniz gibi doğrudan çizimde görmek istiyorsanız Çizim görüntüsünü güncelle seçeneğini işaretleyin.
- 5 Tamamlandığında Tamam'a tıklayın.

### Mevcut bir görünümünden adlandırılmış bir görünüm oluşturmak için

- 1 View Manager'ı (👁) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - ALCAD Explorer'ın Görünüm ögesinde, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Görünümler listesinde, yeni görünüm için temel olarak kullanmak istediğiniz ayarlara sahip görünümü seçin.
- 3 Yeni'ye tıklayın.
- 4 Ad alanına yeni görünüm için bir ad yazın.
- 5 Görünümde istediğiniz ek değişiklikleri yapın. Ve değişikliklerinizi belirttiğiniz gibi doğrudan çizimde görmek istiyorsanız Çizim görüntüsünü güncelle seçeneğini işaretleyin.
- 6 Tamamlandığında Tamam'a tıklayın.

---

#### View Manager şeffaf bir komut değildir.


*Örneğin, Önayarlı Bakış Noktaları veya Görünümü Tanımla komutları sırasında ya da çizimi yakınlaştırırken veya kaydırırken Görünüm Yöneticisi'ni kullanamazsınız.*

---

### Adlandırılmış bir görünüm için arka plan ayarlama

Oluşturduğunuz her adlandırılmış görünüm için bir düz renk, degrade veya görüntü arka planı atayabilirsiniz. Bu görünüme her geçtiğinizde, görünüme 2D Wireframe dışında herhangi bir görsel stil atanmışsa arka plan görüntülenir.

### Adlandırılmış bir görünümün arka planını ayarlamak için

- 1 View Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Menüden Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - ALCAD Explorer'ın Görünüm öğesinde, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
- 2 Arka planını ayarlamak istediğiniz model görünümünü seçin.
- 3 Görsel stil'de Kavramsal, Gizli veya Gerçekçi'yi seçin.
- 4 Arka Plan'da aşağıdakilerden birini seçin:
  - Katı
  - Gradyan
  - Resim
- 5 Arka Plan iletişim kutusunda seçimlerinizi yapın. Her seçenekle ilgili ayrıntıları görmek için [?] düğmesine tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

---

#### Geçerli görünüm için bir arka plan ayarlamak üzere Arka Plan komutunu kullanın.


*Geçerli görünüm için düz renk, degrade veya görüntü arka planı belirtmek için şunu yazın arka planını seçin ve seçimlerinizi yapın.*

---

### Adlandırılmış görünüme geçme

Bir veya daha fazla adlandırılmış görünümü kaydettikten sonra, Görünüm komutunu veya ALCAD Gezgini'ni kullanarak bu görünümlerden herhangi birini geçerli pencerede geri yükleyebilirsiniz.

### Adlandırılmış bir görünüme geçmek için

- 1 View Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Menüden Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Geçiş yapmak istediğiniz görünümü seçin.
- 3 Tamam'a tıklayın.

---

#### ALCAD Explorer'ı kullanarak adlandırılmış görünümler arasında da geçiş yapabilirsiniz.


*Araçlar > Görünümleri Keşfet'i seçin (Explorer'da), ardından istediğiniz adlandırılmış görünüme çift tıklayın.*

---

### Adlandırılmış görünümleri değiştirme

Adlandırılmış bir görünüm oluşturduktan sonra, ayarlarından herhangi birini değiştirebilir veya değişiklikleri çizerken bir önce ayar yapabilirsiniz. Yalnızca sizin oluşturduğunuz adlandırılmış görünümler değiştirilebilir; önceden ayarlanmış görünümler değiştirilemez.


### Adlandırılmış bir görünümün ayarlarını değiştirmek için

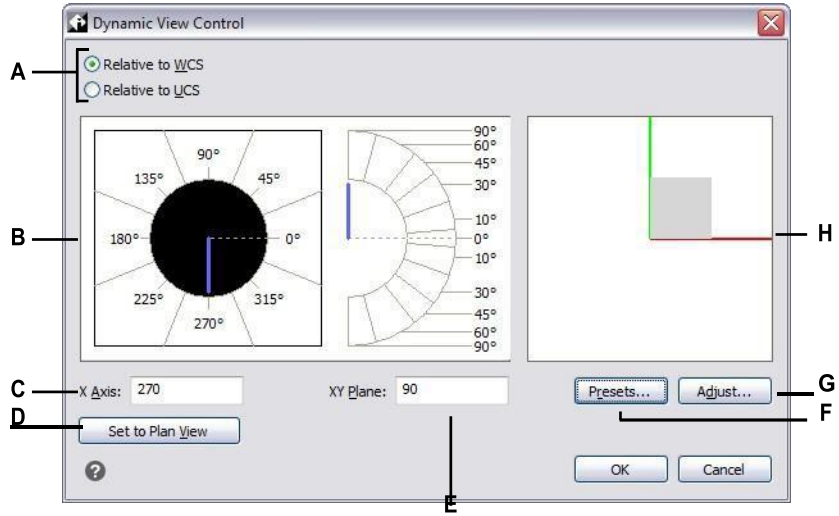
- 1 View Manager'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - ALCAD Explorer'ın Görünüm öğesinde, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yaptığımız değişiklikleri doğrudan çizimde görmek için Çizim ekranını güncelle seçeneğini işaretleyin.
- 3 İstedğiniz ayarları değiştirin.
- 4 Tamamlandığında Tamam'a tıklayın.

### Bir bakış açısı belirleme

Bakış açısını xy düzlemi içinde ve xy düzlemine göre dinamik olarak döndürebilir ve çizimi kaydırıp yakınlaştırabilirsiniz. Siz bakış açısı ayarlarını değiştirdikçe, çizim ekranı otomatik olarak güncellenir.

### Görünüm yönünü dinamik olarak ayarlamak için

- 1 Dinamik Görünüm Kontrolü'nü (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Dinamik Görünüm Kontrolü'nü (Görünümler'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Dinamik Görünüm Kontrolü'nü seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda Dinamik Görünüm Kontrolü aracını tıklatın.
  - *viewctl* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bakış açısını değiştirmek için seçimlerinizi yapın.
- 3 Komutu tamamlamak için Tamam'a tıklayın.

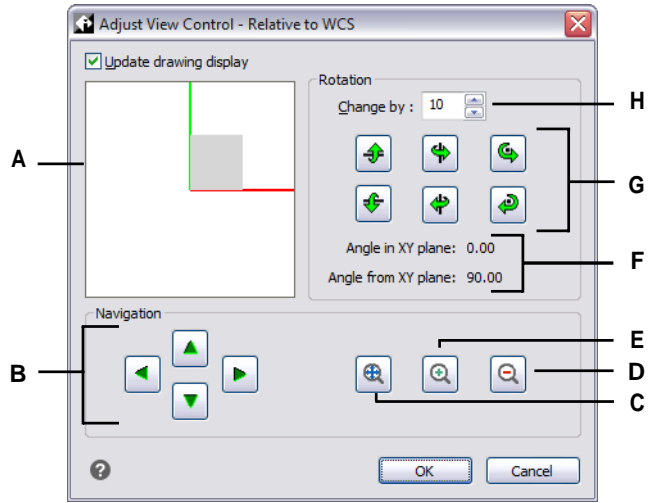


- A** Görüntüleme yönünün Dünya Koordinat Sistemine mi yoksa Kullanıcı Koordinat Sistemine mi göre olduğunu seçin.
- B** Geçerli görüntüleme yönü ayarlarını görüntüler. Yeni bir görüntüleme yönü seçmek için tıklayın.
- C** Açıyı x ekseninden girin.
- D** Görüntüleme yönünü plan görünümüne ayarlamak için tıklayın.
- E** Xy düzleminde açıyı girin.
- F** Önceden Ayarlanmış Bakış Noktaları iletişim kutusunu açmak için tıklayın ve önceden tanımlanmış ayarları kullanarak görüntüleme yönünü ayarlayın.
- G** ViewControl iletişim kutusunu tıklayın ve görüntüleme yönünü çizim ile etkileşimli olarak ayarlayın.
- H** Geçerli bakış açısını belirtir.

### Çizimle etkileşimli olarak bir görünüm yönü ayarlamak için

- Dinamik Görünüm Kontrolü'nü (👁️) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Dinamik Görünüm Kontrolü'nü (Görünümler'de) seçin.
  - Menüde, Görünüm > Dinamik Görünüm Kontrolü'nü seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda Dinamik Görünüm Kontrolü aracını tıklatın.
  - viewctl* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Ayarla'ya tıklayın.
- Çizim içinde 3B görüntüleme yönünü değiştirmek için seçimlerinizi yapın.
- Tamam'a tıklayın.
- Komutu tamamlamak için Tamam'a tıklayın.





- A Geçerli bakış açısını belirtir.
- B Çizimi kaydırmak için tıklayın.
- C Uzantıları yakınlaştırmak için tıklayın.
- D Uzaklaştırmak için tıklayın.
- E Yakınlaştırmak için tıklayın.
- F Geçerli bakış açısı yönünü gösterir.
- G Görünümü önceden tanımlanmış bir eksen etrafında döndürmek için tıklayın.
- H Dönme açısı artışını yazın veya seçin.

## Çizimi görüntülemek için kamera kullanma

Kameralar, bir konuma ve hedefe göre çizimlerin 3B görünümü için ayarları tanımlar. Kamera yüksekliğini, görünüm için kırpma sınırlarını ve diğer seçenekleri de belirleyebilirsiniz.

Bir kamerayı değiştirmek için, çizimde seçin ve tutamaklarını taşıyın veya Özellikler bölmesindeki uygun bağları değiştirin. Kameralar Görünüm Yöneticisi kullanılarak da değiştirilebilen adlandırılmış görünümlerdir. Özellikler bölmesi hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Varlıkların özelliklerini değiştirme" sayfa 343. Görünüm Yöneticisi hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Adlandırılmış görünümle çalışma" sayfa 284.

### Bir kamera oluşturmak için

- 1 Kamera Oluştur (📷) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Kamera Oluştur'u seçin (Görünümler'de).
  - Menüde, Görünüm > Kamera Oluştur öğesini seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Kamera Oluştur aracını tıklatın.
  - *Kamera* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kamera konumunu belirtin.
- 3 Görünümün hedef noktasını belirtin.

- 4 Daha fazla seçenek belirtmek için aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Ad** Kamera için yeni bir ad girin ve ardından Enter tuşuna basın.
  - **Konum** Yeni bir kamera konumu belirleyin, ardından Enter tuşuna basın.
  - **Yükseklik** Kameranın yüksekliğini belirtin, ardından Enter tuşuna basın.
  - **Hedef** Kamera görünümü için yeni bir hedef noktası belirleyin, ardından Enter tuşuna basın. Hedef konum görünümün merkezidir.
  - **Lens** Lensin uzunluğunu girin. Değer ne kadar büyük olursa görüş o kadar dar olur. Değer 600 veya daha az milimetre olmalıdır.
  - **Kırpma** Görünümü tanımlamaya yardımcı olan iki kırpma düzlemi vardır. Kamera ile ön kırpma düzlemi arasındaki her şey gizlenir ve arka kırpma düzlemi ile hedef arasındaki her şey gizlenir. Bir ön (veya arka) kırpma düzlemi belirlemek için Evet'i seçin, bir mesafe girin ve ardından Enter tuşuna basın. Kırpma düzlemini devre dışı bırakmak için her iki seçenek için de Hayır'ı seçin.
  - **Görünüm** Kamera oluşturulduğunda geçerli görünümü kamera ayarlarına geçirmek için Evet'i seçin. Kamera oluşturulduğunda geçerli görünümü aynı tutmak için Hayır'ı seçin.
- 5 Bitirdiğinizde Enter tuşuna basın.


### **Kamera görünümüne geçmek için**

- 1 View Manager'ı (👁) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni (Görünümler'de) seçin.
  - Menüden Görünüm > Görünüm Yöneticisi'ni seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda, Görünüm Yöneticisi aracına tıklayın.
  - *view* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir kamera görünümü seçin.
- 3 Tamam'a tıklayın.

## Geçerli çizimin plan görünümünü görüntüleme

Geçerli görüntüleme yönünü geçerli kullanıcı koordinat sisteminin (UCS), önceden kaydedilmiş bir UCS'nin veya Dünya Koordinat Sisteminin (WCS) plan görünümüne ayarlayabilirsiniz.

### Geçerli çizimin plan görünümünü görüntülemek için

- 1 Plan Görünümünü seçmek için aşağıdakilerden birini yapın :
  - Şeritte, Görünüm > Plan Görünümü'nü (Görünümler'de) seçin.
  - Menüden Görünüm > Plan Görünümü ögesini seçin.
  - Görünüm araç çubuğunda Plan Görünümü aracına tıklayın.
  - *Plan* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut kutusunda aşağıdakilerden birini seçin:
  - Mevcut, mevcut UCS'nin plan görünümünü görüntüler.
  - UCS kaydedilmiş bir UCS'nin plan görünümünü görüntüler. Program sizden UCS'nin adını sorar.
  - Dünya, WCS'nin plan görünümünü görüntüler.

## Üç boyutlu varlıklar oluşturma

ALCAD aşağıdaki üç boyutlu model türlerini destekler:

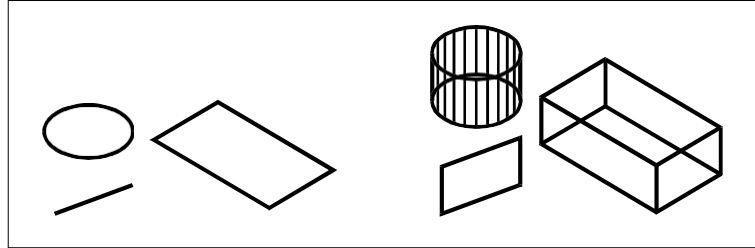
- Tel çerçeve modelleri, üç boyutlu bir varlığın kenarlarını tanımlayan çizgi ve eğrilerden oluşur. Üç boyutlu uzayda herhangi bir yere çizgiler, yaylar, çoklu çizgiler ve diğer iki boyutlu varlıklar çizerek bir tel çerçeve modeli oluşturabilirsiniz. Tel çerçeve modellerinin yüzeyleri yoktur; her zaman anahatlar olarak görünürler. Bir tel çerçeve modeli oluşturan her bir varlığı ayrı ayrı çizmeniz ve konumlandırmanız gerektiğinden, bir tel çerçeve modeli oluşturmak titiz ve zaman alıcı olabilir.
- Yüzey modelleri, hem kenarlardan hem de bu kenarlar arasındaki yüzeylerden oluşur. İki boyutlu düzlemsel varlıklara yükseklik ve kalınlık uygulayarak veya belirli üç boyutlu varlık oluşturma komutlarını kullanarak bir yüzey modeli oluşturabilirsiniz. Yüzey modelleri, yönlü, poligonal bir ağ oluşturan ayrı düzlemlerden oluşur.
- Akıllı yüzey modeli varlıkları olan faset model kafesleri, kompozit kafesler halinde birleştirilebilir ve daha çok katlar gibi işlenebilir.
- 3D katılar, yüzler ve kenarlardan oluşan üç boyutlu ACIS varlıklarıdır. 3B katılar hacimliymiş gibi görünür ve tel çerçeve ve yüzey modellerine göre daha kolay çalışılır. ALCAD, 3D katı taşınması, döndürülmesi ve ölçeklendirilmesi dahil olmak üzere görüntülenmesini ve sınırlı düzenlenmesini destekler. Ayrıca, ALCAD'in bazı sürümleri 3B katılar oluşturmaya ve bunları daha kapsamlı bir şekilde düzenlemenize olanak tanır.

### Yükseklik ve kalınlık uygulama

Varsayılan olarak, program yeni iki boyutlu varlıkları sıfır yükseklik ve kalınlıkla oluşturur. Üç boyutlu bir varlık oluşturma en kolay yolu, mevcut iki boyutlu bir varlığın yükseklik veya kalınlık özelliğini değiştirmektir.

Bir varlığın yüksekliği, varlığın çizildiği xy düzlemine göre z-koordinat konumudur. Yüksekliğin 0 olması, varlığın geçerli UCS'nin xy düzleminde çizildiğini gösterir. Pozitif yükseklikler bu düzlemin üzerinde; negatif elemanlar ise altındadır.

Bir varlığın kalınlığı, yüksekliğinin üstünde veya altında ekstrüde edildiği mesafedir. Pozitif bir kalınlık, varlığı pozitif z yönünde yukarı doğru çıkarır; negatif bir kalınlık ise negatif z yönünde aşağı doğru çıkarır. Kalınlık tüm varlığa eşit olarak uygulanır. Herhangi bir iki boyutlu varlığı, varlığın kalınlığını sıfır olmayan bir değere değiştirerek üç boyutlu bir varlığa dönüştürebilirsiniz. Örneğin, bir daire bir silindire, bir çizgi üç boyutlu bir düzleme ve bir dikdörtgen bir kutuya dönüşür.



İki boyutlu varlıklar.

Kalınlık eklenmiş iki boyutlu varlıklar.

Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak üç boyutlu varlıklar oluşturabilirsiniz:

- Üç boyutlu uzayda iki boyutlu varlıklar çizin.
- Yükseklik ve kalınlık ayarları ile iki boyutlu düzlemsel varlıkları üç boyutlu varlıklara dönüştürün.
- İki boyutlu düzlemsel varlıkları döndürerek veya ekstrüde ederek üç boyutlu varlıklara dönüştürün.
- Kutular, silindirler, koniler, kubbeler, küreler ve kamalar gibi üç boyutlu varlıklar oluşturun.

---

**Üç boyutlu katılar, ALCAD'in üç boyutlu ACIS katılarını destekleyen sürümleriyle gerçek katılar olarak çizilir.**

*Oluşturabileceğiniz üç boyutlu katılar şunlardır: kutu, koni, silindir, çanak, kubbe, piramit, küre, torus ve kama.*


---

Hali hazırda uygulanmış bir yükseklik ve kalınlığa sahip yeni varlıklar oluşturmak için varsayılan yükseklik ve kalınlık değerlerini değiştirebilirsiniz.


### Geçerli yüksekliği ayarlamak için

- 1 Yüksekliği seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (👉):
  - Şerit üzerinde Çizim > Yükseklik (Ayarlar'da) öğesini seçin.
  - Menüde, Biçim > Yükseklik öğesini seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Yükseklik aracına tıklayın.
  - *elev* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yükseklik İçin Yeni Geçerli Değeri belirtin ve ardından Enter tuşuna basın.

### Geçerli kalınlığı ayarlamak için

- 1 Kalınlığı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın :
  - Şeritte, Çizim > Kalınlık'ı (Ayarlar'da) seçin.
  - Menüde, Biçim > Kalınlık ögesini seçin.
  - Biçim araç çubuğunda Kalınlık aracını tıklatın.
  - *thickness* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kalınlık için Yeni Geçerli Değeri belirleyin ve ardından Enter tuşuna basın.

### Bir iletişim kutusu kullanarak geçerli yüksekliği ve kalınlığı ayarlamak için


- 1 Çizim Ayarlarını  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesi > Çizim Yardımcı Programları; Ana Sayfa > Çizim Ayarları (Yardımcı Programlar'da); veya Araçlar > Çizim Ayarları (Yönet'de) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Çizim Ayarları aracını tıklatın.
  - *dsettings* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 3D Ayarları sekmesine tıklayın.
- 3 Yüzeyler sekmesine tıklayın.
- 4 Geçerli kalınlığı değiştirmek için, Geçerli 3B Kalınlık kutusuna yeni bir kalınlık değeri yazın veya yeni bir kalınlık seçmek için oklara tıklayın.
- 5 Geçerli yüksekliği değiştirmek için, Geçerli 3B Yükseklik kutusuna yeni bir yükseklik değeri yazın veya yeni bir yükseklik seçmek için oklara tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.



**A** Geçerli üç boyutlu kalınlığı yazın veya seçin.

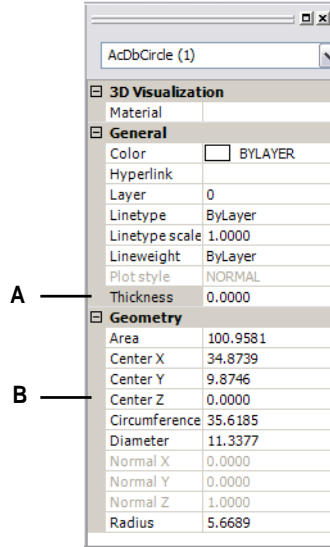
**B** Geçerli üç boyutlu yüksekliği yazın veya seçin.

### Mevcut bir varlığın kalınlığını ve yüksekliğini değiştirmek için

- 1 Özellikler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Değiştir > Özellikler'i seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Özellikler aracına tıklayın.
  - *entprop* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlığı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.  
ALCAD Özellikler paletini görüntüler (tam görünümü seçtiğiniz varlık türüne bağlıdır).
- 3 Kalınlığı değiştirmek için Kalınlık kutusuna yeni bir kalınlık değeri yazın veya yeni kalınlığı seçmek için oklara tıklayın.
- 4 Yüksekliği değiştirmek için, Z koordinat kutusuna (veya bazı varlıklarda Yükseklik kutusu vardır) yeni bir yükseklik değeri yazın veya yeni elemanı seçmek için oklara tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

**Bir varlığın kalınlığını deęiřtirdiđinizde, varlık t¼r¼n¼ deęiřtirmezsınız.**

*Bir varlıęı ekstr¼de etmek ve uę boyutlu bir katiya d¼n¼řt¼rmek istiyorsanız, Ekstr¼de Et komutunu kullanın. Bir y¼zeyi veya aę varlıęını kalınlařtırmak ve uę boyutlu bir katiya d¼n¼řt¼rmek istiyorsanız Kalınlařtır komutunu kullanın.*



**A** Yeni kalınlıęı yazın veya seęin.

**B** Yeni y¼kseklięi yazın veya seęin.




## Üç boyutlu yüzler oluşturma

Üç boyutlu uzayda bir düzlemin kesitinden oluşan üç boyutlu bir yüzey oluşturabilirsiniz. Üç veya daha fazla köşenin x,y,z koordinatlarını belirterek üç boyutlu bir yüzey tanımlarsınız. Dördüncü noktayı belirttikten sonra program, karmaşık bir üç boyutlu varlık oluşturmanıza olanak sağlamak için üçüncü nokta ve dördüncü nokta için dönüşümlü olarak ek yüzeyler istemeye devam eder. Her üç veya dört kenarlı düzlem ayrı bir üç boyutlu yüzey varlığı olarak oluşturulur.

### Üç boyutlu bir yüz oluşturmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

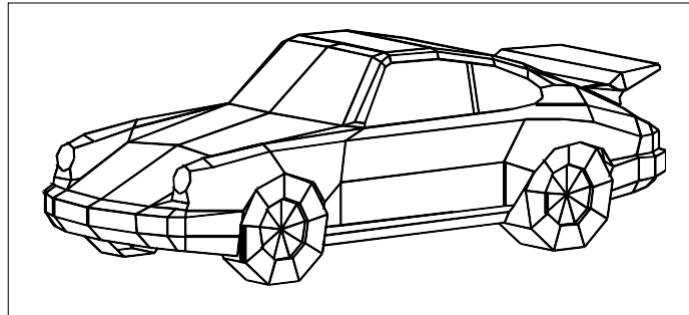
- 1 Yüz (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > 3B Yüz'ü seçin (3B Kafes Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Yüz öğesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Yüz aracını tıkklatın.
  - *face* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Üç boyutlu yüzün ilk noktasını belirtin.
- 3 İkinci, üçüncü ve dördüncü noktaları belirtin.
- 4 Ek yüzeyler için üçüncü ve dördüncü noktaları belirtin.
- 5 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

---

**Üç boyutlu bir yüzeyin herhangi bir kenarı veya tüm kenarları, içlerinde delikler bulunan varlıkları daha iyi bir modellemenize olanak sağlamak için görünmez olabilir.**

*Program sizden köşe noktalarını isterken, istem kutusunda Invisible Kenar öğesini seçerek bir sonraki kenarı görünmez yapın. Veya 3B yüz çizildikten sonra Kenar komutunu kullanın. Kenar komutu hakkında ayrıntılar için,*

---




Üç boyutlu yüzler kullanılarak oluşturulan üç boyutlu bir model örneği.

## Dikdörtgen kafesler oluşturma

Dört kenarlı çokgenlerden oluşan üç boyutlu dikdörtgen bir ağ oluşturabilirsiniz. Birincil (M yönü) ve ikincil (N yönü) örgü eksenleri boyunca köşe sayısını belirterek ve ardından her bir köşe için koordinatları belirterek örgü boyutunu belirlersiniz.

### Dikdörtgen bir örgü oluşturmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Mesh (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kafesler'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Kafes ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Kafes aracını tıklatın.
  - *mesh* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Birincil ağ eksenini boyunca köşe sayısını belirtin.
- 3 İkincil ağ eksenini boyunca köşe sayısını belirtin.
- 4 Her bir tepe noktası için koordinatları belirtin.
 

Son tepe noktası için koordinatların belirtilmesi ağı tamamlar ve komutu sonlandırır.

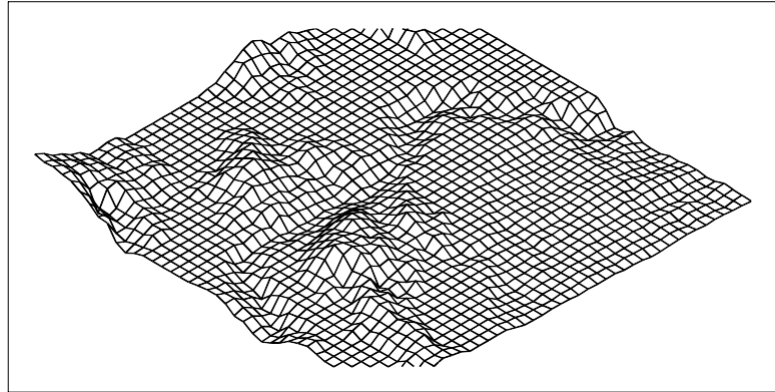
---

**Dikdörtgen kafesleri manuel olarak oluşturmak zahmetli olsa da, üç boyutlu arazi modelleri gibi karmaşık yüzeyleri temsil etmek için kullanılırlar.**

*Mesh aracı en çok aşağıdaki komut dosyaları veya LISP programları ile birlikte kullanıldığında yararlıdır*

*köşelerin koordinatlarını matematiksel olarak hesaplar.*

---




Dikdörtgen kafesler kullanılarak oluşturulan üç boyutlu bir arazi modeli örneği.

## Çok yüzeyli kafesler oluşturma

Üç veya daha fazla köşeyi birleştiren yüzeylerden oluşan bir çokgen ağ oluşturabilirsiniz. Önce her bir köşenin koordinatlarını belirlersiniz ve ardından her bir yüzü, o yüzün tüm köşeleri için köşe numaralarını ~~g~~ tanımlarsınız. Her bir yüzü oluştururken, her bir kenarın görünürlüğünü ve rengini kontrol edebilir ve her bir kenarı belirli katmanlara atayabilirsiniz.

### Bir çoklu yüzey ağı oluşturmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Polyface Mesh'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çok Yüzeyli Kafes'i seçin (3B Kafes Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Çok Yüzeyli Kafes öğesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda, Çok Yüzeyli Kafes aracını tıklatın.
  - *pf*ace yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Her bir tepe noktasının koordinatlarını belirtin.
 

Belirlediğiniz her tepe noktasından sonra, bir sonraki tepe noktası numarası görüntülenir ve sizden tepe noktasının koordinatları istenir. Koordinatları belirtin ve ardından Enter tuşuna basın. Numaralandırılmış her bir tepe noktası için koordinatları belirtmeye devam edin.
- 3 Tepe koordinatlarını belirlemeyi bitirmek için Enter tuşuna basın.
- 4 İlk yüzü tanımlayan tepe noktası numaralarını belirtin.
 

Adım 2'de koordinatları belirlediğinizde tanımlanan köşe numaralarını girerek yüzeyi belirlersiniz. Her yüzey üç veya daha fazla sayıda köşeden oluşabilir.
- 5 İlk yüzü tanımlamayı bitirmek için Enter tuşuna basın.
- 6 Tepe noktası numaralarını girerek bir sonraki yüzeyi belirtin.
- 7 Komutu tamamlamak için Enter tuşuna basın.

---

**Kenarlar görünmez hale getirilebilir.**

*Tepe noktasının numarasını negatif değer olarak yazın.*


---

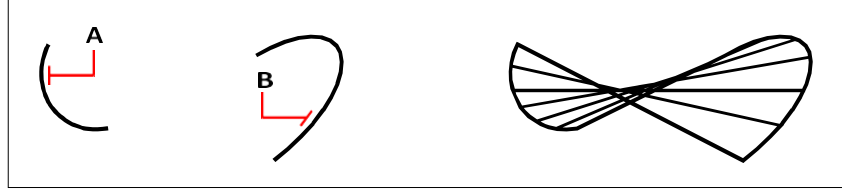
## Kurallı yüzey kafesleri oluşturma

Mevcut iki varlık arasındaki yüzeye yaklaşan üç boyutlu bir çokgen ağ olan kurallı bir yüzey oluşturabilirsiniz. Kurallı yüzeyi tanımlayan iki varlığı seçersiniz. Bu varlıklar yaylar, daireler, çizgiler, noktalar veya çoklu çizgiler olabilir.

## Kurallı bir yüzey ağı oluşturmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Çizgili Yüzey'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çizgili Yüzey'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çiz > 3B Kafesler > Çizgili Yüzey'i seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda, Çizgili Yüzey aracını tıklayın.
  - *rulesurf* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İlk tanımlayıcı varlığı seçin.
- 3 İkinci tanımlayıcı varlığı seçin.



Birinci (A) ve ikinci (B) tanımlayıcı varlıkları seçin.

Ortaya çıkan kurallı yüzey ağı.

**M-Yönlü Yüzey Sayısı değeri ağın yoğunluğunu kontrol eder. Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin, 3D Ayarları sekmesine tıklayın. Yüzeyler sekmesine tıklayın, ardından Yüzey Ayarları altında M-Yönlü Yüzey Sayısı değerini değiştirin.**

## Ekstrüde kafesler oluşturma

Bir yön vektörü boyunca bir yol eğrisini ekstrüde ederek oluşturulan yüzeye yaklaşan üç boyutlu bir çokgen ağ olan ekstrüde bir ağ oluşturabilirsiniz. Yol eğrisini ve yön vektörünü tanımlayan iki varlığı seçersiniz. Yön vektörünün uzunluğu, yol eğrisinin yön vektörü boyunca hareket ettirildiği mesafeyi belirler. Ekstrüde edilen varlık bir yay, daire, çizgi veya çoklu çizgi olabilir. Yön vektörü olarak bir çizgi veya açık çoklu çizgi seçebilirsiniz. Ortaya çıkan kafes, belirtilen yol boyunca uzanan bir dizi paralel çokgen düzlemden **dır**

İki tür ekstrüde kafes oluşturabilirsiniz:

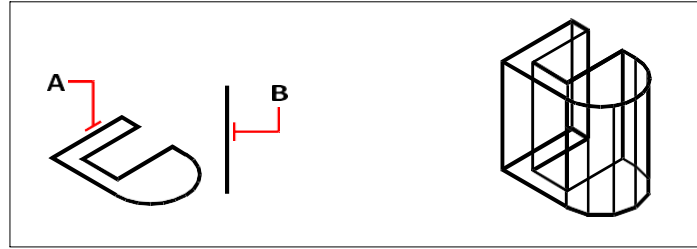
- Faset model kafesler, boolean işlemleri gibi gelişmiş özelliklerle değiştirilebilen akıllı kafeslerdir. Katılara benzerler ancak daha hafiftirler ve kütle özelliklerine sahip değildirler.
- Yüzey kafesleri basit kafeslerdir.

### Ekstrüde faset model ağı oluşturmak için

- 1 Ekstrüde ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Ekstrüde Et'i seçin (Faset Model Kafeslerinde).
  - Menüde Çizim > Faset Model Kafesleri > Ekstrüde ögesini seçin.
  - Facet Model Meshes araç çubuğunda Ekstrüde aracına tıklayın.
  - *fmextrude* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekstrüde edilecek varlığı seçin.
- 3 Ekstrüzyon yolunu seçin, yönü belirtin veya yüksekliği belirtin.

### Ekstrüde bir yüzey ağı oluşturmak için

- 1 Ekstrüde Yüzey ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Ekstrüde Yüzey'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Ekstrüde Yüzey'i seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda, Ekstrüde Yüzey aracını tıklattın.
  - *ai\_tabsurf* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekstrüde edilecek varlığı seçin.
- 3 Ekstrüzyon yolunu seçin.



Ekstrüzyon yapılacak varlığı (A) ve ekstrüzyonu seçin yol (B).

Elde edilen ekstrüde yüzey ağı.

---

**M-Yönlü Yüzey Sayısı** değeri ağın yoğunluğunu kontrol eder. *Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin, 3D Ayarları sekmesine tıklayın, Yüzeyler sekmesine tıklayın, ardından Yüzey Ayarları altında M-Yönlü Yüzey Sayısı'nı değiştirin.*

---

**Ekstrüde edilmiş bir ağ, ekstrüde edilmiş bir katıdan farklıdır.**

*Bir varlığı ekstrüde etmek ve üç boyutlu bir katıya dönüştürmek istiyorsanız, Ekstrüde komutunu kullanın.*

---


## Döndürülmüş kafesler oluşturma

İki boyutlu bir profilin bir eksen etrafında döndürülmesiyle oluşturulan yüzeye yaklaşan üç boyutlu bir çokgen ağ olan bir döndürülmüş ağ oluşturabilirsiniz. Profili ve eksenini tanımlayan iki varlığı seçersiniz. Ayrıca başlangıç açısını ve profilin döndürüleceği derece sayısını da belirlersiniz.

Profili 360 derece döndürmek kapalı bir üç boyutlu ağ oluşturur. İki tür döndürülmüş kafes oluşturabilirsiniz:

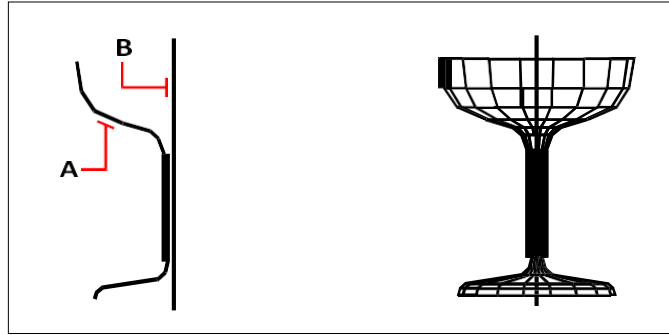
- Faset model kafesler, gelişmiş özelliklerle değiştirilebilen akıllı kafeslerdir boole işlemleri gibi. Katılara benzerler ancak daha hafiftirler ve kütle özelliklerine sahip değildirler.
- Yüzey kafesleri basit kafeslerdir. M-Yönlü Yüzeylerin Sayısı değerinin M<sub>Yön</sub> (devir eksenini etrafında) ağ yoğunluğunu (ağ parçalarının sayısını) belirlediğini unutmayın. N-Yönlü Kafes Yoğunluğu değeri N-yönündeki (devir eksenini boyunca) kafes yoğunluğunu (kafes parçalarının sayısını) belirler.

### Döndürülmüş bir faset model ağı oluşturmak için

- 1 Revolve () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Döndür'ü seçin (Faset Model Kafeslerinde).
  - Menüde Çizim > Faset Model Kafesleri > Döndür'ü seçin.
  - Facet Model Meshes araç çubuğunda, Revolve aracına tıklayın.
  - *fmrevolve* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Döndürülecek varlığı seçin.
- 3 Devir eksenini tanımlamak için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bir başlangıç noktası ve bir bitiş noktası belirtin.
  - Eksenini belirleyen bir varlık seçmek için Varlık öğesini seçin ve Enter tuşuna basın.
  - X eksenini seçmek için X Eksenini öğesini seçin.
  - Eksenleri seçmek için Y Eksenini seçin.
- 4 Devir açısını belirtin.

### Döndürülmüş bir yüzey ağı oluşturmak için

- 1 Döndürülmüş Yüzeyi ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Döndürülmüş Yüzey'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Döndürülmüş Yüzey'i seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda, Döndürülmüş Yüzey aracını tıklatın.
  - *revsurf* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Döndürülecek varlığı seçin.
- 3 Devir eksenini olarak kullanılacak varlığı seçin.
- 4 Başlangıç açısını belirtin.
- 5 Varlığı döndürmek için derece sayısını belirtin.



Döndürülecek varlığı (A) ve devrim eksenini (B).

Ortaya çıkan döner yüzey ağı.

### M-Yönlü Yüzeylerin Sayısı ve N-Yönlü Ağ Yoğunluğu değerleri ağıın yoğunluğunu kontrol eder.


*Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin, 3B Ayarları sekmesine tıklayın, Yüzeyler sekmesine tıklayın, ardından Yüzey Ayarları altında, M Yönlü Yüzeylerin Sayısı ve N Yönlü Mesh Yoğunluğu değerlerini değiştirin.*

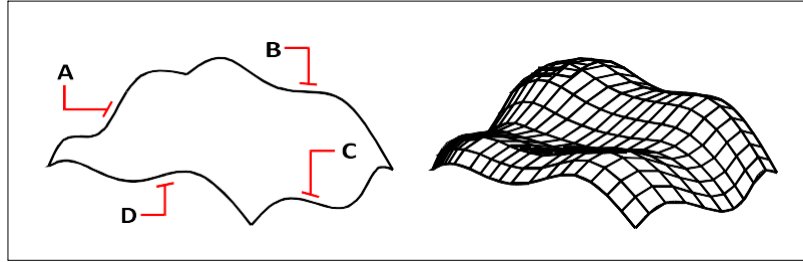
## Kenar tanımlı Coons yüzey yama kafesleri oluşturma

Coons yüzey yaması adı verilen bir yüzey, dört kenarı birleştiren bir ağ oluşturabilirsiniz. Kenarları tanımlayan varlıkları seçersiniz. Kenar varlıkları yaylar, çizgiler veya çoklu çizgiler olabilir. Dört kenar varlığı kapalı bir döngü oluşturmalı ve uç noktaları paylaşmalıdır. Bir yama, dört bitişik kenar arasında enterpole edilen iki kübik bir yüzeydir (bir eğri M yönünde, diğeri N yönünde uzanır). Kenarları istediğiniz sırada seçebilirsiniz. Seçtiğiniz ilk kenar ağı M yönünü belirler.

### Kenar tanımlı bir Coons yüzey yama ağı oluşturmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Coons Surface'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Coons Yüzeyi'ni seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Coons Yüzeyi ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda, Coons Surface aracını tıklatın.
  - *edgesurf* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İlk kenarı seçin.
- 3 İkinci, üçüncü ve dördüncü kenarları seçin.



Dört olarak kullanılacak varlıkları seçin kenarlar (A, B, C ve D).

Ortaya çıkan Coons yüzey yama ağı.

**M-Yönlü Yüzeylerin Sayısı ve N-Yönlü Ağ Yoğunluğu değerleri ağın yoğunluğunu kontrol eder.**

*Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin, 3B Ayarları sekmesine tıklayın, Yüzeyler sekmesine tıklayın. ardından Yüzey Ayarları altında, M Yönlü Yüzeylerin Sayısı ve N Yönlü Mesh Yoğunluğu değerlerini değiştirin.*

## Kutu oluşturma

Dikdörtgen kutular veya küpler oluşturabilirsiniz. Bir kutu altı dikdörtgen yüzey düzleminden oluşur. Kutunun tabanı her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemine paraleldir. Bir köşe veya kutunun merkezini belirterek kutuyu konumlandırabilirsiniz. İkinci bir köşe ve yükseklik belirterek; kutuyu bir küp olarak tanımlayarak ve ardından uzunluğunu sağlayarak; ya da uzunluk, genişlik ve yüksekliği belirterek kutunun boyutunu belirlersiniz.



### ACIS katı olarak bir kutu oluşturmak için

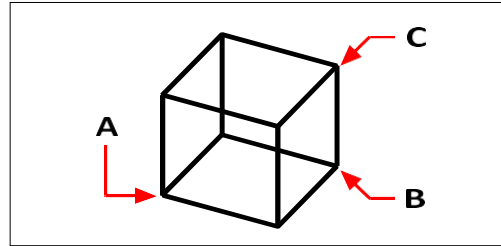
- 1 Kutu (📦) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kutu'yu seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Kutu ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Kutu aracını tıklatın.
  - Type *kutusunu seçin* ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tabanın ilk köşesini belirtin.
- 3 Tabanın karşı köşesini belirtin.
- 4 Yüksekliği belirtin.

### Facet Model ağı olarak bir kutu oluşturmak için

- 1 Kutu (📦) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kutu (Faset Modeli Kafeslerinde) ögesini seçin.
  - Menüden Çizim > Faset Model Kafesleri > Kutu ögesini seçin.
  - Facet Model Meshes araç çubuğunda Kutu aracını tıklatın.
  - *fmbbox* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tabanın ilk köşesini belirtin.
- 3 Tabanın karşı köşesini belirtin.
- 4 Yüksekliği belirtin.

### 3B ağ olarak bir kutu oluşturmak için

- 1 Kutu (📦) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kutu'yu seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Kutu ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Kutu aracını tıklatın.
  - *ai\_box* yazın ve ardından enter tuşuna basın.
- 2 Tabanın ilk köşesini belirtin.
- 3 Tabanın karşı köşesini belirtin.
- 4 Yüksekliği belirtin.




Tabanın ilk köşesi (A), tabanın karşı köşesi (B) ve yükseklik (C).


## Takoz oluřturma

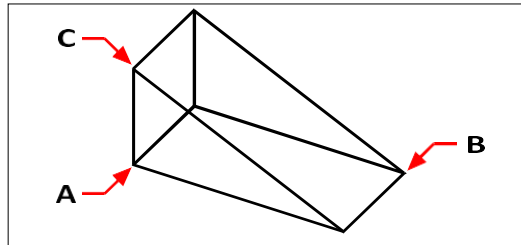
Beř yzey dzyzleminden oluřan uę boyutlu kamalar oluřturabilirsiniz. Takozun tabanı her zaman geęerli UCS'nin xy dzyzlemine paraleldir ve eęimli yzzy il k oēenin karřısındadır. Yzseklik her zaman z eksenine paraleldir. Bir k oēe ya da kamanın merkezini belirterek kamanın ~~konum~~belirlersiniz. İkinci bir k oēe ve yzseklik belirterek; belirli bir uzunluęa sahip bir kypü temel olarak kamayı tanımlayarak ya da uzunluk, geniřlik ve yzseklięi belirterek kamanın boyutunu belirlersiniz.

### ACIS katısı olarak bir kama oluřturmak ięin

- 1 Wedge'i (  ) seęmek ięin ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, 3B iz > Kama'yı seęin (3B Katı iz'de).
  - Menüde izim > 3B Katılar > Kama oęesini seęin.
  - 3B Katılar iz araę ubuęunda Kama aracını tıklatın.
  - *wedge* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Tabanın ilk k oēesini belirtin.
- 3 Tabanın karřı k oēesini belirtin.
- 4 Yzseklięi belirtin.

### 3B aę olarak bir kama oluřturmak ięin

- 1 Wedge'i (  ) seęmek ięin ařaęıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, 3B iz > Kama'yı seęin (3B Kafesler iz'de).
  - Menüde izim > 3B Kafesler > Kama oęesini seęin.
  - 3B Kafes iz araę ubuęunda Kama aracına tıklayın.
  - *ai\_wedge* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Tabanın ilk k oēesini belirtin.
- 3 Tabanın karřı k oēesini belirtin.
- 4 Yzseklięi belirtin.




Tabanın ilk k oēesi (A), tabanın karřı k oēesi (B) ve yzseklik (C).


## Koni oluřturma

Dairesel bir tabanla tanımlanan ve tabana dik bir noktaya doğru sıvrılan üç boyutlu koniler oluřturabilirsiniz. Koninin tabanı her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemine paraleldir; koninin yükseklięi her zaman z eksenine paraleldir. Tabanın merkezini belirleyerek koniyi konumlandırırınız. Tabanın yarıçapını veya çapını ve yükseklięi belirterek koninin boyutunu belirlersiniz.


### ACIS katısı olarak bir koni oluřturmak için

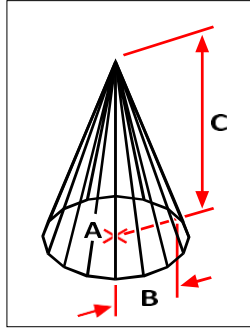
- 1 Koniyi seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (  ):
  - řeritte, 3B Çiz > Koni'yi seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüden Çizim > 3B Katılar > Koni öęesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuęunda Koni aracını tıkladın.
  - *cone* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Koninin tabanının merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Yükseklięi belirtin.

### Faset Modeli aęı olarak bir koni oluřturmak için

- 1 Koniyi seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (  ):
  - řeritte, 3B Çiz > Koni (Faset Modeli Kafeslerinde) öęesini seçin.
  - Menüde Çizim > Faset Model Kafesleri > Koni öęesini seçin.
  - Faset Modeli Kafesleri araç çubuęunda Koni aracına tıkladın.
  - *fmcone* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Koninin tabanının merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Yükseklięi belirtin.

### 3D aę olarak bir koni oluřturmak için

- 1 Koniyi seçmek için ařaęıdakilerden birini yapın (  ):
  - řeritte, 3B Çiz > Koni'yi seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Koni öęesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuęunda Koni aracını tıkladın.
  - *ai\_cone* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Koninin tabanının merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Yükseklięi belirtin.



Tabanın merkezi (A), tabanın yarıçapı (B) ve yüksekliği (C).


### Piramitlerin oluşturulması

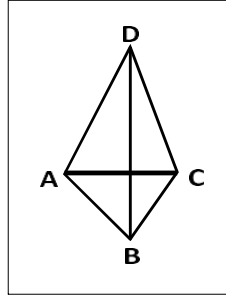
Tetrahedronlar (üç kenarlı piramitler) veya dört kenarlı piramitler oluşturabilirsiniz. Ortaya çıkan piramidin kenarları bir noktada (tepe noktası) birleşebilir veya üç ya da dört kenarlı bir tepe oluşturabilir. Dört kenarlı bir piramidin kenarları iki nokta tarafından tanımlanan bir sırt boyunca da birleşebilir. Piramidin tabanı her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemine paraleldir. Piramidi, tabanın bir köşesini belirterek konumlandırabilirsiniz. Piramidin boyutunu taban noktalarını ve tepe noktasını, üst yüzeyin köşelerini veya sırtın uç noktalarını belirterek belirlersiniz.

#### ACIS katısı olarak bir tetrahedron oluşturmak için

- 1 Piramidi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (◆):
  - Şeritte, 3B Çiz > Piramit'i seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çiz > 3B Katılar > Piramit ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Piramit aracını tıklayın.
  - *Pyramid* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Piramidin tabanı için ilk noktayı belirtin.
- 3 İkinci ve üçüncü noktaları belirtin.
- 4 Komut kutusunda Tetrahedron ögesini seçin.
- 5 Tetrahedronun tepe noktasını belirtin.


### 3D ağ olarak bir tetrahedron oluşturmak için

- 1 Piramidi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, 3B Çiz > Piramit'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Piramit ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Piramit aracını tıklatın.
  - *ai\_pyramid* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Piramidin tabanı için ilk noktayı belirtin.
- 3 İkinci ve üçüncü noktaları belirtin.
- 4 Komut kutusunda Tetrahedron ögesini seçin.
- 5 Tetrahedronun tepe noktasını belirtin.



Tabanın birinci noktası (A), ikinci noktası (B) ve üçüncü noktası (C) ve tepe noktası (D).

### Faset Modeli ağ olarak bir piramit oluşturmak için

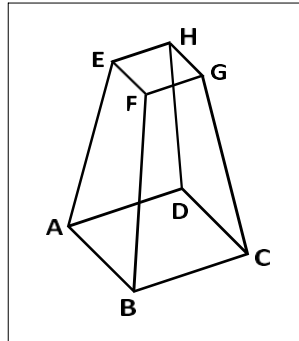
- 1 Piramidi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, 3B Çiz > Piramit (Faset Modeli Kafeslerinde) ögesini seçin.
  - Menüden Çiz > Faset Modeli > Piramit ögesini seçin.
  - Faset Model Kafesleri araç çubuğunda Piramit aracını tıklayın.
  - *fmpyramid* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Piramidin tabanı için merkez noktasını belirtin.
- 3 Piramidin tabanı için yarıçapı belirtin.
- 4 Yüksekliği belirtin.

**ACIS katısı olarak düzlemsel tepeye sahip bir piramit oluşturmak için**

- 1 Piramidi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (◆):
  - Şeritte, 3B Çiz > Piramit'i seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çiz > 3B Katılar > Piramit ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Piramit aracını tıklatın.
  - *Pyramid* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Piramidin tabanı için ilk noktayı belirtin.
- 3 İkinci, üçüncü ve dördüncü noktaları belirtin.
- 4 Komut kutusunda Üst Yüzey ögesini seçin.
- 5 Piramidin üst yüzeyindeki ilk noktayı belirtin.
- 6 İkinci, üçüncü ve dördüncü noktaları belirtin.

**3B ağ olarak düzlemsel tepeye sahip bir piramit oluşturmak için**

- 1 Piramidi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (▲):
  - Şeritte, 3B Çiz > Piramit'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Piramit ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Piramit aracını tıklatın.
  - *ai\_pyramid* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Piramidin tabanı için ilk noktayı belirtin.
- 3 İkinci, üçüncü ve dördüncü noktaları belirtin.
- 4 Komut kutusunda Üst Yüzey ögesini seçin.
- 5 Piramidin üst yüzeyindeki ilk noktayı belirtin.
- 6 İkinci, üçüncü ve dördüncü noktaları belirtin.




Tabanın birinci noktası (A), ikinci noktası (B), üçüncü noktası (C) ve dördüncü noktası (D) ve üst yüzeyin birinci noktası (E), ikinci noktası (F), üçüncü noktası (G) ve dördüncü noktası (H).


## Silindir oluřturma

Dairesel bir tabanla tanımlanan silindirler oluřturabilirsiniz. Bir silindirin tabanı her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemine paraleldir; bir silindirin yüksekliđi her zaman z eksenine paraleldir. Tabanın merkezini belirleyerek bir silindiri konumlandırabilirsiniz. Tabanın yarıçapını veya çapını ve yüksekliđi belirterek bir silindirin boyutunu belirlersiniz.


### ACIS katısı olarak bir silindir oluřturmak için

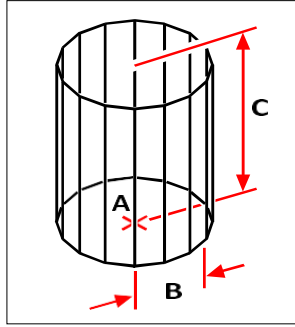
- 1 Silindir (  ) seçmek için ařađıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, 3B Çiz > Silindir'i seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Silindir öđesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuđunda Silindir aracını tıkladın.
  - *Silindir* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Silindir tabanının merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Yüksekliđi belirtin.

### Bir Facet Model ađı olarak silindir oluřturmak için

- 1 Silindir (  ) seçmek için ařađıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, 3B Çiz > Silindir (Faset Modeli Kafeslerinde) öđesini seçin.
  - Menüden Çizim > Faset Modeli > Silindir öđesini seçin.
  - Faset Modeli Çiz araç çubuđunda Silindir aracına tıklayın.
  - *facet\_cylinder* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Silindir tabanının merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Yüksekliđi belirtin.

### Bir silindiri 3B ađ olarak oluřturmak için

- 1 Silindir (  ) seçmek için ařađıdakilerden birini yapın:
  - řeritte, 3B Çiz > Silindir'i seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Silindir öđesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuđunda Silindir aracını tıkladın.
  - *ai\_cylinder* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Silindir tabanının merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Yüksekliđi belirtin.



Tabanın merkezi (A), tabanın yarıçapı (B) ve yükseklik (C).

## Küreler oluşturma

Küreler oluşturabilirsiniz. Bir kürenin enlem çizgileri her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemine paraleldir; merkezi eksen her zaman z eksenine paraleldir. Bir küreyi merkez noktasını belirterek **kurulus** Bir kürenin boyutunu yarıçapını ya da çapını belirterek belirlersiniz.

### ACIS katısı olarak bir küre oluşturmak için

- 1 Küre ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte 3B Çiz > Küre'yi seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çiz > 3B Katılar > Küre öğesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Küre aracını tıklayın.
  - *sphere* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kürenin merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.

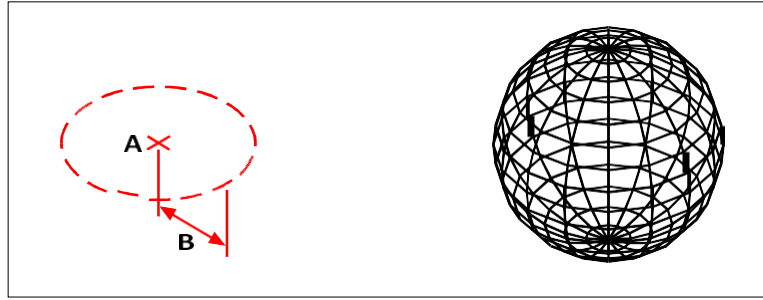
### Faset Modeli ağı olarak bir küre oluşturmak için

- 1 Küre ( ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Küre (Faset Modeli Kafeslerinde) öğesini seçin.
  - Menüden Çizim > Faset Modeli > Küre öğesini seçin.
  - Faset Modeli Çiz araç çubuğunda Küre aracını tıklayın.
  - *fmsphere* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kürenin merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.



### 3B ağ olarak bir küre oluşturmak için

- 1 Küre (🌐) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Küre'yi seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Küre ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Küre aracını tıklatın.
  - *ai\_sphere* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kürenin merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.
- 4 Xy düzlemine dik olan uzunlamasına kesitlerin sayısını belirtin.
- 5 Xy düzlemine paralel olan enlemsel kesitlerin sayısını belirtin.



Kürenin merkezi (A) ve yarıçapı (B) Ortaya çıkan küre.

### Yemeklerin hazırlanması

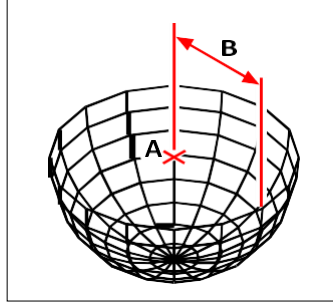
Üç boyutlu bir çanak oluşturabilirsiniz. Bir çanağın enlem çizgileri her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemi ile paraleldir; merkezi eksen her zaman z eksenine paraleldir. Bir çanağı merkez noktasını belirleyerek konumlandırabilirsiniz. Bir çanağın boyutunu yarıçapını ya da çapını belirterek belirlersiniz.

### ACIS katı olarak bir tabak oluşturmak için

- 1 Bulaşık (🍽️) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde 3B Çiz > Çanak'ı seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Çanak ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Çanak aracını tıklatın.
  - *dish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çanağın merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.

### Bir çanağı 3B ağ olarak oluşturmak için

- 1 Bulaşık (🍽️) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çanak'ı seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Çanak ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Çanak aracına tıklayın.
  - *ai\_dish* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çanağın merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.



Çanağın merkezi (A) ve yarıçapı (B).

### Kubbelerin oluşturulması

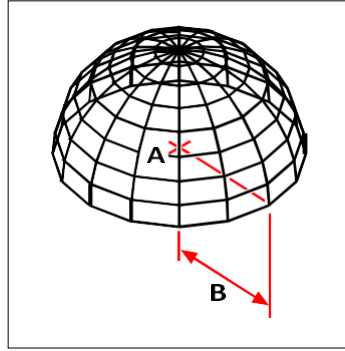
Üç boyutlu bir kubbe oluşturabilirsiniz. Bir kubbenin enlem çizgileri her zaman geçerli UCS'nin xy düzlemine paraleldir; merkezi eksen her zaman z eksenine paraleldir. Bir kubbeyi merkez noktasını belirterek konumlandırabilirsiniz. Bir kubbenin boyutunu yarıçapını ya da çapını belirterek belirlersiniz.

#### ACIS katısı olarak bir kubbe oluşturmak için

- 1 Dome (🏠) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kubbe'yi seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çiz > 3B Katılar > Kubbe ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Kubbe aracını tıklatın.
  - *dome* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kubbenin merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.

### 3B ağ olarak bir kubbe oluşturmak için

- 1 Dome (🌐) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kubbe'yi seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Kubbe ögesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Kubbe aracını tıklatın.
  - *ai\_dome* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kubbenin merkezini belirtin.
- 3 Yarıçapı veya çapı belirtin.



Kubbenin merkezi (A) ve yarıçapı (B).

### Tori yaratmak

Torus olarak bilinen üç boyutlu çörek veya halka şeklinde bir varlık oluşturabilirsiniz. Bir halkanın çapı her zaman mevcut UCS'nin xy düzlemine paraleldir. Bir torus, bir dairenin daire düzleminde çizilen ve geçerli UCS'nin z eksenine paralel bir çizgi etrafında döndürülmesiyle oluşturulur. Bir torusu merkez noktasını belirterek konumlandırırız. Bir torusun boyutunu, toplam çapını veya yarıçapını ve tüpün (döndürülen daire) çapını veya yarıçapını belirterek belirlersiniz.

### ACIS katısı olarak bir torus oluşturmak için

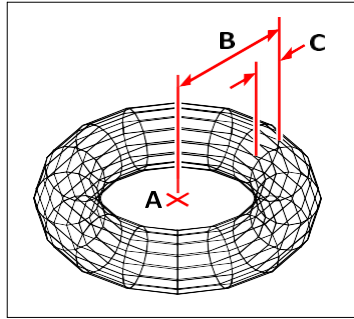
- 1 Torus'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🌀):
  - Şeritte 3B Çiz > Torus'u seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüden Çizim > 3B Katılar > Torus ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Torus aracını tıklatın.
  - *Torus* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tüm torusun merkezini belirtin.
- 3 Tüm torusun yarıçapını veya çapını belirtin.
- 4 Torus gövdesinin yarıçapını veya çapını belirtin.

### Facet Model ağı olarak bir torus oluşturmak için

- 1 Torus'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte, 3B Çiz > Torus (Faset Modeli Kafeslerinde) öğesini seçin.
  - Menüden Çizim > Faset Model Kafesleri > Torus öğesini seçin.
  - Faset Modeli Çiz araç çubuğunda Torus aracına tıklayın.
  - *fmtorus* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tüm torusun merkezini belirtin.
- 3 Tüm torusun yarıçapını veya çapını belirtin.
- 4 Torus gövdesinin yarıçapını veya çapını belirtin.

### 3B ağ olarak bir torus oluşturmak için

- 1 Torus'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte 3B Çiz > Torus'u seçin (3B Kafesler Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Torus öğesini seçin.
  - 3B Kafes Çiz araç çubuğunda Torus aracına tıklayın.
  - *ai\_torus* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tüm torusun merkezini belirtin.
- 3 Tüm torusun yarıçapını veya çapını belirtin.
- 4 Torus gövdesinin yarıçapını veya çapını belirtin.
- 5 Xy düzlemine dik olan uzunlamasına kesitlerin sayısını belirtin.
- 6 Xy düzlemine paralel olan enlemsel bölümlerin sayısını belirtin.



Tüm torusun merkezi (A) ve yarıçapı (B) ve gövdenin yarıçapı (C).


### Bölge oluşturma

Kapalı bir varlığı iki boyutlu bir bölgeye dönüştürebilirsiniz. Bir bölge oluşturduktan sonra, çeşitli üç boyutlu araçları kullanarak bölgeyi değiştirebilirsiniz. Örneğin, bir kareden bir bölge oluşturabilir ve ardından üç boyutlu bir küp oluşturmak için kareyi dışarı çıkarabilirsiniz.

Çoklu çizgiler, çokgenler, daireler, elipsler, kapalı spline'lar ve donut'lar gibi kapalı varlıklardan bölgeler oluşturabilirsiniz.

Bölge oluşturmanın genellikle çizim üzerinde görünür bir etkisi yoktur. Ancak, orijinal varlığın bir genişliği veya çizgi ağırlığı varsa, bölgeyi oluşturduğunuzda bu bilgiler kaybolur.

### Bir bölge oluşturmak için

1 Bölge seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şeritte, 3B Çiz > Bölge'yi seçin (3B Katı Çiz'de).
- Menüde Çizim > 3B Katılar > Bölge'yi seçin.
- 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Bölge aracını tıklatın.
- *region* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Bölgeyi oluşturmak için varlıkları seçin.


3 Enter tuşuna basın.

Komut çubuğunda kaç bölge oluşturduğunu açıklayan bir mesaj görüntülenir.

### Ekstrüde katılar oluşturma

Çoklu çizgiler, çokgenler, daireler, elipsler, kapalı spline'lar, donut'lar ve bölgeler gibi kapalı varlıkları ekstrüde ederek üç boyutlu katılar oluşturabilirsiniz. Varlığı seçilen bir yol boyunca ekstrüde edebilir veya yüksekliğini ve koniklik açısını belirleyebilirsiniz.

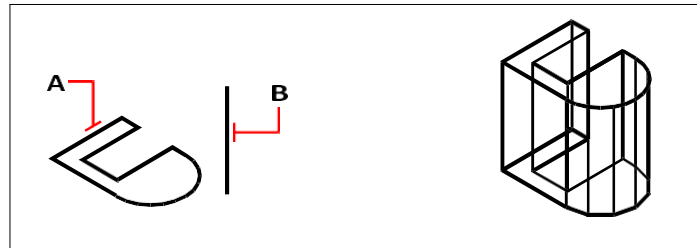
### Ekstrüde edilmiş bir katı oluşturmak için

1 Extrude (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, 3B Çiz > Ekstrüde Et'i seçin (3B Katı Çiz'de).
- Menüde Çizim > 3B Katılar > Ekstrüzyon'u seçin.
- 3B Katılar Çiz araç çubuğunda, Ekstrüzyon aracını tıklatın.
- *Extrude* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Extrude edilecek varlığı seçin.

3 Ekstrüzyon yolunu seçin veya yüksekliği belirtin.




Ekstrüzyon yapılacak varlığı (A) ve ekstrüzyonu seçin yol (B).

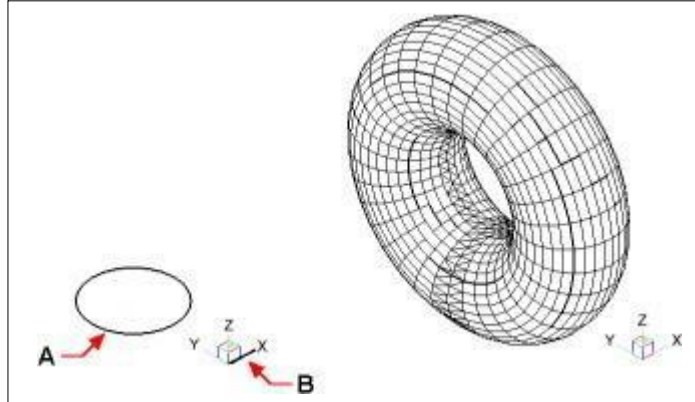
Elde edilen ekstrüde Sağlam.

## Dönen katılar oluşturma

Çoklu çizgiler, çokgenler, daireler, elipsler ve bölgeler gibi kapalı varlıkları döndürerek üç boyutlu katılar oluşturabilirsiniz. Varlığı tanımlanmış bir eksen, çizgi, çoklu çizgi veya iki nokta etrafında döndürebilirsiniz.

### Dönen bir katı oluşturmak için

- 1 Revolve (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Döndür'ü seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Döndür'ü seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda, Döndürme aracını tıklatın.
  - *revolve* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Döndürülecek varlığı seçin.
- 3 Devir eksenini tanımlamak için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bir başlangıç noktası ve bir bitiş noktası belirtin.
  - Ekseni belirleyen bir varlık seçmek için *e* yazın ve Enter tuşuna basın.
  - *x* yazın ve x eksenini seçmek için Enter tuşuna basın.
  - *y* yazın ve y eksenini seçmek için Enter tuşuna basın.
- 4 Devir açısını belirtin.



Döndürülecek varlığı (A) ve etrafında döndürüleceği eksen (B) ve bunu takip eden devir açısı.

Ortaya çıkan döner Sağlam.

## Lofted katılar ve yüzeyler oluşturma


İki veya daha fazla kesit arasında üç boyutlu bir katı veya yüzey oluşturur. Kesitler açık veya kapalı varlıklar olabilir. Açık kesitler üç boyutlu yüzeyler oluşturur. Kapalı kesitler, belirtilen moda bağlı olarak üç boyutlu katılar veya yüzeyler oluşturur.

Kesitler 2B çoklu çizgiler, çizgiler, yaylar, daireler, elipsler, eliptik yaylar, 2B spline'lar, helisler, izler, varlıkların kenarları, bir katı veya yüzeyin yüzeyleri, ilk veya son kesitin noktaları, bölgeler ve 2B katılar olabilir.

Kılavuzlar tek segmentli 2D çoklu çizgiler, 3D çoklu çizgiler, çizgiler, yaylar, eliptik spline'lar ve 3D spline'lar ve varlıkların kenarları olabilir.

Yollar 2D ve 3D çoklu çizgiler, çizgiler, yaylar, daireler, elipsler, eliptik yaylar, 2D ve 3D spline'lar, helisler ve varlıkların kenarları olabilir.

### **Yükseltilmiş bir katı veya yüzey oluşturmak için**

- 1 Loft'u seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, 3B Çiz > Çatı Katı'nı seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüden Çizim > 3B Katılar > Çatı ögesini seçin.
  - 3B Katı Çiz araç çubuğunda, Loft aracını tıklatın.
  - *loft* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çapraz kesitleri çatıya çıkmalarını istediğiniz sırada seçin. En az iki kesit seçmelisiniz.
- 3 İstenirse, çatı katı varlığını konikleştirmek için Nokta ögesini seçin. Kesit üzerinde koniklik noktasını seçin, ardından Enter tuşuna basın.
- 4 İsterseniz, kenarlardan bir kesit oluşturmak için Birden çok kenarı birleştir seçeneğini belirleyin. Kesit olarak değerlendirilmek üzere başlangıç ve bitiş noktalarını paylaşması gereken kenarları seçin. Kenarları seçmeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.
- 5 Gerekirse, üç boyutlu bir katının mı yoksa yüzeyin mi oluşturulacağını değiştirmek için Mod'u seçin ve ardından enter tuşuna basın.
- 6 Devam etmek için Enter tuşuna basın.
- 7 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - Kılavuzlar - Varlığı şekillendirmeye yardımcı olan kılavuz eğrileri kullanarak çatı katı varlığını oluşturur. Çatı katı ögesi için kılavuz eğrileri seçin. Kılavuz eğriler her bir ~~kesit~~ kesimeli ve ilk ve son kesitte başlayıp bitmelidir. Bir kılavuz oluşturmak için birden fazla kenarı da birleştirebilirsiniz.
  - Yol - Bir yol boyunca çatı varlığını oluşturur. Yükseltilmiş varlık için yolu seçin. Yol, katı veya yüzeyle tüm düzlemlerde kesimelidir.
  - Yalnızca enine kesitler - Kılavuzlar veya yollar kullanmadan enine kesitler arasında çatı katı ögesini oluşturur.
  - Ayarlar - Çeşitli ayarları belirtmek için Loft Ayarları iletişim kutusunu açar.


## Süpürülmüş katılar ve yüzeyler oluşturma

Bir varlığı bir yol boyunca süpürerek üç boyutlu katılar veya yüzeyler oluşturabilirsiniz.

Süpürebileceğiniz varlıklar arasında 2D çoklu çizgiler, çizgiler, yaylar, daireler, elipsler, eliptik yaylar, 2D ve 3D spline'lar, 3D katı yüzeyler ve 2D katılar bulunur.

Yol olabilecek varlıklar arasında 2D ve 3D çoklu çizgiler, çizgiler, yaylar, daireler, elipsler, eliptik yaylar, 2D ve 3D spline'lar, helisler ve katıların, yüzeylerin veya kafeslerin kenarları bulunur.

### Süpürülmüş bir katı veya yüzey oluşturmak için


- 1 Süpürme (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Süpürme'yi seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Süpürme'yi seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Süpürme aracını tıklayın.
  - *sweep* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Süpürmek için bir veya daha fazla varlık seçin.  
Üç boyutlu bir katının mı yoksa yüzeyin mi oluşturulacağını değiştirmek için Mod'u seçebilirsiniz.
- 3 Yolu seçin.
- 4 İsterseniz, aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:
  - Hizalama - Süpürme varlığını süpürme yolunun teğet yönüne dik (normal) olacak şekilde hizalar.
  - Temel nokta - Süpürme varlığının temel noktasını belirler.
  - Ölçek - Tarama varlığı için ölçek faktörünü belirler. Birden fazla ~~süpürme~~ ölçek faktörü her bir varlığa uygulanır. Ölçeklendirme için çizimdeki referans noktalarını seçmek üzere Referans ögesini de seçebilirsiniz.
  - Büküm - Süpürme varlığının yol boyunca hangi derecelerde döndürüleceğini belirler. Birden fazla süpürme varlığı varsa, büküm açısı her bir varlığa uygulanır. Süpürülen varlığın 3D çoklu çizgi, spline veya sarmal gibi bir 3D yol boyunca dönüp dönmeyeceğini belirlemek için Banka ögesini de seçebilirsiniz.




## Polisolidler oluşturma

Çizdiğiniz yeni bir çoklu çizgiden veya mevcut bir çizgiden, yaydan, çoklu çizgiden veya daireden dikdörtgen profilli üç boyutlu katılar oluşturabilirsiniz.

### Herhangi bir varlığı dönüştürmeden bir polisolid oluşturmak için

- 1 Polysolid (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çok Katlı'yı (3B Katı Çiz'de) seçin.
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Çok Katlı ögesini seçin.
  - 3B Katı Çiz araç çubuğunda, Çok Katlı aracına tıklayın.
  - *Polysolid* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Çok katının başlangıç noktasını seçin.
- 3 Nokta seçmeye devam edin. Bir yay segmenti oluşturmak için Yay'ı seçebilirsiniz. Önceki noktayı silmek için Geri Al'ı da seçebilirsiniz.
- 4 Yükseklik ögesini seçin ve çok katının yüksekliğini belirleyin. Varsayılan yükseklik PSOLHEIGHT sistem değişkeni tarafından belirlenir.
- 5 Genişlik ögesini seçin ve çok katının genişliğini belirleyin. Varsayılan yükseklik PSOLWIDTH sistem değişkeni tarafından belirlenir.
- 6 Genişlik ve yüksekliğin sola, ortaya veya sağa yaslanıp yaslanmayacağını belirtmek için Yasla'yı seçin. Yaslama yönü, ilk profil segmentinin yönüne göre belirlenir.

### Mevcut bir varlıktan çoklu katı oluşturmak için

- 1 Polysolid (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çok Katlı'yı (3B Katı Çiz'de) seçin.
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Çok Katlı ögesini seçin.
  - 3B Katı Çiz araç çubuğunda, Çok Katlı aracına tıklayın.
  - *Polysolid* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Varlık ögesini seçin, ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Çok katıya dönüştürmek istediğiniz varlığı seçin. Bir çizgi, yay, çoklu çizgi veya daire seçebilirsiniz.
- 4 Yükseklik ögesini seçin ve çok katının yüksekliğini belirleyin. Varsayılan yükseklik PSOLHEIGHT sistem değişkeni tarafından belirlenir.
- 5 Genişlik ögesini seçin ve çok katının genişliğini belirleyin. Varsayılan yükseklik PSOLWIDTH sistem değişkeni tarafından belirlenir.
- 6 Genişlik ve yüksekliğin sola, ortaya veya sağa yaslanıp yaslanmayacağını belirtmek için Yasla'yı seçin. Yaslama, ilk profil segmentinin yönüne göre belirlenir.

## Bileşik üç boyutlu varlıklar oluşturma


İki veya daha fazla faset model ağını birleştirerek, alt izlerini sürerek ve kesişimlerini bularak bileşik üç boyutlu faset model ağları oluşturabilirsiniz.

Kompozit üç boyutlu varlıklar 3D katılar kullanılarak da oluşturulabilir.


### Üç boyutlu varlıkların birleştirilmesi

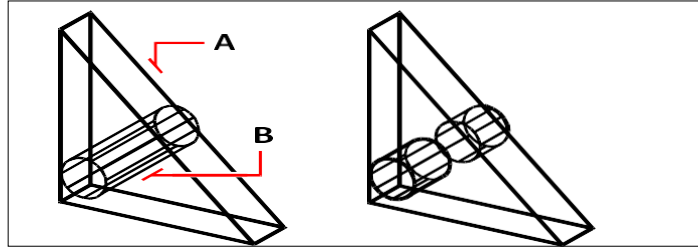
Bir faset model ağı oluşturmak için iki veya daha fazla faset model ağını birleştirin. İki veya daha fazla 3B katı maddeyi de birleştirebilirsiniz.

### Faset model kafeslerini birleştirmek için

- 1 Union'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Birleştir (Faset Modeli Kafeslerinde) öğesini seçin.
  - Menüde Çizim > Faset Model Kafesleri > Birleştirme öğesini seçin.
  - Faset Model Kafesleri araç çubuğunda, Birleştirme aracına tıklayın.
  - *fmunion* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Birleştirilecek faset modeli kafeslerini seçin.

### Katı maddeleri birleştirmek için

- 1 Union'ı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Birleştir'i seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katı Madde Düzenleme > Birleştirme'yi seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda, Birleştirme aracına tıklayın.
  - *union* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Birleştirilecek 3B katıları seçin.




Birleştirilecek varlıkları seçin (A ve B).

Ortaya çıkan birleşik varlık.


### Üç boyutlu varlıkları çıkarma

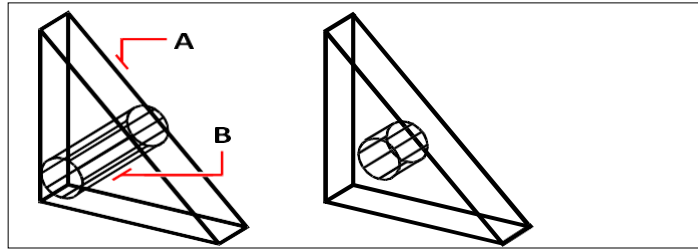
Bir faset model ağı oluşturmak için iki veya daha fazla faset model ağını çıkarın. İki veya daha fazla 3B katı maddeyi de çıkarabilirsiniz.

### Faset model kafeslerini çıkarmak için

- 1 Çıkarma (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çıkar (Faset Modeli Kafeslerinde) ögesini seçin.
  - Menüde Çizim > Faset Model Kafesleri > Çıkar'ı seçin.
  - Faset Model Kafesleri araç çubuğunda Çıkarma aracına tıklayın.
  - *fmsubtract* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Birbirinden çıkarılacak faset modeli kafeslerini seçin.

### Katı maddeleri çıkarmak için

- 1 Çıkarma (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Çıkar'ı seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde Değiştir > Katıları Düzenle > Çıkar ögesini seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Çıkarma aracına tıklayın.
  - *Çıkarma* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Birbirinden çıkarılacak 3B katıları seçin.



Çıkarılacak


varlıkları seçin (A ve B) Ortaya çıkan varlık.

### Kesişen üç boyutlu varlıklar


İki veya daha fazla faset model kafesinin kesişiminden kompozit bir üç boyutlu varlık oluşturun. Kesişimin dışındaki alanlar kaldırılır.

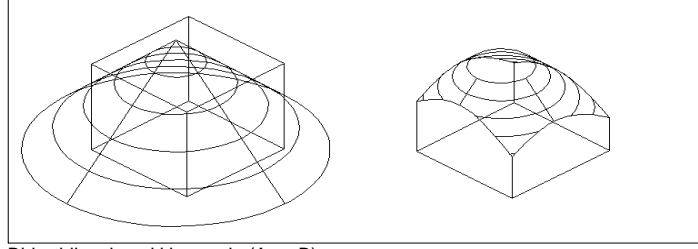
Ayrıca iki veya daha fazla 3B katı maddeyi kesiştirebilirsiniz.

### Faset model kafeslerini kesiştirmek için

- 1 Kesişme (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kesiştir (Faset Modeli Kafeslerinde) ögesini seçin.
  - Menüde Çizim > Faset Model Kafesleri > Kesiştir'i seçin.
  - Faset Model Kafesleri araç çubuğunda Kesiştirme aracına tıklayın.
  - *fmintersect* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kesişecek faset modeli kafeslerini seçin.

### Katılarla kesişmek için

- 1 Kesişme (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kesiştir'i seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katıları Düzenleme > Kesiştir'i seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Kesişim aracına tıklayın.
  - *intersect* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kesişecek 3B katıları seçin.



Birleştirilecek varlıkları seçin (A ve B).

varlık.

## Üç boyutlu varlıkları dönüştürme


Çeşitli üç boyutlu varlık türleri diğer varlık türlerine dönüştürülebilir:

- 3B yüzeylere dönüştürme - 3B yüzeylere dönüştürmek için kapalı 2B varlıkları, 3B katıları, bölgeleri, çizgileri, yayları ve kalınlığı olan açık çoklu çizgileri, ağ varlıklarını ve 3B yüzeyleri seçin.
- 3B kafeslere dönüştür - 3B kafeslere dönüştürmek için 3B katıları, 3B yüzeyleri, çok yüzeyli kafesleri ve çoklu gon kafesleri, bölgeleri ve kapalı çoklu çizgileri seçin.
- Çok yüzeyli kafeslere dönüştür - Çok yüzeyli kafeslere dönüştürmek için 3B katıları seçin.
- 3D katılara dönüştürme - Çeşitli varlık türlerini seçin ve 3D katılara dönüştürün.

### Üç boyutlu varlıkları yüzeylere dönüştürme

Aşağıdaki varlıkları üç boyutlu yüzeylere dönüştürebilirsiniz: kapalı 2B varlıklar, 3B katılar, bölgeler, çizgiler, yaylar ve kalınlığı olan açık çoklu çizgiler, örgü varlıklar ve 3B yüzeyler.


#### Üç boyutlu bir varlığı bir yüzeye dönüştürmek için

- 1 Yüzeye Dönüştür (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzeye Dönüştür'ü (Dönüştür'de) seçin.
  - Menüde, Değiştir > 3D Dönüştür > Yüzeye Dönüştür'ü seçin.
  - *convtosurface* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Dönüştürmek istediğiniz varlıkları seçin, ardından tamamlandığında Enter tuşuna basın.

### Üç boyutlu varlıkları kafeslere dönüştürme

Aşağıdaki varlıkları üç boyutlu yüzeylere dönüştürebilirsiniz: 3B katılar, 3B yüzeyler, çok yüzeyli kafesler ve çokgen kafesler, bölgeler ve kapalı çoklu çizgiler.

#### Üç boyutlu bir varlığı bir ağa dönüştürmek için

- 1 Mesh'e Dönüştür'ü seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, 3B Çiz > Kafese Dönüştür'ü (Dönüştür'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > 3D Dönüştür > Mesh'e Dönüştür'ü seçin.
  - *convtomech* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Dönüştürme ayarlarını görüntülemek veya değiştirmek için Ayarlar'ı seçin:
  - Kenarları **Göster** Ağı oluşturan kenarları görüntülemek için bu onay kutusunu tıklayın.
  - **Alt Bölüm Seviyesi** Ayrıntı seviyesini belirlemek için 0 ile 3 arasında bir değer girin. Sayı ne kadar yüksek olursa, dönüştürülen ağa uygulanan ayrıntı da o kadar fazla olur.
- 3 Tamam'a tıklayın.
- 4 Dönüştürmek istediğiniz varlıkları seçin, ardından tamamlandığında Enter tuşuna basın.

## Katıları çok yüzeyli kafeslere dönüştürme

3D Dönüştürme komutunu kullanarak üç boyutlu katıları çok yüzeyli kafeslere dönüştürebilirsiniz.

### Bir katı maddeyi dönüştürmek için

- 3D Dönüştürme (📐) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > 3B Dönüştür'ü (Dönüştür'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > 3D Dönüştür > 3D Dönüştür seçeneklerini belirleyin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda 3D Dönüştürme aracına tıklayın.
  - 3dconvert* yazın ve Enter tuşuna basın.
- Dönüştürmek istediğiniz varlıkları seçin.

### Varlıkları katılara dönüştürme


Katıya Dönüştür komutu çeşitli varlık türlerini katıya dönüştürür: kapalı ağ varlıkları, kapalı 3B yüzeyler ve kalınlığı olan kapalı daireler ve çoklu çizgiler.

Ayrıca Kalınlaştır komutunu kullanarak yüzey ve ağ varlıklarına kalınlık uygulayabilir ve bunları üç boyutlu katılara dönüştürebilirsiniz.

### Katıya Dönüştür'ü kullanarak kapalı varlıkları katıya dönüştürmek için

- Katıya Dönüştür (📐) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Katıya Dönüştür'ü seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katı Düzenleme > Katıya Dönüştür'ü seçin.
  - Katı Düzenleme araç çubuğunda, Katıya Dönüştür aracına tıklayın.
  - convtosolid* yazın ve Enter tuşuna basın.
- Katılara dönüştürmek istediğiniz varlıkları seçin, bunlar aşağıdakileri içerebilir:
  - Kapalı ağlar
  - Kapalı 3B yüzeyler
  - Kalınlığı olan daireler
  - Kalınlığı ve genişliği değişmeyen kapalı çoklu çizgiler
- Varlıkları seçmeyi bitirdiğinizde Enter tuşuna basın.

**Thicken kullanarak bir yüzeyi veya ağı katıya dönüştürmek için**

- 1 Kalınlaştır (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kalınlaştır'ı seçin (Katılar Düzenleme'de).
  - Menüde Değiştir > Katıları Düzenle > Kalınlaştır'ı seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Kalınlaştırma aracına tıklayın.
  - *thicken* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Dönüştürmek ve kalınlık uygulamak istediğiniz yüzey veya ağ ögesini seçin.
- 3 Kalınlık değerini girin.

## Üç boyutlu düzenleme

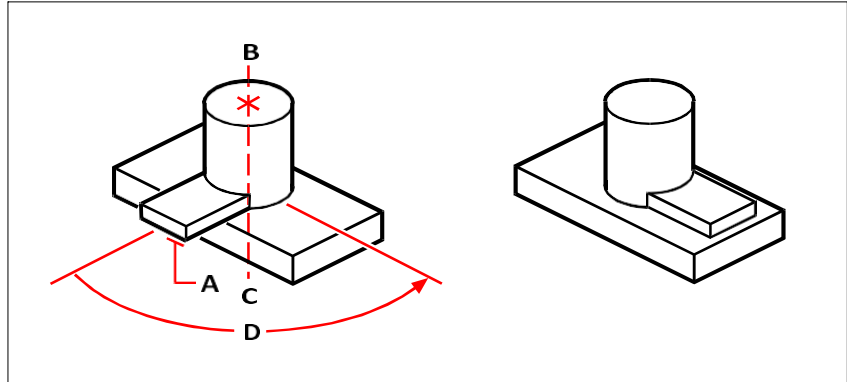
İki boyutlu ve üç boyutlu varlıkları hem iki boyutlu hem de üç boyutlu uzayda kopyalayabilir, taşıyabilir, döndürebilir, dizebilir, yansıtabilir ve hizalayabilirsiniz. Ayrıca, iki boyutlu varlıkların özelliklerini değiştirdiğiniz ve düzenlediğiniz gibi üç boyutlu varlıkların özelliklerini de değiştirebilir ve düzenleyebilirsiniz. İki boyutlu uzayda üç boyutlu varlıkların özelliklerini değiştirdiğinizde, varlığı geçerli UCS ile ilişkili olarak değiştirirsiniz.

### Üç boyutta dönme

Seçilen varlıkları üç boyutlu uzayda belirli bir eksen etrafında döndürebilirsiniz. Döndürülecek varlıkları seçer ve ardından iki nokta belirleyerek mevcut bir varlığı seçerek; ekseni geçerli UCS'nin x-, y- veya z-ekseniyle hizalayarak veya ekseni geçerli görünümle hizalayarak döndürme eksenini tanımlarsınız.

#### Bir varlığı üç boyutta bir eksen etrafında döndürmek için

- 3D Döndürme (↻) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > 3B Döndür'ü (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > 3B Döndür'ü seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda 3D Döndürme aracını tıklatın.
  - rotate3D* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Döndürülecek varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- Aşağıdaki seçeneklerden birini seçin: Varlık, Son, Görünüm, X Eksenini, Y Eksenini, Z Eksenini.
- Döndürme açısını belirtin.
- Referans açısını belirleyin.



Döndürülecek varlıkları seçin (A), döndürme ekseninin uç noktalarını belirleyin (B ve C) ve ardından döndürme açısını belirleyin (D).

Varlıkları döndürdükten sonraki sonuç.

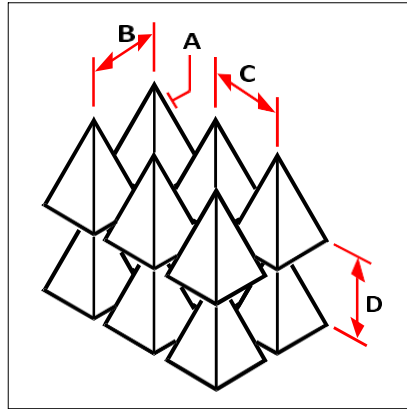


## Üç boyutta dizilim

Seçilen varlıkları kopyalayabilir ve bunları üç boyutlu dikdörtgen veya kutupsal (dairesel) bir düzende düzenleyebilirsiniz. Dikdörtgen bir dizi için, satır ve sütun sayısını ve düzey sayısını belirterek dizideki kopya sayısını kontrol edersiniz. Ayrıca her biri arasındaki mesafeyi de belirtirsiniz. Kutupsal bir dizi için, varlıkların etrafında dizileceği eksen, oluşturulacak varlıkların kopya sayısını ve sonuçta ortaya çıkan dizinin eğdiği açığı belirtirsiniz.


### Üç boyutlu bir dikdörtgen dizi oluşturmak için

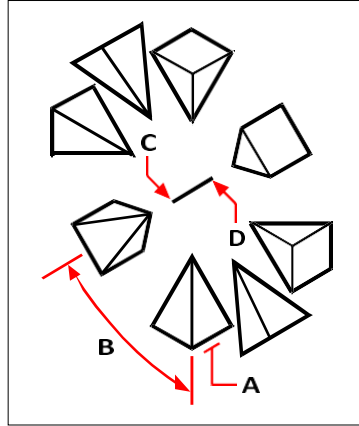
- 1 3D Array'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > 3B Dizi'yi (Değiştir içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > 3B Dizi ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda 3D Dizi aracını tıklatın.
  - *3Darray* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Komut kutusunda Dikdörtgen ögesini seçin.
- 4 Dizideki satır sayısını yazın.
- 5 Sütun sayısını yazın.
- 6 Seviye sayısını yazın.
- 7 Satırlar arasındaki dikey mesafeyi belirtin.
- 8 Sütunlar arasındaki yatay mesafeyi belirtin.
- 9 Seviyeler arasındaki derinliği belirtin.



Üç boyutlu bir dikdörtgen dizi oluşturmak için, kopyalanacak varlığı (A) seçin, satır, sütun ve seviye sayısını yazın ve ardından her satır (B), sütun (C) ve seviye (D) arasındaki mesafeyi belirtin.

### Üç boyutlu bir kutupsal dizi oluşturmak için

- 1 3D Array (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > 3B Dizi'yi (Değiştir içinde) seçin.
  - Menüde Değiştir > 3B Dizi ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda 3D Dizi aracını tıklatın.
  - *3Darray* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Komut kutusunda Polar ögesini seçin.
- 4 Orijinal seçim seti de dahil olmak üzere yapılacak kopya sayısını yazın.
- 5 Dizinin dolduracağı açıyı 0 ila 360 derece arasında belirtin.  
Açı için varsayılan ayar 360 derecedir. Pozitif değerler diziyi saat yönünün tersine doğru oluşturur; negatif değerler diziyi saat yönünde oluşturur.
- 6 Komut kutusunda aşağıdakilerden birini seçin:
  - Varlıkları dizildikçe döndürmek için Varlıkları Döndür.
  - Hayır-Döndürmeyin, her kopyanın dizilirken orijinal yönünü korumak için.
- 7 Dizinin merkez noktasını belirtin.
- 8 Dizinin merkezi eksenini boyunca ikinci bir noktayı belirtin.



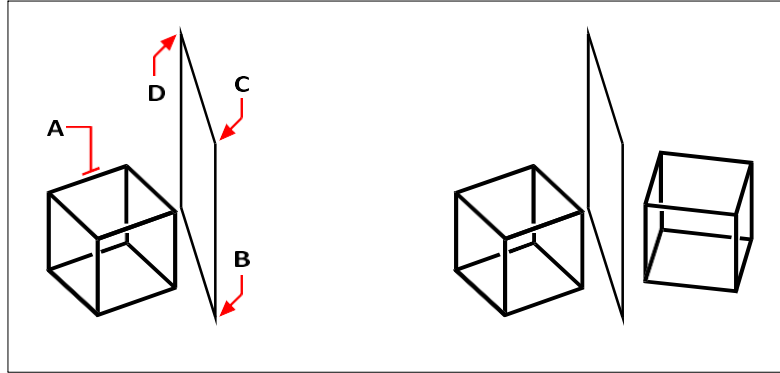
Üç boyutlu bir kutupsal dizi oluşturmak için, kopyalanacak varlığı seçin (A), yapılacak kopya sayısını yazın, dizinin dolduracağı açıyı belirtin (B) ve ardından dizinin merkez noktasını (C) ve dizinin merkez eksenini boyunca ikinci bir noktayı (D) belirtin.

## Üç boyutta yansıtma

Seçilen varlıkların üç boyutlu uzayda ayna görüntüsünü oluşturabilirsiniz. Varlıkları, üç nokta belirleyerek tanımladığımız bir ayna düzlemi etrafında yansıtırsınız; mevcut bir iki boyutlu düzlemsel varlık seçerek; düzlemi geçerli UCS'nin xy, yz veya xz düzlemine paralel hizalayarak veya düzlemi geçerli görünümle hizalayarak. Orijinal varlıkları silebilir veya muhafaza edebilirsiniz.

### Bir varlığı üç boyutlu bir düzlem etrafında yansıtmak

- 3D Ayna ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > 3B Yansıtma'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > 3D Ayna ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda 3D Ayna aracını tıklattın.
  - mirror3D* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- Komut kutusunda 3 Puan'ı seçin veya varsayılanı seçmek için Enter tuşuna basın.
- Ayna düzlemindeki ilk noktayı belirtin.
- Düzlem üzerindeki ikinci ve üçüncü noktaları belirtin.
- Komut kutusunda aşağıdakilerden birini seçin:
  - Orijinal varlıkları silmek için Yes-Delete Entities (Varlıkları Sil).
  - Orijinal varlıkları korumak için Varlıkları Saklamayın.



Yansıtılacak varlığı seçin (A) ve ardından ayna düzlemini tanımlayan birinci nokta (B), ikinci nokta (C) ve üçüncü nokta (D).

Ortaya çıkan yansıtılmış varlık.

## Üç boyutta hizalama

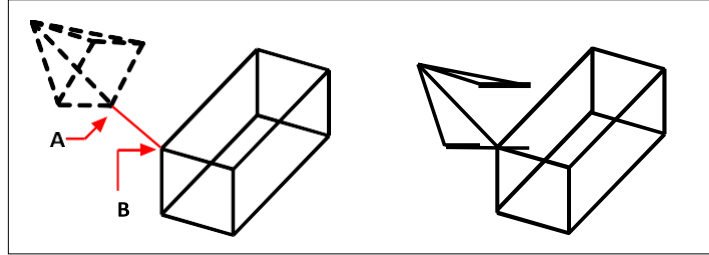
Bir veya daha fazla seçili varlığı üç boyutlu uzayda diğer varlıklarla hizalayabilirsiniz. Önce taşımak ve hizalamak istediğiniz varlıkları seçersiniz, ardından seçili varlıkları taşımak ve hizalamak için nokta çiftleri belirlersiniz:

- Bir çift nokta - Seçilen varlıkları taşır.

- İki nokta çifti - Seçilen varlıkları taşıy ve döndürür. İkinci nokta taşınan varlıkların ölçeğini de belirleyebilir (ölçeklendirme yalnızca iki nokta çifti kullanıldığında kullanılabilir).
- Üç nokta çifti - Seçilen varlıkları hareket ettirir, döndürür ve sonra tekrar döndürür.

### Varlıkları hareket ettirerek hizalamak için


- 1 Hizala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (¶):
  - Şeritte, Düzenle > Hizala'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Hizala'yı seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Hizala aracını tıklatın.
  - *align* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Taşınacak varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Seçim kümesine hedef varlıkları dahil etmeyin.
- 3 İlk kaynak noktasını belirtin.
- 4 İlk hedef noktasını belirleyin, ardından Enter tuşuna basın.

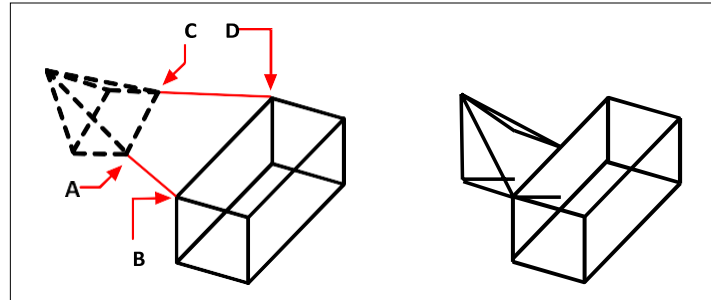


Taşınacak bir veya daha fazla varlık seçin ve ardından ilk kaynak noktasını (A) ve ilk hedef noktasını (B) belirleyin.

Ortaya çıkan varlıklar.

### Varlıkları taşıyarak ve döndürerek hizalamak için

- 1 Hizala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Düzenle > Hizala'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Hizala'yı seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Hizala aracını tıklatın.
  - *align* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Taşınacak ve döndürülecek varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Seçim kümesine hedef varlıkları dahil etmeyin.
- 3 İlk kaynak noktasını ve ardından ilk hedef noktasını belirtin.
- 4 İkinci kaynak noktasını ve ardından ikinci hedef noktasını belirtin, ardından Enter tuşuna basın.
- 5 İstenirse, taşınan varlıkları ölçeklendirmek için Evet'i seçin. Ölçeklendirilirse, seçilen varlıklar iki kaynak nokta arasındaki mesafe iki hedef nokta arasındaki mesafe ile aynı olacak şekilde orantılı olarak ölçeklendirilir. Ölçeklendirme seçeneği yalnızca iki nokta çifti seçildiğinde kullanılabilir.

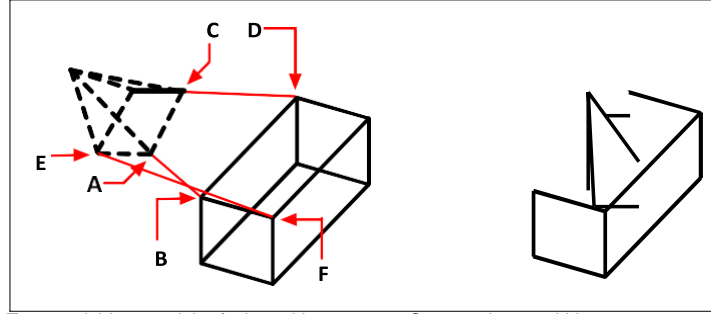


Hareket ettirilecek ve döndürülecek bir veya daha fazla varlık seçin ve ilk kaynak noktasını (A), ilk hedef noktasını (B), ikinci kaynak noktasını (C) ve ikinci hedef noktasını (D) belirtin.

Ortaya çıkan varlıklar ölçeklendirilmemiştir.

### Varlıkları taşıyarak ve ardından iki kez döndürerek hizalamak için

- 1 Hizala'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (¶):
  - Şeritte, Düzenle > Hizala'yı (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Hizala'yı seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda Hizala aracını tıklatın.
  - *align* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Taşınacak ve döndürülecek varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Seçim kümesine hedef varlıkları dahil etmeyin.
- 3 İlk kaynak noktasını ve ardından ilk hedef noktasını belirtin.
- 4 İkinci kaynak noktasını ve ardından ikinci hedef noktasını belirtin.
- 5 Üçüncü kaynak noktasını ve ardından üçüncü hedef noktasını belirtin, ardından Enter tuşuna basın.



Taşınacak bir veya daha fazla varlık seçin ve döndürün ve ilk kaynak noktasını (A), ilk hedef noktasını (B), ikinci kaynak noktasını (C), ikinci hedef noktasını (D), üçüncü kaynak noktasını (E) ve üçüncü hedef noktasını (F) belirtin.

Ortaya çıkan varlıklar.

## Üç boyutlu katıları düzenleme


Üç boyutlu katıları, pah kırma, doldurma, kesit alma ve dilimleme gibi çeşitli benzersiz yöntemlerle düzenleyebilirsiniz. Ayrıca katıların tek tek yüzeylerini ve kenarlarını değiştirebilir, baskı yapabilir, ayırabilir, kabuk oluşturabilir ve katıları kontrol edebilirsiniz.

Kutular, koniler, silindirler, tabaklar, kubbeler, piramitler, küreler, tori ve kamalar dahil olmak üzere üç boyutlu ACIS katılarını düzenleyebilirsiniz.


### Pah kırma ve katıları doldurma

Üç boyutlu bir katıya, iki boyutlu bir varlığa yaptığımız gibi pah kırabilir veya dolgu yapabilirsiniz.

#### Bir katıya pah kırmak için

- 1 Pah seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şerit üzerinde Düzenle > Pah Kır (Değiştir içinde) ögesini seçin.
  - Menüde, Değiştir > Pah seçeneğini belirleyin.
  - Değiştir araç çubuğunda Pah aracına tıklayın.
  - *Pah* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Pah kırılacak taban yüzeyinin kenarını seçin. (Seçilen kenara bitişik iki yüzeyden biri vurgulanacaktır).
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Farklı bir yüzey seçmek için *n* yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Geçerli yüzeyi kullanmak için Enter tuşuna basın.
- 4 Taban yüzeyi mesafesini belirtin (seçilen kenardan taban yüzeyine kadar ölçülür).
- 5 Bitişik yüzey mesafesini belirtin (seçilen kenardan bitişik yüzeye kadar ölçülür).
- 6 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Pah kırılacak kenarları belirtin.
  - Taban yüzeyinin etrafındaki tüm kenarları seçmek için *l* yazın ve Enter tuşuna basın.

### Bir katı fileto yapmak için

- 1 Fileto () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Düzenle > Dolgu'yu (Değiştir'de) seçin.
  - Menüde Değiştir > Fileto ögesini seçin.
  - Değiştir araç çubuğunda, Dolgu aracını tıklatın.
  - *Fillet* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dolgu yapılacak katının kenarını seçin.
- 3 Dolgu yarıçapını belirtin.
- 4 Doldurulacak ek kenarları seçin ve doldurmak için Enter tuşuna basın.


### Katıların kesilmesi ve dilimlenmesi

Üç boyutlu bir katıyı, bölgeyi veya gövdeyi (tipik olarak bir levha) kesitleyebilir veya dilimleyebilirsiniz.

Bir katıya kesit verdiğinizde, katı boyunca bir bölge veya blok olarak bir kesit oluşturarak bir "iç görünüm" elde edersiniz. Bir bölgeyi veya gövdeyi kesitlediğinizde, ortaya ~~çık~~kesişimler eğrilerdir.


Bir katı, bölge veya gövdeyi dilimlediğinizde, orijinal varlığı keserek ve belirli bir tarafı kaldırarak yeni bir varlık oluşturursunuz.

### Bir varlığı bölümlere ayırmak için

- 1 Bölümü () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kesit'i seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Kesit ögesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Kesit aracını tıklatın.
  - *section* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kesit alınacak varlıkları seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Kesit düzlemini tanımlamak için üç nokta belirtin. (İlk nokta orijini tanımlarken, ikinci nokta x eksenini ve üçüncü nokta y eksenini tanımlar).
  - Kesit düzlemini tanımlayan bir varlık seçmek için *o* yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Uygun harfi yazıp Enter tuşuna basarak bir eksen belirleyin.



### Bir varlığı dilimlemek için


- 1 Dilim () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Dilim'i seçin (3B Katı Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Katılar > Dilim öğesini seçin.
  - 3B Katılar Çiz araç çubuğunda Dilim aracını tıklatın.
  - *slice* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dilimlenecek varlıkları seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Kesit düzlemini tanımlamak için üç nokta belirtin. (İlk nokta orijini tanımlarken, ikinci nokta x eksenini ve üçüncü nokta y eksenini tanımlar).
  - Kesit düzlemini tanımlayan bir varlık seçmek için *o* yazın ve Enter tuşuna basın.
  - Uygun harfi yazıp Enter tuşuna basarak bir eksen belirleyin.
- 4 Hangi tarafın tutulacağını belirtin veya her iki tarafı da tutmak için *b* yazın.

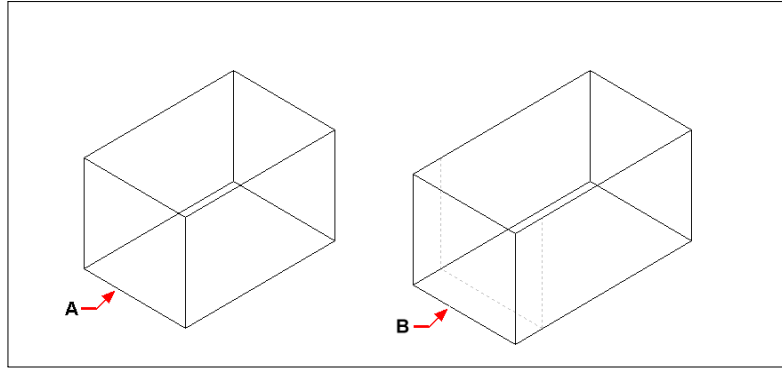
### Yüzlerin değiştirilmesi

Üç boyutlu katıları tek tek yüzleri ekstrüde ederek, taşıyarak, döndürerek, kaydırarak, kopyalayarak veya kopyalayarak düzenleyebilirsiniz. Tek tek yüzeylerin rengini de değiştirebilirsiniz.

#### *Katı yüzeylerin ekstrüzyonu*

#### **Katı bir yüzeyi ekstrüde etmek için**

- 1 Extrude Face'i () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzü Ekstrüde Et'i seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katıları Düzenleme > Yüzü Ekstrüde Et'i seçin.
  - Katıları Düzenleme araç çubuğunda Yüzü Ekstrüde Et aracını tıklayın.
- 2 Extrude etmek istediğiniz yüzün bulunduğu varlığı seçin.
- 3 Extrude edilecek yüzeyi/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Ekstrüzyon yüksekliğini belirtin.
  - Ekstrüzyon için bir yol seçmek üzere *p* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 5 Bir yükseklik belirttiyseniz, bir koniklik açısı belirtin.




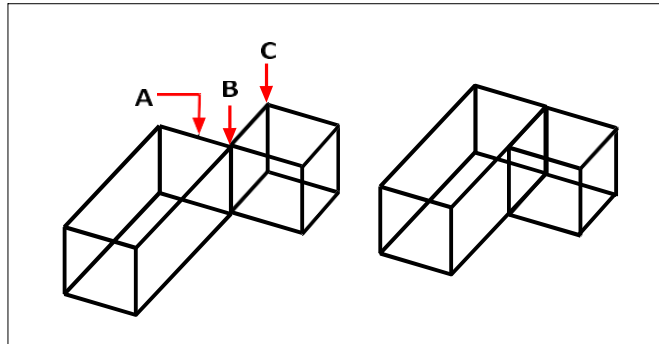
Ekstrüde edilecek ürünü seçin ve ekstrüzyon yapılacak yüz(ler) (A) ve ekstrüzyonun veya yolun yüksekliği.

Elde edilen varlık, yüz ile birlikte (B) pozisyonu.

### *Katı yüzeyleri taşıma*

#### **Katı bir yüzü taşımak için**

- 1 Yüzü Taşı'yı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzü Taşı'yı seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katılar Düzenleme > Yüzü Taşı'yı seçin.
  - Katıları Düzenleme araç çubuğunda Yüzü Taşı aracını tıklatın.
- 2 Taşımak istediğiniz yüze sahip varlığı seçin.
- 3 Taşınacak yüzü/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir temel nokta belirtin.
- 5 Bir bitiş noktası belirtin.



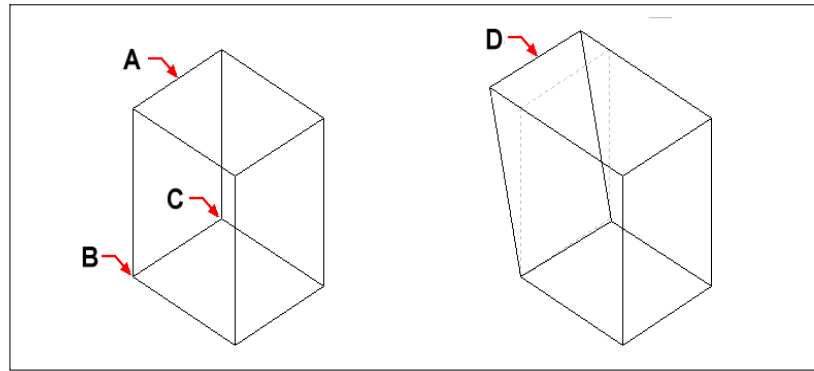
Varlığı seçin ve ardından taşınacak yüzü/yüzleri (A), taban noktasını (B) ve bitiş noktasını (C) belirleyin.

Sonuçta ortaya çıkan yüzülü varlık yeni konuma taşınır.

## Döner katı yüzeyler

### Katı bir yüzeyi döndürmek için

- 1 Yüzü Döndür (🔄) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzü Döndür'ü seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katıları Düzenleme > Yüzü Döndür'ü seçin.
  - Katıları Düzenleme araç çubuğunda Yüzü Döndür aracını tıklayın.
- 2 Döndürmek istediğiniz yüze sahip varlığı seçin.
- 3 Döndürülecek yüzü/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir temel nokta belirtin.
- 5 Dönme eksenini üzerinde başka bir nokta belirleyin.
- 6 Döndürme açısını belirtin.



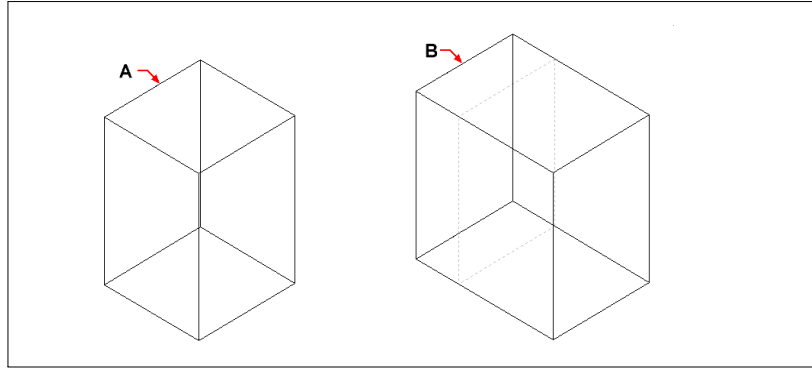
Varlığı seçin ve ardından aşağıdaki yüz(ler)i belirtin  
döndürme (A), taban noktası (B), dönme eksenini üzerinde ikinci bir nokta (C) ve bir dönme açısı.

Yüzü konuma döndürülmüş olarak elde edilen varlık (D).

## Katı yüzeyleri ofsetleme

### Katı bir yüzü dengelemek için

- 1 Ofset Yüzü (📏) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Ofset Yüzü'nü seçin (Katılar Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katılar Düzenleme > Ofset Yüzü'nü seçin.
  - Katıları Düzenleme araç çubuğunda, Ofset Yüzü aracını tıklayın.
- 2 Ofsetlemek istediğiniz yüze sahip varlığı seçin.
- 3 Ofsetlenecek yüzü/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir ofset mesafesi belirtin.



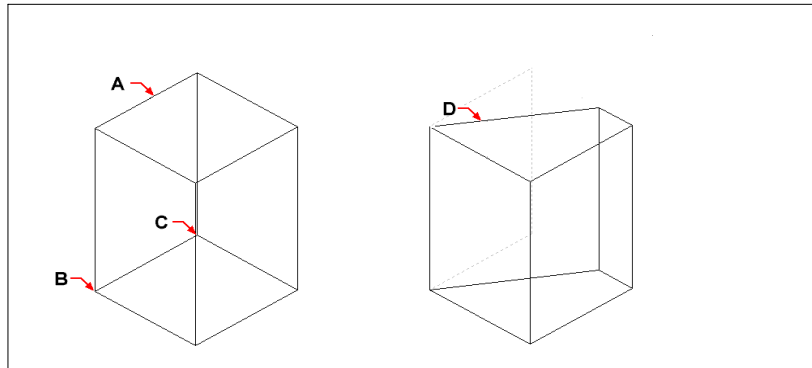
Varlığı seçin ve ardından aşağıdaki yüz(ler)i belirtin  
ofset (A) ve ofsete olan mesafe.

Yüz ofset konumu ile ortaya çıkan varlık (B).

### Konik katı yüzeyler

#### Katı bir yüzü inceltmek için

- 1 Konik Yüzü (📐) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Konik Yüz'ü seçin (Katılar Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katıları Düzenleme > Konik Yüzler'i seçin.
  - Katı Düzenleme araç çubuğunda Konik Yüzey aracına tıklayın.
- 2 Konikleştirmek istediğiniz yüze sahip varlığı seçin.
- 3 Konikleştirilecek yüzeyi/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir temel nokta belirtin.
- 5 Eksen boyunca başka bir nokta belirtin.
- 6 Bir koniklik açısı belirtin.




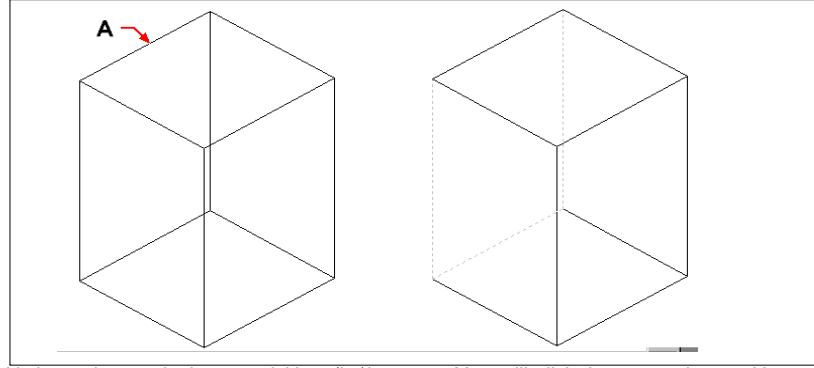
Varlığı seçin ve ardından aşağıdaki yüz(ler)i belirtin  
koniklik (A), bir taban noktası, koniklik eksenini boyunca ikinci bir nokta ve bir koniklik açısı.

Sonuçta ortaya çıkan yüzdelik konfigürasyonlu varlık (D).

### Katı yüzleri silme

#### Katı bir yüzeyi silmek için

- 1 Yüzü Sil (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzü Sil'i seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katılar Düzenleme > Yüz Sil'i seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Yüz Sil aracına tıklayın.
- 2 Silmek istediğiniz yüze sahip varlığı seçin.
- 3 Silinecek yüzü/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.




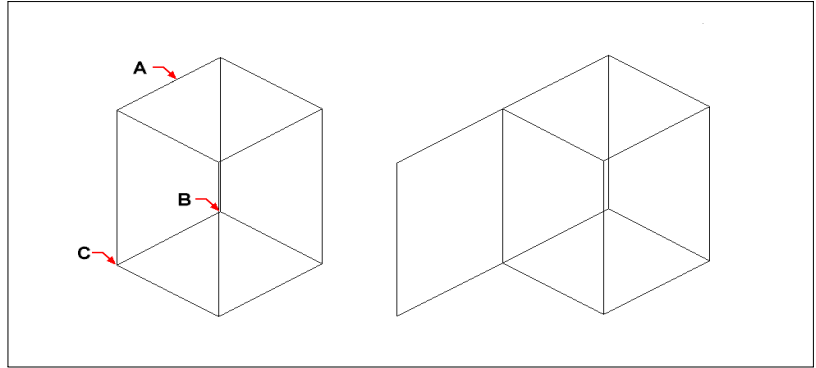
Varlığı seçin ve ardından aşağıdaki yüz(ler)i belirtin  
(A)'yı sil.

Yüzü silindiğinde ortaya çıkan varlık.

### Katı yüzeyleri kopyalama

#### Katı bir yüzü kopyalamak için

- 1 Yüz Kopyala'yı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzü Kopyala'yı seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katıları Düzenleme > Yüzü Kopyala'yı seçin.
  - Katıları Düzenleme araç çubuğunda Yüzü Kopyala aracını tıklatın.
- 2 Kopyalamak istediğiniz yüzün bulunduğu varlığı seçin.
- 3 Kopyalanacak yüz(ler)i seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir temel nokta belirtin.
- 5 Bir bitiş noktası belirtin.



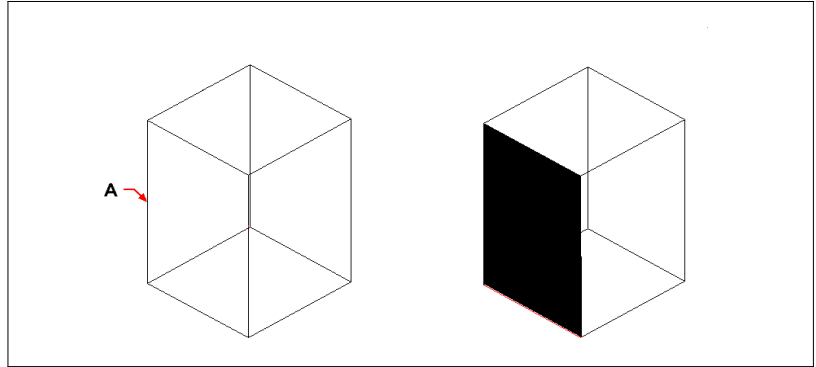
Varlığı seçin ve ardından aşağıdaki yüz(ler)i belirtin  
kopyası (A), taban noktası (B) ve bitiş noktası (C).

Yüz kopyalandığında ortaya çıkan varlık.

### Katı yüzeyleri renklendirme

#### Bir yüzü renklendirmek için

- 1 Renkli Yüz (🎨) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Yüzü Renklendir'i seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katılar Düzenleme > Renk Yüzü'nü seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Renkli Yüz aracını tıklatın.
- 2 Renklendirmek istediğiniz yüze sahip varlığı seçin.
- 3 Renklendirilecek yüzü/yüzleri seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir renk belirtin.




Varlığı seçin ve ardından aşağıdaki yüz(ler)i belirtin  
renk (A).

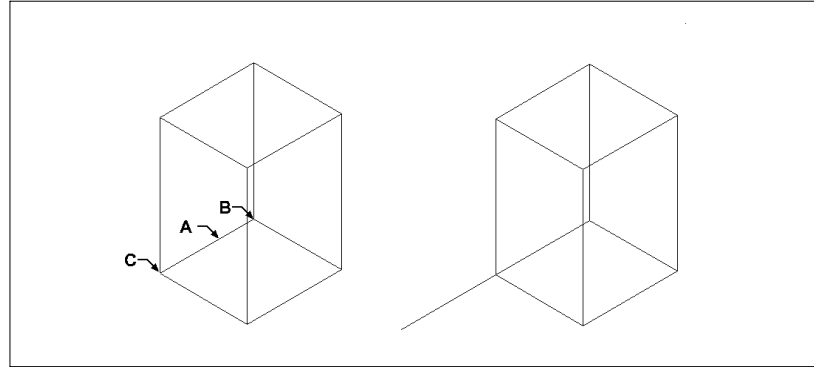
Ortaya çıkan yüzü renklendirilmiş varlık.

## Kenarların deęiştirilmesi

Katıların yüzeylerini deęiştirmenin yanı sıra, tek tek kenarları da deęiştirebilirsiniz. Tek tek kenarları kopyalayabilir veya tek tek kenarların rengini deęiştirebilirsiniz.

### Bir kenarı kopyalamak için

- 1 Kenar Kopyala'yı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kenar Kopyala'yı seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Deęiştir > Katılar Düzenleme > Kenar Kopyala'yı seçin.
  - Katı Düzenleme araç çubuğunda Kenar Kopyala aracına tıklayın.
- 2 Kopyalamak istediğiniz kenara sahip varlığı seçin.
- 3 Kopyalanacak kenar(lar)ı seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir temel nokta belirtin.
- 5 Bir bitiş noktası belirtin.




Tüzel kişilięi seçin ve belirtilecek kenar(lar)ı belirtin

kopyası (A), taban noktası (B) ve bitiş noktası (C).

Kenar kopyalanmış olarak ortaya çıkan varlık.

### Bir kenarı renklendirmek için

- 1 Color Edge'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kenar Rengi'ni seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Deęiştir > Katılar Düzenleme > Renk Kenarı'nı seçin.
  - Katıları Düzenleme araç çubuğunda, Renk Kenarı aracını tıklayın.
- 2 Renklendirmek istediğiniz kenara sahip varlığı seçin.
- 3 Renklendirilecek kenar(lar)ı seçin ve Enter tuşuna basın.
- 4 Bir renk belirtin.

## Baskı katıları

Bir katının yüzeyini, üzerine başka bir varlık basarak değiştirebilirsiniz. Örneğin, bir kutunun yüzeyine bir çizgi, yay veya çoklu çizgi basabilirsiniz.

### Katı bir varlığı damgalamak için

- 1 Künye'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (📏):
  - Şeritte, 3B Çiz > Baskı'yı seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katı Madde Düzenleme > Baskı'yı seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda, Baskı aracına tıklayın.
- 2 Yazdırmak istediğiniz katı varlığı seçin.
- 3 Katı üzerine basmak istediğiniz varlığı seçin.

## Katı maddelerin ayrıştırılması

Birleştirilmiş katıları ayırabilirsiniz. Onları ayırdıktan sonra, tek tek katılara ayrılırlar.

### Katı maddeleri ayırmak için

- 1 Ayır'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (📏):
  - Şeritte, 3B Çiz > Ayır'ı seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde Değiştir > Katıları Düzenle > Ayır'ı seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda, Ayırma aracına tıklayın.
- 2 Ayırmak istediğiniz katıyı seçin.

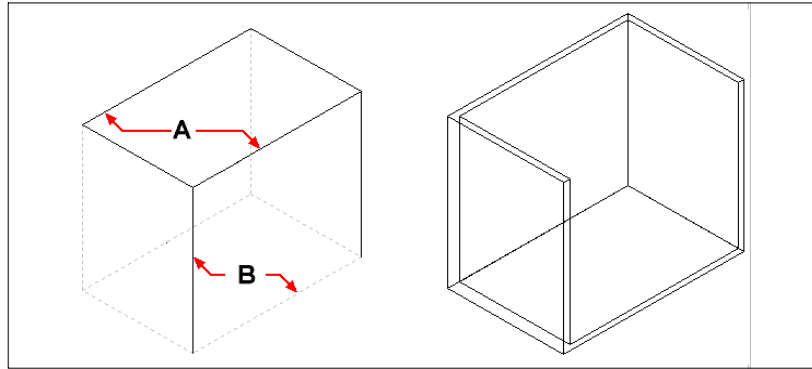
## Kabuk soyma katıları

3B katı varlığınızdandan bir kabuk veya içi boş ince bir duvar oluşturabilirsiniz. ALCAD, yeni yüzeyler oluşturmak için mevcut yüzeyleri ofsetler.

### Katı bir kabuk için

- 1 Kabuk (📏) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kabuk'u seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde, Değiştir > Katı Madde Düzenleme > Kabuk öğesini seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Kabuk aracına tıklayın.
- 2 Kabuklamak istediğiniz varlığı seçin.
- 3 Dahil etmek istemediğiniz yüzleri çıkarın.
- 4 Bir ofset mesafesi belirtin.





Varlığı seçin ve ardından kaldırılacak yüzleri seçin (A) ve (B), ardından bir ofset mesafesi belirleyin.

Ortaya çıkan kabuklu varlık.

## Katı maddelerin temizlenmesi

Gereksiz kenarları veya köşeleri gerekmediklerinde katılardan kaldırabilirsiniz.

### Katı bir maddeyi temizlemek için

- 1 Temiz (🗑️) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Temizle'yi seçin (Katılar Düzenleme'de).
  - Menüde Değiştir > Katılar Düzenleme > Temizle'yi seçin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda Temizle aracına tıklayın.
- 2 Temizlemek istediğiniz varlığı seçin.

### Katı maddelerin kontrolü

Seçilen bir varlığın geçerli bir üç boyutlu ACIS katı olup olmadığını kontrol edebilirsiniz. Geçerli bir 3B katı ise, 3B katı düzenleme komutlarını kullanarak varlığı değiştirebilirsiniz; değilse, bu komutları kullanarak varlığı düzenleyemezsiniz.

### Katı bir maddeyi kontrol etmek için

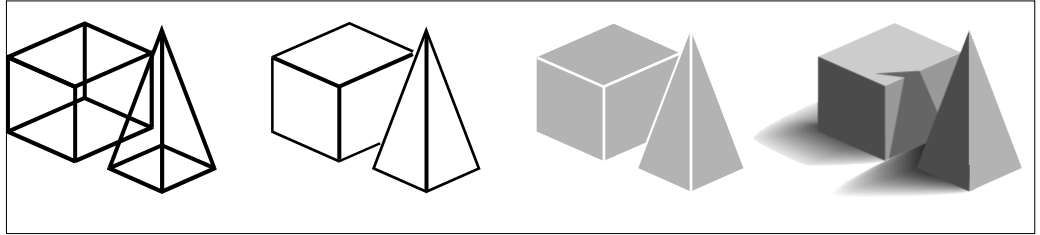
- 1 Kontrol (🔍) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, 3B Çiz > Kontrol Et'i seçin (Katı Düzenleme'de).
  - Menüde Değiştir > Katılar Düzenleme > Kontrol Et seçeneklerini belirleyin.
  - Katı Madde Düzenleme araç çubuğunda, Kontrol aracına tıklayın.
- 2 Kontrol edilecek varlıkları seçin.

## Gizleme, gölgeleme ve işleme

Siz üç boyutlu varlıklar oluştururken, program hem tel kafes hem de yüzey modellerini tel kafes görünümünde görüntüler, bu da üç boyutlu modellerinizin görselleştirilmesini zorlaştırır. Modeli daha iyi görselleştirmek için, mevcut bakış açısından bakıldığında diğer varlıkların veya yüzeylerin arkasında gizlenen tüm çizgileri kaldırabilirsiniz.

Gölgelendirme, gizli çizgileri kaldırarak bir adım daha ileri gider ve ardından görünür yüzeylere düz renkler atayarak katı görünmelerini sağlar. Gölge görüntüleri, derinlik ve tanımdan yoksun olsalar da modelinizi katı bir varlık olarak hızlı bir şekilde görselleştirmek istediğinizde kullanışlıdır.

Render işlemi modelinizin ışık kaynakları, gölgeler, yüzey malzemesi özellikleri ve yansımaları birlikte daha da gerçekçi bir görüntüsünü sağlayarak modelinize foto-gerçekçi bir görünüm kazandırır. Aşağıdaki resimlerde gösterildiği gibi, bir modeli işlediğinizde, program gizli çizgileri kaldırır ve ardından yüzeyleri hayali ışık kaynaklarından aydınlatılmış gibi gölgelendirir.



Tel çerçeve modeli.

Gizli çizgi görüntüsü.

Gölge görüntü.

İşlenmiş görüntü.

**Dinamik ve statik gizleme, gölgelendirme ve render işlemlerini anlama** ALCAD, çizimleri gizlemek, gölgelendirmek ve render etmek için her birinin kendine özgü avantajları olan iki yol içerir:

- **Dinamik görsel stiller** - Çizimler, siz çizerken ve düzenlerken gerçek zamanlı olarak gizli çizgi, gölge veya işlenmiş bir görünüm görüntüleri. Çizime malzemeler, ışıklar ve bir arka plan ekleyebilirsiniz ve bunların etkileri de dinamik olarak görüntülenir. Görsel stiller OpenGL ve OpenGL ES grafik aygıtlarını temel alır.
- **Statik görüntüleri** - Geçerli görünüm için statik gizli çizgili, gölge ve işlenmiş görüntüleri oluşturulur. Dinamik olmamakla birlikte, güneş gölgeleri, yansımalar, yeniden düzenleme ve malzemeleri düzenleme yeteneği gibi görsel stillerden daha fazla seçenek kullanarak statik görüntüleri oluşturabilirsiniz. Statik görüntüleri DaVinci oluşturmayı temel alır.

### Gizleme, gölgelendirme ve işleme için dinamik görsel stilleri kullanma

Görsel stiller, siz bir çizimi çizerken ve düzenlerken çizimin görüntüsünü gerçek zamanlı olarak değiştirebilir. Çalışırken varlıklara malzemeler, sahneye ışıklandırma ve geçerli görünüme bir arka plan da ekleyebilirsiniz; bunların tümü Gerçekçi ve Gölge gibi oluşturmayı destekleyen görsel stillerle görüntülenir.

### *Bir çizimi görsel bir stilde görüntüleme*

İhtiyaçlarınıza göre çeşitli stiller arasından seçim yapabilirsiniz. Örneğin, yeni bir çizime başlıyorsanız, telden yapılmış bir modele benzeyen ve daha karmaşık görsel stillerden daha hızlı görüntülenen tel kafes modunu kullanarak görüntülemek isteyebilirsiniz. Ardından çiziminiz ilerledikçe daha ayrıntılı bir görsel stile geçebilirsiniz.

Aşağıdaki görsel stiller mevcuttur:

- 2D Tel Kafes - Çizim, varlıkların kenarına çizilen tüm çizgilerle iki boyutlu olarak görüntülenir.
- Kavramsal - Yüzeyleri kavramsal renklerle gölgelendirilmiş üç boyutlu çizim ekranları.
- Gizli - Çizim, yüzeylerin arkasındakiler hariç varlıkların kenarına çizilen tüm çizgilerle üç boyutlu olarak görüntülenir.
- Gerçekçi - Çizim, belirlenen malzemelerle doldurulmuş yüzeylerle üç boyutlu olarak görüntülenir.
- Gölgeli - Çizim, yüzeyleri gölgeli olarak üç boyutlu görüntülenir.
- Kenarları Gölgeli - Çizim, yüzeyleri gölgeli ve yüzeylerin kenarlarına çizgiler çizilmiş olarak üç boyutlu görüntülenir.
- Grinin Tonları - Tek renkli gri tonlarında gölgelendirilmiş yüzeylerle üç boyutlu çizim ekranları.
- Sketchy - Serbest el eskiz efektiyle iki ve üç boyutlu çizim ekranları.
- Tel kafes - Çizim, tüm çizgiler varlıkların kenarına çizilerek üç boyutlu olarak görüntülenir.
- X-ray - Yüzeyleri kısmen şeffaf olan üç boyutlu çizim ekranları. Ekranda ne kadar çok ayrıntı görüntülenirse, performans üzerindeki etkisi o kadar büyük olur.

### **Görsel stili değiştirmek için**

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte Görünüm'ü seçin ve Görsel Stiller'de seçiminizi yapın.
- Menüde Görünüm > Görsel Stiller'i seçin ve ardından seçiminizi yapın.
- Görünüm araç çubuğunda seçiminize tıklayın.
- *vscurrent* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından seçiminizi yapın.

### *Görsel stillerle görüntülenen materyaller ekleme*

Görsel stillerle görüntülenen malzemeler, Malzemeleri Keşfet komutu kullanılarak yönetilir. Malzemeleri çizime aktardıktan sonra, bunları varlıklara ve katmanlara atayabilirsiniz ve etkileri Gerçekçi görsel stil kullanılarak görülür.

Varlıklara atanan malzemeleri görüntülemek için Gerçekçi görsel stilini kullanın.

Malzeme Gezgin'i'ni kullanma hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Malzemelerle çalışma" sayfa 306.

### **Görsel stillerle birlikte görüntülenen aydınlatma efektleri ekleme**


ALCAD, çizim Gerçekçi, Gölge, Kenarları Gölge ve Gri Tonları görsel stilleri kullanarak görüntülendiğinde tüm modellere varsayılan aydınlatma uygular.

Belirli bir aydınlatma sahnesi oluşturmak istiyorsanız, çiziminizin veya sahnenizin nasıl aydınlatılacağını belirlemek için ışıkların yerleşimini, ışık rengini ve ışık yoğunluğunu belirleyerek kendi ışıklarınızı ekleyebilirsiniz. Işıklar, sahnenin farklı alanlarını aydınlatmak için görüş alanının dışına veya içine yerleştirilebilir.


Çiziminize özel aydınlatma eklemenin birkaç yolu vardır:

- **Nokta Işığı komutu** Bir nokta ışığı, bulunduğu yerden tüm yönlere ışık yayar. Nokta ışıkları bir çizimdeki varlıklardır ve etkileri ALCAD'de ve Artisan Renderer gibi üçüncü taraf yazılımlarda gölge veya ren- derli görsel stiller için görünür.
- **Spot Işık komutu** Bir spot ışık, bulunduğu yerden belirlediğiniz yöne doğru bir koni şeklinde ışık yayar. Spot ışıklar çizimlerdeki varlıklardır ve etkileri ALCAD'de ve Artisan Renderer gibi üçüncü taraf yazılımlarda gölge veya render görsel stilleri için görünür.

### **Noktasal ışık oluşturmak için**

- 1 Nokta Işığı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Nokta Işığı'nı (Işıklar'da) seçin.
  - Menüde Görünüm > Işıklar > Nokta Işığı öğesini seçin.
  - *pointlight* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varsayılan aydınlatma şu anda açıksa, ALCAD yeni ışıklarınızın etkisini görebilmeniz için onu kapatmanızı ister. Varsayılan aydınlatmayı kapatmak için Evet'e tıklayın.
- 3 Nokta ışığının yerleştirileceği yerin x-, y- ve z-koordinatlarını girin veya çizimdeki konuma tıklayın.

### Spot ışık oluşturmak için

- 1 Spot Işığı (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Görünüm > Spot Işık (Işıklar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Görünüm > Işıklar > Spot Işık ögesini seçin.
  - *spotlight* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Varsayılan aydınlatma şu anda açıksa, ALCAD yeni ışıklarınızın etkisini görebilmeniz için onu kapatmanızı ister. Varsayılan aydınlatmayı kapatmak için Evet'e tıklayın.
- 3 Spot ışığın yerleştirileceği yerin x-, y- ve z-koordinatlarını girin veya çizimdeki konuma tıklayın.
- 4 Ardından ışık vermek istediğiniz konumun x-, y- ve z-koordinatlarını girin veya çizimdeki konumu tıklayın.

---

### Nokta ışıklarını ve spot ışıkları düzenleyin.

*Noktasal ışıkları ve spot ışıkları, tıpkı diğer varlıklarda olduğu gibi çiziminizde taşıyabilir ve kopyalayabilirsiniz. Nokta veya spot ışığın renk ve zayıflama gibi ayarlarını belirtmek için nokta ışığa sağ tıklayın, Özellikler'i seçin ve Özellikler bölümünde seçimlerinizi yapın. Bir spot ışığı seçtiğinizde, ışık ve hedef konumunu, koni boyutunu ve düşme boyutunu değiştirmenize olanak tanıyan tutamaklar görüntülenir.*


---

### Görsel stillerle görüntülenen bir arka plan ekleme

Arka planlar, 2D Wireframe hariç herhangi bir görsel stil kullanıldığında geçerli görünüm için görüntülenir. Düz renk, degrade veya görüntü arka planı seçebilirsiniz.

Arka planlar adlandırılmış görünümlere de atanabilir ve aynı görsel stillerle görüntülenebilir. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Adlandırılmış bir görünüm için arka plan ayarlama" sayfa 579 kısmına bakın.

### Geçerli görünümün arka planını ayarlamak için

- 1 Arka Planı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte Görünüm > Arka Plan (Görünümler'de) ögesini seçin.
  - Menüde Görünüm > Arka Plan ögesini seçin.
  - *background* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aşağıdakilerden birini seçin:
  - Katı
  - Gradyan
  - Resim
- 3 Arka Plan iletişim kutusunda seçimlerinizi yapın. Her seçenikle ilgili ayrıntıları görmek için [?] düğmesine tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

## Statik gizli çizgi, gölgeli ve işlenmiş görüntüler oluşturma

### Gizli satır görüntüleri oluşturma

Çiziminizin gizli çizgi görüntüsünü oluşturmak, bakış açınızdan görüldüğünde diğer yüzeylerin arkasında gizlenen tüm çizgileri kaldırır. Gizli çizgileri kaldırdığınızda veya bir modeli gölgelendirdiğinizde, program varlıkları nasıl oluşturduğuna bağlı olarak onlara farklı davranır. Tel kafes modeller her zaman şeffaf görünür, çünkü yüzeyleri yoktur. Yüzey modelleri, tüm görünür taraflara uygulanan yüzeylerle dolu görünür.

Gizli çizgi görünümünü, seçilen 3B yüzlerin, kafeslerin ve çok yüzeyli kafeslerin kenarlarını göstererek ve gizleyerek varlık bazında da kontrol edebilirsiniz.

### Gizli çizgi görüntüsü oluşturmak için

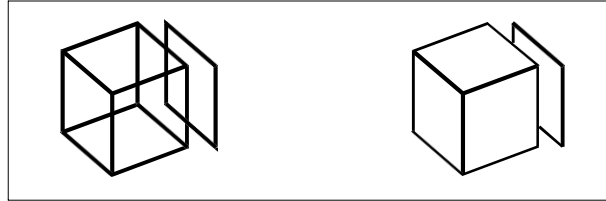
- *hide* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

---

#### Görsel bir stil kullanın.

*Görünüm > Görsel Stiller > Gizli'yi seçmek Gizle komutunu kullanmaya benzer. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Bir çizimi görsel stil ile görüntüleme" sayfa 641.*

---



Gizli çizgi görüntüsü oluşturmada önce.

Gizli çizgileri kaldırdıktan sonra.

### 3B yüzlerin, kafeslerin ve çok yüzeyli kafeslerin kenarlarını gösterme

- 1 Kenarları Gizle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔍):
  - Şeritte, 3B Çiz > Kenarları Gizle'yi seçin (3B Kafes Çiz'de).
  - Menüde Çizim > 3B Kafesler > Kenarları Gizle'yi seçin.
  - *hideedges* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Gizlemek istediğiniz kenarları olan varlıkları seçin, ardından tamamlandığında Enter tuşuna basın.

---

#### 3D yüzler için tek tek kenarlar gizlenebilir.

*Kenarları Gizle komutu seçili varlıkların tüm kenarlarını gizler, ancak 3B yüzlerle çalışıyorsanız, tek tek kenarları gizlemek için Kenar komutunu da kullanabilirsiniz.*

---

### 3B yüzeylerin, kafeslerin ve çok yüzeyli kafeslerin kenarlarını göstermek için

1 Kenarları Göster (📏) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, 3B Çiz > Kenarları Göster'i seçin (3B Kafes Çiz'de).
- Menüde Çizim > 3B Kafesler > Kenarları Göster'i seçin.
- *showedges* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Göstermek istediğiniz kenarları olan varlıkları seçin, ardından tamamlandığında Enter tuşuna basın.

---

#### 3D yüzler için tek tek kenarlar görüntülenebilir.

*Kenarları Göster komutu seçili varlıkların tüm kenarlarını gösterir, ancak 3B yüzlerle çalışıyorsanız, tek tek kenarları göstermek için Kenar komutunu da kullanabilirsiniz.*

---

#### Gölgeli görüntüler oluşturma

Çiziminizin gölgeli bir görüntüsünü oluşturmak gizli çizgileri kaldırır ve ardından varlık renklerine göre görünür yüzeylere gölgelendirme uygular. Hızlı bir görselleştirme sağlaması amaçlıdır. Görüntüde bir ışık kaynağı yoktur ve yüzeyler boyunca sürekli renkler kullanır, bu da düz ve gerçekçi görünmemelerine neden olur.

#### Gölgeli bir görüntü oluşturmak için

- *shade* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Gölgeli görüntünün görünümünü kontrol etmek için Araçlar > Çizim Ayarları'nı seçin ve ardından 3D Ayarları sekmesine tıklayıp istediğiniz seçenekleri belirleyin. Modelin yüzeylerini ve kenarlarını dört şekilde gölgelendirebilirsiniz:

- Yüzler gölgeli; kenarlar vurgulanmamıştır.
- Yüzler gölgeli; kenarlar arka plan renginde vurgulanmıştır.
- Yüzler arka plan rengiyle doldurulur; kenarlar varlık rengi kullanılarak çizilir (gizli çizgi görünümüne benzer).
- Yüzler varlık rengi kullanılarak doldurulur; kenarlar arka plan rengiyle vurgulanır.

---

#### Görsel bir stil kullanın.

*Gölgeli bir görsel stil seçmek (Görünüm > Görsel Stiller) Gölge komutunu kullanmaya benzer. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Bir çizimi görsel stil ile görüntüleme" sayfa 641.*

---

### ***Foto-gerçekçi render görüntüleri oluşturma***


Çiziminizin işlenmiş bir görüntüsünü oluşturmak gizli çizgileri ortadan kaldırır ve ardından yüzeyi birden fazla ışık kaynağından aydınlatılmış gibi gölgelendirir.

Tam render, ışık kaynakları, gölgeler, yüzey malzemesi özellikleri ve yansımalarla birlikte modelinizin foto-gerçekçi bir görüntüsünü oluşturur. Görüntünüzü spot ışıkları, güneş ışığını simüle etmek için uzak aydınlatma ve ortam ışığı ile aydınlatabilirsiniz. Işık kaynaklarını özelleştirmemeyi tercih ederseniz, program sizin için varsayılan ışık kaynakları oluşturur.

Bu hayali ışık kaynaklarından gelen ışınlar, modelin yüzeylerinden yansırken ve kırılırken izlenir, bu işleme *ışın izleme* adı verilir. Işın izleme, gölgelerin nereye düştüğünü ve metal ve cam gibi parlak malzemeler üzerindeki yansımaların nasıl görüldüğünü belirler. Işık ışınlarının yüzeylerden nasıl yansıdığını kontrol etmek için modelinizi oluşturan malzemelerin yansıtıcı özelliklerini değiştirebilirsiniz.


Tam render işlemi, modelinizin uzayda asılı görünmemesi için, eğer *ys* otomatik olarak üzerinde görüntüleneceği bir taban oluşturur. Görüntüye otomatik olarak bir arka plan da eklenir. Bulutlu gökyüzü gibi bir arka plan veya taş duvar gibi içe aktarılmış bir raster grafik de görüntünün arkasına eklenerek daha da gerçekçi hale getirilebilir.

### **Hızlıca işlenmiş bir görüntü oluşturmak için**

Render (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte Görünüm > Oluşturma Ayarları'nı seçin (Oluşturma'da).
- Menüde Görünüm > Render > Render ögesini seçin.
- Rendering araç çubuğunda, Render aracına tıklayın.
- *render* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

### **Tamamen işlenmiş bir görüntü oluşturmak için**

Tam Render'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):

- Şeritte Görünüm > Oluşturma Ayarları'nı seçin (Oluşturma'da).
- Menüde Görünüm > Render > Tam Render'ı seçin.
- Oluşturma araç çubuğunda Tam Oluşturma aracını tıklatın.
- *fullrender* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.





Tamamen işlenmiş görüntü.

---

#### **Görsel bir stil kullanın.**

*Gerçekçi görsel stili seçmek (Görünüm > Görsel Stiller) render komutlarını kullanmaya benzer. Daha fazla ayrıntı için bkz. "Bir çizimi görsel stil ile görüntüleme" sayfa 641.*

---

#### **Özel işlenmiş görüntüler oluşturma**

Bir çizimin render edilmiş görüntüsünü oluşturmak için Tam Render komutunu kullanmadan önce, çiziminizi özelleştirmek için malzemeler, bir arka plan ve aydınlatma (gölgeler dahil) uygulayabilirsiniz:

- **Malzemeler** Farklı yüzeyler için malzemeler belirleyin ve malzemelerin bu yüzeylerle nasıl eşleşeceğini tanımlayın. Önceden tanımlanmış malzemeler, yerleşik düzenleyici kullanılarak daha da özelleştirilebilen malzeme kitaplığında mevcuttur. Prosedürel veya bitmap malzemeleri kullanmayı seçebilirsiniz.
- **Arka Planlar** Oluşturulan görüntü için arka planı veya zemini belirleyin. Önceden tanımlanmış çeşitli arka planlar mevcuttur. Varsayılan olarak arka plan kullanılmaz ve siyah görünür. Arka plan sonsuz, düzlemsel bir yüzeydir ve modelinizdeki tüm yansıtıcı yüzeylerden yansır. Arka plan aydınlatmadan etkilenmez, bu nedenle arka planda hiçbir gölge veya vurgu görülmez.

- **Aydınlatma** Sahnede gölgeler ve yansımalar da dahil olmak üzere çiziminizin veya sahnenin nasıl aydınlatıldığını belirlemek için ışıkların yerleşimini, ışık rengini ve ışık yoğunluğunu belirleyin. Işıklar, sahnenin farklı alanlarını aydınlatmak için görüş alanının dışına veya içine yerleştirilebilir. Ortam aydınlatması, dağınık aydınlatma, speküler yansımalar, speküler yüksek ışıklar ve şeffaflık dahil olmak üzere önceden tanımlanmış çeşitli aydınlatma kontrolleri mevcuttur.

### Malzemeleri, arka planları ve aydınlatmayı uygulamak

- 1 Malzemeleri (🎨), Arka Planları (🖼️) veya Aydınlatmayı (💡) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Görünüm > Malzemeler, Arka Planlar veya Işıklandırma'yı (Rendering'de) seçin.
  - Menüde Görünüm > Oluşturma'yı seçin ve ardından Malzemeler, Arka Planlar veya Işıklandırma'yı seçin.
  - Rendering araç çubuğunda Malzemeler, Arka Planlar veya Aydınlatma aracını tıklayın.
  - *Malzemeler, arka planlar veya aydınlatma* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçiminizi yapın.

---

#### Ek işleme seçenekleri belirleyebilirsiniz.

*Görünüm > Render > Render Ayarları'nı seçin. Özel işlenmiş görüntüler oluşturma hakkında daha fazla bilgi için Render iletişim kutularından herhangi birinde Yardım'a tıklayın.*

---

### İşlenmiş bir görüntüyü kaydetme

İşlenmiş bir görüntüyü farklı bir formatta kaydedebilirsiniz - bitmap (.bmp), JPEG (jpg), TIFF (.tif), TrueVision TGA (.tga) veya Taşınabilir Ağ Grafiği (.png). İşlenen görüntüyü yazdırmak istiyorsanız, kaydedilen görüntüyü başka bir grafik programından yazdırabilirsiniz.

#### Çiziminizin işlenmiş bir görüntüsünü kaydetmek için

- 1 Çizimin işlenmiş bir görüntüsünü oluşturun.
- 2 Render Ayarları'nı (🎨) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Görünüm > Oluşturma Ayarları'nı seçin (Oluşturma'da).
  - Menüde Görünüm > Oluşturma > Oluşturma Ayarları'nı seçin.
  - Oluşturma araç çubuğunda Oluşturma Ayarları aracını tıklayın.
  - *setrender* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Oluşturma sekmesinde Son Görüntüyü Kaydet'e tıklayın.
- 4 Bir dosya adı ve yolu girin.
- 5 Farklı Kaydetme Türü alanında dosya biçimini seçin.
- 6 Kaydet'e tıklayın.

## Artisan Renderer'da Oluřturma

ALCAD'deki Tam Render komutuna benzer řekilde, Artisan Renderer modelinizin foto-gerçekçi bir görüntüsünü oluřturmanıza olanak tanır. Bununla birlikte, birçok kullanıcı, özel gerçekçi malzemeler oluřturma yeteneğinin yanı sıra çok çeřitli önceden ayarlanmış malzemelere ve aydınlatma kurulumlarına erişim ile tasarım sürecini hızlandırmak için Artisan Renderer'ı kullanmayı tercih ediyor.

Artisan Renderer hakkında daha fazla ayrıntı için, Artisan Renderer'da Yardım > Yardım'ı seçin.


### Artisan Renderer'da işlenmiş bir görüntü oluřturmak için

- 1 Çizimi kaydet.
- 2 Artisan Render'ı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (A):
  - Şerit üzerinde Görünüm > Artisan'ı (Rendering'de) seçin.
  - Menüde Görünüm > Render > Artisan'ı seçin.
  - Artisan Rendering araç çubuğunda Artisan aracına tıklayın.
  - *artisan* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Artisan Ayarları iletişim kutusu görüntülenirse, aşağıdaki seçenekler arasından seçim yapın:
  - **Birimler** Birimleri seçin.
  - Dil Dili seçin. İşletim sistemi dilini kullanmak için Sistem Yerel Ayarını Kullan seçeneğini belirleyin.
  - **Yüzey çözünürlüğü** Artisan Renderer'a dışa aktarırken gölgeli üç boyutlu varlıkların ve yüzeylerin çözünürlüğünü ayarlayın.
  - **Düzgünleştirme açısı** Artisan Renderer'a dışa aktarırken kırışık kenarlara uygulanan düzgünleştirme açısını ayarlayın.
  - **Başlangıçta Göster** ALCAD'de Artisan veya Artisan Sync komutunu her kullandığınızda Artisan Ayarları iletişim kutusunu görüntülemek için seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

Artisan Renderer, malzeme ve diğer efektleri eklemeniz için modelinizi açar ve görüntüler. Artisan Renderer kullanımı hakkında daha fazla ayrıntı için, Artisan Renderer'da Yardım > Yardım'ı seçin.

**En son modelinizi Artisan Renderer ile senkronize etmek için**

1 Çizimi kaydet.

2 Artisan Sync'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (

- Şeritte, Görünüm > Artisan Senkronizasyonu'nu (Rendering'de) seçin.
- Menüde, Görünüm > Render > Artisan Senkronizasyonu'nu seçin.
- Artisan Rendering araç çubuğunda, Artisan Sync aracına tıklayın.
- *artisan-sync* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Artisan Renderer, ALCAD'deki en son model ile güncellenir, bu da ALCAD ve Artisan Renderer'da aynı anda çalışıyorsanız ve ALCAD'deki modeli değiştirirseniz yardımcı olur.

# Working with other programs and bilgisayarları

ALCAD, diğer programlarla birlikte kullanılabilme özelliği sayesinde büyük bir esneklik sunar. Bir ALCAD çizimini bir Microsoft® Word belgesine dahil edebilir veya bir ALCAD çizimine parça listesi içeren bir Microsoft® Excel elektronik tablosu ekleyebilirsiniz. ALCAD çizimlerini diğer programlara ve diğer programlardaki belgeleri ALCAD çizimlerine dahil etmek için bunları ya bağlarsınız ya da yerleştirirsiniz. Ayrıca Intelli-CAD çizimlerini diğer programlarla doğrudan kullanılacak diğer dosya formatlarında kaydedebilir veya ALCAD çizimlerini e-posta yoluyla iş arkadaşlarınıza gönderebilirsiniz.

Bu bölümde nasıl yapılacağı açıklanmaktadır:

- Anlık görüntüleri kaydedin ve görüntüleyin.
- Nesne bağlama ve gömme özelliğini kullanın.
- ALCAD çizimlerini diğer dosya formatlarına aktarın.
- Bir veya daha fazla çizimi diğer dosya formatlarına dönüştürün.
- ALCAD verilerini diğer bilgisayarlarda kullanın.
- ALCAD'i İnternet ile birlikte kullanın.

## ***Bu bölümdeki konular***

<i>Anlık görüntüleri kaydetme ve görüntüleme .....</i>	652
<i>ALCAD çizimlerinde diğer programlardaki verileri kullanma .....</i>	653
<i>ALCAD verilerini diğer programlarda kullanma .....</i>	662
<i>ALCAD verilerini diğer bilgisayarlarda kullanma .....</i>	672
<i>ALCAD'i İnternet ile Kullanma .....</i>	679
<i>Dijital imzalarla çalışma .....</i>	682

## Anlık görüntüleri kaydetme ve görüntüleme

Bir çizimin anlık görüntülerini daha sonra görüntülemek üzere kaydedebilirsiniz. Anlık görüntü, geçerli çizimi ekranda görüldüğü gibi \*.emf, \*.wmf veya \*.sld formatında kaydeder. **Anlık** bir çizim dosyası değildir. Anlık görüntüyü düzenleyemez veya yazdıramazsınız; sadece görüntüleyebilirsiniz.

Anlık görüntüleri aşağıdaki şekillerde kullanabilirsiniz:


- Çizimlerinizin anlık görüntülerini göstererek sunumlar yapın.
- Farklı bir çizim üzerinde çalışırken bir çizimin anlık görüntüsüne referans verin.
- Komut dosyalarını kullanarak bir dizi anlık görüntüyü slayt gösterisi olarak sunun.

Bir anlık görüntüyü görüntülediğinizde, bu görüntü geçici olarak geçerli çizimin yerini alır. Geçerli çizimin görüntüsünü yenilediğinizde (yeniden çizerek, kaydırarak, yakınlaştırarak, küçülterek, **hızlı** veya döşeyerek), anlık görüntü kaybolur ve geçerli çizime geri dönersiniz.

### Anlık görüntüler oluşturma

Geçerli görünümü bir anlık görüntü olarak kaydederek bir anlık görüntü oluşturursunuz. Anlık görüntü, o anda görünür olmayan katmanlardaki varlıkları içermez. Anlık görüntünün içeriği geçerli çizim alanına da bağlıdır. Model uzayında, anlık görüntü yalnızca geçerli görünüm alanını gösterir. Kağıt uzayında, anlık görüntü tüm görünür görünüm alanlarını içerir.

#### Anlık görüntü oluşturmak için


- 1 Anlık görüntü olarak yakalamak için çizimi tam olarak istediğiniz gibi görüntüleyin.
- 2 Anlık Görüntü Oluştur () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Anlık Görüntü Oluştur'u (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Anlık Görüntü Oluştur'u seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Anlık Görüntü Oluştur aracına tıklayın.
  - *msnapshot* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Anlık Görüntü Oluştur iletişim kutusunda, oluşturmak istediğiniz anlık görüntü dosyasının adını belirtin.
- 4 Tür Dosyaları listesinden \*.emf, \*.wmf veya \*.sld öğelerinden birini seçin.
- 5 Kaydet'e tıklayın.

Geçerli çizim ekranda kalır ve anlık görüntü belirttiğiniz dizine kaydedilir.

## Anlık görüntüleri görüntüleme

Önceden kaydedilmiş anlık görüntüleri görüntüleyebilir ve AutoCAD kullanılarak oluşturulan anlık görüntüleri de görüntüleyebilirsiniz.

### Bir anlık görüntüyü görüntülemek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Anlık Görüntüyü Görüntüle'yi (Yönet'te) seçin.
  - Araçlar > Anlık Görüntüyü Görüntüle'yi seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Anlık Görüntüyü Görüntüle aracını () tıklayın.
  - *vsnapshot* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Anlık Görüntüyü Görüntüle iletişim kutusunda, görüntülemek istediğiniz anlık görüntü dosyasının adını belirtin.
- 3 Aç'a tıklayın.
 

ALCAD anlık görüntüyü geçerli çizim penceresinde görüntüler.

## ALCAD çizimlerinde diğer programlardaki verileri kullanma

Gömme veya bağlama yöntemlerinden birini kullanarak diğer programlardaki verileri ALCAD çizimlerine dahil edebilirsiniz. Seçtiğiniz yöntem, ALCAD çiziminize dahil etmek istediğiniz nesne veya dosyanın türüne ve orada olduktan sonra onunla ne yapmak istediğinize bağlıdır.

### Çizimlere nesne gömme


Çalıştığınız tüm verileri tek bir dosyada tutmak istediğinizde veya dosyayı başka bilgisayarlara aktarmak istediğinizde ALCAD çiziminize bir nesne gömün. Nesne bağlama ve gömmeyi destekleyen programlardan veri gömebilirsiniz.

Örneğin, bir departmanın bilgisayar ekipmanı ile ilgili verileri departmanın kat planının ALCAD çizimiyle birlikte dağıtmak istiyorsanız, kat planına bir <sup>Microsoft®</sup> Excel elektronik tablosu ekleyebilirsiniz.

Başka bir programdan veri gömduğünüzde, ALCAD bu veri için kapsayıcı haline gelir. ALCAD çizimine gömülen nesne ALCAD dosyasının bir parçası haline gelir. Veriyi düzenlediğinizde, programını ALCAD çiziminin içinden açarsınız.

Gömülü verilerde yaptığımız değişiklikler yalnızca ALCAD çiziminde bulunur, bu nedenle bu verileri ayrı bir dosyada tutmak gerekli ~~değil~~ Veriler ayrı bir dosyada bulunuyorsa, ALCAD'de gömülü nesneyi değiştirdiğinizde orijinal dosya değişmez. Ayrıca, orijinal dosyada yapılan değişiklikler ALCAD çizimindeki gömülü nesneyi etkilemez.

### Başka bir programın nesnesini bir ALCAD çizimine yerleştirmek için

- 1 İstedığınız verileri içeren dosyayı açın.
- 2 Dosyada, ALCAD çizimine yerleştirmek istediğiniz verileri seçin.
- 3 Panoya veri yerleştirmek için o programın komutunu seçin.  
Genellikle Düzenle > Kopyala'yı seçersiniz.
- 4 ALCAD penceresinde, nesneyi yerleştirmek istediğiniz çizimi görüntüleyin.
- 5 Yapıştır (  ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Ana Sayfa > Yapıştır (Pano'da) veya Düzenle > Yapıştır (Değiştir'de) seçeneklerini belirleyin
  - Menüde Düzenle > Yapıştır'ı seçin.
  - Standart araç çubuğunda Yapıştır aracına tıklayın.
  - *Yapıştır* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Panodaki veriler gömülü bir nesne olarak çizime yapıştırılır. Nesne görünümün ortasında görünür, ancak imleci hareket ettirerek onu seçebilir ve taşıyabilirsiniz.

### Mevcut bir dosyadan bir nesneyi ALCAD içine yerleştirmek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Nesne (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Nesne'yi seçin.
  - *insertobj* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Nesne Ekle iletişim kutusunda Dosyadan Oluştur'a tıklayın.
- 3 Aşağıdakilerden birini yaparak dosyayı belirtin:
  - Dosya kutusuna bir yol ve dosya adı yazın.
  - Bir dosya seçmek için Gözet'a tıklayın.
- 4 Çizimde veri yerine o programın simgesinin görünmesini istiyorsanız Simge Olarak Göster ögesini seçin.
- 5 Tamam'a tıklayın.  
Simge olarak görüntülemeyi seçmediyseniz, dosyanın ilk sayfası ALCAD çiziminde görünür. Nesneyi seçebilir ve yeniden konumlandırma için sürükleyebilirsiniz.



### ALCAD içinden yeni bir gömülü nesne oluşturmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Ekle > Nesne (Veri içinde) öğesini seçin.
- Menüde Ekle > Nesne'yi seçin.
- *insertobj* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Nesne Ekle iletişim kutusunda Yeni Oluştur'a tıklayın.

3 Nesne Türü listesinden, oluşturmak istediğiniz nesne türünü seçin ve ardından Tamam'ı tıklayın.

Bu nesneyi oluşturmak için kullanılan program ALCAD içinde açılır.

Program ActiveX ile uyumluysa ALCAD çiziminde yerinde (diğer programın içinde) açılır; aksi takdirde, program tam penceresinde açılır.

4 Nesneyi diğer programda oluşturun.

5 Program diğer belgenin içinde (yerinde) çalışıyorsa, programı kapatmak için gömülü nesnenin dışında herhangi bir yere tıklayın.

Program tam penceresinde çalışıyorsa, Dosya > Çıkış'ı seçin.

### Nesneleri çizimlere bağlama

Başka bir program ActiveX'i destekliyorsa, verilerini ALCAD çizimlerine bağlayabilirsiniz. Aynı veriyi birçok dosyaya dahil etmek istediğinizde bağlantı kullanın. Verileri güncellediğinizde, diğer dosyalara olan tüm bağlantılar değişiklikleri yansıtır.

Örneğin, şirket logonuzu ActiveX uyumlu bir çizim programında oluşturduysanız ve bunu ALCAD ile oluşturduğunuz her çizimin başlık bloğuna dahil etmek istiyorsanız, bunu her ALCAD çizimine bağlayabilirsiniz. Çizim programındaki orijinal logoyu değiştirdiğinizde, ALCAD çizimi otomatik olarak güncellenir.

Başka bir programdan veri bağladığınızda, ALCAD çizimi yalnızca veriyi oluşturduğunuz dosyanın konumuna bir referans saklar. Verileri kaydedilmiş bir dosyadan bağlarsanız ALCAD verileri bulabilir ve görüntüleyebilir.

Bağlama bir dosyaya yalnızca bir referans eklediğinden, veriler ALCAD çiziminin dosya boyutunu önemli ölçüde artırmaz. Ancak bağlantılar biraz bakım gerektirir. Bağlantılı dosyalardan herhangi birini taşırsanız, bağlantıları güncellemeniz gerekir. Ayrıca, bağlantılı verileri taşımak istiyorsanız, tüm bağlantılı dosyaları dahil etmeniz gerekir.

Bağlantılı bir nesneyi çizimi her açtığınızda otomatik olarak güncelleyebilir veya bunu yalnızca belirttiğinizde yapabilirsiniz. Bir bağlantı her güncellendiğinde, orijinal dosyasında nesneye yapılan değişiklikler ALCAD çiziminde de görünür ve değişiklikler ALCAD aracılığıyla yapıldıysa orijinal dosyada da görünür.

### **Bir dosyayı ALCAD çizimine bağlamak için**

- 1 Orijinal dosyayı kaydedin.  
Bir bağlantı orijinal dosyaya yapılan bir referanstan oluştuğu için, dosyaya bağlantı vermeden önce dosyayı kaydetmeniz gerekir.
- 2 Orijinal dosyada, ALCAD çiziminde istediğiniz verileri seçin.
- 3 Panoya veri yerleştirmek için o programın komutunu seçin.  
Genellikle Düzenle > Kopyala'yı seçersiniz.
- 4 Dosyayı bağlamak istediğiniz ALCAD çizimini görüntüleyin.
- 5 ALCAD'de Düzenle > Özel Yapıştır'ı seçin.
- 6 Özel Yapıştır iletişim kutusunda Bağlantıyı Yapıştır'ı seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

### **ALCAD içinden bağlantılı bir nesne oluşturmak için**

- 1 Bağlı nesneyi görüntülemek istediğiniz ALCAD çizimini görüntüleyin.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Nesne (Veri içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Ekle > Nesne'yi seçin
  - *insertobj* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Nesne Ekle iletişim kutusunda Dosyadan Oluştur'a tıklayın.
- 4 Aşağıdakilerden birini yaparak dosyayı belirtin:
  - Dosya kutusuna bir yol ve dosya adı yazın.
  - Bir dosya iletişim kutusu kullanarak dosyayı seçmek için Gözet'a tıklayın.
- 5 Bağlantı onay kutusunu seçin.
- 6 Çizimde veri yerine o programın simgesinin görünmesini istiyorsanız Simge Olarak Göster öğesini seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.  
Simge olarak görüntülemeyi seçmediyseniz, ilk sayfa ALCAD çiziminde görünürNesneyi yeniden konumlandırmak için nesneyi seçin ve sürükleyin.

### **Katıştırılmış veya bağlantılı bir nesneyi ALCAD içinden**

**düzenleme Katıştırılmış** veya bağlantılı bir nesneyi orijinal programında ALCAD içinden değiştirebilirsiniz. Katıştırılmış bir nesneyi değiştirdiğinizde, nesneyi orijinal dosyasında değil (nesneyi mevcut bir dosyadan yapıştırdıysanız) yalnızca ALCAD'de değiştirirsiniz. Ancak bağlantılı bir dosyayı değiştirdiğinizde, orijinal dosyayı açar ve değiştirirsiniz.

Çoğu program, gömülü veya bağlantılı bir ActiveX nesnesi üzerinde gerçekleştirilebileceğiniz eylemlerin bir alt menüsünü içerir. ActiveX nesnelerini düzenlemek için kullanılan komutlar genellikle Düzenle ve Aç'tır. Nesne gömülüyse ve programı yerinde düzenlemeyi destekliyorsa, Düzenle komutu nesneyi yerinde açar. Aç komutu nesneyi tam program penceresinde açar. ALCAD'de bu komut Düzenle menüsünün altında görünür.

### **Gömülü veya bağlantılı bir nesneyi düzenlemek için**

- ALCAD çiziminde nesneye çift tıklayın.

Nesne gömülüyse ve nesneyi oluşturduğunuz program yerinde düzenlemeyi destekliyorsa, nesne yerinde açılır.

Nesne bağlıysa veya programı yerinde düzenlemeyi desteklemiyorsa, diğer program tam penceresinde açılır ve nesneyi görüntüler.

### **Diğer formatlarda oluşturulmuş dosyaları içe aktarma**

Aşağıdaki formatlara sahip dosyaları içe aktarabilirsiniz:

- ΑΥΤΟΔΕΣΚ ΔΞΦ™ formatı - Autodesk Çizim Değişim Formatı, .dxf dosya uzantısına sahip bir çizim dosyasının ASCII açıklamasıdır.
- ΑΥΤΟΔΕΣΚ ΔΞΒ™ φορματ } - Autodesk Drawing Exchange Format, .dxb dosya uzantısına sahip bir çizim dosyasının ikili bir açıklamasıdır.
- ΑΥΤΟΔΕΣΚ ΔΩΦ™ formatı - Autodesk Design Web Φορματ™ (.dwf dosyaları ile kullanılır), bir çizimi başkalarının bir Web tarayıcısında görüntülemesi, incelemesi ve düzenlemesi için dağıtmak için kullanılır. DWF formatı .dwf dosya uzantısını kullanır.
- DWT formatı - Çizim şablonları, yeni çizimler oluştururken yeniden kullanabileceğiniz önceden tanımlanmış ayarları içerir. Teknik resim şablonları .dwt dosya uzantısını kullanır.
- DGN formatı - Βεντλεψ® Μιχροστατιον® ile kullanılan çizim dosyaları. DGN formatı .dgn dosya uzantısını kullanır.
- Spatial Technologies ACIS formatı - Üç boyutlu ACIS katıları bir .sat dosyası.
- DAE formatı - Collada dosyaları, 3D grafik uygulamaları tarafından kullanılan etkileşimli bir üç boyutlu grafik dosyasıdır (ACIS varlıkları dahil olmak üzere üç boyutlu varlıklar dışa aktarılır). Collada dosyaları .dae dosya uzantısını kullanır.
- IGES formatı - IGES (Initial Graphics Exchange Specification) formatında .iges veya .igs dosyası olarak model verileri.
- STEP formatı - STEP (Standard for the Exchange of Product) formatında .step, .ste veya .stp dosyası olarak model verileri.
- OBJ formatı - OBJ (Wavefront Technologies nesnesi) formatındaki model verileri bir .obj dosyası.
- STL formatı - 3D yazıcılarla çalışırken yaygın olan STL (Stereolitografi) formatındaki model verileri .stl dosyası olarak.

- IFC formatı - Bina ve inşaat verileri için kullanılan IFC (Industry Foundation Classes) formatındaki çizim dosyaları.
- Autodesk RVT ve RFA formatı - Bina ve inşaat verileri için kullanılan RVT ve RFA formatlarındaki çizim dosyaları.

*DXF, DWF, DWT, DGN veya DAE formatındaki bir dosyayı içe aktarma*.  
 .dxf dosyalarını, iki boyutlu .dwf dosyalarını, .dwt, .dae ve .dgn dosyalarını içe aktarmak standart bir çizim dosyasını açmaya benzer.

### **DXF, DWF, DWT, DGN veya DAE formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 İçe Aktar (📁) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından İçe Aktar'ı seçin veya Ekle > İçe Aktar'ı seçin.
  - Menüden Dosya > İçe Aktar öğesini seçin.
  - Standart araç çubuğunda Aç aracına tıklayın.
  - *import* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizimi içeren klasörü seçin.
- 3 Tür Dosyaları alanında, içe aktarmak istediğiniz çizim türünü seçin.
- 4 Açmak istediğiniz dosyayı seçin.
- 5 Aç'a tıklayın.

### *DXB formatındaki bir dosyayı içe aktarma*

DXB formatındaki bir dosya, bina ve inşaat verileri için kullanılan bir çizim dosyasıdır.

### **DXB formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**


- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - *dxbin* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Açmak istediğiniz dosyayı seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.

**IFC, RVT veya RFA formatındaki bir dosyayı içe aktarma**

IFC, RVT veya RFA formatındaki bir dosya tipik olarak görselleştirme, tasarım, analiz ve bina inşaat belgeleri oluşturmak için kullanılabilir bir binanın 3D modelini içerir.

Bir .ifc, .rvt veya .rfa dosyasını içe aktarmak, dosyadaki her öğe için ayrı varlıklar oluşturur ve mümkün olduğunda bu öğeleri AEC varlıklarına dönüştürür.

**IFC, RVT veya .RFA formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 BIM IN'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit Uygulama düğmesinde, İçe Aktar > BIM Girişi (  ) öğesini seçin.
  - *bimimport* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Açmak istediğiniz dosyayı seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.

**ACIS formatındaki bir dosyayı içe aktarma**

ACIS formatındaki bir dosya, ASCII .sat dosyası olarak kaydedilen üç boyutlu katılar, bölgeler veya gövdeler içerir.


**ACIS formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit Uygulama düğmesinde, İçe Aktar > ACIS Girişi öğesini seçin.
  - Menüde Dosya > ACIS Girişi öğesini veya Ekle > ACIS Dosyası öğesini seçin.
  - *acisin* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 .sat dosyasını içeren dizini seçin.
- 3 Açmak istediğiniz .sat dosyasını seçin.
- 4 Aç'a tıklayın.

### **IGES formatındaki bir dosyayı içe aktarma**

IGES (Initial Graphics Exchange Specification) formatı, tipik olarak .iges veya .igs dosyasına kaydedilmiş 3B yüzeyleri içeren bir değişim formatıdır. IGES verileri üç boyutlu katılar olarak içe aktarılır.


#### **IGES formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 IGES Girişini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şerit üzerinde Uygulama düğmesini seçin ve ardından İçe Aktar > IGES Girişi öğesini seçin.
- Menüden Dosya > İçe Aktar öğesini seçin.
- *igesimport* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İçe aktarmak istediğiniz .iges veya .igs dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.  
İşleme başlar. Seçilen dosya içe aktarılmaya hazır olduğunda durum çubuğunda bir balon mes- saji görüntülenir.
- 4 İçe aktarmayı tamamlamak için balon mesajındaki dosya adına tıklayın.
- 5 İçe aktarılan varlıkları görmek için uzantılara yaklaşın.

### **STEP formatındaki bir dosyayı içe aktarma**

STEP (Standard for the Exchange of Product), tipik olarak .step, .ste veya .stp dosyasına kaydedilmiş 3D nesnelere içeren bir ISO standart değişim formatıdır. STEP verileri üç boyutlu katılar olarak içe aktarılır.


#### **STEP formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 STEP In () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından İçe Aktar > ADIM At'ı seçin.
  - Menüden Dosya > İçe Aktar öğesini seçin.
  - *stepimport* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İçe aktarmak istediğiniz .step, .ste veya .stp dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.  
İşleme başlar. Seçilen dosya içe aktarılmaya hazır olduğunda durum çubuğunda bir balon mes- saji görüntülenir.
- 4 İçe aktarmayı tamamlamak için balon mesajındaki dosya adına tıklayın.
- 5 İçe aktarılan varlıkları görmek için uzantılara yaklaşın.

**OBJ formatındaki bir dosyayı içe aktarma**

OBJ (Wavefront Technologies nesnesi), bir .obj dosyasına kaydedilen renk ve doku dahil olmak üzere tipik olarak 3B nesnelere içeren bir formattır. OBJ model verileri mesh varlıkları olarak içe aktarılır.


**OBJ formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 OBJ içinde  öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Uygulama düğmesini seçin ve ardından İçe Aktar > OBJ Girişi öğesini seçin.
  - Menüden Dosya > İçe Aktar öğesini seçin.
  - *objin* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İçe aktarmak istediğiniz .obj dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.  
İşlemler başlar.
- 4 İçe aktarılan varlıkları görmek için uzantılara yaklaşın.

**STL formatındaki bir dosyayı içe aktarma**

STL (Stereolithography) formatı tipik olarak 3D yazıcılarla çalışmak için 3D katılar ve kafesler içerir. STL formatındaki dosyalar .stl dosyalarına kaydedilir.

**STL formatındaki bir dosyayı içe aktarmak için**

- 1 STL Girişini  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Uygulama düğmesini seçin ve ardından İçe Aktar > STL Girişi öğesini seçin.
  - Menüden Dosya > İçe Aktar öğesini seçin.
  - *stlin* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İçe aktarmak istediğiniz .stl dosyasını seçin.
- 3 Aç'a tıklayın.  
İşlemler başlar.
- 4 İçe aktarılan varlıkları görmek için uzantılara yaklaşın.

## ALCAD verilerini diğer programlarda kullanma

ALCAD verilerini başka bir programda oluşturulmuş bir belgeye dahil etmek için aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanabilirsiniz:

- Yerleştirme
- Bağlantı
- Sürükleme
- İhracat
- E-posta gönderme

Seçeğiniz yöntem, diğer programın özelliklerine ve ALCAD verilerini diğer belgeye yerleştirdikten sonra bu verilerle nasıl çalışmak istediğinize bağlıdır.

---

**Dışa aktarma dışındaki her yöntem, farklı programlardan gelen verileri entegre etmek için ActiveX kullanır. ActiveX ile, ALCAD çizimlerini değiştirmek için diğer programın içinden ALCAD çizimlerini açabilirsiniz.**

---

### Çizimleri gömme

Bir ALCAD çizimini gömdüğünüzde, çizim diğer programın doküman dosyasının bir parçası haline gelir. Çizimi düzenlediğinizde, yalnızca diğer belgeye gömülü olan sürümü düzenlersiniz.

Gömme işlemi, diğer belgeye eklediğiniz veriler için ALCAD çizimine bir bağlantı sağlamak istemediğinizde kullanışlıdır. Yeni çizimde yapılan düzenlemeler orijinal çizimi etkilemez. Dosyayı diğer bilgisayarlara aktarmak için tüm verileri tek bir dosyada aktarabilirsiniz, ancak gömülü nesnelere dosya boyutunu artırır.

Microsoft® Word gibi ActiveX'i destekleyen bir programdaki bir belgenin içinden yeni bir gömülü ALCAD çizimi oluşturabilir veya mevcut bir ALCAD çizimini gömebilirsiniz.

### Başka bir belge içinde bir ALCAD çizimi oluşturmak için

- 1 Belgede Ekle > Nesne'yi (veya o program için eşdeğer komutu) seçin.
- 2 İletişim kutusunda, yeni bir dosya oluşturmak için seçeneklere tıklayın.
- 3 Nesne Türü altında ALCAD Çizimi'ni seçin ve ardından Tamam'ı tıklayın.
- 4 ALCAD çizimini oluşturun.
- 5 ALCAD kendi penceresinde çalışıyorsa, Dosya > Çıkış'ı seçin.  
ALCAD başka bir belge içinde (yerinde) çalışıyorsa, ALCAD'i kapatmak için belgede ALCAD çiziminin dışında bir yere tıklayın.



## 6 ALCAD çizimini belge içinden düzenlemek için çizime çift tıklayın.

---

**Mevcut bir ALCAD çizimini başka bir belgenin içine de yerleştirebilirsiniz. Önceki prosedürde 1. adımı izleyin ve ardından mevcut bir dosyadan nesne oluşturma seçeneğine tıklayın.**

---

### Seçilen ALCAD varlıklarını yerleştirmek için

- 1 ALCAD'de, yerleştirmek istediğiniz varlıkları seçin.
- 2 Düzen > Kopyala'yı seçin (veya Ctrl+C tuşlarına basın).
- 3 Varlıkları gömmek istediğiniz belgeyi açın.
- 4 Düzenle > Yapıştır'ı (veya eşdeğer bir komutu) seçin.

### Bir ALCAD çiziminin tamamını yerleştirmek için

- 1 Çizimi gömmek istediğiniz belgeyi açın.
- 2 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Ekle > Nesne (Veri içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Ekle > Nesne'yi seçin
  - *insertobj* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Dosyadan Oluştur'a tıklayın.
- 4 Gözet'a tıklayın ve ardından eklemek istediğiniz dosyayı seçin.
- 5 Ekle'ye tıklayın ve ardından Tamam'a tıklayın.

## Gömülü bir ALCAD nesnesini yerinde düzenleme

Birçok ActiveX uyumlu programda, gömülü bir ALCAD nesnesini programdan (veya kapsayıcı uygulamadan) çıkmadan düzenleyebilirsiniz. Buna yerinde düzenleme denir. Farklı bir ALCAD menüleri ve araç çubukları kümesi, siz ALCAD nesnesini düzenlerken etkin penceredeki menülerin ve denetimlerin çoğunun yerini geçici olarak alır.

### Yerleştirilmiş bir ALCAD nesnesini yerinde düzenlemek için

- 1 Kapsayıcı uygulamada, gömülü ALCAD nesnesine çift tıklayın. Farklı bir ALCAD menüleri ve kontrolleri kümesi görünür.
- 2 ALCAD çizimini düzenleyin.
- 3 Yerinde düzenleme kontrollerinden çıkmak için çizim penceresinin dışında herhangi bir yere tıklayın.

## Çizimleri bağlama

Bir ALCAD çizimini başka bir belgeye bağladığınızda, diğer belge gerçek çizim yerine yalnızca ALCAD çizim dosyasına bir referans içerir. Kaydedilmiş bir ALCAD dosyasındaki verileri bağlarsınız, böylece diğer program verileri bulabilir ve görüntüleyebilir.

Bağlantı, aynı ALCAD verilerini birden fazla belgeye dahil etmek istediğinizde iyi çalışır. Verileri güncellediğinizde, yalnızca tek bir konumda güncelleniz gerekir. Diğer belgelere bağlanan sürümler değişiklikleri otomatik olarak yansıtır.

Bir ALCAD dosyasını başka bir belgeye bağlamak, dosya boyutunu bir ALCAD nesnesini gömmek gibi artırmaz. Ancak bağlantılar daha fazla bakım gerektirir. Verileri taşımak için, bağlantılı tüm dosyaları diğer bilgisayara aktardığınızdan emin olmalısınız.

### Bir ALCAD dosyasını başka bir belgeye bağlamak için

- 1 Bağlamak istediğiniz çizimi açın.

---

**Bağlantı bir dosyaya referans olduğundan, referans verilen dosya yerel veya uzak bir diske kaydedilmelidir.**

*Bağlamak istediğiniz çizimi kaydetmediyseniz, Dosya > Kaydet'i seçin.*

---

- 2 Diğer programda, ALCAD çizimini dahil etmek istediğiniz belgeyi açın.

- 3 Nesnelere eklemek için o programın komutunu seçin.



Microsoft® Office programlarında Ekle > Nesne'yi seçin. Nesne iletişim kutusunda, Dosyadan Oluştur sekmesini tıklatın. Bağlamak istediğiniz çizim dosyasının adını belirtin. Dosyaya Bağla onay kutusunu seçin ve ardından Tamam'ı tıklatın. Çizim, orijinal ALCAD dosyasına bir bağlantıyla birlikte belgede görünür.

### ALCAD çizimlerini diğer programlara sürükleme

ALCAD çizimlerini dahil etmek istediğiniz diğer program ActiveX ile uyumluysa, menü komutlarıyla çizimleri yapıştırmanın bir alternatifi, çizim dosyası simgelerini Windows Explorer'dan diğer belgeye sürüklemektir. Çizimlerin sürüklenip bırakılması Pano'yu kullanmaz, bu nedenle Pano'daki veriler etkilenmez.

Bir ALCAD çizim dosyasını Windows Explorer'dan sürüklediğinizde, tüm çizimi diğer belgeye bağlar veya yerleştirirsiniz. Dosyayı sürüklediğinizde, imleç yaptığımız eyleme göre değişir.

#### İmleç nasıl değişir?

İmleç Görünümü	Eylem
 Frame3D.dwg	Seçilen dosyayı diğer belgeye gömmek için sürükleyin.
 Frame3D.dwg	Bu belgeye çizimler bırakılamıyor.

---

**Kolay sürükleyip bırakmak için uygulama pencerelerini yan yana konumlandırın.**

Bir çizimi ~~sürükleyip~~ önce, Windows Gezgini penceresini ve diğer programın penceresini, dosya simgesini ve içine bırakmak istediğiniz belgeyi görebileceğiniz şekilde konumlandırın.

**Çizimleri başka bir belgeye sürüklemek ve gömmek için**

- Çizim dosyasının simgesini seçin ve ardından çizimi belgenin içine sürükleyin.

**Çizimleri dışa aktarma**

ALCAD çizimlerini diğer programlarla kullanmak üzere bir dizi farklı formatta kaydedebilir veya dışa aktarabilirsiniz. Bir çizimi farklı bir formatta kaydettiğinizde, program çizimdeki tüm varlıkları yeni dosyaya kaydeder. Veya yeni dosyaya hangi varlıkların dahil edileceğini seçebilirsiniz.

**Dışa aktarılabilen dosya formatları**

Aşağıdaki tabloda dışa aktarılacak dosya formatları açıklanmaktadır.

**Dışa aktarma formatları**

Biçim	Dosya uzantısı	Detaylar
Bitmap	.bmp	Grafik dosyası
Geliştirilmiş Windows Metafile	.emf	Grafik dosyası
Windows Metafile	.wmf	Grafik dosyası
Taşınabilir Belge Formatı	.pdf	Çiziminizi 2D veya 3D olarak başkalarına dağıtın Adobe® Acrobat® Reader® ve Adobe® Acrobat ile kullanım için
Tasarım Çizimi	.dgn	Çiziminizi kullanmaları için diğerlerine dağıtın Bentley® Microstation® gibi diğer CAD programlarını kullanarak gözden geçirme, düzenleme ve işaretleme için diğer CAD programları
Tasarım Web Formatı	.dwt	Çekiminizi kullanmaları için başkalarına dağıtın Autodesk® yazılım ve araçları
Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri	.svg	Grafik dosyası ve Web geliştirme dili
Stereolitografi kullanılır-	.	stlGrafik dosyası üç prototipleme için boyutsal modeller
İşbirliğine Dayalı Tasarım Etkinliği (Collada)	.dae	3Dgraphics uygulamaları tarafından kullanılan etkileşimli üç boyutlu grafik dosya formatı (ACIS varlıkları dahil olmak üzere üç boyutlu varlıklar dışa aktarılır)

ACIS katılarını, bölgelerini ve yüzeylerini başka programlarda kullanabileceğiniz bir ASCII dosyasına (\*.sat) da aktarabilirsiniz.

**BMP, EMF, WMF, DAE veya SVG formatındaki bir dosyaya dışa aktarma**  
Bir dosyaya dışa aktarma, standart bir dosyayı kaydetmeye benzer.


### **Bir çizimi .bmp, .emf, .wmf, .dae veya .svg dosyasına dışa aktarmak için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Dışa Aktar'ı seçin veya Çıktı > Dışa Aktar'ı seçin.
  - Menüde Dosya > Dışa Aktar öğesini seçin.
  - *Export* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizimi Dosya Olarak Dışa Aktar iletişim kutusunda, Farklı Kaydetme Türü altında dosya formatını seçin.
- 3 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 4 Kaydet'e tıklayın.
- 5 Seçim istem kutusu görüntülenirse, varlık seçimi yöntemini seçin ve ardından seçim kümesini oluşturun.
- 6 Varlıkları seçmeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.

### **STL formatındaki bir dosyaya dışa aktarma**

ile üç boyutlu katıları bir STL (Stereolitografi) dosyasına aktarabilirsiniz. .stl uzantısına sahiptir. STL formatı genellikle 3D yazıcılarla çalışırken kullanılır.

### **STL formatındaki bir dosyaya aktarmak için**

- 1 STL Çıkışı'nı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Dışa Aktar > STL Çıkışı veya Çıktı > STL Çıkışı'nı seçin (Dışa Aktar'da).
- Menüde Dosya > Dışa Aktar öğesini seçin.
- *stlout* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 3 Kaydet'e tıklayın.
- 4 Varlık seçimi yöntemini seçin ve ardından dışa aktarmak istediğiniz varlıkları içeren bir seçim kümesi oluşturun.
- 5 İkili .stl dosyasına dışa aktarmak için Evet'i seçin. ASCII .stl dosyasına dışa aktarmak için Hayır'ı seçin.
- 6 İçerilen varlıkları görmek için uzantılara yaklaşın.

### **PDF formatında bir dosyaya dışa aktarma**

PDF formatındaki dosyalar, kullanıcıların indirebileceği ücretsiz bir yazılım olan Adobe® Acrobat® Reader®'da görüntülemek üzere çiziminizi başkalarına dağıtmanıza olanak tanır. PDF dosyaları Adobe® Acrobat'ta da görüntülenebilir, incelenebilir ve düzenlenebilir.

Çizimleri iki boyutlu ve üç boyutlu PDF dosyalarına aktarabilirsiniz.

#### **Bir çizimi .pdf dosyasına aktarmak için**

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Dışa Aktar'ı seçin veya Çıktı > Dışa Aktar'ı seçin.
- Menüde Dosya > Dışa Aktar ögesini seçin.
- *Export* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Farklı Kaydetme Türü'nde Taşınabilir Belge Biçimi'ni (pdf) seçin.

3 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.

4 Kaydet'e tıklayın.

5 Varlık seçimi yöntemini seçin ve ardından dışa aktarmak istediğiniz varlıkları içeren bir seçim kümesi oluşturun.

6 Varlıkları seçmeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.

7 2D yerine 3D .pdf dosyası oluşturmak için Katman Desteğini Etkinleştir'i ve ardından 3D PDF Dışa Aktar'ı işaretleyin.

8 .pdf dosyasına nasıl aktarmak istediğinize ilişkin ek seçenekleri belirleyin. Her bir seçenekle ilgili ayrıntıları görmek için [?] düğmesine tıklayın.

9 Dışa Aktar'a tıklayın.

---

#### **Ayrıca .pdf dosyalarına yazdırabilir ve yayınlatabilirsiniz.**

*Dışa aktarmak yerine bir .pdf dosyasına yazdırmanız gerekiyorsa, doğrudan bir .pdf dosyasına yazdırabilir veya yayınlatabilirsiniz. .pdf'ye yazdırma hakkında ayrıntılar için bkz. "Yazıcı veya çizici seçme" sayfa 537. .pdf olarak yayınlama hakkında ayrıntılar için bkz.*

*Sayfa kurulumunda adlandırılan yazıcı" sayfa 565.*

---

### **DWF formatındaki bir dosyaya dışa aktarma**

DWF formatındaki dosyalar, çizimlerinizi bir Web tarayıcısı kullanarak İnternet üzerinde görüntülenebilecek şekilde yayınlamanıza olanak tanır. ALCAD, çiziminizi bir Design Web Format (.dwf) dosyasına aktarır; bu dosya, bilgisayarda Autodesk Design Review da yüklüyse bir Web tarayıcısında görüntülenebilir. Design Review, Autodesk'in ücretsiz bir aracıdır.

Çiziminizi 2D .dwf dosyasına veya 3D .dwf dosyasına aktarabilirsiniz. 2D .dwf dosyalarının dosya boyutları daha küçüktür, ancak üç boyutlu olarak görüntülenemezler. 3D .dwf dosyaları Autodesk® Design Review kullanılarak üç boyutlu olarak görüntülenebilir, ancak daha büyük dosya boyutlarına sahiptir.

### Bir çizimi .dwf dosyasına aktarmak için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Dışa Aktar'ı seçin veya Çıktı > Dışa Aktar'ı seçin.
  - Menüde Dosya > Dışa Aktar öğesini seçin.
  - *Export* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Farklı Kaydetme Türü'nde Tasarım Web Formatı'nı (dwf) seçin.
- 3 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 4 Kaydet'e tıklayın.
- 5 Varlık seçimi yöntemini seçin ve ardından dışa aktarmak istediğiniz varlıkları içeren bir seçim kümesi oluşturun.
- 6 Nasıl dışa aktarmak istediğinizi seçin:
  - **DWF Dosya Sürümü** - İsteddiğiniz dosya sürümünü seçin. Sürüm 4.2 yalnızca Model sekmesindeki varlıkları dışa aktarabilir (düzenleri dışa aktaramaz). Sürüm 5.5 yalnızca geçerli düzeni dışa aktarabilir. Sürüm 6.0 geçerli düzeni veya tüm düzenleri dışa aktarabilir.
  - **DWF Dosya Formatı** - İsteddiğiniz dosya formatını seçin. Sıkıştırılmış ikili dosyalar sıkıştırılmamış ikili dosyalardan daha küçük dosya boyutuna sahiptir (her ikisi de 2D .dwf dosyalardır). ASCII dosyaları 2D .dwf dosyaları için en büyük dosya boyutuna sahiptir, ancak 3D .dwf dosyaları daha büyük dosya boyutuna sahiptir ve üç boyutlu olarak görüntülenebilir.
  - **Dışa Aktarılacak Düzen** - Yalnızca geçerli düzenin mi yoksa çizimdeki tüm düzenlerin mi dışa aktarılacağını seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.
- 8 Varlıkları seçmeyi tamamladığınızda Enter tuşuna basın.

### **DGN formatındaki bir dosyaya dışa aktarma**

DGN formatındaki dosyalar, çiziminizi Bentley® Microstation® gibi diğer CAD programlarını kullanarak inceleme, düzenleme ve işaretleme için başkalarına dağıtmanıza olanak tanır. Dosyalar DGN sürüm 8 dosyalarına aktarılır.

#### **Bir çizimi .dgn dosyasına aktarmak için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde, Çıktı > DGN Çıkışı (Dışa Aktarma içinde) öğesini seçin.
  - *dgnexport* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 3 Kaydet'e tıklayın.
- 4 Komut isteminde, .dgn dosyası için kilometre veya feet gibi bir ana birim seçin.
- 5 Komut isteminde, .dgn dosyası için inç veya mil gibi bir alt birim seçin. Çizim dışa aktarılır.

### **ACIS formatındaki bir dosyaya dışa aktarma**

Yüzeyler, bölgeler ve katılar gibi ACIS varlıklarını ASCII (SAT) formatında bir ACIS format dosyasına aktarabilirsiniz.

#### **ACIS formatındaki bir dosyayı dışa aktarmak için**

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Dışa Aktar'ı seçin veya Çıktı > Dışa Aktar'ı seçin.
  - Menüden Dosya > ACIS Çıkışı öğesini seçin.
  - *acisout* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Kaydetmek istediğiniz ACIS varlıklarını seçin.
- 3 Oluşturmak istediğiniz dosyanın adını belirtin.
- 4 Kaydet'e tıklayın.


### **Çizimleri diğer dosya sürümlerine ve formatlarına**

**dönüştürme** Çeşitli çizim türleri diğer dosya sürümlerine ve formatlarına dönüştürülebilir. Bir klasördeki çizimleri toplu olarak dönüştürebilir veya dönüştürmek için tek bir çizim belirleyebilirsiniz.

Aşağıdaki formatlardan dönüştürülebilir ve bu formatlara dönüştürülebilir:

- ΑΥΤΟΔΕΣΚ ΔΩΓ™ φορματ } - Autodesk Çizim Formatı, .dwg dosya uzantısına sahip bir çizimdir.
- ΑΥΤΟΔΕΣΚ ΔΞΦ™ formatı - Autodesk Çizim Değişim Formatı, .dxf dosya uzantısına sahip bir çizim dosyasının ASCII açıklamasıdır.
- DGN formatı - Βεντλεψ® Μιχροστατιον® ile kullanılan çizim dosyaları. DGN formatı .dgn dosya uzantısını kullanır.

### Tek bir çizimi dönüştürmek için

- 1 ALCAD Dönüştürücüyü (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Çizim Yardımcı Programları > ALCAD Dönüştürücü'yü seçin veya Araçlar > ALCAD Dönüştürücü'yü (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Dosya > ALCAD Dönüştürücü öğesini seçin.
  - *intelliconvert* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tek dosya'yı seçin, ardından İleri'ye tıklayın.
- 3 Bir girdi dosyası seçin. Konuma göz atmak için [...] öğesine tıklayın.
- 4 Bir çıktı dosyası adlandırın. Konuma göz atmak için [...] öğesine tıklayın.
- 5 Sürüme dönüştür alanında, çıktı dosyası için dosya biçimini ve sürümünü seçin.
- 6 Bir .dgn dosyasına dönüştürüyorsanız, aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Ana ünite** - Seçilen ana üniteyi çıkış .dgn dosyasına atar.
  - **Alt birim** - Seçilen alt birimi çıkış .dgn dosyasına atar.
  - **Mümkün olduğunda harici referansları bağla** - Giriş çiziminde harici referanslar bulunursa, harici referansları bir bloğa benzer şekilde .dgn dosyasının kalıcı bir parçası haline getirir.
- 7 Dönüştürülecek daha fazla dosyanız varsa Daha fazla dosya dönüştür seçeneğini işaretleyin.
- 8 Son'a tıklayın.


---

**Bir .dgn dosyasına dönüştürme yapıldığında ve hatalar oluştuğunda otomatik olarak bir günlük dosyası oluşturulur.**

*<output\_dgnfilename>.log dosyası, çıktı .dgn dosyasının oluşturulduğu aynı klasöre kaydedilir.*

---

### Bir çizim grubunu dönüştürmek için

- 1 ALCAD Dönüştürücüyü (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini seçin ve ardından Çizim Yardımcı Programları > ALCAD Dönüştürücü'yü seçin veya Araçlar > ALCAD Dönüştürücü'yü (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Dosya > ALCAD Dönüştürücü öğesini seçin.
  - *intelliconvert* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.



- 2 Birden fazla dosya'yı seçin ve İleri'ye tıklayın.
- 3 Aşağıdakileri yaparak girdi dosyalarını belirtin:
  - Bir giriş klasörü girin. Konuma göz atmak için [ ] ögesine tıklayın.
  - Giriş klasörü içindeki alt klasörlerde bulunan dosyaları dahil etmek için Alt klasörleri işle seçeneğini işaretleyin.
  - Hangi dosyaların dahil edileceğini seçin: .dwg, .dxf ve .dgn.
- 4 İleri'ye tıklayın.
- 5 Bulunan dosyaların listesini gözden geçirin, ardından adlandırılan tüm dosyaları kullanarak devam etmek için İleri'ye tıklayın. Farklı dosyalar belirtmek için Geri'ye de tıklayabilirsiniz.
- 6 Bir çıktı klasörü girin. Konuma göz atmak için [ ] ögesine tıklayın.
- 7 Dönüştür'ü işaretleyin, ardından çıktı biçimini ve dosya sürümünü seçin.
- 8 Dönüştürme sırasında dosyaları denetlemek ve düzeltmek için Dosyaları denetle ve hataları düzelt seçeneğini işaretleyin. Ayrıca çıktı klasörüne kaydedilecek olan denetim günlüğü dosyalarını kaydetmeyi de seçebilirsiniz.
- 9 İşleme sırasında çıktı klasöründe aynı ada sahip dosyalar bulunursa ne yapılacağını seçin:
  - **Mevcut olanı değiştir** - Mevcut dosyaları yeni dosyalarla değiştirir. Üzerine yazılmadan önce mevcut dosyanın yedek bir kopyasını oluşturmak için Yedek dosyalar oluştur (\*.bak) seçeneğini işaretleyin; yedek dosyalar aynı çıktı klasöründe oluşturulacaktır.
  - **Varolanı atla** - Aynı ada sahip mevcut bir dosya bulunursa yeni bir dosya eklemeyi atlar.
  - **Çıktı dosyalarına son ek ekle** - Çıktı klasöründe oluşturulan tüm yeni dosyalara belirtilen son eki ekler.
- 10 Bir .dgn dosyasına dönüştürüyorsanız, aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Ana ünite** - Seçilen ana üniteyi çıkış .dgn dosyasına atar.
  - **Alt birim** - Seçilen alt birimi çıkış .dgn dosyasına atar.
  - **Mümkün olduğunda harici referansları bağla** - Giriş çiziminde harici referanslar bulunursa, harici referansları bir bloğa benzer şekilde .dgn dosyasının kalıcı bir parçası haline getirir.
- 11 İleri'ye tıklayın.  
Yeni dosyalar sizin spesifikasyonlarınıza göre oluşturulur.

---

**Bir .dgn dosyasına dönüştürme yapıldığında ve hatalar oluştuğunda otomatik olarak bir günlük dosyası oluşturulur.**

*<output\_dgnfilename>.log dosyası, toplu dosya dönüştürme için belirtilen çıktı klasörüne kaydedilir.*

---

## ALCAD verilerini diğer bilgisayarlarda kullanma

ALCAD içinde çizimleri ve ilgili dosyaları başka bir bilgisayara taşımamanın iki yolu vardır:

- İlgili tüm çizimleri ve dosyaları içeren bir paket oluşturun. Bu seçenek eTransmit komutunu kullanır ve birden fazla çizimi veya harici referans dosyaları ve yazı tipi dosyaları gibi destekleyici dosyaları olan bir çizimi taşımak için en iyisidir.
- ALCAD'den e-posta yoluyla bir çizim gönderin. Bu seçenek Posta Gönder komutunu kullanır ve tek çizimleri taşımak için en iyisidir.


### Çizimleri ve dosyaları başka bir bilgisayarda kullanmak üzere paketleme

Çizimleri ve harici referanslar, Explore Materials'tan malzemeler ve yazı tipleri gibi ilgili dosyaları birlikte paketlemek için eTransmit komutunu kullanın. Sonuç ing paketi kendi kendine açılan bir .exe dosyası, bir .zip dosyası veya ayrı bir klasör olabilir. dosyaları saklar.

eTransmit komutu, dosya adlandırma, parola kontrolü, yazı tiplerinin dahil edilip edilmeyeceği ve daha fazlası için seçeneklerle paketlerin nasıl oluşturulduğunu tanımlamak için iletim *kurulumlarını* kullanır. Varsayılan iletim kurulumu Standart olarak adlandırılır ve bunu değiştirebilirsiniz. Ya da yeni iletim kurulumları oluşturabilirsiniz.

### Çizimleri ve ilgili dosyaları içeren bir paket oluşturma

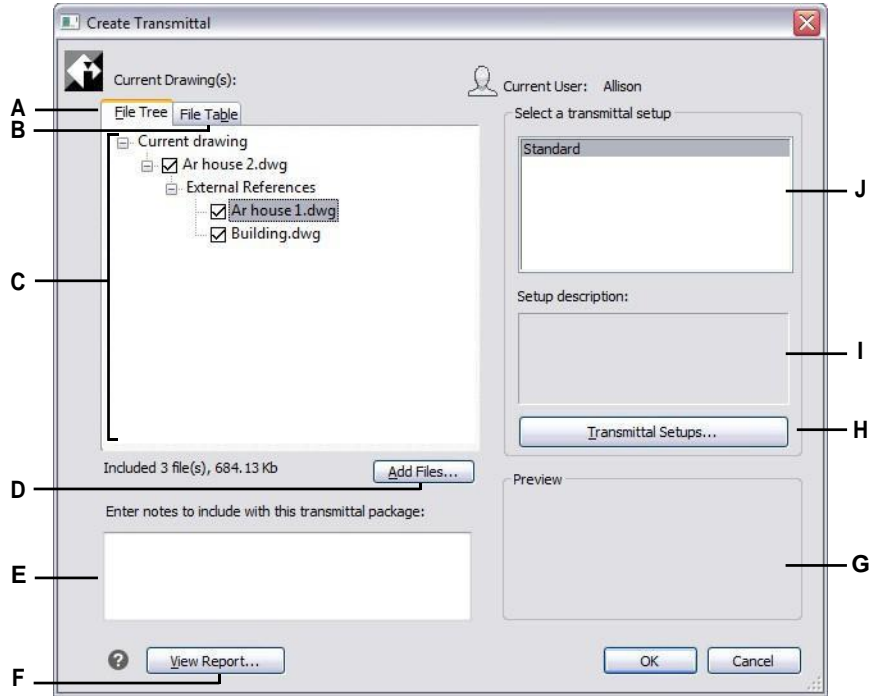
#### Çizimleri ve ilgili dosyaları paketlemek için

- 1 eTransmit'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yayınla > eilet'i seçin veya Çıktı > eilet'i (Dışa Aktar'da) seçin.
  - Menüden Dosya > eilet'i seçin.
  - *etransmit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Listedeki mevcut dosyaları inceleyin. Dosyalar ya hiyerarşik biçimde (Dosya Ağacı sekmesine tıklayın) ya da bir tabloda (Dosya Tablosu sekmesine tıklayın) görüntülenir.
- 3 Pakete dahil edilecek dosyaları işaretleyin; paketten çıkarılacak dosyaların işaretini kaldırın.
- 4 Listede olmayan dosyaları dahil etmek için Dosya Ekle'ye tıklayın, istediğiniz dosyalara gidin ve seçin, ardından Aç'a tıklayın.
- 5 Bir İletim Kurulumu Seçin alanında, paketin nasıl oluşturulmasını istediğinizi tanımlayan iletim kurulumunu seçin. İletim kurulumu paket dosya türünü (.exe, .zip veya klasör), dosya adını ve daha fazlasını belirler.
- 6 Bir aktarım kurulumunu görüntülemek veya oluşturmak için Aktarım Kurulumları'na tıklayın. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "İletim kurulumlarıyla çalışma" sayfa 674 kısmına bakın.

7 İsteğe bağlı olarak iletim raporuna eklenecek notları girin.

8 Tamam'a tıklayın.

Paket oluşturulur.



A Dosyaları bir hiyerarşi içinde görüntülemek için tıklayın.

B Dosyaları bir tabloda görüntülemek için tıklayın.

C Pakete dahil edilecek dosyaları işaretleyin; hariç tutulacak dosyaların işaretini kaldırın.

D Listeye dosya eklemek için tıklayın.

E Paket raporuna dahil edilecek ayrıntıları girin.

F Pakete dahil edilecek raporu görüntülemek için tıklayın.

G Listede seçilen dosyanın önizlemesini görüntüler.

H İletim kurulumlarını görüntülemek, oluşturmak ve değiştirmek için tıklayın.

I Seçilen iletim ayarının bir açıklamasını görüntüler.


J Paketi oluştururken kullanmak istediğiniz seçenekleri tanımlayan aktarım kurulumunu seçin.

### *İletim kurulumları ile çalışma*

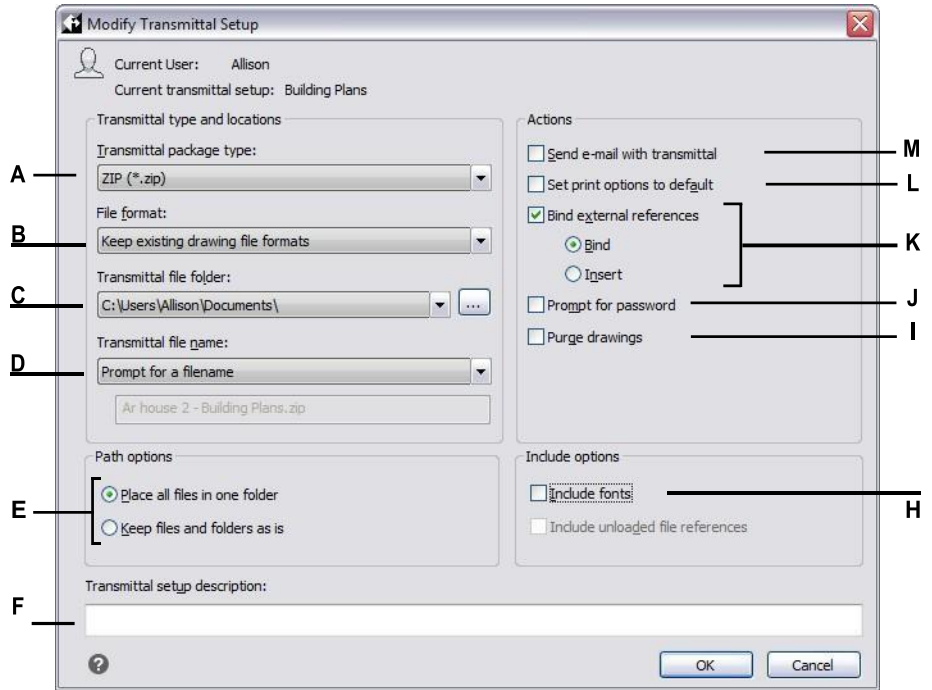
eTransmit komutunu kullanarak her paket oluşturduğunuzda, paketin nasıl oluşturulacağını tanımlamak için bir aktarım kurulumu seçersiniz. Her iletim kurulumu oluşturulacak paketin türünü (.exe, .zip veya klasör), dosya adlandırmasını, parola kontrolünü, yazı tipi dosyalarının dahil edilip edilmeyeceğini ve daha fazlasını tanımlar.

İletim kurulumları oluşturabilir, değiştirebilir ve silebilirsiniz. Birden fazla aktarım kurulumu oluşturmak, özellikle farklı gereksinimleri olan farklı alıcılar için sık sık dosya paketlemeniz gerekiyorsa yararlıdır.

### **Bir iletim kurulumu oluşturmak veya değiştirmek için**


- 1 eTransmit'i  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yayınla > eİlet'i seçin veya Çıktı > eİlet'i (Dışa Aktar'da) seçin.
  - Menüden Dosya > eİlet'i seçin.
  - *etransmit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İletim Kurulumları'na tıklayın.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bir aktarım kurulumu oluşturmak için Yeni'ye tıklayın, bir ad girin, Dayanak alanında oluşturmak istediğinize en yakın ayarlara sahip bir aktarım kurulumu seçin, ardından Devam'a ~~ık~~ tıklayın.
  - Mevcut bir havale kurulumunu değiştirmek için listeden seçin, ardından Değiştir'e tıklayın. Havale Kurulumunu Değiştir iletişim kutusu görüntülenir.
- 4 İletim Paketi Türü alanında, bu iletim kurulumunu kullanırken oluşturulacak paket türünü seçin. Tüm dosyalar yeni bir klasörde, kendi kendine açılan bir .exe dosyasında veya bir .zip dosyasında bulunabilir.
- 5 Dosya Biçimi alanında, bu iletim kurulumu ile paketlenen dosyalar için dosya biçimini seçin. Paketteki dosyalar mevcut dosya biçimlerini koruyabilir veya hepsi aynı dosya biçimine dönüştürülebilir.
- 6 İletim Dosyası Klasörü alanına, bu iletim kurulumunun oluşturulduklarında paketleri kaydedeceği varsayılan konumu girin. Bir konum yazabilir, listeden yeni bir konum seçebilir veya bir klasör seçmek için [...] düğmesine tıklayabilirsiniz.
- 7 İletim Dosyası Adı alanında, bu iletim kurulumu ile oluşturulan .exe ve .zip paketlerinin nasıl adlandırılacağını seçin. (EXE ve ZIP paket türleri için kullanılabilir.) Aşağıdaki seçenekler mevcuttur:
  - **Dosya adı sor** - Bu havale kurulumunu kullanarak her paket oluşturduğunuzda bir dosya adı girmenizi sağlar. İstem, İletim Oluştur iletişim kutusunda Tamam'a tıklandıktan sonra görüntülenir.
  - **Gerekirse üzerine yaz** - Bu iletim kurulumunu kullanarak her paket oluşturduğunuzda girdiğiniz aynı dosya adını kullanır ve aynı addaki mevcut dosyaların üzerine yazar. Kullanılabilir hale gelen alana dosya adını girin.

- **Gerekirse dosya adını artır** - Bu iletim kurulumunu kullanarak her paket oluşturduğunuzda girdiğiniz dosya adını kullanır ve aynı ada sahip mevcut bir dosya varsa dosya adını artırır. Kullanılabilir hale gelen alana dosya adını girin.
- 8 Yol Seçenekleri'nde aşağıdakilerden birini seçin:
- **Tüm dosyaları tek bir klasöre yerleştir** - Dosyalar paketten çıkarıldığında tüm dosyaları tek bir klasöre kaydeder.
  - **Dosyaları ve klasörleri olduğu gibi tut** - Tüm **dosyaları**, dosyalar paketten çıkarıldığında hedef bilgisayarda yeniden oluşturulan orijinal klasör yapısında kaydeder. Bu, dosyalar başka bir bilgisayarda kullanıldığında dosya bağlantısına yardımcı olabilir.
- 9 İletim kurulum ayarlarını daha fazla tanımlamak için aşağıdaki seçeneklerden herhangi birini kullanın:
- **Transmittal Setup Description** - Transmittal kurulumu için isteğe bağlı bir açıklama girin. Açıklama, Havale Oluştur iletişim kutusunda bu havale kurulumunu seçtiğinizde görüntülenecektir.
  - **İletimle Birlikte E-Posta Gönder** - Paketi bir e-posta eki olarak göndermek için seçin; paket oluşturulduktan sonra varsayılan e-posta uygulaması açılacaktır.
  - **Yazdırma Seçeneklerini** Varsayılan **Ayarla** - Diğer sistemlerde uygulanmayacaklarsa yerel yazıcı ayarlarını paketten kaldırmak için seçin.
  - **Harici Referansları Bağla** - Paketteki tüm .dwg dosyası harici referanslarını bağlamak veya eklemek için seçin. Bağlama, harici referansları bir bloğa benzer şekilde orijinal çizim dosyasının kalıcı bir parçası haline getirir.
  - **Parola İste** - Paket oluşturulduğunda ve paket açıldığında parola sorulmasını seçin.
  - **Çizimleri Temizle** - Paket oluşturulduğunda tüm çizimleri temizlemek için seçin.
  - **Yazı Tiplerini Dahil Et** - Pakete ilişkili yazı tipi dosyalarını (örneğin, TTF, SHX) eklemek için seçin.
  - **Yüklenmemiş Dosya Referanslarını Dahil Et** - Görüntüler ve altlıklar dahil olmak üzere yüklenmemiş tüm harici referansları pakete dahil etmek için seçin; yüklenmemiş dosyalar İletim Oluştur iletişim kutusunda listelenir.




- A** İletim kurulumunun oluşturacağı paket türünü seçin.
- B** Bir dosya biçimi seçeneği belirleyin.
- C** Paketlerin kaydedileceği varsayılan klasör konumunu belirtin. **Konu** girin, seçin veya [...] ögesine tıklayın.
- D** Paketlerin nasıl değiştirileceğini seçin. (EXE ve ZIP paket tipleri için kullanılabilir.)
- E** Dosyaları paketten çıkarırken kullanılacak klasör seçeneklerini belirleyin.
- F** İletim kurulumunun bir açıklamasını girin.
- G** Yüklenmemiş harici referansları pakete dahil etmek için seçin.
- H** Yazı tipi dosyalarını pakete dahil etmek için seçin.
- I** Paket oluşturulduğunda tüm çizimleri temizlemek için seçin.
- J** Paketi bir parola ile korumak için seçin.
- K** Paketteki tüm .dwg dosyası harici referanslarını bağlamak veya eklemek için seçin.
- L** Paketten toremovlocal yazıcı ayarlarını seçin.
- M** Paketi e-posta eki olarak göndermek için seçin.

**Bir iletim kurulumunu yeniden adlandırmak için**

- 1 eTransmit'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yayınla > eİlet'i seçin veya Çıktı > eİlet'i (Dışa Aktar'da) seçin.
  - Menüden Dosya > eİlet'i seçin.
  - *etransmit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İletim Kurulumları'na tıklayın.
- 3 Yeniden adlandırmak istediğiniz iletim kurulumunu seçin.
- 4 Yeniden adlandır'a tıklayın.
- 5 Yeni adı girin ve ardından Enter tuşuna basın.

**Bir iletim ayarını silmek için**

- 1 eTransmit'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Yayınla > eİlet'i seçin veya Çıktı > eİlet'i (Dışa Aktar'da) seçin.
  - Menüden Dosya > eİlet'i seçin.
  - *etransmit* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İletim Kurulumları'na tıklayın.
- 3 Silmek istediğiniz iletim kurulumunu seçin.
- 4 Sil'e tıklayın, ardından silme işlemini onaylayın.

## E-posta yoluyla çizim gönderme

Bir ALCAD çizimini e-posta yoluyla başka bir kullanıcıya gönderebilirsiniz. ALCAD, Messaging Application Program Interface (MAPI) protokolünü destekleyen e-posta programları ile uyumludur.

### Bir çizim dosyasını e-posta mesajına eklemek için

1 Çizim dosyası açıkken aşağıdakilerden birini yapın:

- Şerit üzerinde Uygulama düğmesini ve ardından Yayınla > Posta Gönder öğesini seçin.
- Menüden Dosya > Posta Gönder öğesini seçin.
- *mail* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

Posta programınız zaten çalışmıyorsa, başlar; ALCAD simgesini ve dosya adını içeren yeni bir e-posta mesajı görünür.

2 E-postayı adresleyin, bir mesaj yazın ve e-posta mesajını diğer mesajlarda yaptığınız gibi gönderin.

### E-posta ile gönderilen bir ALCAD dosyasını görüntülemek için

- E-posta mesajını açın ve ardından ALCAD simgesine çift tıklayın. E-postadan gelen çizimleri açmak için kullanılan bilgisayarda ALCAD yazılımı yüklü olmalıdır.

---

### Çizimin destekleyici dosyaları varsa e-posta için eTransmit komutunu kullanın.

*Çizim harici referanslar veya yazı tipi dosyaları gibi dosyalara bağımlıysa, dosyaları tek bir pakette birleştirmek ve e-posta ile göndermek için eTransmit komutunu kullanın. Paketi oluştururken, İletim ile Posta Gönder seçeneğinin açık olduğu bir iletim kurulumu kullanın. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Çizimleri ve dosyaları başka bir bilgisayarda kullanmak üzere paketleme" sayfa 672 kısmına bakın. .*

---



## ALCAD'i İnternet ile Kullanma

ALCAD'i İnternet'e erişmek ve çizim bilgilerini deęiş tokuş etmek ve aşığıdakiler de dahil olmak üzere dięer görevleri gerçekleştirmek için kullanabilirsiniz:

- Bir çizime köprüler ekleyin.
- Çizimleri internette yayınlayın.
- Çizimleri (.dwg dosyaları) doğrudan bir Web sitesinden ALCAD'e sürükleyin.
- Çizim oturumu sırasında İnternet'e erişin.

---

**Köprüleri kullanmak için bir İnternet tarayıcısına ihtiyacınız vardır.**

*Bu özelliklerin tam olarak kullanılabilmesi için Internet Explorer Sürüm 5.0 veya üzeri bir sürümün İnternet'e erişmesi gerekmektedir.*

---

### Çizime köprüler ekleme

ALCAD çizimlerinize, sizi bir Web adresi veya belirli bir bilgisayardaki bir dosya gibi başka bir konuma götüren işaretçiler olan köprüler ekleyebilirsiniz. Çiziminizdeki herhangi bir varlığa bir köprü ekleyebilirsiniz. Ardından, o varlığı seçtiğinizde, bağlantıyı açabilir ve belirli Web adresine veya dosya konumuna atlayabilirsiniz. Bir dosyanın tam yolunu depolayan *mutlak köprüler* veya bir temel klasöre veya bir Tekdüzen Kaynak Konum Belirleyiciye (URL) göre kısmi bir yolu depolayan *görelî köprüler* oluşturabilirsiniz.

---

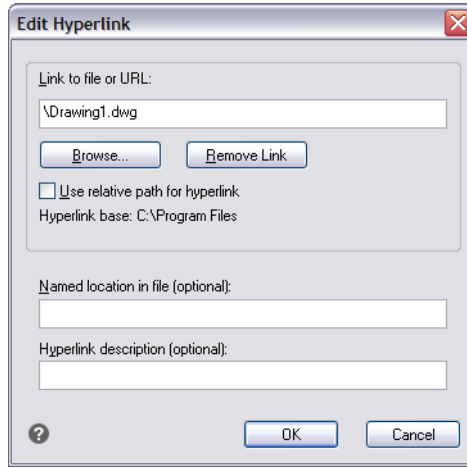
**PICKFIRST sistem deęişkeni açık olarak ayarlanmalıdır.**

*Köprülerle ilişkili dosyalar yalnızca PICKFIRST sistem deęişkeni açıksa açılabilir.*

---

### Köprü oluşturmak için

- 1 Köprü yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Köprü ile ilişkilendirmek istediğiniz varlık veya varlıkları seçin; ardından Köprü Düzenle iletişim kutusunu görüntülemek için Enter tuşuna basın.
- 3 Aşığıdakilerden birini yapın:
  - Bir dosya belirtmek için Gözet'a tıklayın.
  - Dosya veya URL Bağlantısı kutusuna bir Web adresi yazın.
- 4 Çizimdeki tüm köprüler için ortak bir yol kullanmak istiyorsanız, Köprüler için görelî yol kullan onay kutusunu seçin. Göreceli yollar, dosyaları farklı bir klasöre taşıdığımızda, hepsini tek tek deęiştirmek yerine birden fazla köprü yolunu aynı anda deęiştirebileceğiniz için esneklik sağlar.
- 5 Köprüyü Düzenle iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklayın.



**HYPERLINKBASE** sistem deęişkeni, geerli izimdeki tm kprler iin kullanılan alternatif yolu tanımlar.

*Varsayılan izim yolunu kullanmak iin bir nokta (".") girerek deęeri boř bırakın.*

### Bir kpry kaldırmak iin

- 1 *Kpry* yazın ve ardından Enter tuřuna basın.
- 2 Kpr ieren bir varlık veya varlıkları sein; ardından Kpr Dzenle iletiřim kutusunu grntlemek iin Enter tuřuna basın.
- 3 Baęlantıyı Kaldır'a tıklayın.
- 4 Kpry Dzenle iletiřim kutusunu kapatmak iin Tamam'ı tıkladın.

### Bir kprye eriřmek iin

- 1 Kpr ieren bir varlık sein.
- 2 izim alanında herhangi bir yere saę tıklayın.
- 3 Aılır mende Baęlantıyı A oęesini sein.

### izimlerin internette yayınlanması

izimlerinizi bir Web tarayıcısı kullanarak Internet'te grntlenebilecek řekilde yayımlayabilirsiniz. ALCAD, iziminizi bir Design Web Format (.dwf) dosyasına aktarır; bu dosya, bilgisayarda Design Review da yklyse bir Web tarayıcısında grntlenebilir.

Design Review, Autodesk®'in ücretsiz bir aracıdır.

Bir DWF dosyası oluřturma hakkında ayrıntılar iin, bu blmdeki "Dıřa Aktar'a tıklayın." sayfa 667 kısmına bakın.

## Bir Web sitesinden çizim ekleme

Bazı Web siteleri, Web sitesindeki çizimleri doğrudan çiziminize sürüklemenize izin verecek şekilde yapılandırılmıştır. Autodesk® i-drop® teknolojisini destekleyen herhangi bir Web sitesinden çizimleri sürükleyip bırakabilirsiniz.

### Bir Web sitesinden çizim eklemek için

- 1 Web tarayıcınızı açın.
- 2 Autodesk® i-drop'u destekleyen bir Web sitesine gidin.
- 3 Web tarayıcısını ve ALCAD pencerelerini her ikisi de görünür olacak şekilde konumlandırın.
- 4 Web tarayıcınızda çizime tıklayın ve ALCAD'deki çiziminize sürükleyin.  
Çizim dosyası indirilir ve ALCAD'deki çiziminize eklenir.

## Çizim oturumu sırasında ALCAD Web sitesine erişme

İnternete erişmek için köprüleri kullanmanın yanı sıra, istediğiniz zaman bir şirket Web sitesine erişebilirsiniz. Web sitesinde şirket bilgilerinin yanı sıra ürün bilgileri ve haberleri de edinebilirsiniz.

### ALCAD Web sitesine erişmek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Yardım > ALCAD on the Web öğesini seçin.
  - Menüden Yardım > ALCAD on the Web öğesini seçin.
  - *onweb* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 ALCAD Web sitesinde seçtiğiniz bölüme gidin.

## Dijital imzalarla çalışma

Çiziminize dijital imza eklemek, çizimi imzalamanıza ve imzanın kimliğini doğrulamanıza olanak tanır. Önce üçüncü taraf bir vendor'dan veya kendinden imzalı bir dijital sertifikadan bir dijital sertifika alırsınız, ardından bunu çizimlerinize eklersiniz.


Ayrıca, başka birine ait dijital imzası olan bir çizimle çalışıyorsanız, imzayı doğrulayabilirsiniz.

### Dijital imza ekleme

Bir çizimi dijital olarak imzalamadan önce, üçüncü taraf bir satıcıdan dijital bir sertifika edinmeniz veya kendinden imzalı bir dijital sertifika oluşturmanız ve ardından bunu bilgisayarınıza aktarmanız gerekir.

Dijital imzanızı yükledikten sonra, o bir veya daha fazla çizime eklemeye hazırsınız demektir.

### Geçerli çizime dijital imza eklemek için

- 1 Dijital İmza Ekle'yi seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Çizim Yardımcı Programları > Dijital İmza Ekle'yi seçin.
  - Menüden Dosya > Dijital İmza Ekle'yi seçin.
  - *digitalsign* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çizimi Kaydettikten Sonra Dijital İmza Ekle'yi seçin.
- 3 Bilgisayarınızda bulunan dijital imzalar listesinden bir dijital imza seçin.
- 4 Yorum bölümünde, gerekirse seçilen dijital sertifika hakkında bilgi ekleyin.
- 5 Zaman Damgası alanında, çizime zaman damgası eklemek için bir zaman sunucusu seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.


### Birden fazla çizime dijital imza eklemek için

- 1 Windows Başlat menüsünden ALCAD'in yüklü olduğu program klasörünü seçin ve ardından Dijital İmza Ekle'yi seçin.
- 2 Bilgisayarınızda bulunan dijital imzalar listesinden bir dijital imza seçin.
- 3 Aşağıdakilerden herhangi birini yaparak dijital olarak imzalanacak çizim dosyalarını ekleyin:
  - Dosya Ekle'ye tıklayın, dijital olarak imzalamak istediğiniz çizim dosyalarını seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
  - Klasör Ekle'ye tıklayın, dijital olarak imzalamak istediğiniz çizim dosyalarını içeren bir klasör seçin ve ardından Tamam'a tıklayın. Klasördeki tüm çizimler listeye eklenecektir.
- 4 Yorum bölümünde, gerekirse seçilen dijital sertifika hakkında bilgi ekleyin.
- 5 Zaman Damgası alanında, çizimlere zaman damgası eklemek için bir zaman sunucusu seçin.
- 6 Ekle'ye tıklayın.

### Dijital imzayı doğrulama

Başka birine ait dijital imzası olan bir çizimle çalışıyorsanız, imzayı doğrulayabilirsiniz.

#### Açık bir çizimin dijital imzasını doğrulamak için

- 1 Dijital İmzaları Doğrula'yı seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (  ):
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Çizim Yardımcı Programları > Dijital İmzaları Doğrula'yı seçin.
  - Menüde, Dosya > Dijital İmzaları Doğrula'yı seçin.
  - *digvalidate* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Dijital imzanın durumunu kontrol edin:
  - Geçerli - Dijital imza sertifika yetkilisi tarafından doğrulanmıştır ve dijital olarak imzalandığından bu yana çizimde herhangi bir değişiklik yapılmamıştır.
  - Geçersiz - Mevcut çizim dijital olarak imzalandıktan sonra değiştirilmiş, sertifika yetkilisi tarafından iptal edilmiş veya çizim bozulmuş.
  - Bulunamadı - Geçerli çizime bir dijital imza eklenmemiş.
- 3 Çizime iliştirilen dijital imza hakkında ayrıntılı bilgi görüntülemek için Temel İmzayı Görüntüle'ye tıklayın. (Ekli dijital imza yoksa kullanılamaz.)

- 4 Çizime eklenmiş harici referanslar varsa, aşağıdakilerden herhangi birini yapın:
  - Geçerli çizime eklenmiş tüm harici referansların listesini görüntülemek için Xref Çizimlerini Görüntüle'ye tıklayın.
  - Harici bir referans seçin ve dijital imzası hakkında ayrıntılı bilgi görüntülemek için Xref İmzasını Görüntüle'ye tıklayın. (Seçilen harici referansa eklenmiş bir dijital imza yoksa kullanılamaz).
- 5 Tamam'a tıklayın.

# Customizing ALCAD

ALCAD'ı çeşitli şekillerde özelleştirebilirsiniz. Örneğin, programın birçok yönünün görünümünü değiştirebilir ve mevcut menüleri ve araç çubuklarını değiştirebilir veya yenilerini oluşturabilirsiniz. Bu bölüm nasıl yapılacağını açıklamaktadır:

- Program tercihlerini ayarlayın.
- Araç paletleri, menüler, araç çubukları dahil olmak üzere kullanıcı arayüzünü özelleştirin.
- Klavyeyi özelleştirin.
- Sık kullanılan komutlar için takma adlar oluşturun.
- Varlıkları özelleştirin.
- Komut dosyaları oluşturun ve kullanın.
- ALCAD ile eklenti programları kullanın.
- Menü seçimi ve kalibre edilmiş çizim için bir sayısallaştırıcı tablet kullanın.

## ***Bu bölümdeki konular***

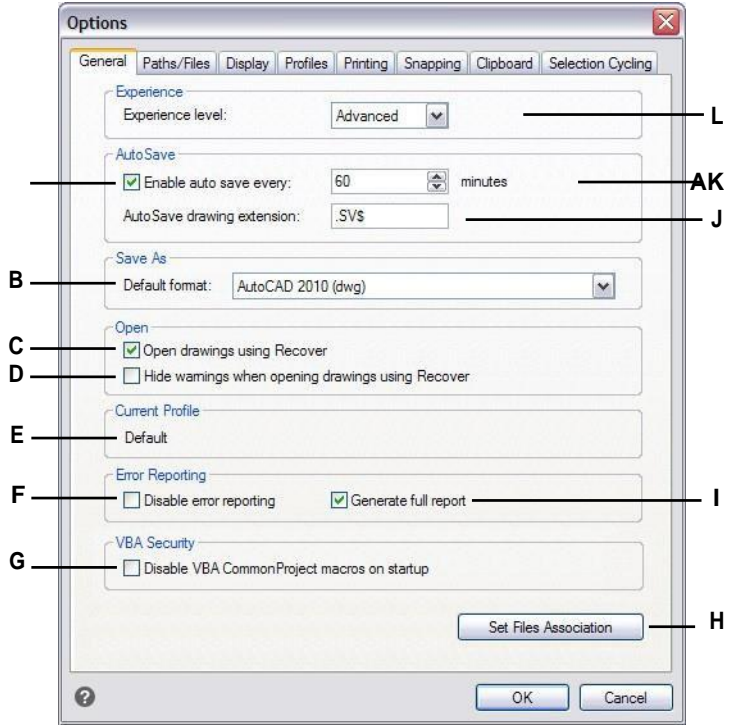
<i>Seçeneklerin ayarlanması ve değiştirilmesi</i> .....	686
<i>Araç paletlerini özelleştirme</i> .....	723
<i>Menüleri özelleştirme</i> .....	728
<i>Şeridin özelleştirilmesi</i> .....	738
<i>Araç çubuklarını özelleştirme</i> .....	749
<i>Klavyeyi özelleştirme</i> .....	757
<i>Takma ad oluşturma</i> .....	761
<i>Varlıkların özelleştirme</i> .....	783
<i>Komut dosyaları oluşturma ve yeniden oynatma</i> .....	786
<i>Programlama ALCAD</i> .....	789
<i>Sayısallaştırıcı tablet kullanma</i> .....	796

## Seçenekleri ayarlama ve değiştirme

Deneyim düzeyini ayarlama, dosya yollarını ve varsayılan dosyaları belirleme, ekran özelliklerini yapılandırma ve belirli özelliklerin nasıl çalışacağını yapılandırma gibi programın davranışını ve görünümünü kontrol eden seçeneklerin çoğunu değiştirebilirsiniz.

### Genel sekmesindeki seçenekleri değiştirme

Seçenekler iletişim kutusunda, Genel sekmesi deneyim düzeyi ve kaydetme seçenekleri için ayarları içerir. Ayrıca VBA güvenliğini de ayarlayabilirsiniz.



- |  |  |
|--|--|
| <p><b>A</b> Otomatik Kaydet özelliğini etkinleştirmek için tıklayın.</p> <p><b>B</b> Farklı Kaydet iletişim kutusunu kullanarak çizimleri kaydederken görüntülenen varsayılan dosya biçimini seçin.</p> <p><b>C</b> Aç komutunu kullanırken tüm çizim hatalarını kontrol etmek için seçin ve gerektiğinde kurtarma girişiminde bulunun.</p> <p><b>D</b> Çizimleri Kurtarma Kullanarak Aç onay kutusu işaretliyse, çizimleri açarken uyarı mesajlarını gizlemek için seçin.</p> <p><b>E</b> Profiller sekmesinde seçilen geçerli profilin adını görüntüler.</p> | <p><b>F</b> ALCAD çalıştırılırken bir çökme sorunuyla karşılaşıldığında hata raporlamasını kapatmak için tıklayın.</p> <p><b>G</b> Başlangıçta VBA CommonProject makrolarını devre dışı bırakmak için tıklayın. (ALCAD sürümünüz tarafından destekleniyorsa kullanılabilir).</p> <p><b>H</b> Hangi dosya türlerinin ALCAD ile ilişkili olduğunu seçmek için tıklayın.</p> <p><b>I</b> Kaza verilerinin tam bir raporunu göndermek için tıklayın. (Hata raporlama açıksa kullanılabilir.)</p> <p><b>J</b> Otomatik Kaydedilen dosyalar için dosya uzantısını yazın.</p> <p><b>K</b> Otomatik Kaydetme sıklığını dakika cinsinden girin.</p> <p><b>L</b> Deneyim seviyesini seçin.</p> |
|--|--|




### *Deneyim seviyesinin ayarlanması*

Deneyim seviyesini ayarlayarak hangi menülerin ve araçların kullanılabilceğini kontrol edebilirsiniz. Aşağıdaki deneyim seviyeleri arasından seçim yapabilirsiniz:

- **Başlangıç** Menüler ve araç çubukları yalnızca temel komutları görüntüler.
- **Ara** Menüler ve araç çubukları çoğu iki boyutlu varlık oluşturma ve değiştirme komutlarını görüntüler.
- **Gelişmiş** Menüler ve araç çubukları mevcut tüm komutları görüntüler.

### **Deneyim seviyesini ayarlamak için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Genel sekmesine tıklayın.
- 3 Deneyim düzeyi altında Başlangıç, Orta veya İleri düzey seçeneklerinden birini belirleyin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### *Çizimlerinizi otomatik olarak kaydetme*

Elektrik kesintisi veya başka bir sistem hatası durumunda veri kaybını önlemek için çizim dosyalarınızı sık sık kaydedin. Programı, ~~çizim~~ otomatik olarak periyodik olarak kaydedecek şekilde yapılandırabilirsiniz. Dakika ayarı otomatik kaydetmeler arasındaki aralığı belirler. Çizim dosyasını her kaydettiğinizde program bu aralık zamanlayıcısını yeniden başlatır.

Otomatik Kaydet etkinleştirildiğinde, program çiziminizin bir kopyasını oluşturur. Dosya, Otomatik Kaydet Çizim Uzantısı kutusunda belirtilen dosya uzantısı ile (varsayılan olarak .SV\$) Seçenekler > Geçici Dosyalar için Yollar/Dosyalar bölümünde belirtilen klasöre kaydedilir.

### **Çizimlerin otomatik olarak nasıl kaydedileceğini ayarlamak için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Genel sekmesine tıklayın.
- 3 AutoSave altında, AutoSave özelliğini etkinleştirmek için onay kutusunu seçin ve frekansı seçin.
 

AutoSave dosyalarınıza atanan varsayılan uzantıyı değiştirmek istiyorsanız, AutoSave Çizim Uzantısı alanına yeni uzantıyı yazın.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### **Varsayılan Farklı Kaydet biçimini ayarlama**

Çizimi Farklı Kaydet iletişim kutusunda görüntülenmesini istediğiniz varsayılan dosya biçimini kontrol edebilirsiniz. Örneğin, çizimlerinizin çoğunu eski bir dosya biçiminde kaydetmek için Farklı Kaydet komutunu kullanıyorsanız, bu dosya biçimini varsayılan olarak seçebilirsiniz, böylece Farklı Kaydet komutunu kullanarak bir çizimi her kaydettiğinizde bunu seçmek zorunda kalmazsınız. Bu ayarın Farklı Kaydet dışındaki komutları kullanarak mevcut veya yeni çizimleri kaydetme üzerinde hiçbir etkisi yoktur - ALCAD mevcut çizimleri her zaman geçerli dosya formatında kaydeder ve yeni çizimleri en güncel dosya formatıyla kaydeder.

### **Varsayılan Farklı Kaydet biçimini ayarlamak için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Genel sekmesine tıklayın.
- 3 Farklı Kaydet altında, Farklı Kaydet komutunu kullanırken görüntülenen varsayılan çizim formatını seçin. Çizimi Farklı Kaydet iletişim kutusunda her zaman farklı bir format belirleyebilirsiniz.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### **Çizimlerin nasıl açılacağını ayarlama**

Çizimlerin ALCAD'de nasıl açılacağını belirleyen çeşitli seçenekler vardır. Hangi dosya uzantılarının ALCAD ile ilişkilendirileceğini belirleyerek .dwg dosyaları gibi dosyaları ALCAD kullanarak otomatik olarak açabilirsiniz.

Ayrıca, örneğin yeni bir ALCAD kullanıcısıysanız ve orijinal çizimleriniz farklı bir CAD yazılımı kullanılarak oluşturulmuşsa ve bu çizimler düzenli olarak hatalar veya hasarlı veriler içeriyorsa, ALCAD'i Kurtar komutunu kullanarak çizimleri otomatik olarak açacak şekilde ayarlayabilirsiniz. Open Drawings using Recover seçeneği, Open komutunu kullanırken tüm çizimlerdeki hataları otomatik olarak kontrol eder ve gerektiğinde kurtarmayı dener. Çizimleri açarken uyarı mesajlarını görüntülemek, hangi dosyaların ALCAD tarafından düzeltilildiğini ve hangi hataların oluştuğunu bilmenizi sağlar; ancak uyarıları gizlemeyi de seçebilirsiniz.

### **Çizimlerin nasıl açılacağını ayarlamak için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Genel sekmesine tıklayın.

- 3 ALCAD kullanılarak otomatik olarak açılan dosya türlerini belirtmek için Dosya İlişkilendirmeyi Ayarla'ya tıklayın ve seçimlerinizi yapın.
- 4 Aç komutunu her kullandığınızda Kurtar komutunu otomatik olarak kullanmak istiyorsanız, Çizimleri Kurtarma Kullanarak Aç onay kutusunu işaretleyin.
- 5 Bir çizimde hata bulunduğunda uyarıları gizlemek istiyorsanız, Kurtarma Kullanarak Çizimleri Açarken Uyarıları Gizle onay kutusunu işaretleyin. Hatalar yine de .adt uzantılı bir ASCII dosyasında günlüğe kaydedilecektir.
- 6 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### *Hata raporlama seçeneklerini ayarlama*

ALCAD bir çökme sorunuyla karşılaştığında hata raporlama gerçekleşir. Hata raporlamasının gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini ve tam bir raporun oluşturulup oluşturulmayacağını belirleyebilirsiniz. Tam raporun yalnızca sorun giderme amacıyla talep edilmesi halinde oluşturulması önerilir. Kilitlenme verilerinin tamamlanmış raporunun boyutu 100 MB'a kadar çıkabilir ve sorun giderme için yardımcı bilgiler içermesine rağmen dosya boyutu nedeniyle iletim sırasında başarısız olma olasılığı daha yüksektir.


### **Genel sekmesindeki seçenekleri değiştirmek için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Genel sekmesine tıklayın.
- 3 Hata raporlamasını kapatmak istiyorsanız, Hata Raporlamasını Devre Dışı Bırak onay kutusunu işaretleyin.
- 4 Hata raporlama açıldığında tam bir rapor oluşturmak istiyorsanız, Tam Rapor Oluştur onay kutusunu işaretleyin.
- 5 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### *VBA CommonProject makrolarını devre dışı bırakma*

ALCAD'i her başlattığınızda, Visual Basic Application (VBA) CommonProject için makrolar otomatik olarak yüklenir. VBA kullanmayı planlamıyorsanız, makroları devre dışı bırakmak performansı artırabilir. Ayrıca, ALCAD'i düşük güvenlik seviyesinde çalıştırıyorsanız, makroları devre dışı bırakmak güvenliği artırabilir.

### **Genel sekmesindeki seçenekleri değiştirmek için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

- 2 Genel sekmesine tıklayın.
- 3 Intelli- CAD'i başlattığınızda CommonProject makrolarının yüklenmesini istemiyorsanız, VBA Güvenliği altında Başlangıçta VBA CommonProject Makrolarını Devre Dışı Bırak onay kutusunu tıklayın.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

## Yollar/Dosyalar sekmesindeki seçenekleri değiştirme

Çizimler, yazı tipleri ve menüler için kullanılanlar gibi çeşitli dosya türlerinin konumlarını Yollar/Dosyalar sekmesindeki Seçenekler iletişim kutusunda belirtebilirsiniz. Aynı dosya türü için birden fazla yol bile belirleyebilirsiniz. Ayrıca, yazı tipi eşleme ve hata kaydı gibi işlevler için kullanılan varsayılan sistem dosyalarının adlarını da değiştirebilirsiniz.

### *Kullanıcı yollarının belirlenmesi*

ALCAD dizinlerinizin yollarını Seçenekler iletişim kutusunda seçerek girebilirsiniz. Bu özellik çizimler, yazı tipleri, yardım, harici referanslar, menüler, araç paletleri, tarama desenleri, bloklar, yazdırma stili tabloları, yazdırma çıktı dosyaları, geçici dosyalar, şablonlar ve renk kitapları için dizinleri içerir. ALCAD, destek dosyaları için dizinleri aşağıdaki sırayla arar:

- ALCAD program dizini.
- Geçerli çizim dizini.
- Windows arama yolu.
- Seçenekler iletişim kutusunda belirtilen arama yolu.


---

### **Her bir öğe için birden fazla yol girebilirsiniz.**

*Örneğin, Çizimler öğesi ile ilişkili birden fazla dizin varsa, ek yollar belirtmek için Ekle'ye tıklayın. Birden fazla yol yazarken bunları noktalı virgülle de ayırabilirsiniz. ALCAD, dizinleri listelendikleri sırayla arar.*

---

### **Bir kullanıcı yolu belirtmek için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yollar/Dosyalar sekmesine tıklayın.


- 3 İletişim kutusunun üst yarısında aşağıdakilerden birini yapın:
  - Sağ tıklayın ve seçeneklerin kısayol menüsünden seçim yapın.
  - Arama yollarını görüntülemek için bir kategoriye tıklayın, ardından değiştirmek istediğiniz yola tek tıklayın ve yolu yazın.

Yolu veya dizin adını bilmiyorsanız, Gözet'i tıklatın ve ardından istediğiniz dizinin konumuna gidin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

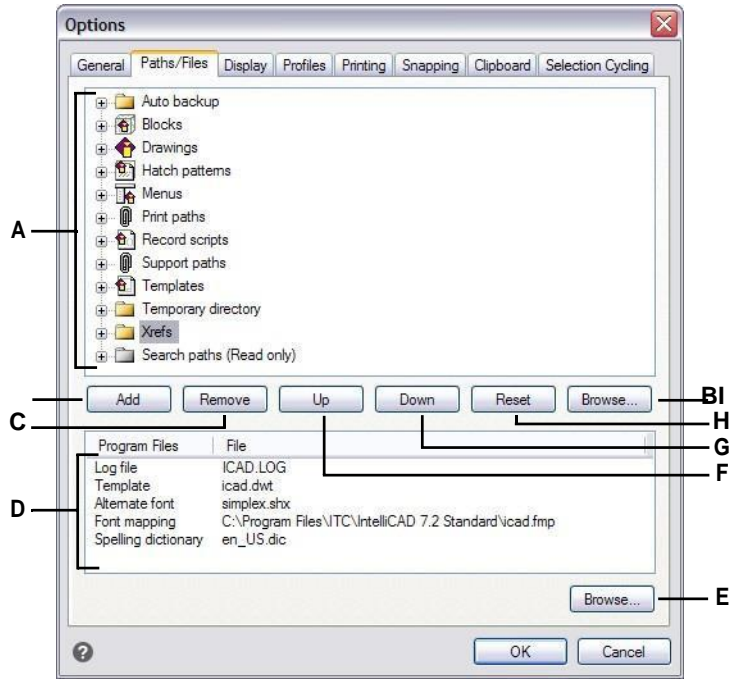
### ***Varsayılan sistem dosyalarını değiştirme***

Günlük dosyası, varsayılan şablon, değiştirilebilir yazı tipi ve yazı tipi eşleme dosyası dahil olmak üzere varsayılan sistem dosyalarını değiştirebilirsiniz.

### **Varsayılan bir sistem dosyasını değiştirmek için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yollar/Dosyalar sekmesine tıklayın.
- 3 İletişim kutusunun alt yarısında, Program Dosyaları altında aşağıdakilerden birini yapın:
  - Sağ tıklayın ve seçeneklerin kısayol menüsünden seçim yapın.
  - Değiştirmek istediğiniz varsayılan sistem dosyasının dosya adını tıklatın ve yeni bir dosya adı yazın.

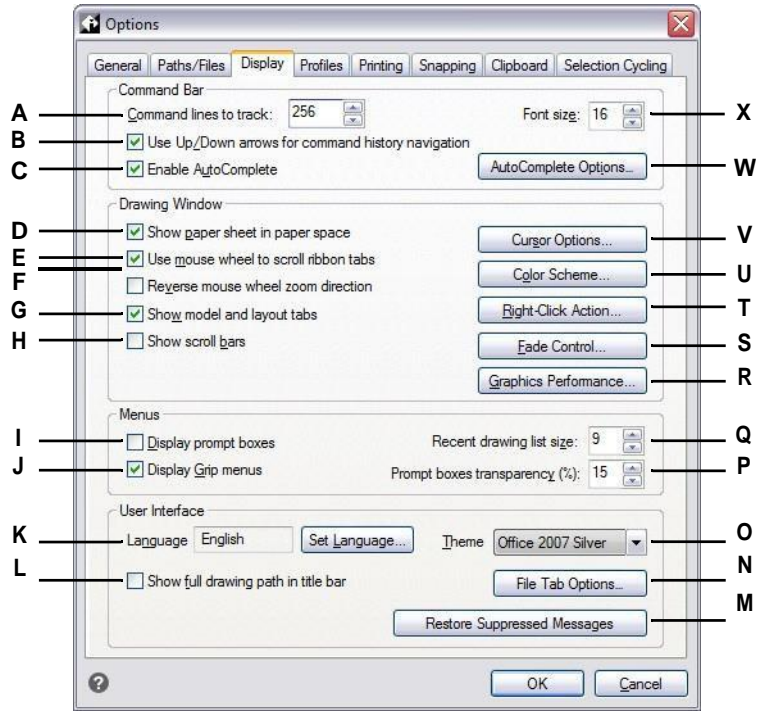
Dosya adını bilmiyorsanız, Gözet'a tıklayın ve ardından istediğiniz dosyanın konumuna gidin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.



- A** Varsayılan yolları görüntülemek için tıklayın. Seçilen yolu değiştirmek için tıklayın veya F2 tuşuna basın. Windows Explorer'da bir yolu çift tıklayarak yolu seçin.
- B** Geçerli kategoriye yeni bir yol eklemek için tıklayın veya Ekle tuşuna basın.
- C** Seçilen yolu kaldırmak için tıklayın veya Delete tuşuna basın.
- D** Değiştirilecek varsayılan dosyayı seçin.
- E** Yeni bir varsayılan dosya bulmak ve belirtmek için tıklayın.
- F** Seçilen yolu arama sıralamasında bir konum yukarı taşımak için tıklayın.
- G** Seçilen yolu arama sıralamasında bir pozisyon aşağı taşımak için tıklayın.
- H** Özel yolları kaldırmak ve seçilen kategori için varsayılan yolları kullanmak için tıklayın.
- I** Yeni bir yol bulmak ve belirtmek için tıklayın.

## Ekran sekmesindeki seçenekleri değiştirme

Seçenekler iletişim kutusunda, Ekran sekmesi komut çubuğunun, ALCAD penceresinin, menülerin, fare eylemlerinin ve program dilinin görüntülenmesine ilişkin ayarları içerir.




- A** İzlenecek maksimum komut satırı sayısını yazın veya seçin.
- B** Komut geçmişini kaydırmak için kaydırma yerine Yukarı ve Aşağı okları kullanmak için seçin.
- C** Komut çubuğuna yazarken komut adlarını otomatik olarak önermek için seçin.
- D** Düzen sekmelerindeki kağıt alanında kağıt sayfasını göstermek veya gizlemek için seçin.
- E** Fare şeridin üzerindeyken ve fare tekerleğini döndürdüğünüzde şerit sekmelerini kaydırmak için seçin. (Şeridi olan ALCAD sürümleri için kullanılabilir.)
- F** Fare tekerleğini ileri doğru çevirirken uzaklaştırmak ve fare tekerleğini geri doğru çevirirken yakınlaştırmak için seçin.
- G** Model ve Düzen sekmelerini göstermek veya gizlemek için tıklayın.
- H** Kaydırma çubuklarını göstermek veya gizlemek için tıklayın.
- I** İstem kutularını göstermek veya gizlemek için tıklayın.
- J** Kavrama menülerini göstermek veya gizlemek için tıklayın.
- K** Program boyunca seçenekleri göstermek için kullanılan dili görüntüler. Dil ayarlarını seçmek için Dili Ayarla'ya tıklayın.
- L** Dosya adına ek olarak çizim başlık çubuğunda çizimin sürücü ve klasör konumunu görüntülemek için seçin.
- M** Daha önce görüntülenmeyecek şekilde ayarlanmış olan mesajları tekrar etkinleştirmek için tıklayın.
- N** Ana pencerede her bir çizim için görüntülenebilecek dosya sekmelerine ilişkin seçenekleri belirlemek için tıklayın.
- O** Tüm ALCAD pencereleri için istediğiniz görünümü seçin.
- P** Görüntülendiklerinde istem kutularına uygulanacak saydamlık yüzdesini yazın veya seçin.
- Q** Dosya menüsünde listelenecek son kullanılan çizimlerin sayısını yazın veya seçin.
- R** Grafik aygıtını ve diğer performans ayarlarını ayarlamak için tıklayın.
- S** Harici referanslar, kilitle katmanlardaki varlıklar ve yerinde referans düzenleme için solma yüzdesini ayarlamak için tıklayın.
- T** Fareye sağ tıkladığınızda gerçekleştirilecek eylemi seçmek için tıklayın.
- U** Çizim penceresinin çeşitli kısımlarına renk atamak için tıklayın.
- V** İşaretçinin nasıl görüntüleneceğini belirlemek için tıklayın.
- W** Komut çubuğuna yazarken komut adlarının nasıl önerileceğini belirlemek için tıklayın.
- X** Komut çubuğu için bir yazı tipi boyutu girin.

### *Komut çubuğunun nasıl çalışacağını ayarlama*

Komut çubuğu, ALCAD komutlarını yazdığınız ve istemleri ve diğer program mesajlarını görüntülediğiniz yerleştirilebilir bir penceredir. Komut çubuğunu görüntülemek için Görünüm > Ekran > Komut Çubuğu'nu seçin. Komut çubuğunun çalışma şeklini özelleştirmek için Ekran sekmesindeki seçenekleri değiştirin.

### **Komut çubuğunun nasıl çalışacağını ayarlamak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 İzlenecek Komut Satırları alanına, komut çubuğunda izlenen önceki komut ve komut istemlerinin istenen sayısını girin. Varsayılan değer 256'dır. Komutları ayrıca F2 tuşuna basarak Komut İstemi Geçmişi penceresinde de görüntüleyebilirsiniz. Pencereyi kapatmak için tekrar F2 tuşuna basın.
- 4 Yazı Tipi Boyutu alanına istediğiniz yazı tipi boyutunu girin. Varsayılan değer 16'dır.
- 5 Klavyedeki Yukarı ve Aşağı okları kullanırken komut geçmişi metnini kaydırmak istiyorsanız Komut Geçmişinde Gezinme için Yukarı/Aşağı Okları Kullan onay kutusunu işaretleyin. Bu, önceki komutları gözden geçirmek ve hatta tekrarlamak için kullanışlı bir yol olabilir. İşaretlenmezse, klavye oklarını kullanmak çizim görünümünüzü kaydırır.

---

#### **Alternatif klavye kısayollarını kullanın.**

*Kaydırma için Alt+ok tuşlarını kullanabilirsiniz. Komut geçmişi için Ctrl+K ve Ctrl+L tuşlarını kullanabilirsiniz.*

---

- 6 Komut çubuğuna komut yazarken Otomatik Tamamlama özelliğini kullanmak için Otomatik Tamamlamayı Etkinleştir onay kutusunu işaretleyin. Otomatik Tamamlama hakkında daha fazla bilgi için bu bölümdeki "Komut çubuğunda önerilerin görüntülenme şeklini özelleştirme" sayfa 695 kısmına bakın.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.



### Önerilerin komut çubuğunda görüntülenme şeklini özelleştirme


Komut çubuğuna yazdığınızda, ALCAD siz yazarken eşleşen komutların adlarını önerir. Önerilen adlar, siz yazarken otomatik olarak açılan ve bir komutu etkinleştirdiğinizde kapanan bir Otomatik Tamamlama penceresinde görünür.

Otomatik Tamamlama'yı kullanmak komutları seçmek için etkili bir yoldur ve aynı zamanda ilgili komutların listesini görüntülemek için de uygun bir yoldur. Örneğin, katmanlarla çalışmak için komut çubuğuna "LA" yazarsanız, "LA" ile başlayan katmanla ilgili tüm komutlar Otomatik Tamamlama penceresinde görüntülenir.

Komut adlarına ek olarak, öneriler harici komutların, sistem değişkenlerinin, takma adların ve LISP işlevlerinin adlarını da içerebilir. Her ad, türünü gösteren renkli bir simgeyle birlikte **gösterir**:

- Kırmızı - ALCAD komutu
- Yeşil - Harici komut
- Sarı - Sistem değişkeni
- Mavi - LISP işlevi

### Önerilerin komut çubuğunda nasıl görüntüleneceğini özelleştirmek için

1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:

- Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
- Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
- *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Ekran sekmesine tıklayın.

3 Komut çubuğuna yazarken otomatik ad önerilerini açmak için Otomatik Tamamlamayı Etkinleştir onay kutusunu işaretleyin.

4 Otomatik Tamamlama Seçenekleri'ne tıklayın.

---

#### Bir kısayol kullanın.

*Otomatik tamamlama seçeneklerine doğrudan komut çubuğundan erişmek için INPUTSEARCHOPTIONS yazın ve ardından enter tuşuna basın.*

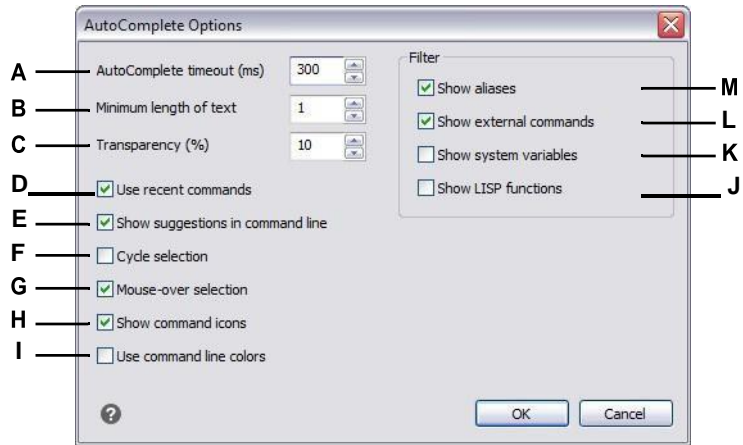
---

5 Otomatik Tamamlama Zaman Aşımı alanına, Otomatik Tamamlama penceresini görüntülemeden önce tuş vuruşları arasında beklenecek milisaniye sayısını girin. Sayı ne kadar yüksek olursa, tuş vuruşları arasında izin verilen gecikme o kadar uzun olur (Otomatik Tamamlama penceresi **gösterir**).

**Hızlı yazanlar genellikle zaman aşımı ayarını artırırlar.**

*Otomatik Tamamlama penceresi komut çubuğuna yazdıklarınızla sık sık çakışıyorsa, milisaniye sayısını 1.000 veya daha fazla olarak ayarlamayı deneyin.*

- 6 Minimum Metin Uzunluğu alanında, Otomatik Tamamlama penceresi görüntülenmeden önce **km** çubuğuna yazılması gereken harf sayısını girin.
- 7 Şeffaflık alanında, Otomatik Tamamlama penceresinin görüntüleneceği şeffaflık yüzdesini 0 ile 50 arasında girin. Sayı ne kadar yüksek olursa, pencere o kadar saydam olur. Opak bir pencere için sıfır girin.
- 8 Seçimin nasıl işlediğini belirleyin:
  - Mümkün olduğunda son kullanılan bir komutu aramak ve otomatik olarak seçmek için Son Komutları Kullan seçeneğini işaretleyin.
  - Listeyi kaydırırken komut satırını adla önceden doldurmak için Komut Satırında Önerileri Göster seçeneğini işaretleyin. Kapatılırsa, ad komut satırında önceden doldurulmaz, ancak yine de tıklayarak veya CTRL + Enter tuşlarına basarak AutoComplete penceresinde istediğiniz adı seçebilirsiniz.
  - Ok tuşunun listede sondan başa doğru (veya tam tersi) kaydırma yapmasına izin vermek istiyorsanız Döngü Seçimi seçeneğini işaretleyin.
  - Fareyi istenen adın üzerine getirip tıklamadan seçime izin vermek için Fare Üzerinden Seçimi işaretleyin.
- 9 Varsa, listedeki her komutun simgelerini görüntülemek için Komut Simgesi Göster seçeneğini işaretleyin.
- 10 Otomatik Tamamlama penceresini komut çubuğu için seçilen aynı arka plan ve metin renklerini kullanarak görüntülemek için Komut Satırı Renklerini Kullan seçeneğini işaretleyin. Komut çubuğu renklerini seçme hakkında daha fazla bilgi için bu bölümdeki "Ana pencerenin renklerini ayarlama" sayfa 699 kısmına bakın.
- 11 Önerilen adlar listesine hangi öğelerin dahil edileceğini işaretleyin: takma adlar, harici **km** sistem değişkenleri ve/veya LISP işlevleri. Seçilirse, ilk yazarken bir parantez, "(", girdiğinizde LISP işlevleri görüntülenir.
- 12 Tamam'a tıklayın.
- 13 Tamam'a tıklayın.




- A** Otomatik Tamamlama penceresini görüntüleme öncesi tuş vuruşları arasında beklenilecek milisaniye sayısını girin.
- B** Otomatik Tamamlama penceresi görüntülenmeden önce yazılması gereken minimum harf sayısını girin.
- C** Otomatik Tamamlama penceresinin görüntüleneceği saydamlık yüzdesini girin.
- D** Son kullanılan bir komutu aramak ve otomatik olarak seçmek için tıklayın.
- E** Listeyi kaydırırken komut satırını tam adla önceden doldurmak için tıklayın.
- F** Ok tuşuyla listenin sonundan başına (ve tersi) kaydırmaya izin vermek için tıklayın.
- G** Fareyi istenen bir adın üzerine getirerek seçime izin vermek için tıklayın.
- H** Komutların simgelerini göstermek veya gizlemek için tıklayın.
- I** Otomatik Tamamlama penceresinde komut çubuğu için belirtilen renklerin aynısını kullanmak için tıklayın.
- J** LISP fonksiyon adlarını dahil etmek için tıklayın.
- K** Sistem değişkeni adlarını dahil etmek için tıklayın.
- L** Harici komut adlarını dahil etmek için tıklayın.
- M** Diğer adları dahil etmek için tıklayın.

### Ana pencere seçeneklerini ayarlama

Ana ALCAD penceresi, çalışma tarzınıza en iyi şekilde uyum sağlamak için birçok şekilde özelleştirilebilir. Örneğin, kullanmadığınız pencere öğelerini gizlemek, ALCAD penceresindeki çizim alanını artırmaya yardımcı olabilir.

### Ana pencere seçeneklerini ayarlamak için


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Düzen sekmeleri için sınırlı bir kağıt yaprağı görüntülemek istiyorsanız Kağıt Yaprağını Kağıt Alanında Göster onay kutusunu işaretleyin. İşaretlenmediğinde, kağıt sayfası görüntülenmez.
- 4 Ana pencerede Model sekmesini ve Düzen sekmelerini görüntülemek istiyorsanız Model ve Düzen Sekmelerini Göster onay kutusunu işaretleyin. İşaretlenmediğinde sekmeler görüntülenmez, bu da yalnızca Model sekmesinde çalışıyorsanız veya sekmeler arasında geçiş yapmak için komut çubuğunu ve durum çubuğunu kullanıyorsanız yararlı olabilir.
- 5 ALCAD penceresinin veya görünüm alanının sağ tarafında ve altında kaydırma çubuklarını görüntülemek istiyorsanız Kaydırma Çubuklarını Göster onay kutusunu işaretleyin. İşaretlenmediğinde, kaydırma çubukları görüntülenmez, bu da performansı artırabilir ve çizimleri kaydırmak için yalnızca Pan komutunu kullanıyorsanız yararlı olabilir.
- 6 İmlecin nasıl görüntüleneceğini belirlemek için İmleç Seçenekleri'ne tıklayın:
  - **İşaretçi Varsayılan Olarak Artı İşareti** İşaretçiyi her zaman artı işareti olarak görüntülemek için bu onay kutusunu tıklayın (seçim seçim kutusuyla birlikte varsayılan ok imleci yerine). Bu onay kutusu seçilmezse, sonraki tüm seçeneklerin kullanılamayacağını unutmayın.
  - Artı İşareti **Boyutu Artı** işareti imleci tarafından kullanılacak ekran yüzdesi için bir sayı girin veya sayıya gitmek için yukarı ve aşağı okları kullanın. Grafik aygıtınıza bağlı olarak, büyük bir yüzdenin ekran performansını olumsuz etkileyebileceğini unutmayın.
  - **Silah Nişangahı Artı İşaretleri** İşaretçiyi normal artı işaretleri yerine silah nişangahı artı işaretleri olarak görüntülemek için bu onay kutusunu tıklayın. Bu seçeneği durum çubuğundaki Silah Nişangahı Artı İşaretlerini Aç/Kapat'a tıklayarak da kontrol edebilirsiniz.
  - **Artı İşaretleri XOR Kullan Renkleri Ters Çevir İmleç rengi** için mantıksal bir XOR kullanımını açmak için bu onay kutusunu tıklatın; bu, imleç çizimdeki düz renkler üzerinde hareket ederken imlecin rengini değiştirir, böylece imleç hala görünür olur. Bu seçeneği durum çubuğunda XOR İmleci Açık/Kapalı Değiştir'e tıklayarak da kontrol edebilirsiniz.

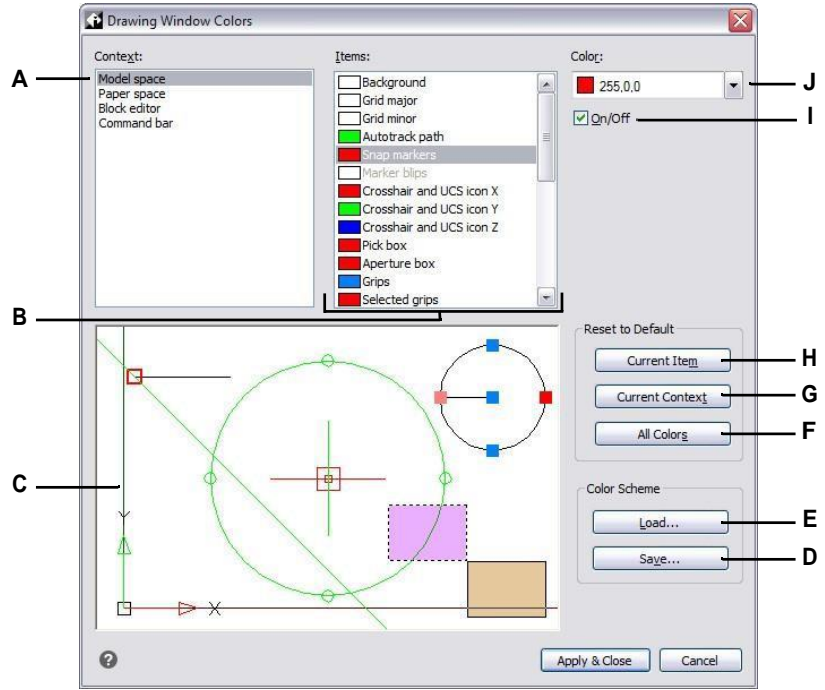
- 7 Varlıkların ve dosyaların solma yüzdesini belirlemek için Solma Kontrolü'ne tıklayın:
  - **Xref Ekranı** .dwg dosyası harici referanslarına uygulanan solma yüzdesini belirlemek için bir değer girin veya kaydırıcıyı hareket ettirin.
  - **Kilitli Katmanlardaki Varlıklar Kilitli** katmanlarda bulunan varlıklara uygulanan solma yüzdesini belirtmek için bir değer girin veya kaydırıcıyı hareket ettirin.
  - Yerinde **Düzenleme ve Ek Açıklama Temsilleri** Harici bir referansı yerinde düzenlerken uygulanan solma yüzdesini belirlemek için bir değer girin veya kaydırıcıyı hareket ettirin. Solma, harici referansın o anda düzenlenmeyen varlıklarına uygulanır.
- 8 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### *Ana pencerenin renklerini ayarlama*

Ana çizim penceresinin arka plan rengi, artı işareti rengi ve daha fazlası gibi birçok özelliğinin rengini kontrol edebilirsiniz.


### **Ana çizim penceresinin renklerini ayarlamak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler ögesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Renk Şeması'na tıklayın.
- 4 Bağlam'da, sütunlarını belirtmek istediğiniz öğeleri içeren alanı seçin.
- 5 Öğeler alanında, rengini belirtmek istediğiniz öğeyi seçin.
- 6 Renkler'de bir renk seçin veya daha fazla seçenek için Renk Seç'i seçin.
- 7 Öğeyi göstermek veya gizlemek için Açık/Kapalı ögesine tıklayın (yalnızca seçili öge kapatılabiliyorsa kullanılabilir).
- 8 İşiniz bittiğinde Uygula ve Kapat'a tıklayın.



- A** Çizim penceresinin bir alanını seçin.
- B** Rengi değiştirilecek bir öğe seçin.
- C** Mevcut renk seçimlerinin bir örneğini görüntüler.
- D** Geçerli renk ayarlarını bir renk düzeni dosyasına kaydetmek için tıklayın.
- E** Bir renk şeması dosyası seçmek ve yüklemek için tıklayın.
- F** Tüm bağlamlar ve öğeler için varsayılan renkleri geri yüklemek için tıklayın.
- G** Geçerli olarak seçilen bağlamanın renk varsayılanlarını geri yüklemek için tıklayın.
- H** Geçerli olarak seçili öğenin varsayılan rengini geri yüklemek için tıklayın.
- I** Seçili öğeyi göster veya gizle öğesine tıklayın (yalnızca öğe kapatılıyorsa kullanılabilir).
- J** Şu anda seçili olan öğe için bir renk seçin. Daha fazla renk seçeneği için Renk Seç'i seçin.

### Renk şemalarını kaydetmek ve açmak için

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Renk Şeması'na tıklayın.
- 4 Ayarları kaydetmeden önce tüm ayarlamaları yapın.
- 5 Geçerli renk seçimlerini bir renk düzeni dosyası olarak kaydetmek için Kaydet'e tıklayın.
- 6 Bir renk şeması (.xml veya .clr dosyası) seçmek ve yüklemek için Yükle'ye tıklayın.
- 7 Uygula ve Kapat'a tıklayın.


---

### Renk şemaları, favori renk ayarlarını yeniden kullanmanın kolay bir yoludur.

*Birden fazla bilgisayarda çalışıyorsanız, bir renk şemasını bir dosyaya kaydedin ve dosyayı başka bir bilgisayara yükleyin.*

---


### Renkleri varsayılan değerlerine geri yüklemek için

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Renk Şeması'na tıklayın.
- 4 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - **Tek bir öğeyi sıfırla** - Varsayılan renge döndürmek istediğiniz öğeyi seçin, ardından Geçerli Öğ'e tıklayın.
  - **Bir bağlamdaki tüm öğeleri sıfırla** - Bağlamı seçin, ardından Geçerli Bağlam'a tıklayın. Geçerli bağlamdaki tüm öğeler varsayılan renklerine geri döndürülecektir.
  - **Tüm renkleri sıfırla** - Tüm Renkler'e tıklayın. Tüm bağlamdaki tüm öğeler varsayılan renklerine geri döndürülecektir.
- 5 Uygula ve Kapat'a tıklayın.

### Fare seçeneklerini ayarlama

Fare eylemleri, çalışma tarzınıza en iyi şekilde uyum sağlayacak şekilde özelleştirilebilir. Örneğin, kısayol menülerini kullanmıyorsanız, fareye sağ tıkladığınızda son bir komutu tekrarlamayı tercih edebilirsiniz.

### Fare seçeneklerini ayarlamak için


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Fare şerit üzerinde durakladığında fare tekerleğini kullanarak şerit sekmelerini kaydırma özelliğini istiyorsanız Şerit Sekmelerini Kaydırmak için Fare Tekerleğini Kullan onay kutusunu işaretleyin.
- 4 Fare tekerleğinin yakınlaştırma yönünü tersine çevirmek istiyorsanız, yani uzaklaştırmak için tekerleği ileri doğru döndürmek ve yakınlaştırmak için geriye doğru döndürmek istiyorsanız Fare Tekerleği Yakınlaştırma Yönünü Tersine Çevir onay kutusunu işaretleyin, Bu özellikle fareyi sol elinizle kullanıyorsanız yararlı olabilir. İşaretli olmadığında (varsayılan), yakınlaştırmak için fare tekerleğini ileri doğru döndürsünüz ve uzaklaştırmak için geriye doğru döndürsünüz.
- 5 Bir çizimde fareyi sağ tıklattığınızda gerçekleştirilecek eylemi ayarlamak için Sağ Tık Eylemi'ni tıklatın ve aşağıdaki seçenekler arasından seçim yapın:
  - **Seçim Yok** - Varlıklar seçili değilken sağ tıklarsanız daha önce kullanılan komutu tekrarlamak için Son Komutu Tekrarla'yı seçin. Varlıklar seçili değilken sağ tıklarsanız bir kısayol menüsü görüntülemek için Kısayol Menüsünü Göster'i seçin.
  - Varlıklar Seçili - Varlıklar seçiliyken sağ tıklarsanız daha önce kullanılan komutu tekrarlamak için Son Komutu Tekrarla'yı seçin. Sağ tıkladığınızda seçili varlıklara özgü seçenekleri görüntüleyen bir kısayol menüsü görüntülemek için Kısayol Menüsünü Göster'i seçin. Varlıklar seçiliyken çizimde herhangi bir yere sağ tıklayabilirsiniz ve seçili varlıklar için kısayol menüsü görüntülenir.
- 6 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.



### ***Menülerin nasıl görüntüleneceğini ayarlama***

Menülerin görüntülenmesi, hızlı menülerin ve sağ tıklama kısayol menülerinin görüntülenip görüntülenmemesi, menülerin otomatik olarak yüklenip yüklenmemesi ve Dosya menüsünde görüntülenen çizim dosyalarının sayısı dahil olmak üzere özelleştirilebilir.

### **Menülerin nasıl görüntüleneceğini ayarlamak için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Durum çubuğunda ve komut çubuğunda görüntülenen komutlar için aynı seçenekleri görüntüleyen istem kutularını göstermek istiyorsanız İstem Kutularını Göster onay kutusunu işaretleyin. Komut kutularının kapatılması ekran alanından tasarruf sağlayabilir ve fare tıklamalarını en aza indirebilir.
- 4 Fare, ilişkili bir menüye sahip bir tutamacın üzerinde durduğunda **ttm** menülerinin görüntülenmesini istiyorsanız Tutamaç Menülerini Göster onay kutusunu işaretleyin. Örneğin, çoklu çizgi tutamaçlarının bir menüsü vardır.
- 5 Son Çizim Listesi Boyutu alanında, Dosya menüsünde son açılan çizimlerin kaç tanesinin listelendiğini girin.
- 6 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### ***Kullanıcı arayüzü seçeneklerini ayarlama***

Kullanıcı arayüzü seçenekleri arasında başlık çubuğunun dosya adlarını nasıl göstereceği, ALCAD pencerelerinin nasıl görüneceğini etkileyen temalar ve ALCAD genelinde seçenekleri göstermek için kullanılan dil yer alır.

Kullanılabilir dillerin listesi bilgisayarınızda hangi dillerin yüklü olduğuna bağlıdır. İstedığınız dil listede görünmüyorsa, uygulamayı istediğiniz dil için özelleştirilmiş ayarlarla onarın veya yeniden yükleyin.

### **Kullanıcı arayüzü seçeneklerini ayarlamak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.

- 3 Dili Ayarla'ya tıklayın ve Dil Seçim Yöntemi'nde aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:
  - **Manuel seçim** - Yüklü Diller listesinde seçilen dili kullanır.
  - **Bölgesel ayarlarla otomatik** olarak eşleş - Coğrafi bölge için ayarlanan dille eşleşir
  - **Sistem yerel** ayarıyla **otomatik olarak eşleştir** - İşletim sistemi için ayarlanan dille eşleşir.
- 4 Tamam'a tıklayın.
- 5 Dosya adına ek olarak çizim başlık çubuğunda çizimin sürücü ve klasör konumunu **görmek** istiyorsanız Başlık Çubuğunda Tam Çizim Yolunu Göster onay kutusunu işaretleyin. İşaretlenmediğinde (varsayılan), çizim başlık çubuğunda yalnızca dosya adı görüntülenir.
- 6 Tema'da, tüm ALCAD pencereleri için istediğiniz görünümü seçin.
- 7 Dosya Sekmesi Seçenekleri'ne tıklayın ve çizimleri ana penceredeki sekmelerde görüntülemek için seçenekleri belirleyin:
  - **Dosya Sekmelerini Etkinleştir** - ALCAD penceresinde her çizimi kendi sekmesi olarak görüntülemek için seçin. Kapatılırsa, çizimler ayrı pencereler olarak görüntülenir.
  - **Sekme Stili** - Sekmelerin görüntüleneceği bir stil seçin.
  - **Sekme Kapat Düğmesi** - Etkin sekmede Kapat düğmesi için bir [X] görüntülemek üzere seçin. Kapatılırsa, Kapat düğmeleri çizim sekmelerinde görüntülenmez.
  - **Simgeleri Göster** - Her sekmede çizim dosyasının türünü gösteren bir simge görüntülemek için seçin. Kapatılırsa, simgeler çizim sekmelerinde görüntülenmez.
  - **Üst Konum** - Sekmeleri çizimlerin üst kısmına konumlandırmak için seçin. Kapatılırsa, sekmeler çizimlerin alt kısmına konumlandırılır.
- 8 Tamam'a tıklayın.
- 9 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.



**A** Coğrafi bölge için ayarlanan dili görüntüler.

**B** İşletim sistemi için dil ayarını görüntüleyin.

**C** Yüklü diller listesinden istediğiniz dili seçmek için seçin.

**D** Coğrafi bölge için ayarlanan dili otomatik olarak eşleştirmek için seçin.

**E** İşletim sistemi için ayarlanan dili otomatik olarak eşleştirmek için seçin.


**F** ALCAD için yüklü dillerin bir listesini görüntüler. İstenilen dile listeden tıklayın; yalnızca manuel seçim yöntemi seçildiğinde kullanılabilir.

**G** Dil seçeneklerini ayarlamak için işletim sisteminin iletişim kutusunu açmak için tıklayın.

### *Ekran performansı için grafik aygıtı seçeneklerini özelleştirme*

Bilgisayarınıza ve mevcut grafik aygıtlarına bağlı olarak, ALCAD çizimleri görüntülemek ve işlemek için en iyi ayarları otomatik olarak belirler. Ancak bazı durumlarda kullanıcılar belirli ayarları kendileri özelleştirmek isteyebilir. Örneğin grafik aygıtları arasında geçiş yapmak bazen belirli grafik kartlarını kullanırken performans sorunlarını çözebilir.

#### **Grafik aygıtı seçeneklerini ayarlamak için**

- 1 Seçenekler'i  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Ekran sekmesine tıklayın.
- 3 Grafik Performansı'na tıklayın.

---

#### **Bir kısayol kullanın.**

*Durum çubuğunda, Grafik Aygıtını Değiştir'e sağ tıklayın ve Grafik Performansı iletişim kutusunu açmak için Ayarlar'ı seçin.*

---

- 4 Grafik Aygıtı alanında, hangi grafik aygıtının kullanılacağını seçin:
  - **Gelişmiş (OpenGL ES)** Üst düzey grafik kartları için seçin.
  - **Intermediate (OpenGL)** Orta seviye grafik kartları için seçin.
  - **Temel (Yazılım)** Giriş seviyesi grafik kartları için seçin.

---

#### **Bir kısayol kullanın.**

*Durum çubuğunda, listedeki bir sonraki grafik aygıtına geçmek için Grafik Aygıtını Değiştir'i tıklattın.*

---

- 5 2B tel kafes görsel stillerinde iki boyutlu varlıklar için kenar yumuşatmayı açmak için 2B Kenar Yumuşatma'yı işaretleyin.
- 6 Üç boyutlu varlıkların görüntülenmesi için çoklu örnekleme kenar yumuşatmayı açmak için 3D Anti-Aliasing seçeneğini işaretleyin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

### *Yüksek çözünürlüklü monitörler için veya monitörler arasında geçiş yapmak için ekran seçeneklerini özelleştirme*

ALCAD, farklı ekran çözünürlüklerine sahip çeşitli monitörlerde uygun boyutta çalışacak şekilde tasarlanmıştır. Ancak, farklı çözünürlüklere sahip monitörler arasında geçiş yapıyorsanız veya 4K veya daha yüksek çözünürlüklü bir monitör kullanıyorsanız, bazı seçenekleri manuel olarak ayarlamamız gerekebilir.

Bu özel seçenekler, Seçenekler iletişim kutusunda değil, komut isteminde kullanılabilen sistem değişkenleridir.

### **4K monitörler için ekran seçeneklerini ayarlamak veya monitörler arasında geçiş yapmak için**

1 Aşağıdaki sistem değişkeni adlarından birini yazın ve ayarlarını değiştirin:

- **3DORBITCTRSPHERESIZE** - Kısıtlı Yörünge (**3DORBIT**), Sürekli Yörünge (**3DCORBIT**) ve Serbest Yörünge (**3DFORBIT**) komutlarını kullanırken dönüş noktasında görüntülenen küçük yörünge küresinin boyutunu kontrol eder. 1 ile 20 arasında bir sayı girin.
- **APERTURE** - Piksel cinsinden varlık snap seçim alanını kontrol eder. 1 ile 10 arasında bir sayı girin.
- **BLIPSIZE** - Piksel cinsinden blip işaretleyici boyutunu kontrol eder. Blip, ekranda bir nokta belirttiğinizde geçici olarak görünen artı işaretidir (+). 1 ile 255 arasında bir sayı girin.
- **GRIPSIZE** - Tutamakları görüntülemek için kullanılan kutunun boyutunu (piksel cinsinden) kontrol eder. 1 ile 255 arasında bir sayı girin.
- **PDSIZE** - Nokta görüntüleme boyutunu kontrol eder. Varsayılan değer (0), ekran boyutunun %5'i kadar bir nokta boyutu belirtir. 0'dan büyük bir değer mutlak boyutu belirtir ve 0'dan küçük bir değer yüzde boyutunu belirtir.
- **PICKBOX** - Piksel cinsinden varlık seçimi için hedef yüksekliği kontrol eder. 0 ile 50 arasında bir sayı girin.
- **SNAPSIZE** - Piksel cinsinden varlık çıtçıt işaretleyici boyutunu kontrol eder. Varlık çıtçıt işaretleyicisi, varlık çıtçıtlama kullanılırken görünen ve geçerli çıtçıt konumunu gösteren geçici bir gliftir. 1 ile 20 arasında bir sayı girin.

## Profiller sekmesindeki seçenekleri değiştirme

ALCAD, çizim ortamınızı kontrol eden ayarları özelleştirmenize ve ardından bu ayarları bir profile kaydedip geri yüklemenize olanak tanır. Örneğin, özel menüler ve araç çubuklarıyla çalışmayı tercih ediyorsanız, bu ayarları kendi profiliniz olarak kaydedebilirsiniz.

Farklı tercihleri olan birden fazla kullanıcınız varsa veya benzersiz ayarlar gerektiren çeşitli projeler üzerinde çalışan tek bir kullanıcıysanız profiller yararlı olabilir. Hatta profilinizi dışa aktarabilir ve farklı bir bilgisayarda çalışırken yanınızda taşıyabilirsiniz.

### *Profillere kaydedilen ayarları anlama*

Profiller, çizim ortamını kontrol eden birçok ayarı kaydeder. Bir profili kullanmaya başladığınızda, çizim ortamınızda yaptığınız değişiklikleri otomatik olarak izler ve saklar.

Bazı ayarlar hemen kaydedilir, ancak bazıları ALCAD'den çıkmanızı ve ardından ALCAD'i yeniden başlatmanızı gerektirir. Bunun nedeni profillerin ayarları bilgisayarınızın kayıt defterinden kaydetmesi ve bazı ayarların sadece IntelliCAD'den çıktığınızda kayıt defterine kaydedilmesidir.

### Profillere kaydedilen ayarlar


Ayar	Konum	Kaydedildiğinde
Araç çubuğu ayarları	Araçlar > Özelleştir, Araç Çubukları sekmesi	ALCAD'den çıkma ve yeniden başlatma
Menü ayarları	Araçlar > Özelleştir, Menüler sekmesi	Derhal
Klavye ayarları	Araçlar > Özelleştir, Klavye sekmesi	Hemen
Diğer Ad sekmesi	ayarları Araçlar > Özelleştir, Derhal	Diğer Adlar
Pencere elemanlarının açık/kapalı durumu ve çeşitli ayarları	Görünüm > Ekran > Komut Çubuğu Görünüm > Ekran > Model ve Düzen Sekmeleri Görünüm > Görüntüle > Sorun Geçmiş Penceresi Görünüm > Ekran > Kaydırma Çubukları Görünüm > Durum Çubuğu	ALCAD'den çıkma ve yeniden başlatma
Tablet konfigürasyonları	Araçlar > Tablet	Hemen
Kullanıcı Yolları	Araçlar > Seçenekler, Yollar/Dosyalar sekmesi	Derhal
Sistem değişkenleri	Yazılankomut çubuğu	Değişir - bazıları hemen kaydedilir ve bazıları ALCAD'den çıkıldığında ve yeniden başlatıldığında

### *Profil oluşturma*

Özel çizim ortamı ayarlarınızı kaydetmek istiyorsanız profiller oluşturun. Düzenli olarak kullandığınız iki veya daha fazla çizim ortamınız varsa bu yararlı olabilir.

Yeni bir profil oluşturduğunuzda, mevcut çizim ortamı ayarları yeni profille birlikte otomatik olarak kaydedilir.

### **Profil oluşturmak için**

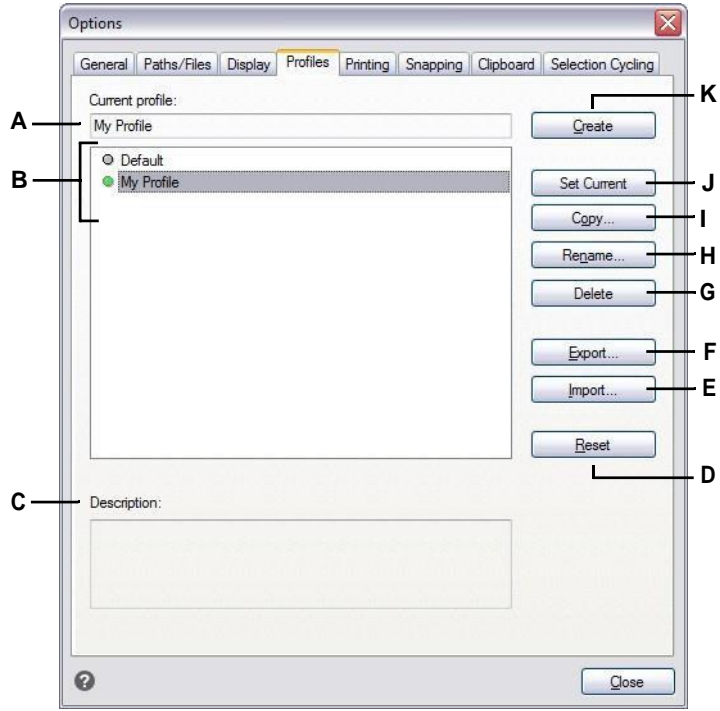
- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler ögesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Oluştur'a tıklayın.
- 4 Bir ad, bir açıklama (isteğe bağlı) girin ve ardından Tamam'ı tıklayın.
- 5 Seçenekler iletişim kutusunda Tamam'a tıklayın.
- 6 Çizim ortamınızda değişiklikler yapın.  
ALCAD ayarları otomatik olarak yeni profile kaydeder.

---

**Bazı durumlarda ayarlar profille birlikte kaydedilmeden önce ALCAD'den çıkmamız ve yeniden başlatmanız gerekir.**

*Bunun nedeni profillerin bilgisayarınızın kayıt defterindeki ayarları kaydetmesi ve bazı ayar- Araç çubuğu ayarları gibi ayarlar, yalnızca Intelli- CAD'den çıktığınızda kayıt defterine kaydedilir.*

---




- A** Geçerli olarak yüklenen profilin adını görüntüler.
- B** Yükleme veya değiştirmek için bir profil seçin.
- C** Profilin bir açıklamasını görüntüler.
- D** Seçilen profili sistem varsayılan ayarlarına geri yüklemek için tıklayın.
- E** Bir .arg dosyasında saklanan bir profili açmak için tıklayın.
- F** Seçilen profili .arg dosyasına kaydetmek için tıklayın.
- G** Seçilen profili silmek için tıklayın.
- H** Seçilen profili yeniden adlandırmak için tıklayın.
- I** Seçilen profilin bir kopyasını oluşturmak için tıklayın.
- J** Seçilen profili yüklemek ve aktif profil yapmak için tıklayın.
- K** Yeni bir profil oluşturmak için tıklayın.

### Profil yükleme

ALCAD'de çalışırken, herhangi bir profilin özel ayarlarını yükleyebilirsiniz. ALCAD'den çıktığınızda geçerli profil, ALCAD'i yeniden başlattığımızda otomatik olarak yüklenir.

#### Bir profil yüklemek için

- Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - `config` yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- Profiller sekmesine tıklayın.
- İstedığınız profili seçin.



#### 4 Geçerli Ayarla'ya tıklayın.

#### **Varsayılan ayarların geri yüklenmesi**

İstedığınız zaman ALCAD ile birlikte yüklenen varsayılan çizim ortamı ayarlarına geri dönebilirsiniz.

Varsayılan profil değişmemişse, varsayılan ayarları geri yüklemek için bu profili yüklemeniz yeterlidir. Varsayılan profil silinmiş veya değiştirilmişse, içeriğini varsayılan ayarlarla değiştirmek için mevcut bir profili (artık ihtiyacınız olmayan bir profili) sıfırlayın.

#### **Değiştirilmemiş bir Varsayılan profil kullanarak varsayılan ayarları geri yüklemek için**

- 1 Seçenekler'i (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Varsayılan profili seçin.
- 4 Geçerli Ayarla'ya tıklayın.

#### **Varsayılan profili kullanmadan varsayılan ayarları geri yüklemek için**

---

**Bir profilin sıfırlanması, profilin tüm özel ayarlarını siler.**

*Bunu yalnızca seçili profile artık ihtiyacınız olmadığından eminseniz yapın.*


---

- 1 Seçenekler'i (📄) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Artık ihtiyacınız olmayan bir profili seçin; tüm özel ayarları silinecektir. Gerekirse, varsayılan ayarları geri yüklemek için kullanmak üzere bir profil oluşturun veya kopyalayın.
- 4 Sıfırla'ya tıklayın.


### *Profilleri yönetme*

Profilleri kullanmaya başladıktan sonra yeniden adlandırmanız, kopyalamanız veya silmeniz gerekebilir. Bir profili kopyalamak, mevcut bir profili temel alarak yeni bir profil oluşturmanın hızlı bir yoludur.


#### **Bir profili yeniden adlandırmak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler ögesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Yeniden adlandırmak istediğiniz profili seçin.
- 4 Yeniden Adlandır'a tıklayın.
- 5 Ad veya açıklamada gerekli değişiklikleri yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.

#### **Bir profili kopyalamak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler ögesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Kopyalamak istediğiniz profili seçin.
- 4 Kopyala'ya tıklayın.
- 5 Yeni bir ad, bir açıklama (isteğe bağlı) girin ve ardından Tamam'ı tıklayın.

#### **Bir profili silmek için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Silmek istediğiniz profili seçin.
- 4 Sil ögesine tıklayın.

### ***Birden fazla bilgisayarda profillerle çalışma***


Birden fazla bilgisayar kullanıyorsanız ve kendi çizim ortamı ayarlarımızla çalışmayı seviyorsanız, profilinizi yanınızda getirerek zamandan tasarruf edin.

Bilgisayarınızda profilinizi bir .arg dosyasına aktarın. Dosyayı bir disk, E-posta, ağ veya başka bir yöntem kullanarak diğer bilgisayara götürün. Başka bir bilgisayarda çalışmaya başladığınızda, tercih ettiğiniz çizim ortamını yeniden oluşturmak yerine profilinizi açıp yüklemeniz yeterlidir.

#### **Bir profili dosyaya aktarmak için**

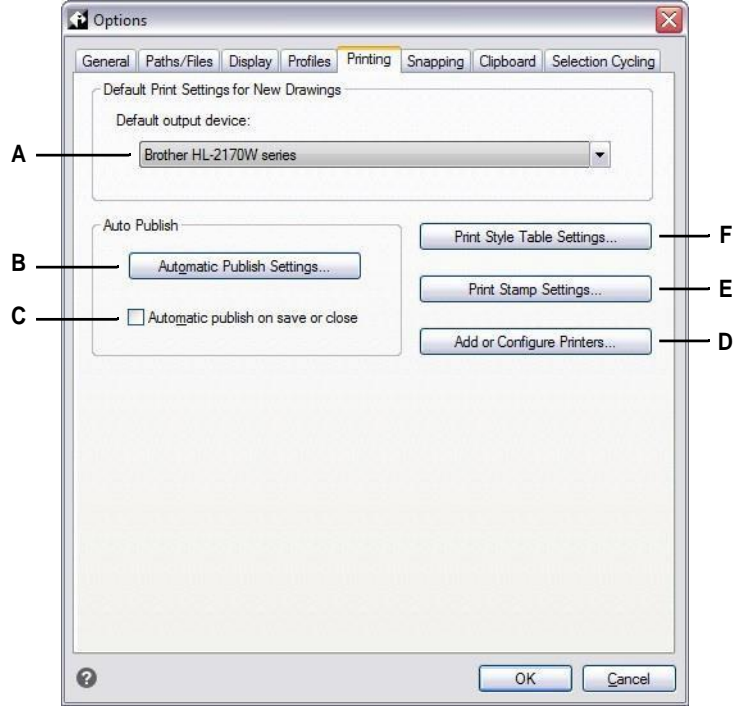
- 1 Seçenekler'i  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 Dışa aktarılacak profili seçin.
- 4 Dışa Aktar'a tıklayın.
- 5 Dışa aktarılan dosya için bir konum ve ad belirleyin ve ardından Kaydet'e tıklayın.

#### **Bir dosyadan profil açmak için**

- 1 Seçenekler'i  seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Profiller sekmesine tıklayın.
- 3 İçer Aktar'a tıklayın.
- 4 Profili (.arg dosyası) bulup seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 5 Ad veya açıklamada gerekli değişiklikleri yapın ve ardından Tamam'a tıklayın.
- 6 (İsteğe bağlı) İçer aktarılan profili yüklemek için profili seçin ve ardından Geçerli Ayarla öğesine tıklayın.

## Yazdırma sekmesindeki seçenekleri değiştirme

Seçenekler iletişim kutusunda, Yazdırma sekmesinde, varsayılan yazıcı, üstbilgiler, altbilgiler, yazıcı yapılandırma dosyaları (PC3 dosyaları) ve çiziminizdeki gerçek varlıkları değiştirmeden yazdırılan çiziminizin görünümünü değiştiren yazdırma stilleri dahil olmak üzere çeşitli yazdırma ayarlarını belirleyebilirsiniz.




- A** Yeni çizimlere atamak için varsayılan bir yazıcı seçin.
- B** Çizimleri otomatik olarak yayınlarken kullanılan ayarları belirlemek için tıklayın.
- C** Çizimlerinize kaydildiğinde veya kapatıldığında otomatik olarak yayınlanmasını seçin.
- D** Yazıcı yapılandırma dosyalarının (PC3 dosyaları) ayarlarını belirtmek için tıklayın.
- E** Yazdırılan çizimler için bir üstbilgi veya altbilgi belirtmek için tıklayın.
- F** Şablon olmadan oluşturulan yeni çizimler veya eski çizimler için baskı stili tablo ayarlarını belirlemek için tıklayın.

### ***Varsayılan yazıcıyı ayarlama***

Tüm yeni çizimlere varsayılan bir yazıcı veya çıktı cihazı atanır. Çizimleri yazdırırken en sık kullandığınız cihazı seçin. Daha sonra, gerekirse, mevcut herhangi bir çizim için farklı bir yazıcı atayabilirsiniz.


### **Varsayılan yazıcıyı ayarlamak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler'i seçin, ardından Yazdırma sekmesine tıklayın veya Dosya > Yazıcı Seçenekleri'ni seçin.
  - *config* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 2 Varsayılan Çıktı Aygıtı alanında, yeni çizimlere atanacak bir yazıcı seçin.
- 3 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### ***Otomatik yayınlama seçeneklerini ayarlama***

Tüm yeni çizimlere varsayılan bir yazıcı veya çıktı cihazı atanır. Çizimleri yazdırırken en sık kullandığınız cihazı seçin. Daha sonra, gerekirse, mevcut herhangi bir çizim için farklı bir yazıcı atayabilirsiniz.

### **Otomatik yayınlama seçeneklerini ayarlamak için**

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler'i seçin, ardından Yazdırma sekmesine tıklayın veya Dosya > Yazıcı Seçenekleri'ni seçin.
  - *config* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 2 Çizimleri otomatik olarak yayınlarken kullanılan ayarları belirtmek için Otomatik Yayınlama Ayarları'na tıklayın. Bu ayarlar hakkında daha fazla ayrıntı için bkz. "Otomatik olarak yayınlama" sayfa 572.
- 3 Çizimleri kaydettiğinizde veya kapattığınızda otomatik yayınlamayı açmak için Kaydet veya Kapat'ta Otomatik Yayınlama'yı işaretleyin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

---

**Otomatik Yayınlama komutunu kullanarak otomatik yayınlama seçeneklerini de ayarlayabilirsiniz.**  
*Daha fazla ayrıntı için bkz. "Otomatik olarak yayınlama" sayfa 572.*


---

### ***Varsayılan yazdırma stillerini ayarlama***

Varsayılan yazdırma stili ayarları yalnızca belirli çizimleri etkiler: şablon ~~çizim~~ oluşturulan yeni çizimler ve açıldığında eski çizimler (yazdırma stilleri mevcut olmadan önce oluşturulan eski çizimler, örneğin AutoCAD 2000'den önce). O anda açık olan çizimler etkilenmez.

Yazdırma stilleri ve yazdırma stili tabloları hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Yazdırma stillerini kullanma" sayfa 546.

### **Yeni çizimler için varsayılan yazdırma stili ayarlarını belirlemek için**


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler'i seçin, ardından Yazdırma sekmesine tıklayın veya Dosya > Yazıcı Seçenekleri'ni seçin.
  - *config* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 2 Yazdırma Stili Ayarları'na tıklayın.
- 3 Şablon olmadan oluşturulan yeni çizimler için renge bağlı veya adlandırılmış baskı stili tablolarını kullanmayı seçin.
- 4 Yeni çizimlerle kullanmak için varsayılan bir baskı stili tablosu seçin.
- 5 Adlandırılmış yazdırma stili tabloları için, hem sıfır katmanına hem de yeni varlıklara atanacak yazdırma stilini seçin. Renge bağlı tablolar için yazdırma stili BYCOLOR'dur ve seçilemez.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### Üstbilgi ve altbilgi belirleme

Tarih ve saat damgası, adınız ve şirket ad gibi bilgileri veya yazdırdığınızda çizimlerin üstünde veya altında görünmesini istediğiniz diğer bilgileri ekleyebilirsiniz.

Üstbilgi ve altbilgi ayarları tüm çizimler için global olarak ayarlanır, ancak yazdırdığınız her çizime dahil edilmeleri **güncel** yazdırırken, Yazdır iletişim kutusunda Damgayı Açık Yazdır seçeneğini uygun şekilde işaretleyin veya işaretini kaldırın.

### Tüm çizimler için bir üstbilgi ve altbilgi belirlemek için


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler'i seçin, ardından Yazdırma sekmesine tıklayın veya Dosya > Yazıcı Seçenekleri'ni seçin.
  - *config* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 2 Damga Ayarlarını Yazdır'a tıklayın.
- 3 Üstbilgi ve altbilgi için içeriği yazın veya listelerden isteğe bağlı bir otomatik alan seçin.  
Üstbilgi veya altbilgide metni sola, ortaya veya sağa hizalamak için metni virgülle ayırın.
- 4 Gelişmiş öğesine tıklayın.
- 5 Aşağıdakilerden herhangi biri için ayarları özelleştirin:
  - **Yönlendirme Üstbilgi ve altbilgiyi** çizimin üstüne ve altına yerleştirmek için Yatay öğesini seçin. Üstbilgi ve altbilgiyi çizimin soluna ve sağına 90 derece döndürmek için Dikey'i seçin.
  - **X Ofseti** Üstbilgi ve altbilgiyi yazdırılabilir alanın kenarından x yönünde kaydırmak için mesafeyi girin.
  - **Y Ofseti** Üstbilgi ve altbilgiyi yazdırılabilir alanın kenarından y yönünde kaydırmak için mesafeyi girin.
  - **Ofset Relative To** Ofsetin kağıdın kenarından mı yoksa yazdırılabilir alandan mı ölçüleceğini seçin.
  - **Yazı Tipi** Üstbilgi ve altbilgi metni için yazı tipini seçin.
  - **Yükseklik** Üstbilgi ve altbilgi metni için yüksekliği seçin.
  - **Birimler** Baskı damgası X Ofseti, Y Ofseti ve Yükseklik için ölçü birimi olarak İnç veya Milimetre seçin.
  - **Yazdırma** Olayını **Günlük Dosyasına Ekle Yazdırma** damgası bilgilerini yazdırma günlük dosyasına eklemek için seçin.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### Yazıcı yapılandırma dosyalarını ayarlama

Yazıcı yapılandırma dosyaları (PC3 dosyaları) belirli çizimler veya düzenler için kullandığınız yazıcı bilgilerini depolar. PC3 dosyalarını ekleyebilir, değiştirebilir ve silebilirsiniz.

Yazıcı yapılandırma dosyaları hakkında daha fazla bilgi için bkz. "Yazdırma ayarlarını özelleştirme ve yeniden kullanma" sayfa 530.

### Yazıcı yapılandırma dosyalarını ayarlamak için


- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler'i seçin, ardından Yazdırma sekmesine tıklayın veya Dosya > Yazıcı Seçenekleri'ni seçin.
  - *config* yazın, Enter tuşuna basın ve ardından Yazdırma sekmesine tıklayın.
- 2 Yazıcı Ekle veya Yazıcıları Yapılandır'a tıklayın.
- 3 Yeni bir PC3 dosyası oluşturmak için aşağıdakileri yapın:
  - Ekle'ye tıklayın.
  - Yazıcı Yapılandırma Dosyası Ekle iletişim kutusunda, yeni PC3 dosyası için istediğiniz yazıcıyı seçin.
  - Devam'a tıklayın.
  - PC3 dosyası için istediğiniz seçenekleri seçin. Herhangi bir özel seçenek seçmezseniz, bir PC3 dosyası oluşturulmayacaktır.
  - Tamam'a tıklayın.
- 4 Bir PC3 dosyasını değiştirmek için aşağıdakileri yapın:
  - Listeden istediğiniz dosyayı seçin.
  - Değiştir'e tıklayın.
  - PC3 dosyası için istediğiniz seçenekleri seçin.
  - Tamam'a tıklayın.
- 5 Bir PC3 dosyasını silmek için listeden istediğiniz dosyayı seçin ve Sil'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

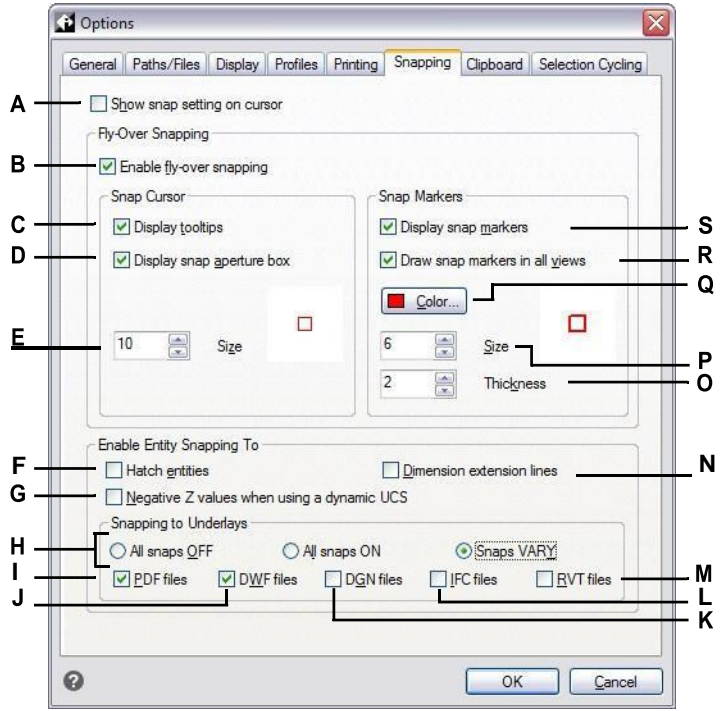


## Yakalama sekmesindeki seçenekleri değiştirme

Seçenekler iletişim kutusunda, Kenetlenme sekmesinde, varlık kenetlenmelerinin nasıl çalışacağını kontrol edebilirsiniz. Fly-over snapping, varlık snap'lerini daha verimli bir şekilde görmenize ve kullanmanıza yardımcı olan görsel bir yardımcıdır.

### Yakalama sekmesindeki seçenekleri değiştirmek için

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüden Araçlar > Seçenekler'i seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yakalama sekmesine tıklayın.
- 3 İsteddiğiniz seçenekleri seçin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.




- A** Hangi varlık çıktısının etkin olduğunu göstermek için imleç üzerinde ekstra simge görüntülemek için seçin. (Fly-over snap kapatılmış olsa bile kullanılabilir).
- B** Fly-over snapping özelliğini açmak için seçin.
- C** İşaretili konumu seçmek için kullanılan çıktı türünü gösteren fly-over snapping araçlarını açmak için seçin.
- D** Açılır kapanır diyafram kutusunu açmak için seçin.  
Açıklık kutusu içinde bulunan varlıklar seçim için kullanılabilir, bu da varlık ek noktalarını bulmayı ve seçmeyi kolaylaştırır.
- E** Ek açıklık kutusu için tolerans boyutunu yazın veya kaydırın. Daha yüksek sayılar, varlıkların bulunduğu imleçten olan mesafeyi artırır.
- F** Varlıkların kapaklara yapışmasını açmak için tıklayın.
- G** Dinamik UCS kullanırken negatif değere sahip varlıklara varlık yaslamasını açmak için tıklayın.
- H** Çizimlere ek olarak eklenmiş dosyalara eklemeye yapılabileceğini, tüm altlıklar için eklemeye yapılabileceğini veya eklemeye yapılabileceğini ancak dosya türüne göre değişip değişmeyeceğini seçin.
- I** Çizimlerin ekli olduğu .pdf dosyalarına varlık yaslamayı açmak için tıklayın. (Yalnızca altlıklara yaslama seçeneği DEĞİŞKEN olarak açılmışsa kullanılabilir).
- J** Çizimlere eklenmiş .dwt dosyalarına varlık yaslamayı açmak için tıklayın. (Yalnızca altlıklara yaslama seçeneği DEĞİŞKEN olarak açılmışsa kullanılabilir).
- K** Çizimlere eklenmiş .dgn dosyalarına varlık yapışmasını açmak için tıklayın. (Yalnızca altlıklara yaslama seçeneği DEĞİŞKEN olarak açılmışsa kullanılabilir).
- L** Çizimlere eklenmiş .ifc dosyalarına varlık yaslamayı açmak için tıklayın. (Yalnızca altlıklara yaslama seçeneği DEĞİŞKEN olarak açılmışsa kullanılabilir).
- M** Çizimlere eklenmiş .rvt ve .rfa dosyalarına varlık yaslamayı açmak için tıklayın (Yalnızca yaslama underlays seçeneği DEĞİŞKEN olarak ayarlanmışsa kullanılabilir).
- N** Boyut uzatma çizgilerine varlık yaslamasını açar.
- O** Fly-over snap işaretleyicisinin kalınlığını yazın veya kaydırın.
- P** Fly-over snap işaretleyicisinin boyutunu yazın veya kaydırın.
- Q** Fly-over snap işaretleyicisinin rengini seçmek için tıklayın.
- R** Birden fazla görünüm alanı kullanırken tüm görünümde fly-over snap işaretçilerinin görüntülenmesini açmak için seçin.
- S** Varlıklar üzerindeki snap noktalarını işaretleyen fly-over snap işaretleyicilerini açmak için seçin.

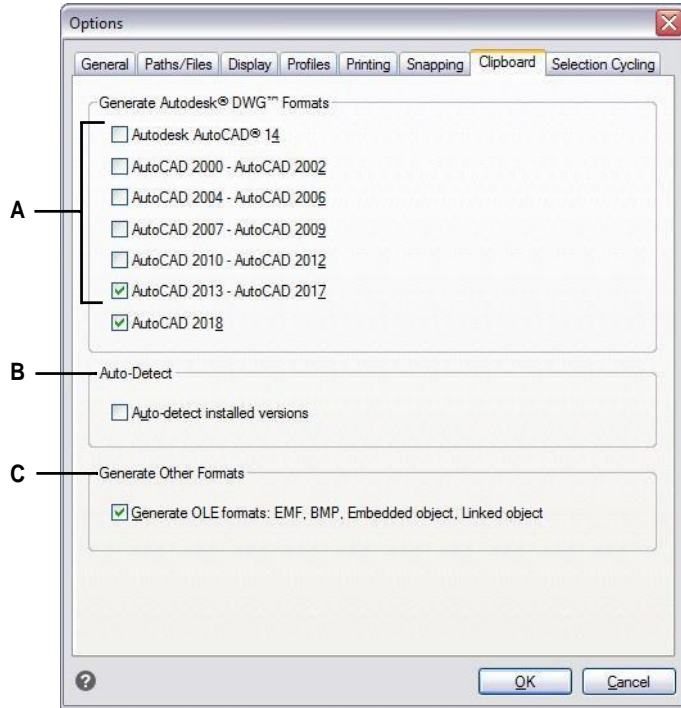
## Pano sekmesindeki seçenekleri değiştirme

ALCAD'den panoya içerik kopyalarken hangi formatların desteklendiğini kontrol edebilirsiniz.

Desteklenen tüm formatları panoya kopyalamak performansı etkiler; en iyisi yalnızca gerekli formatları seçmektir.

### Pano sekmesindeki seçenekleri değiştirmek için

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler öğesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Pano sekmesine tıklayın.
- 3 İsteddiğiniz seçenekleri seçin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.



**A** Panoya kopyalanacak DWGformat sürümlerini seçin.


**B** Yüklü sürümler için biçimleri otomatik olarak kopyalamayı seçin.

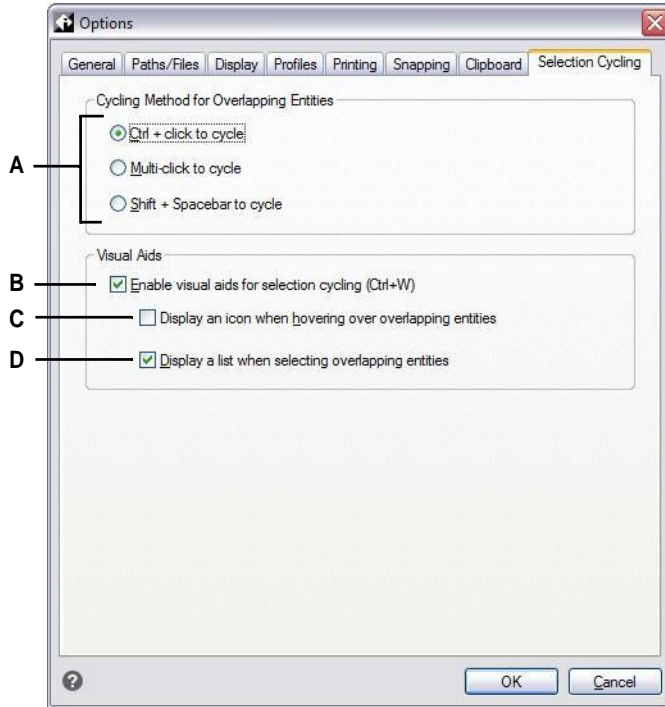
**C** EMF, BMP, gömülü nesne ve bağlantılı nesne formatlarını panoya kopyalamak için seçin.

## Seçim Döngüsü sekmesindeki seçenekleri değiştirme

Seçim döngüsü, imleç altında üst üste binen varlıklar arasında geçiş yapmanızı sağlar. Seçim döngüsünün nasıl çalıştığını belirlemek için Seçim Döngüsü sekmesini kullanın.

### Seçim Döngüsü sekmesindeki seçenekleri değiştirmek için

- 1 Seçenekler'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Uygulama düğmesini ve ardından Seçenekler'i seçin veya Araçlar > Seçenekler'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Seçenekler ögesini seçin.
  - *config* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Seçim Döngüsü sekmesine tıklayın.
- 3 İstedığınız seçenekleri seçin.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.



- A** Bir fare tıklamasıyla Ctrl tuşuna basarak, birden fazla fare tıklamasıyla veya Shift + Space tuşlarına basarak üst üste binen varlıklar arasında geçiş yapmayı seçin.
- B** Çakışan varlıkları seçerken görsel yardımcılarını açmak için seçin.
- C** Örtüşen varlıkların üzerine geldiğinizde imleçte bir simge görüntülemek için seçin.
- D** Çakışan varlıkları seçtiğinizde bir Seçim Döngü Listesi görüntülemek için seçin.

## Araç paletlerini özelleştirme

Araç paletleri, çizimlerde çalışırken her erişim için organize edilmiş komutlar ve bloklar içerir. Her araç paleti ihtiyaçlarınıza göre özelleştirilebilir: yeni paletler ekleyebilir, mevcut paletleri silebilir ve bölmede görüntülenme sıralarını değiştirebilirsiniz. Ayrıca, herhangi bir paletin görüntülenmesine uygulanan saydamlığı da kontrol edebilirsiniz; bu, bir çizimin aksi takdirde opak araç paletleri tarafından gizlenecek kısımlarını görüntülemek istediğinizde yararlıdır.

Araç paletlerini görüntüleme ve konumlandırma hakkında ayrıntılar için bkz. "Araç Paletleri bölmesini görüntüleme ve gizleme" sayfa 23.

### Araç paletleri oluşturma ve komutlar ve bloklar ekleme

Oluşturduğunuz her araç paleti, bir komut çalıştıran veya bir blok ekleyen araçların herhangi bir kombinasyonunu içerebilir.

#### Yeni bir araç paleti oluşturmak için

- 1 Mevcut bir araç paletinin adına sağ tıklayın.
- 2 Yeni Palet'i seçin.
- 3 Yeni paletin adını yazın ve Enter tuşuna basın.

#### Bir araç paletine komut eklemek için

- 1 Bir araç paletinde, mevcut bir komut aracına sağ tıklayın ve Kopyala'yı seçin.
- 2 İsteddiğiniz paletin araç alanına sağ tıklayın ve Yapıştır'ı seçin.
- 3 Yapıştırılan komuta sağ tıklayın ve ayarlarını değiştirmek için Özellikler'i seçin:
  - **Ad** Komutun adını girin. Bu ad araç paletinde görüntülenir.
  - **Açıklama** Aracın bir cümlelik açıklamasını yazın.
  - **Komut Adı** Araç seçildiğinde gerçekleştirilen komutu girin; bu komut bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, **örneğin**:  
^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT
  - **Genel** Komutu kullanırken uygulanacak renk, katman, çizgi tipi, çizgi tipi ölçeği, çizgi ağırlığı, metin stili ve boyut stilini seçin. Geçerli özelliği kullanmak için Geçerli Kullan'ı seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

---

#### Komutlar daha sonra da eklenebilir.

*Bir araç paletine sağ tıklayın ve Komutları Özelleştir'i seçin. Ardından komutlar listesindeki komutları araç paletine sürükleyip bırakın.*

---

**Bir araç paletine blok eklemek için**

- 1 Bloklar içeren bir çizimi açın veya gerekirse bir blok oluşturun ve ekleyin. Ayrıntılar için bkz. "Bloklarla çalışma" sayfa 468.
- 2 Çizimi kaydedin. Ayrıntılar için bkz. "Çiziminizi kaydetme" sayfa 99.
- 3 Çizimdeki bloğu seçin ve istediğiniz araç paletine sürükleyip bırakın.

**Araç paletlerini değiştirme**

Araç Paletleri bölmesi birden fazla palet içerebilir. Araç paletlerini yeniden adlandırabilir, yeniden sıralayabilir ve silebilirsiniz; ayrıca görüntülendikleri saydamlığı da değiştirebilirsiniz.

**Bir araç paletinin adını değiştirmek için**

- 1 Yeniden adlandırmak istediğiniz araç paletinin adına sağ tıklayın.
- 2 Paleti Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 3 Yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.

**Araç paletlerinin görüntülenme sırasını değiştirmek için**

- 1 Araç paletinin adına sağ tıklayın.
- 2 Yukarı Taşı veya Aşağı Taşı ögesini seçin.

**Bir araç paletini silmek için**

- 1 Silmek istediğiniz araç paletinin adına sağ tıklayın.
- 2 Paleti Sil'i seçin.
- 3 Silme işlemini onaylamak için Evet'e, iptal etmek için Hayır'a tıklayın.

### Araç paletlerinin saydamlığını değiştirmek için

- 1 Araç Paleti bölümü başlık çubuğuna sağ tıklayın.
- 2 Şeffaflık'ı seçin.
- 3 İstedığınız seçenekleri seçin:
  - **Genel** Bölmelerin programda görüntülediği saydamlığı belirtmek için kaydırıcıyı hareket ettirin. Sayı ne kadar düşükse, bölme o kadar şeffaftır.
  - **Rollover** Fare bölmelerin üzerine geldiğinde görüntülenecek saydamlığı belirlemek için kaydırıcıyı hareket ettirin. Sayı ne kadar düşük olursa bölme o kadar saydam olur. Farenin üzerine gelme saydamlığı genel saydamlıktan daha az olamaz.
  - **Önizleme** Fare rollover geçişinin programda bir önizlemesini görmek için tıklayın. Bir bölme görmek için Şeffaflık iletişim kutusunu taşımanız gerekebilir.
  - **Ayarları** tüm bölmelere **uygula** Seçilen saydamlık seçeneklerini, özel bölmeler de dahil olmak üzere programdaki tüm bölmelerin ekranına uygulamak için bu onay kutusunu işaretleyin.
  - **Tüm paletler için şeffaflığı devre** dışı bırak Özel bölmeler de dahil olmak üzere programdaki tüm bölmeler için şeffaflık seçeneklerini kapatmak için bu onay kutusunu işaretleyin.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### Araç paletindeki araçları değiştirme

Bir araç paletindeki **nüfû** araçlar çeşitli şekillerde değiştirilebilir: araçların görüntülenmesini yeniden sıralamak, herhangi bir araç için görüntülenen görüntüyü ve atanan ad, komut veya blok gibi ayarları değiştirmek ve daha fazlası. Ayrıca herhangi bir paletten araçları silebilirsiniz.

#### Bir aracın adını değiştirmek için

- 1 Yeniden adlandırmak istediğiniz araca sağ tıklayın ve ardından Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 2 Yeni bir ad yazın ve Enter tuşuna basın.

#### Araç paletindeki araçları yeniden sıralamak için

- 1 Yukarı veya aşağı taşımak için bir aracı tıklayıp sürükleyin.

#### Araç paletine yeni bir araç eklemek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bir araç paletine sağ tıklayın, ardından Komutları Özelleştir'i seçin.
  - *quickcui* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 2 Komutlar listesinden bir komutu araç paletine sürükleyip bırakın.
- 3 Bitirdiğinizde Tamam'a tıklayın.

#### Bir aracı araç paletinden silmek için

- 1 Silmek istediğiniz araca sağ tıklayın ve ardından Sil seçeneğini belirleyin.

### Bir araç için görüntülenecek bir görüntü belirtmek için

- 1 Bir araca sağ tıklayın, ardından Görüntü'yü seçin.
- 2 Araç için araç paletinde görüntülemek istediğiniz görüntüyü seçin.
- 3 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - İsteddiğiniz görüntüyü seçin.
  - Bitmap kaynakları içeren bir .dll harici kaynak dosyası, bir .bmp dosyası veya bir .png dosyası yüklemek için Gözet'a tıklayın. Yüklenen görüntüler 32x32 piksel olmalıdır.
- 4 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### Araç paletindeki bir aracın ayarlarını değiştirmek için

- 1 Araca sağ tıklayın ve Özellikler'i seçin.
- 2 Aracın adını ve açıklamasını özelleştirin:
  - **Ad** Aracın adını girin. Bu ad araç paletinde görüntülenir.
  - **Açıklama** Aracın bir cümlelik açıklamasını yazın.
- 3 Araç bir komut ise, bu seçenekleri özelleştirebilirsiniz:
  - **Komut Adı** Araç seçildiğinde gerçekleştirilen komutu girin; bu komut bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, **örneğin**  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`
  - **Genel** Komutu kullanırken uygulanacak renk, katman, çizgi tipi, çizgi tipi ölçeği, çizgi ağırlığı, metin stili ve boyut stilini seçin. Geçerli özelliği kullanmak için Geçerli Kullan'ı seçin.

Araç bir blok ise, bu seçenekleri özelleştirebilirsiniz:

- **Ad** Bu aracı kullanırken eklenecek bloğun adını girin.
  - **Kaynak Dosya** Kaynak bloğu içeren çizimin dosya adını ve yolunu girin.
  - **Ölçek** Bloğun x-, y- ve z-ölçeğini girin.
  - **Rotasyon** Bloğun rotasyonunu girin.
  - **Döndürmeyi Sor** Bu aracı kullanarak bloğu yerleştirirken blok döndürme değerini sormak için Evet'i seçin veya Hayır'ı seçin.
  - **Patlat** Bu araçla yerleştirilen blokların patlatılmasına izin vermek için Evet'i seçin veya Hayır'ı seçin.
  - **Genel** Bloğu eklerken uygulanacak renk, katman, çizgi tipi, çizgi tipi ölçeği, çizgi ağırlığı, metin stili ve boyut stilini seçin. Geçerli özelliği kullanmak için Geçerli Kullan'ı seçin.
- 4 Tamam'a tıklayın.



## Araç paleti gruplarıyla çalışma

Araç Paletleri bölmesi her seferinde bir palet grubu görüntüler. Palet grupları oluşturmazsanız, tüm paletler bölmede görüntülenir. Paletleri gruplar halinde düzenlerseniz, Araç Paletleri bölümünde görüntülenen paletleri kolayca değiştirebilirsiniz; paletlerini Araç Paletleri bölümünde görüntülemek için bir grubu geçerli hale getirmeniz yeterlidir.

Paletler gruplar halinde düzenlenebilir. palet grupları arasında hızla geçiş yapmak için kullanılabilir.

## Araç paleti dosyalarıyla çalışma

Araç paletleri bilgisayarlar arasında değiştirilebilir Araç paletleri .xtp dosyaları olarak içe ve dışa aktarılabilir. Araç paleti grupları .xpg dosyaları olarak içe ve dışa aktarılabilir.

### Araç paletini bir dosyaya aktarmak için

- 1 Özelleştir'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - *customize* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Bir araç paletinde herhangi bir yere sağ tıklayın ve Paletleri Özelleştir'i seçin.
- 2 Kaydetmek istediğiniz paletle sağ tıklayın.
- 3 Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Araç paleti dosyası (.xtp dosyası) için bir ad girin ve ardından Kaydet'e tıklayın.

### Tüm araç paletlerini bir dosyaya aktarmak için

- 1 Özelleştir'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - *customize* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Bir araç paletinde herhangi bir yere sağ tıklayın ve Paletleri Özelleştir'i seçin.
- 2 Bir palet grubuna sağ tıklayın.
- 3 Tümünü Dışa Aktar'ı seçin.
- 4 Araç paleti grup dosyası (.xpg dosyası) için bir ad girin ve ardından Kaydet'i tıklayın.

### Bir araç paleti dosyasını içe aktarmak için

- 1 Özelleştir'i seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - *customize* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - Bir araç paletinde herhangi bir yere sağ tıklayın ve Paletleri Özelleştir'i seçin.
- 2 Bir paletle veya palet grubuna sağ tıklayın.
- 3 İçe Aktar'ı seçin.
- 4 Yüklenecek araç paleti dosyasını (.xtp dosyası) veya araç paleti grubu dosyasını (.xpg dosyası) seçin, ardından Aç'a tıklayın.

## Menüleri özelleştirme

Geçerli bir menüyü özelleştirebilir ve değişikliklerinizi bir dosya olarak kaydedebilirsiniz. Menü dosyaları da yüklenebilir. Yüklenebilir menü dosyası formatları aşağıdakilerden herhangi biri olabilir: ALCAD (\*.icm dosyaları), Özelleştirmeler (.cui dosyaları) ve AutoCAD (\*.mnu, \*.mns dosyaları).

### Menü uyumluluğunu anlama

CUI formatındaki menü dosyaları AutoCAD'in yeni sürümleri tarafından oluşturulur. MNU formatındaki dosyalar tüm AutoCAD sürümleri tarafından oluşturulan menü dosyalarıdır ve MNS formatındaki dosyalar AutoCAD 13, 14 ve 2000 sürümlerine dahildir. ALCAD, menü makroları AutoLISP kodu içerdiğinde bile tüm dosya biçimlerini okur. Bu özellik, mevcut AutoCAD menülerinizi kullanmaya devam etmenizi sağlar.

ALCAD, özelleştirme için gereken CUI formatındaki dosyaların tüm bölümlerini destekler. MNU ve MNS format dosyası uyumluluğu için aşağıdaki tabloya bakın.

#### AutoCAD MNU ve MNS formatındaki dosyalarda belirli bölümler için ALCAD desteği

Menü bölümü	Tanım	ALCAD desteği
***POPO	İmleç menüsü	Desteklenen
***POPn	Açılır menüler	Desteklenen
***AUXn	Yardımcı menüler	Desteklenmiyor
***BUTTON	Düğme menüleri	Desteklenen
*** KON	Simge menüleri	Desteklenmiyor
***EKTRAN	Ekran menüleri	Desteklenmiyor
***TABLETn	Tablet menüleri	Desteklenen

#### ALCAD'in AutoCAD menü kaynak dosyalarını nasıl okuduğunu görmek için

- 1 *menu* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Tür Dosyaları altında AutoCAD Menü Dosyası (mnu) ögesini seçin.
- 3 Aç Menüsü iletişim kutusunda AutoCAD Destek klasörüne gidin ve Acad.mnu dosyasını (veya Sürüm 13, 14 ve 2000 için Acad.mns) seçin.
- 4 AutoCAD menü dosyasını ALCAD'e yüklemek için Aç'a tıklayın.  
ALCAD menü çubuğu artık AutoCAD menü çubuğu ile aynı görünüyor.
- 5 Nasıl çalıştığını görmek için menü çubuğundan Dosya > Aç veya Çiz > Çizgi gibi birkaç komut seçin.
- 6 ALCAD'i varsayılan kullanıcı arayüzüne geri yüklemek için Araçlar > Seçenekler'i seçin, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.

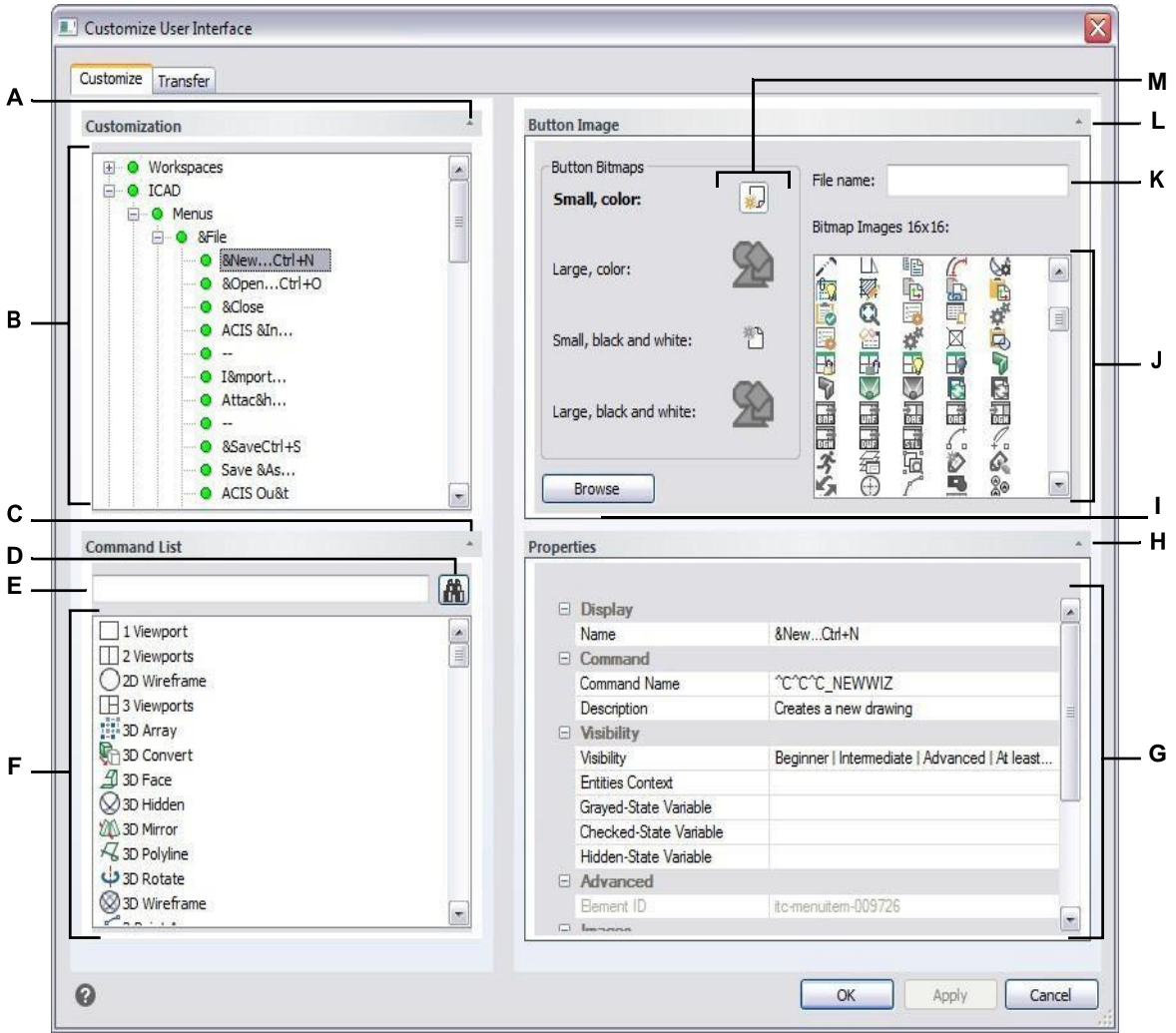
## Yeni menüler oluşturma ve komutlar ekleme

Menüler listesinin en üst seviyesine bir menü öğesi ekleyerek yeni bir menü oluşturabilirsiniz. Ardından yeni menü öğesine komutlar ekleyebilirsiniz. Ayrıca alt menüler ekleyebilir ve mevcut menü ~~alt~~ komutları ekleyerek, silerek ve yeniden düzenleyerek değiştirebilirsiniz.

---

**Madde işareti renkleri, bir komutun geçerli deneyim düzeyinde kullanılabilir olup olmadığını gösterir.** Bir menü öğesinin veya komutun önündeki yeşil madde işareti, menü öğesinin veya komutun kullanılabilir olduğunu gösterir; bir menü öğesinin veya komutun önündeki kırmızı madde işareti, menü öğesinin veya komutun ayarladığımız deneyim düzeyinde kullanamayacağınızı gösterir. Bir öğenin deneyim düzeyini değiştirmek için Özellikler alanındaki Görünürlük özelliğini kullanın. Kullanıcı arayüzü için deneyim seviyenizi değiştirmek için Araçlar > Seçenekler, ardından Genel sekmesi.

---



**A** Özelleştirme alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**B** Bir menü, alt menü veya bir menünün komutunu seçin.

**C** Komut Listesi alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın. **D** Yazılan komut adını aramak için tıklayın. **E** Aranacak komut adını yazın.

**F** Listedeki bir komutu seçin. Özelleştirme'de listeye sürükleyip bırakın veya Düğme Görüntüsü'nde düğme görüntülerini ve Özellikler'de özelliklerini değiştirin.

**G** Customization'de seçtiğiniz komutun CommandList'te seçili menü öğesine atanan özellikleri görüntüleyin. Yeni bir değer girin veya özellik için daha fazla seçenek seçmek için [...] öğesine tıklayın.

**H** Özellikler alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**I** Seçili düğmeye atanacak görüntüyü içeren bir görüntü dosyası veya .dll seçmek için tıklayın. Bir görüntü dosyası veya .dll dosyası yüklerseniz, Bitmap Görüntüleri'nde görüntülenen görüntüleri ALCAD ile yüklenen görüntülere sıfırlamak için Varsayılan'a tıklayabilirsiniz.


**J** Seçilen küçük veya büyük düğme için siyah beyaz veya renkli bir düğme görüntüsü seçin.

**K** Gözetli tıklattığınızda yüklenen dll, .bmp veya .png dosyasının tam yolunu ve dosya adını görüntüleyin.


**L** Düğme Görüntüsü alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**M** Özelleştirmek istediğiniz düğmeyi seçin.

### Yeni bir menü oluşturmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Menüler öğesini genişletin. Kullanıcı arayüzündeki menü çubuğunda görüntülenen menüler, listede her adın yanında bir artı işareti (+) ile gösterilir.
- 4 Yeni menünün konumunun altında bulunan menü adına sağ tıklayın.
- 5 Menü Öğesi Ekle'yi seçin.
- 6 Yeni açılır menü için bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 7 Menüye bir komut ekleyin (sonraki bölüme bakın). Yeni menüyü görmek için menüye bir komut eklemeniz gerekir.
- 8 Tamam'a tıklayın.

### Bir komut eklemek ve bir menüyü özelleştirmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Menüler öğesini genişletin.
- 4 Menü alt öğelerini ve her menüde görüntülenen komutları göstermek için bir menü adını genişletin.
- 5 Komut Listesinden, bir komutu Özelleştirme listesinde bulunmasını istediğiniz yere sürükleyin.
- 6 Bir menüyü daha fazla özelleştirmek için, yeni bir öğe eklemek istediğiniz yerin altında bulunan bir öğeye sağ tıklayın ve aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Menü Öğesi Ekle** Seçiminizin üzerine bir komut ekler. Kullanıcı arayüzlerindeki menüde görünmesini istediğiniz adı girin ve Enter tuşuna basın. Özellikler'de, Komut Adı alanına menü öğesi için komut adını girin.
  - **Menü Alt Öğesi Ekle** Seçiminizin üzerine bir alt menü ekler. Alt menünün adını kullanıcı arayüzünde görünmesini istediğiniz şekilde girin ve ardından Enter tuşuna basın.

- **Ara Parça Ekle** Seçiminizin üzerine, menüdeki komut gruplarını görsel olarak ayıran bir çizgi ekler.
- **Bağlam Menüsü Ekle** Kullanıcı arayüzünde fareyi sağ tıklattığınızda görüntülenen bir menü ekler.
- Bağlam **Menüsü Alt Öğesi Ekle** Seçili bağlam menüsüne bir alt menü ekler. Alt menünün adını kullanıcı arayüzünde görünmesini istediğiniz şekilde girin ve ardından Enter tuşuna basın.

7 Tamam'a tıklayın.

## Menüdeki komutlar için özel görüntüler ayarlama

Bir menüdeki her komut için görünen görüntüyü özelleştirebilirsiniz.

Menüyü büyük ya da küçük resimler görüntüleyecek ve renkli ya da tek renkli görüntüler oluşturabileceğiniz için, her bir komut için dört farklı resim oluşturun. Aşağıdaki boyutları kullanarak özel görüntüler oluşturun:

- Küçük resimler: 16 x 16 piksel.
- Büyük resimler: 32 x 32 piksel.

En iyi sonuçlar için, görüntüler alfa saydam arka plana sahip 32 bit ARGB formatında olmalıdır.


---

**Bu boyutlara uymayan görüntüler program tarafından belirtilen boyuta sığacak şekilde uzatılır veya küçültülür.**

*Ortaya çıkan görüntüler başlangıçta amaçlandığı gibi görünmeyebilir.*

---


### Bir menüdeki komutların görüntülerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Menüler öğesini genişletin.
- 4 Menü alt öğelerini ve her menüde görüntülenen komutları göstermek için bir menü adını genişletin, ardından bir komut seçin.
- 5 Düğme Görüntüsü alanında, Düğme Bitmap'lerinde, değiştirmek istediğiniz düğme görüntüsüne tıklayın: Küçük renkli, Büyük renkli, Küçük siyah beyaz, Büyük siyah beyaz.
- 6 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bitmap Görüntüler'de, mevcut görüntülerin görüntüsünden istediğiniz görüntüyü seçin.
  - Bitmap kaynakları içeren bir .dll harici kaynak dosyası, **h**mp dosyası veya bir .png dosyası yüklemek için Gözet'a tıklayın. Yüklenen görüntüler küçük simgeler için 16x16 piksel ve büyük simgeler için 32x32 piksel olmalıdır.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### Menü öğelerinin özelliklerini ayarlama

Menüdeki her bir öğe için menüde görüldüğü şekliyle ad, görünürlük ve daha fazlası dahil olmak üzere özellikler belirleyebilirsiniz.

#### Menü öğelerinin özelliklerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Menüler öğesini genişletin.
- 4 Menü alt öğelerini ve her menüde görüntülenen komutları göstermek için bir menü adını genişletin, ardından bir menü öğesi seçin.

---

**Özelleştirme için kullanılabilen özellikler seçtiğiniz menü öğesine göre değişir.** *Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir iletişim kutusunun Özellikler alanı yalnızca seçtiğiniz menü öğesi için uygun olan özellikleri görüntüler. Örneğin, görünürlük ayarları menü adları için değil, komutlar için kullanılabilir.*

---

- 5 Ad alanına, kullanıcı arayüzünde görüntülemek istediğiniz adı girin.  
Erişim tuşu olarak kullanmak istediğiniz harfin hemen önüne bir ve işareti (&) ekleyerek bir erişim tuşu belirleyebilirsiniz. Aynı erişim tuşunu birden fazla menüye veya bir menü içindeki komuta atamadığınızdan emin olun. Örneğin, Ekle menüsüne Hızlı Çizgi adında bir komut eklerseniz, Q harfinden hemen önce bir amper-kum eklemek, o harfin menüde altı çizili olarak görünmesine neden olur. Daha sonra menüyü görüntüleyerek ve Alt+Q tuşlarına basarak bu komutu seçebilirsiniz.
- 6 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde menü öğesi seçildiğinde gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 7 Açıklama alanına öğenin bir cümlelik açıklamasını yazın. Bu dize menü öğelerinin durum satırında görünür.
- 8 Menü öğesi için seçimlerinizi yapmak üzere Görünürlük alanında [...] düğmesine tıklayın:
  - **Deneyim Seviyesi** Öğenin görünür olacağı kullanıcı seviyelerini seçin: Başlangıç, Orta veya Gelişmiş. Öğeler yalnızca belirttiğiniz deneyim düzeyinde görünür. Örneğin, Gelişmiş'i seçerseniz, kullanıcı Araçlar > Seçenekler komutunu kullanarak Başlangıç veya Orta düzeyini seçerse öğe görünmez; ancak Gelişmiş'i de seçmeden Orta'yı seçerseniz, öğe yalnızca deneyim düzeyini Orta olarak ayarladığınızda görünür. Her üç seçeneğin de seçilmesi öğeyi tüm kullanıcı düzeylerinde görünecek şekilde ayarlar.
  - **MDI Penceresi** Bu öğenin görünmesi için açık olması gereken çizim penceresi sayısını seçin. Öğenin yalnızca en az bir pencere açık olduğunda görünmesini istiyorsanız, En Az Bir Açık seçeneğini belirleyin. Öğenin hiçbir pencere açık değilken görünmesini istiyorsanız, Açık Pencere Yok seçeneğini belirleyin. Her iki seçeneğin de işaretlenmesi öğenin her zaman görüneceği anlamına gelir.



- **ActiveX Yerinde Etkinleştirme** Öğenin birlikte görüneceği ActiveX düzenleme türünü seçin. Öğenin katıştırılmış sunucu düzenlemesi sırasında görünmesini istiyorsanız, Sunucu, Katıştırılmış seçeneğini belirleyin. Öğenin sunucu içi düzenleme sırasında görünmesini istiyorsanız, Sunucu, Yerinde seçeneğini belirleyin. Şerit öğesinin kapsayıcı düzenleme sırasında görünmesini istiyorsanız, Kapsayıcı'yı seçin.
  - Bağlam Menüsü **Özel Menü** öğesinin yalnızca bağlam menüsünde görünmesini sağlamak için seçin.
  - **Geçici Açılır Pencere** Kullanıcı komut etkinken SHIFT tuşuna basar ve aynı anda sağ tıklarsa öğeyi geçici bir açılır pencerede kullanılabilir hale getirmek için seçin. (Yalnızca menü öğeleri için kullanılabilir.)
  - **Gizle** Öğeyi gizli yapmak için seçin.
- 9 Varlıklar İçeriği'nde [.....] düğmesine tıklayarak menü öğesinin bir öğesinin içerik menüsünü seçin. Aşağıdakiler arasından seçim yapın:
- Varlıkları seçerek veya seçimlerini kaldırarak bağlam menüsünü varlık bazında özelleştirin. Bir varlığın yanındaki kutunun işaretlenmesi, seçilen menü öğesinin söz konusu varlık için bağlam menüsünde görünmesine neden olur.
  - Yalnızca bir varlık seçildiğinde menü öğesinin bağlam menüsünde görünmesini istemiyorsanız, Tek Varlık Seçildiğinde Hariç Tut seçeneğini belirleyin.
  - Birden fazla varlık seçildiğinde menü öğesinin bağlam menüsünde görünmesini istemiyorsanız Birden Fazla Varlık Seçildiğinde Hariç Tut seçeneğini belirleyin.
- 10 Menü öğesinin görünürlüğü bir sistem değişkeni tarafından kontrol edilebiliyorsa, aşağıdakilerden herhangi birini belirtin:
- **Gri Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde gri olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını ve değerini girin. Belirtilen sistem değişkeni kapalı olduğunda, düğme grileşir veya kapalı görünür. Örneğin, Yakınlaştır komutunun gri durum değişkeni VIEWMODE = 1'dir (perspektif görünümü = açık).
  - **İşaretli Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde basılı olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını ve değerini girin. Belirtilen sistem değişkeni açık olduğunda, komutun düğmesi basılı olarak görünür. Örneğin, Set Center Snap komutunun basılı durum değişkeni OSMODE = 4'tür (center snap = on).
  - **Gizli-Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde gizlenip gizlenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını girin. Belirtilen sistem değişkeni açık olduğunda, öğe gizlenir. Örneğin, ek lisans gerektiren bazı komutların gizli durum değişkeni vardır.
- Sistem değişkeni adını, bir ve işareti ve ardından boşluk bırakmadan değeri girin. Örneğin: "OSMODE&4".
- 11 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sıfırlayabilirsiniz. Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.**

---

## Menü öğelerini yeniden adlandırma

### Bir menü öğesini yeniden adlandırmak için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, yeniden adlandırmak istediğiniz menü öğesine sağ tıklayın.
- 4 Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 5 Vurgulanan adın üzerine yazarak menü öğesi için yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Menü öğelerini kopyalama ve yapıştırma

### Bir menü öğesini kopyalayıp yapıştırmak için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, kopyalamak istediğiniz menü öğesine sağ tıklayın.
- 4 Kopyala'yı seçin.
- 5 Kopyayı yerleştirmek istediğiniz yerin üzerinde bulunan menü öğesine sağ tıklayın ve ardından Yapıştır'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Menü öğelerini silme

### Bir menü öğesini silmek için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, silmek istediğiniz menü öğesine sağ tıklayın.
- 4 Sil öğesini seçin.
- 5 Onay iletişim kutusunda, menü öğesini silmek için Evet'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

---

### Bazı menü öğelerinin altında alt öğeler vardır.

*Menü Ağacında altında alt öğeler bulunan bir menü öğesi silindiğinde, bu alt öğelerin tümü de silinir.*

---

## Şeridin özelleştirilmesi

ALCAD'in bir şerit içeren sürümleri için, çeşitli alanlar komutlar içerir:

- Uygulama düğmesi - Sol üst köşede bulunur ve Yeni, Aç, İçe Aktar, Dışa Aktar ve daha fazlası gibi dosyayla ilgili komutları içerir.
- Hızlı Erişim araç çubuğu - Uygulama düğmesinin sağında yer alır ve genel komutları içerir.
- Şerit - Uygulama düğmesinin altında yer alır ve çizim penceresinin üst kısmında yatay olarak uzanır. Ana şerit, örneğin Ana Sayfa, Düzenle, Çizim vb. sekmelerde gruplandırılmış ilgili komutları içeren sekmelerden oluşur. Her sekme, bir sekme içindeki komutların alt kategorilerini içeren panellere sahiptir, örneğin Ana Sayfa sekmesindeki Çiz, Değiştir ve Katmanlar.
- ~~Bir~~ şerit durumları - Belirli varlıklarla çalışırken geçici olarak bulunur: çok satırlı metin, raster görüntüler ve harici referanslar.

ALCAD'de yerleşik olarak bulunan bağlamsal şerit durumları haricinde tüm bu alanlar özelleştirilebilir.

Şerit ayarları otomatik olarak bir .cui dosyasına kaydedilir. CUI biçimi en yeni kullanıcı arayüzü biçimidir ve menüler, araç çubukları, tablet vb. gibi tüm eski kullanıcı arayüzü öğelerini de destekler. CUI biçimi şerit arayüzünü destekleyen tek menü biçimidir, bu nedenle şeridi destekleyecek bir menü dosyası oluşturuyorsanız CUI biçimini kullanın.

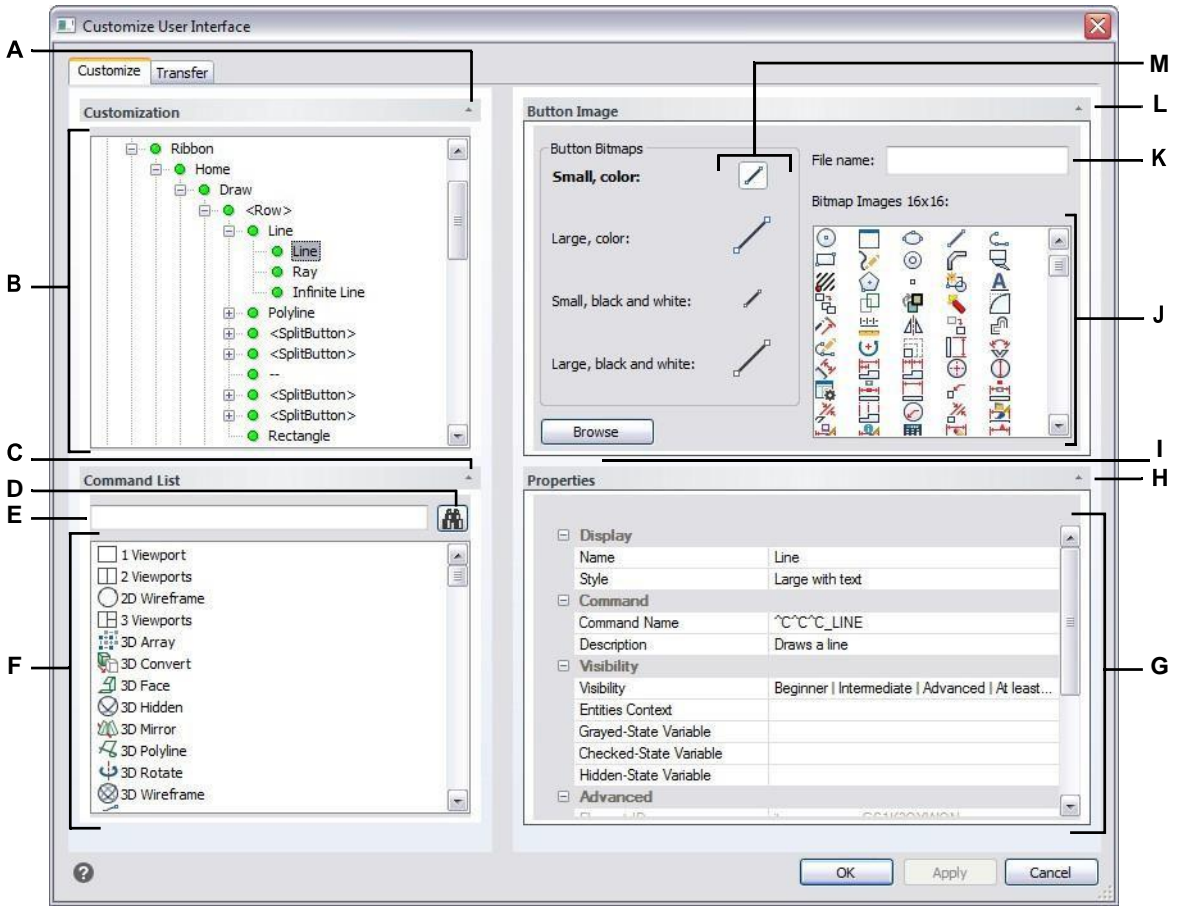
### Şerit sekmeler ve alt paneller oluşturma ve özelleştirme

Şerit listesinin en üst düzeyine bir sekme ekleyerek yeni bir şerit sekmesi oluşturabilirsiniz. Ardından yeni şerit sekmesine paneller veya gruplar ekleyebilir ve komutlar ekleyebilirsiniz. Ayrıca mevcut ~~alt~~ ve komutları ekleyerek, silerek ve yeniden düzenleyerek değiştirebilirsiniz.

---

**Madde işareti renkleri, bir komutun geçerli deneyim düzeyinde kullanılabilir olup olmadığını gösterir.** Bir şerit öğesinin veya komutun önündeki yeşil madde işareti öğenin kullanılabilir olduğunu gösterir; kırmızı madde işareti ise öğenin ayarladığımız deneyim düzeyinde kullanamayacağınızı gösterir. Bir öğenin deneyim düzeyini değiştirmek için Özellikler alanındaki Görünürlük özelliğini kullanın. Kullanıcı ara yüzü için deneyim seviyenizi değiştirmek için Araçlar menüsündeki Seçenekler komutunu kullanın.

---



**A** Özelleştirme alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**B** Bir şerit sekmesi, panel veya bir şerit komutu seçin.

**C** Komut Listesi alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın. **D** Yazılan komut adını aramak için tıklayın. **E** Aranacak komut adını yazın.

**F** Listedten bir komut seçin. Özelleştirme'de listeye sürükleyip bırakın veya DüğmeGörüntüsü'nde düğme görüntülerini ve Özellikler'de özelliklerini değiştirin.

**G** CustomizationortheselectedcommandınCommandList'te seçili şerit ögesine atanan özellikleri görüntüler.Yeni bir değer girin veya [...] düğmesini tıklatarak özellik için daha fazla seçenek belirleyin.

**H** Özellikler alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**I** Seçili düğmeye atanacak görüntüyü içeren bir görüntü dosyası veya .dll seçmek için tıklayın. Bir görüntü dosyası veya .dll dosyası yüklerseniz, Bitmap Görüntüleri'nde görüntülenen görüntüleri ALCAD ile yüklenen görüntüleri sıfırlamak için Varsayılan'a tıklayabilirsiniz.


**J** Seçilen küçük veya büyük düğme için siyah beyaz veya renkli bir düğme görüntüsü seçin.

**K** Gözet'i tıklattığınızda yüklenen .dll, .bmp veya png dosyasının tam yolunu ve dosya adını görüntüler.


**L** Düğme Görüntüsü alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**M** Özelleştirmek istediğiniz düğmeyi seçin.

### Yeni bir řerit sekmesi oluşturmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - řeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede řerit öğesini genişletin. Kullanıcı arayüzünde řerit üzerinde görüntülenen sekmeler listede her adın yanında bir artı işareti (+) ile gösterilir.
- 3 Yeni řerit sekmesinin konumunun altında bulunan řerit sekmesi adına sağ tıklayın.
- 4 Ekle Sekmesini seçin.
- 5 Yeni sekme için bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 řerit sekmesine bir panel ve komut ekleyin (bkz. sonraki). Yeni řerit sekmesini görmek için bir panel ve komut eklemeniz gerekir.
- 7 Tamam'a tıklayın.

### řerit sekmesini özelleştirmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - řeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede řerit öğesini genişletin.
- 4 Her bir řerit sekmesinde görüntülenen komutları göstermek için bir řerit sekmesini ve ardından panellerini genişletin.
- 5 Komut Listesinden, bir komutu Özelleştirme listesinde bulunmasını istediğiniz yere sürükleyin.

- 6 Bir şerit sekmesini daha fazla özelleştirmek için, yeni bir öğe eklemek istediğiniz yerin altında bulunan bir öğeye sağ tıklayın ve aşağıdakilerden birini seçin:
- Sekme **Ekle** Şerit için yeni bir sekme ekler. Sekmenin adını girin ve Enter tuşuna basın. Sekme, seçiminizin üzerindeki listeye eklenir.
  - **Panel Ekle ve Alt Panel Ekle** Şerit sekmesine ilgili komutları gruplamak için kullanılan bir alan ekler. Sekmedeki komut grubunun altında görüntülenecek panelin adını girin ve ardından Enter tuşuna basın. Panel, seçiminizin üstündeki listeye veya alt paneller için listedeki seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir.
  - **Satır Ekle ve Alt Satır Ekle** Panele bir satır ekler. Her panel, yatay olarak hizalanmış bir düğme grubu olan bir veya daha fazla satıra sahip olabilir. Satır, seçiminizin üstündeki listeye veya alt satırlar için seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir. Bir dizi panel satırının <PanelBreaker> öğesi kullanılarak iki parçaya (görünür ve daraltılmış) ayrılabilceğini unutmayın (sağ tıklayın ve Panel Kırıcı Ekle'yi seçin).
  - **Komut Düğmesi Ekle ve Alt Komut Düğmesi Ekle** Kullanıcı arayüzünde tıklanıldığında bir komut çalıştıran bir komut düğme ekler. Komut düğmesi, seçiminizin üzerindeki listeye veya alt komut düğmeleri için seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir.
  - **Menü Düğmesi Ekle ve Alt Menü Düğmesi Ekle** Şerit üzerinde tıklanıldığında ek komut düğmeleri görüntüleyen bir menü adı ekler. Menü, seçiminizin üstündeki listeye veya alt menü düğmeleri için seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir.
  - **Satır Paneli Ekle ve Alt Satır Paneli Ekle** Bir panelde görüntülenen bir grup satır ekler. Satır paneli, seçiminizin üstündeki listeye veya alt satır panelleri için seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir.
  - **Kontrol Ekle ve Alt Kontrol Ekle** Katmanları, renkleri, çizgi türlerini, çizgi ağırlıklarını, boyut stillerini, metin stillerini ve yazdırma stillerini seçmek için standart bir kontrol ekler. Kontrol, seçiminizin üstündeki listeye veya alt kontroller için seçiminizin altındaki listeye yuvalanmış olarak eklenir.
  - **Ayırıcı Ekle ve Alt Ayırıcı Ekle** Komut gruplarını ayırmak için şeritte dikey olarak görünen bir çizgi ekler. Ayırıcı, seçiminizin üstündeki listeye veya alt ayırıcılar için seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir.
  - **Bölme Düğmesi Ekle ve Alt Bölme Düğmesi Ekle** Şerit üzerinde tıklanıldığında ek komut düğmeleri görüntüleyen bir düğme ekler. Örneğin, Array ve 3D Array komutlarının bir bölme düğmesinde gruplanmasını isteyebilirsiniz. Şeritte varsayılan olarak görüntülenen komut düğmesi kullanılan son düğmedir. Bölme düğmesi, seçiminizin üstündeki listeye veya alt bölme düğmeleri için seçiminizin altındaki listeye iç içe yerleştirilir.
- 7 Tamam'a tıklayın.

---


**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sıfırlayabilirsiniz. Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.**

---

## Hızlı erişim araç çubukları oluşturma ve özelleştirme

Şerit listesinin en üst düzeyine bir sekme ekleyerek yeni bir şerit sekmesi oluşturabilirsiniz. Ardından yeni şerit sekmesine paneller veya gruplar ekleyebilir ve komutlar ekleyebilirsiniz. Ayrıca mevcut **ar** ve komutları ekleyerek, silerek ve yeniden düzenleyerek değiştirebilirsiniz.

### Yeni bir hızlı erişim araç çubuğu oluşturmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listedeki Hızlı Erişim Araç Çubukları'nı genişletin. Kullanıcı arayüzündeki şeritte **g** **ar** sekme listesinde her adın yanında bir artı işareti (+) ile gösterilir.
- 3 Bir hızlı erişim araç çubuğu adına sağ tıklayın ve ardından Hızlı Erişim Araç Çubuğu Ekle'yi seçin. Yeni hızlı erişim araç çubuğu listede seçiminizin üzerine eklenecektir.
- 4 Yeni hızlı erişim araç çubuğu için bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 5 Hızlı erişim araç çubuğuna bir komut ekleyin (bkz. sonraki). Yeni hızlı erişim araç çubuğunu görmek için ona bir komut eklemeniz gerekir.
- 6 Tamam'a tıklayın.



### Hızlı erişim araç çubuğunu özelleştirmek için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Hızlı Erişim Araç Çubukları'nı genişletin.
- 4 Görüntülediği komutları göstermek için bir hızlı erişim araç çubuğunu genişletin.
- 5 Hızlı erişim araç çubuğuna bir komut eklemek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Komut Listesinden, bir komutu Özelleştirme listesinde bulunmasını istediğiniz yere sürükleyin.
  - Hızlı Erişim Araç Çubuğu listesinde bir komuta sağ tıklayın ve Komut Düğmesi Ekle'yi seçin. Adı yazın ve Enter tuşuna basın. Ardından Özellikler'de, Komut Adı alanına öğe için komut adını girin.
- 6 Tamam'a tıklayın.

---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sınırlayabilirsiniz.** Seçenekler komutunu kullanın, *Profiller* sekmesine tıklayın ve ardından *Sıfırla*'ya tıklayın.

---

### Uygulama düğmeleri oluşturma ve özelleştirme

Yeni bir uygulama düğmesi oluşturabilir ve mevcut bir düğmeyi değiştirebilirsiniz. Ayrıca mevcut adları ve komutları ekleyerek, silerek ve yeniden düzenleyerek değiştirebilirsiniz.

#### Yeni bir uygulama düğmesi oluşturmak için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Uygulama Düğmeleri'ni genişletin.
- 3 Listedeki bir uygulama düğmesine sağ tıklayın ve ardından Uygulama Düğmesi Ekle'yi seçin. Yeni uygulama düğmesi listede seçiminizin üzerine eklenecektir.
- 4 Uygulama düğmesi adını yazın ve ardından Enter tuşuna basın
- 5 Uygulama düğmesine bir komut ekleyin (sonraki bölüme bakın). Yeni uygulama düğmesini görmek için ona bir komut eklemeniz gerekir.
- 6 Tamam'a tıklayın.

### Bir uygulama düğmesini özelleştirmek için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Uygulama Düğmeleri'ni genişletin.
- 4 Görüntülediği komutları göstermek için bir uygulama düğmesini genişletin.
- 5 Komut Listesinden, bir komutu Özelleştirme listesinde bulunmasını istediğiniz yere sürükleyin.
- 6 Bir uygulama düğmesini daha fazla özelleştirmek için, yeni bir öğe eklemek istediğiniz yerin altında bulunan bir öğeye sağ tıklayın ve aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Komut Ekle Düğmesi** Kullanıcı arayüzünde tıklandığında bir komut çalıştıran bir öğe ekler. Komut, seçiminizin üzerindeki listeye eklenir.
  - **Menü Ekle Düğmesi** Kullanıcı arayüzünde tıklandığında bir alt menü açan bir menü öğesi ~~ekler~~ Menü, seçiminizin üzerindeki listeye eklenir.
  - **Ayırıcı Ekle** Kullanıcı arayüzüne komut gruplarını görsel olarak ayıran bir çizgi ekler.
  - Alt Komut **Ekle** Düğmesi Kullanıcı arayüzünde tıklandığında bir komut çalıştıran bir öğe ekler. Komut, listede seçiminizin altında yuvalanır. Bu seçenek menü düğmeleri için görüntülenir (komut düğmeleri için değil).
  - **Alt Ayırıcı Ekle** Kullanıcı arayüzüne, komut gruplarını görsel olarak ayıran bir çizgi ekler. Ayırıcı, listede seçiminizin altında yuvalanır. Bu seçenek menü düğmeleri için görüntülenir (komut düğmeleri için değil).
- 7 Tamam'a tıklayın.

### Şeritteki komutlar için özel görüntüler ayarlama

Şeritteki her komut için görünen görüntüyü özelleştirebilirsiniz.

Şeridi büyük ya da küçük görüntüleri görüntüleyecek ve renkli ya da tek renli görüntüleri yapılandırabileceğiniz için, her komut için dört farklı görüntü oluşturun. Aşağıdaki boyutları kullanarak özel görüntüler oluşturun:


- Küçük resimler: 16 x 16 piksel.
- Büyük resimler: 32 x 32 piksel.

En iyi sonuçlar için, görüntüler alfa saydam arka plana sahip 32 bit ARGB formatında olmalıdır.

**Bu boyutlara uymayan görüntüler program tarafından belirtilen boyuta sığacak şekilde uzatılır veya küçültülür.**

*Ortaya çıkan görüntüler başlangıçta amaçlandığı gibi görünmeyebilir.*


### Şerit üzerindeki komutların görüntülerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Şerit ögesini genişletin.
- 4 Her bir şerit sekmesinde görüntülenen komutları göstermek için bir şerit sekmesi adını ve panel adlarını genişletin, ardından bir komut seçin.
- 5 Düğme Görüntüsü alanında, Düğme Bitmap'lerinde, değiştirmek istediğiniz düğme görüntüsüne tıklayın: Küçük renkli, Büyük renkli, Küçük siyah beyaz, Büyük siyah beyaz.
- 6 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bitmap Görüntüler'de, mevcut görüntülerin görüntüsünden istediğiniz görüntüyü seçin.
  - Bitmap kaynakları içeren bir .dll harici kaynak dosyası, **h**bmp dosyası veya bir .png dosyası yüklemek için Gözet'a tıklayın. Yüklenen görüntüler küçük simgeler için 16x16 piksel ve büyük simgeler için 32x32 piksel olmalıdır.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### Şerit öğelerinin özelliklerini ayarlama

Şeritteki her bir öğe için, şeritte görüldüğü şekliyle ad, görünürlük ve daha fazlası dahil olmak üzere özellikler belirleyebilirsiniz.

### Şerit öğelerinin özelliklerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI () ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Şerit ögesini genişletin.
- 4 Her bir şerit sekmesinde görüntülenen komutları göstermek için bir şerit sekmesi adını ve panel adını genişletin, ardından bir şerit ögesi seçin.

**Özelleştirme için kullanılabilen özellikler, seçtiğiniz şerit ögesine göre değişir.**

*Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir iletişim kutusunun Özellikler alanı yalnızca şunları görüntüler*

*Seçtiğiniz şerit ögesi için uygun olan özellikler. Örneğin, görünürlük ayarları şerit paneli adları için değil, komutlar için kullanılabilir.*

- 5 Ad alanına, şeritte görüntülenmesini istediğiniz adı girin.
- 6 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde şerit ögesi seçildiğinde gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 7 Açıklama alanına ögenin bir cümlelik açıklamasını yazın. Bu dize şerit öğelerinin durum satırında görünür.
- 8 Şerit ögesi için seçimlerinizi yapmak üzere Görünürlük alanında [...] ögesine tıklayın:
  - **Deneyim Seviyesi** Ögenin görünür olacağı kullanıcı seviyelerini seçin: Başlangıç, Orta veya Gelişmiş. Öğeler yalnızca belirttiğiniz deneyim düzeyinde görünür. Örneğin, Gelişmiş'i seçerseniz, kullanıcı Araçlar > Seçenekler komutunu kullanarak Başlangıç veya Orta düzeyini seçerse öğe görünmez; ancak Gelişmiş'i de seçmeden Orta'yı seçerseniz, ~~ö~~ yalnızca deneyim düzeyini Orta olarak ayarladığınızda görünür. Her üç seçeneğin de seçilmesi öğeyi tüm kullanıcı düzeylerinde görünecek şekilde ayarlar.
  - **MDI Penceresi** Bu ögenin görünmesi için açık olması gereken çizim penceresi sayısını seçin. Ögenin yalnızca en az bir pencere açık olduğunda görünmesini istiyorsanız, En Az Bir Açık seçeneğini belirleyin. Ögenin hiçbir pencere açık değilken görünmesini istiyorsanız, Açık Pencere Yok seçeneğini belirleyin. Her iki seçeneğin de işaretlenmesi ögenin her zaman görüneceği anlamına gelir.
  - **ActiveX Yerinde Etkinleştirme** Ögenin birlikte görüneceği ActiveX düzenleme türünü seçin. Ögenin katıştırılmış sunucu düzenlemesi sırasında görünmesini istiyorsanız, Sunucu, Katıştırılmış seçeneğini belirleyin. Ögenin sunucu içi düzenleme sırasında görünmesini istiyorsanız, Sunucu, Yerinde seçeneğini belirleyin. Ögenin konteyner düzenleme sırasında görünmesini istiyorsanız Konteyner'i seçin.
  - **Bağlam Menüsü Özel** Ögenin yalnızca bağlam menüsünde görünmesini sağlamak için seçin.
  - **Geçici Açılır Pencere** (Yalnızca menü öğeleri için kullanılabilir.) Kullanıcı komut etkinken SHIFT tuşuna basar ve aynı anda sağ tıklarsa öğeyi geçici bir açılır pencerede kullanılabilir hale getirmek için seçin.
  - **Gizle** Öğeyi gizli yapmak için seçin.

- 9 Varlıklar İçeriği'nde, şerit öğesinin bir öğesinin içerik menüsünü seçin. Aşağıdakiler arasından seçim yapın:
- Varlıkları seçerek veya seçimlerini kaldırarak bağlam menüsünü varlık bazında özelleştirin. Bir varlığın yanındaki kutunun işaretlenmesi, seçilen şerit öğesinin söz konusu varlık için bağlam menüsünde görünmesine neden olur.
  - Şerit öğesinin yalnızca bir varlık seçildiğinde bağlam menüsünde görünmesini istemiyorsanız, Tek Varlık Seçiliyse Hariç Tut seçeneğini belirleyin.
  - Birden fazla varlık seçildiğinde şerit öğesinin bağlam menüsünde görünmesini istemiyorsanız Birden Fazla Varlık Seçildiğinde Hariç Tut seçeneğini belirleyin.
- 10 Şerit öğesinin görünürlüğü bir sistem değişkeni tarafından kontrol edilebiliyorsa, aşağıdakilerden herhangi birini belirtin:
- **Gri Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde gri olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını ve değerini girin. Belirtilen sistem değişkeni kapalı olduğunda, düğme grileşir veya kapalı görünür. Örneğin, Yakınlaştır komutunun gri durum değişkeni VIEWMODE = 1'dir (perspektif görünümü = açık).
  - **İşaretleli Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde basılı olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını ve değerini girin. Belirtilen sistem değişkeni açık olduğunda, komutun düğmesi basılı olarak görünür. Örneğin, Set Center Snap komutunun basılı durum değişkeni OSMODE = 4'tür (center snap = on).
  - **Gizli-Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde gizlenip gizlenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını girin. Belirtilen sistem değişkeni açık olduğunda, öğe gizlenir. Örneğin, ek lisans gerektiren bazı komutların gizli durum değişkeni vardır.
- Sistem değişkeni adını, bir ve işareti ve ardından boşluk bırakmadan değeri girin. Örneğin: "OSMODE&4".
- 11 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.


---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sınırlayabilirsiniz. Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.**

---


## Şerit öğelerini yeniden adlandırma

### Şerit öğesini yeniden adlandırmak için

- 1 Customize UI (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, yeniden adlandırmak istediğiniz şerit öğesine sağ tıklayın.
- 4 Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 5 Vurgulanan adın üzerine yazarak şerit öğesi için yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Şerit öğelerini kopyalama ve yapııştırma

### Bir şerit öğesini kopyalayıp yapıştırmak için

- 1 Customize UI (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, kopyalamak istediğiniz şerit öğesine sağ tıklayın.
- 4 Kopyala'yı seçin.
- 5 Kopyayı konumlandırmak istediğiniz yerin üzerinde bulunan şerit öğesine sağ tıklayın.
- 6 Yapıştır'ı seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## Şerit öğelerini silme

### Şerit öğesini silmek için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, silmek istediğiniz şerit öğesine sağ tıklayın.
- 4 Sil öğesini seçin.
- 5 Şerit öğesini silmek için Onay iletişim kutusunda Evet'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

---

*Bazı şerit öğelerinin altında alt öğeler vardır.*

*Altında alt öğeler bulunan bir şerit öğesini silmek, bu alt öğelerin tümünü de siler.*

---

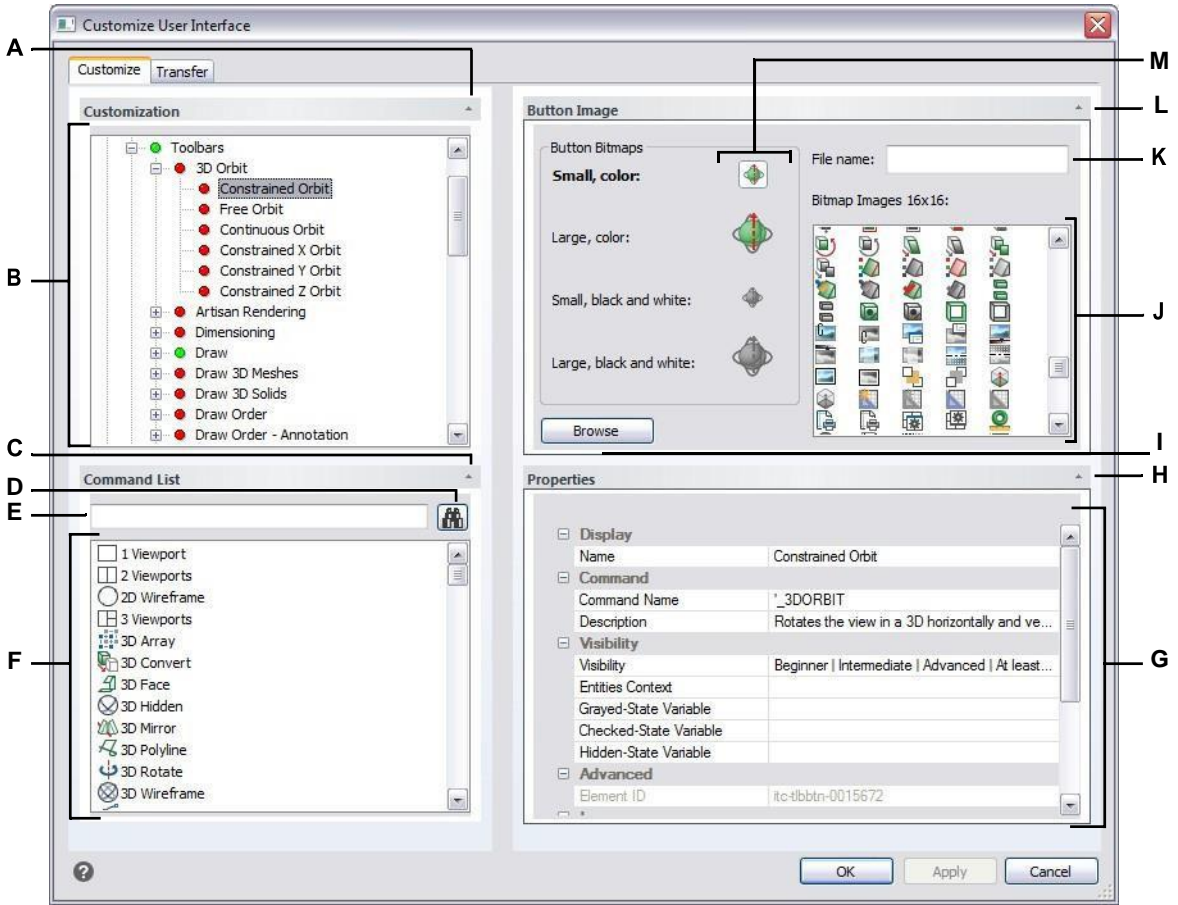
## Araç çubuklarını özelleştirme

ALCAD, sık kullanılan komutlara erişebilmeniz için araç çubukları sağlar. Bir araç çubuğu açık olduğunda, her zaman kullanılabilir veya üstte ve aynı konumdadır, böylece bulunması ve kullanılması kolaydır. Ancak, araç çubukları çizim ekran alanını işgal eder ve çizimlerde çalışmak için kullanılabilir alanı azaltır.

Bu araç çubuklarını araç ekleyerek veya kaldırarak ya da araçların düzenini yeniden düzenleyerek özelleştirebilirsiniz. Ayrıca özel araç çubukları da oluşturabilirsiniz.

### Araç çubukları oluşturma ve özelleştirme

UI Özelleştir komutunu kullanarak yeni bir araç çubuğu oluşturabilir, ardından yeni araç çubuğuna araçlar ekleyebilirsiniz. Ayrıca mevcut herhangi bir araç çubuğuna araç ekleyebilir, silebilir veya değiştirebilirsiniz.



**A** Özelleştirme alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**B** Bir araç çubuğu veya araç çubuğu komutu seçin.

**C** Komut Listesi alanını göstermek veya

gizlemek için tıklayın. **D** Yazılan komut adını

aramak için tıklayın. **E** Aranacak komut adını

yazın.

**F** Listedten bir komut seçin. Özelleştirme'de listeye sürükleyip bırakın veya DüğmeGörüntüsü'nde düğme görüntülerini ve Özellikler'de özelliklerini değiştirin.

**G** CustomizationortheselectedcommandınCommandList'te seçili araç çubuğu öğesine atanan özellikleri görüntüler.yeni bir değer girin veya[...] öğesini tıklararak özellik için daha fazla seçenek belirleyin.

**H** Özellikler alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**I** Seçili düğmeye atanacak görüntüyü içeren bir görüntü dosyası veya .dll seçmek için tıklayın. Bir görüntü dosyası veya .dll dosyası yüklerseniz, Bitmap Görüntüleri'nde görüntülenen görüntüleri ALCAD ile yüklenen görüntülere sıfırlamak için Varsayılan'a tıklayabilirsiniz.

**J** Seçilen küçük veya büyük düğme için siyah beyaz veya renkli bir düğme görüntüsü seçin.


**K** Gözetli tıklattığınızda yüklenen .dll, .bmp veya png dosyasının tam yolunu ve dosya adını görüntüler.

**L** Düğme Görüntüsü alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.


**M** Özelleştirmek istediğiniz düğmeyi seçin.



### Yeni bir araç çubuğu oluşturmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listedeki Araç Çubukları öğesini genişletin. Araç çubukları listede her adın yanında bir artı işareti (+) ile gösterilir.
- 4 Yeni araç çubuğunun konumunun altında bulunan bir araç çubuğu adına sağ tıklayın.
- 5 Araç Çubuğu Ekle'yi seçin.
- 6 Yeni araç çubuğu için bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 7 Araç çubuğuna bir komut ekleyin (bkz. sonraki). Yeni araç çubuğunu kullanıcı ara yüzünde görmek için, ona bir komut eklemeniz gerekir.
- 8 Tamam'a tıklayın.

### Araç çubuğuna komut eklemek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Araç Çubukları'nı genişletin.
- 4 Her araç çubuğunda görüntülenen komutları göstermek için bir araç çubuğu adını genişletin.
- 5 Komut Listesinden, bir komutu Özelleştirme listesinde bulunmasını istediğiniz yere sürükleyin.
- 6 Bir araç çubuğunu daha fazla ~~özellik~~ için, yeni bir öğe eklemek istediğiniz yerin altında bulunan bir öğeye sağ tıklayın ve aşağıdakilerden birini seçin:
  - **Düğme Ekle** Kullanıcı arayüzünde tıkladığında bir komut çalıştıran bir araç çubuğu düğmesi ekler. Araç çubuğu düğmesi, seçiminizin üzerindeki listeye eklenir.
  - **Alt Öğe Ekle** Listedeki bir araç çubuğu adına sağ tıkladıysanız bir araç çubuğu düğmesi ekler. Listedeki bir araç çubuğunda bulunan bir öğeyi sağ tıkladıysanız, seçiminizin altındaki listeye yuvalanmış bir araç çubuğu düğmesi ekler ve seçim, bir açılır pencerede üst komut haline gelir.

Araç çubuğu açılır pencereleri, ilgili araçları düzenlemenin ve araç çubuğunda yer tasarrufu sağlamanın bir yoludur.

araç çubukları. Bir açılır pencere, bir aracın sağ alt köşesindeki küçük bir üçgenle gösterilir. Bir açılır araca tıkladığınızda, bir dizi ek araç görüntülenir. Seçtiğiniz açılır araç daha sonra araç çubuğundaki varsayılan araç haline gelir.

- **Ayırıcı Ekle** Komut gruplarını ayırmak için araç çubuğunda dikey olarak görünen bir çizgi ekler. Ayırıcı, seçiminizin üzerindeki listeye eklenir.

7 Tamam'a tıklayın.

---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sınırlayabilirsiniz.**  
*Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.*

---

## Araç çubuğundaki komutlar için özel görüntüler ayarlama

Bir araç çubuğundaki her komut için görünen görüntüyü özelleştirebilirsiniz.

Araç çubuklarını büyük ya da küçük araçları görüntüleyecek ve araçları renkli ya da tek renkli olarak gösterecek şekilde yapılandırabileceğiniz için, her araç için dört farklı görüntü oluşturun. Aşağıdaki boyutları kullanarak özel görüntüler oluşturun:

- Küçük resimler: 16 x 16 piksel.
- Büyük resimler: 32 x 32 piksel.

En iyi sonuçlar için, görüntüler alfa saydam arka plana sahip 32 bit ARGB formatında olmalıdır.


---

**Bu boyutlara uymayan görüntüler program tarafından belirtilen boyuta sığacak şekilde uzatılır veya küçültülür.**

*Ortaya çıkan araçlar başlangıçta amaçlandığı gibi görünmeyebilir.*

---


### Bir araç çubuğundaki komutların görüntülerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Araç Çubukları'nı genişletin.
- 4 Her araç çubuğunda görüntülenen komutları göstermek için bir araç çubuğu adını genişletin ve ardından bir komut seçin.
- 5 Düğme Görüntüsü alanında, Düğme Bitmap'lerinde, değiştirmek istediğiniz düğme görüntüsüne tıklayın: Küçük renkli, Büyük renkli, Küçük siyah beyaz, Büyük siyah beyaz.  
Renk körü kullanıcılar veya diğer görme engelli kullanıcılar tarafından kullanılan yüksek kontrast için siyah beyaz simgelerin kullanıldığını unutmayın. Bölüm 508 uyumluluğuna bakın.
- 6 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Bitmap Görüntüler'de, mevcut görüntülerin görüntüsünden istediğiniz görüntüyü seçin.
  - Bitmap kaynakları içeren bir .dll harici kaynak dosyası, **h**mp dosyası veya bir .png dosyası yüklemek için Gözet'a tıklayın. Yüklenen görüntüler küçük simgeler için 16x16 piksel ve büyük simgeler için 32x32 piksel olmalıdır.
- 7 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

### Araç çubuğu öğelerinin özelliklerini ayarlama

Araç çubuğundaki her bir öğe için araç ipucunda görünen ad, aracın görünürlüğü ve daha fazlası dahil olmak üzere özellikler belirleyebilirsiniz.

#### Araç çubuğu öğelerinin özelliklerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI ( ) ögesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Araç Çubukları'nı genişletin.
- 4 Her araç çubuğunda görüntülenen komutları göstermek için bir araç çubuğu adını genişletin, ardından bir araç çubuğu ögesi seçin.

**Özelleştirme için kullanılabilen özellikler seçtiğiniz araç çubuğu öğesine göre değişir.**

*Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir iletişim kutusunun Özellikler alanı yalnızca şunları görüntüler*

*seçtiğiniz araç çubuğu öğesi için uygun olan özellikler. Örneğin, görünürlük ayarları araç çubuğu adları için değil, komutlar için kullanılabilir.*

- 5 Ad alanına, bir araç çubuğunun üzerine geldiğinizde görüntülenmesini istediğiniz adı girin.
- 6 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde araç çubuğu öğesi seçildiğinde gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 7 Açıklama alanına öğenin bir cümlelik açıklamasını yazın. Bu dize, araç çubuğu öğelerinin durum satırında görünür.
- 8 Araç çubuğu öğesi için seçimlerinizi yapmak üzere Görünürlük alanında [...] öğesine tıklayın:
  - **Deneyim Seviyesi** Öğenin görünür olacağı kullanıcı seviyelerini seçin: Başlangıç, Orta ve/veya Gelişmiş. Öğeler yalnızca belirttiğiniz deneyim düzeyinde görünür. Örneğin, Gelişmiş'i seçerseniz, kullanıcı Araçlar > Seçenekler komutunu kullanarak Başlangıç veya Orta düzeyini seçerse öğe görünmez; ancak Gelişmiş'i de seçmeden Orta'yı seçerseniz, öğe yalnızca deneyim düzeyini Orta olarak ayarladığınızda görünür. Her üç seçeneğin de seçilmesi öğeyi tüm kullanıcı seviyelerinde görünecek şekilde ayarlar.
  - **MDI Penceresi** Bu öğenin görünmesi için açık olması gereken çizim penceresi sayısını seçin. Öğenin yalnızca en az bir pencere açık olduğunda görünmesini istiyorsanız, En Az Bir Açık seçeneğini belirleyin. Öğenin hiçbir pencere açık değilken görünmesini istiyorsanız, Açık Pencere Yok seçeneğini belirleyin. Her iki seçeneğin de işaretlenmesi öğenin her zaman görüneceği anlamına gelir.
  - **ActiveX Yerinde Etkinleştirme** Öğenin birlikte görüneceği ActiveX düzenleme türünü seçin. Öğenin katıştırılmış sunucu düzenlemesi sırasında görünmesini istiyorsanız, Sunucu, Katıştırılmış seçeneğini belirleyin. Öğenin sunucu içi düzenleme sırasında görünmesini istiyorsanız, Sunucu, Yerinde seçeneğini belirleyin. Öğenin kapsayıcı düzenleme sırasında görünmesini istiyorsanız, Kapsayıcı'yı seçin.
  - **Bağlam Menüsü Özel** Öğenin yalnızca bağlam menüsünde görünmesini sağlamak için seçin.

- **Geçici Açılır Pencere** (Yalnızca menü öğeleri için kullanılabilir.) Kullanıcı komut etkinken SHIFT tuşuna basar ve aynı anda sağ tıklarsa öğeyi geçici bir açılır pencerede kullanılabilir hale getirmek için seçin.
  - **Gizle** Öğeyi gizli yapmak için seçin.
- 9 Varlıklar İçeriği'nde [ .....] araç çubuğu öğesinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini tanımlamak için öğesinin içerik menüsünü seçin. Aşağıdakiler arasından seçim yapın:
- Varlıkları seçerek veya seçimlerini kaldırarak bağlam menüsünü varlık bazında özelleştirin. Bir varlığın yanındaki kutunun işaretlenmesi, seçilen araç çubuğu öğesinin söz konusu varlık için bağlam menüsünde görünmesine neden olur.
  - Yalnızca bir varlık seçildiğinde araç çubuğu öğesinin bağlam menüsünde görünmesini istemiyorsanız, Tek Varlık Seçiliyse Hariç Tut seçeneğini belirleyin.
  - Birden fazla varlık seçildiğinde araç çubuğu öğesinin bağlam menüsünde görünmesini istemiyorsanız Birden Fazla Varlık Seçildiğinde Hariç Tut seçeneğini belirleyin.
- 10 Araç çubuğu öğesinin görünürlüğü bir sistem değişkeni tarafından kontrol edilebiliyorsa, aşağıdakilerden herhangi birini belirtin:
- **Gri Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde gri olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını ve değerini girin. Belirtilen sistem değişkeni kapalı olduğunda, düğme grileşir veya kapalı görünür. Örneğin, Yakınlaştır komutunun gri durum değişkeni VIEWMODE = 1'dir (perspektif görünümü = açık).
  - **İşaretili Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde basılı olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını ve değerini girin. Belirtilen sistem değişkeni açık olduğunda, komutun düğmesi basılı olarak görünür. Örneğin, Set Center Snap komutunun basılı durum değişkeni OSMODE = 4'tür (center snap = on).
  - **Gizli-Durum Değişkeni** Bu komutun kullanıcı arayüzünde gizlenip gizlenmeyeceğini kontrol eden sistem değişkeni adını girin. Belirtilen sistem değişkeni açık olduğunda, öğe gizlenir. Örneğin, ek lisans gerektiren bazı komutların gizli durum değişkeni vardır.
- Sistem değişkeni adını, bir ve işareti ve ardından boşluk bırakmadan değeri girin. Örneğin: "OSMODE&4".
- 11 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sıfırlayabilirsiniz.**  
*Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.*

---

## Araç çubuğu öğelerini yeniden adlandırma

### Bir araç çubuğu öğesini yeniden adlandırmak için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, yeniden adlandırmak istediğiniz araç çubuğu öğesine sağ tıklayın.
- 4 Yeniden Adlandır'ı seçin.
- 5 Vurgulanan adın üzerine yazarak araç çubuğu öğesi için yeni bir ad yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

---

**Ayrıca Araç Çubukları komutunu kullanarak araç çubuklarını yeniden adlandırabilirsiniz.**  
*Araç Çubuklarını Seç iletişim kutusunu açmak için Görünüm > Araç Çubukları'nı seçin. Yeniden adlandırmak istediğiniz araç çubuğunu seçin, ardından Yeniden Adlandır'a tıklayın ve yeni adı yazın.*

---


## Araç çubuğu öğelerini kopyalama ve yapıştırma

### Bir araç çubuğu öğesini kopyalayıp yapıştırmak için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, kopyalamak istediğiniz araç çubuğu öğesine sağ tıklayın.
- 4 Kopyala'yı seçin.
- 5 Kopyayı konumlandırmak istediğiniz yerin üzerinde bulunan araç çubuğu öğesine sağ tıklayın.
- 6 Yapıştır'ı seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## Araç çubuğu öğelerini silme

### Bir araç çubuğu öğesini silmek için

- 1 Customize UI (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, silmek istediğiniz araç çubuğu öğesine sağ tıklayın.
- 4 Sil öğesini seçin.
- 5 Onay iletişim kutusunda, araç çubuğu öğesini silmek için Evet'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Klavyeyi özelleştirme

ALCAD, sık kullanılan komutlara erişebilmeniz için klavye kısayolları sağlar. Custom-ize UI komutunu kullanarak bu kısayolları özelleştirebilir ve yeni kısayollar ekleyebilirsiniz.

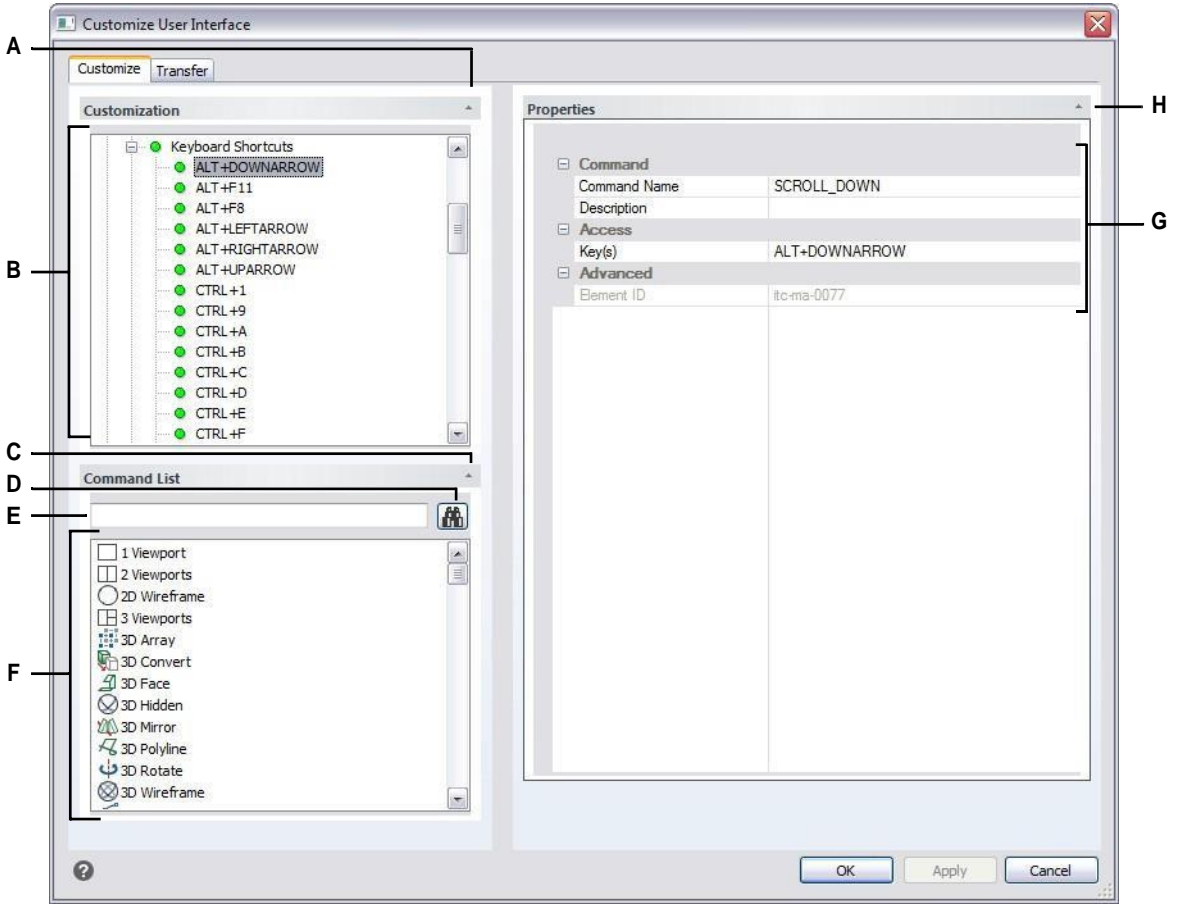
### Klavye kısayolları oluşturma ve özelleştirme

Bir klavye kısayolu oluşturmak için özel tuşlara ve belirli tuş kombinasyonlarına makrolar atayabilirsiniz. Bir makro, durum çubuğunda aşağıdaki gibi görüntülenen bir veya daha fazla komuttan oluşur:

- QSAVE gibi tek bir komut.
- ARC;\A;\ gibi seçenekleri olan bir komut.
- Birden fazla komut, örneğin ^C^C^CZOOM;E;QSAVE;QPRINT.

Klavye kısayolları diğer adlardan daha güçlüdür. Takma ad, tek bir komut adını kısaltmanıza olanak tanır; klavye kısayolu ise bir veya daha fazla makro içerir. Bir makroyu etkinleştirmek için kısayol tuşuna basarsınız; diğer adlarda yaptığımız gibi Enter tuşuna basmanız gerekmez. Bir kısayol aşağıdaki tuşlardan oluşur:

- İşlev ve imleç kontrol tuşlarının yanı sıra Ctrl, Alt ve Shift tuşlarıyla birlikte basılan alfanümerik tuşlar. Shift tuşu Ctrl, Alt ve/veya işlev tuşlarıyla birlikte kullanılmalıdır.
- Alfanümerik tuşlar A'dan Z'ye ve 1'den 0'a kadar etiketlenmiş olanlardır.
- İmleç tuşları yukarı, aşağı, sol ve sağ oklar ile Page Up, Page Down, Home, End, Insert ve Delete tuşlarıdır.
- Fonksiyon tuşları F1'den F12'ye kadar etiketlenmiş olanlardır.



**A** Özelleştirme alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**B** Bir klavye kısayolu seçin.

**C** Komut Listesi alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın. **D** Yazılan komut adını aramak için tıklayın. **E** Aranacak komut adını yazın.


**F** Komutların listesini görüntüler. Bir komutun düğme görüntülerini Düğme Görüntüsü'nde ve özelliklerini Özellikler'de değiştirebilirsiniz.

**G** Özelleştirme'de seçilen klavye kısayoluna atanan özellikleri seçilen komut ve Komut Listesi'nde görüntüler. Her özellik için daha fazla seçenek seçmek üzere yeni bir değer girin veya varsa [...] düğmesine tıklayın.

**H** Özellikler alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.



### Klavye kısayolu oluşturmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Klavye Kısayolları'nı genişletin.
- 4 Listede yeni klavye kısayolunu eklemek istediğiniz yerin üzerinde bulunan bir kısayol adına sağ tıklayın.
- 5 Hızlandırıcı Ekle'yi seçin.
- 6 Klavye Kısayol Tuşları iletişim kutusunda, eklemek istediğiniz klavye kombinasyonuna basın, örneğin Alt+A tuşlarına basın.
- 7 Tamam'a tıklayın.
- 8 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde **tuş** kombinasyonuna basıldığında gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 9 Açıklama alanına öğenin bir cümlelik açıklamasını yazın.
- 10 Değişikliklerinizi kaydetmek ve iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın.

---


**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sıfırlayabilirsiniz.**  
*Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.*

---

### Klavye kısayollarının özelliklerini ayarlama

Her bir klavye kısayolu için ilişkili **komut** açıklama ve tuş kombinasyonu gibi özellikler belirleyebilirsiniz.

### Klavye kısayollarının özelliklerini özelleştirmek için

- 1 UI'yi Özelleştir () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.

- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listede Klavye Kısayolları'nı genişletin.
- 4 Bir klavye kısayolu seçin.
- 5 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde klavye kısayoluna basıldığında gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 6 Açıklama alanına ögenin bir cümlelik açıklamasını yazın.
- 7 Yeni bir tuş kombinasyonu belirlemek için aşağıdakileri yapın:
  - Anahtar(lar) alanında [...] tuşuna basın.
  - Yeni bir tuş kombinasyonuna basın.
  - Tamam'a tıklayın.
- 8 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.

---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sıfırlayabilirsiniz.**  
*Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.*

---

## Klavye kısayollarını kopyalama ve yapıştırma

### Bir klavye kısayolunu kopyalayıp yapıştırmak için

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, kopyalamak istediğiniz klavye kısayoluna sağ tıklayın.
- 4 Kopyala'yı seçin.
- 5 Kopyayı konumlandırmak istediğiniz yerin üzerinde bulunan klavye kısayoluna sağ tıklayın.
- 6 Yapıştır'ı seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## Klavye kısayollarını silme

### Todeletekeyboardshortcutitem

- 1 Customize UI (🔧) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, silmek istediğiniz klavye kısayoluna sağ tıklayın.
- 4 Sil öğesini seçin.
- 5 Onay iletişim kutusunda, klavye kısayolunu silmek için Evet'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Takma ad oluşturma

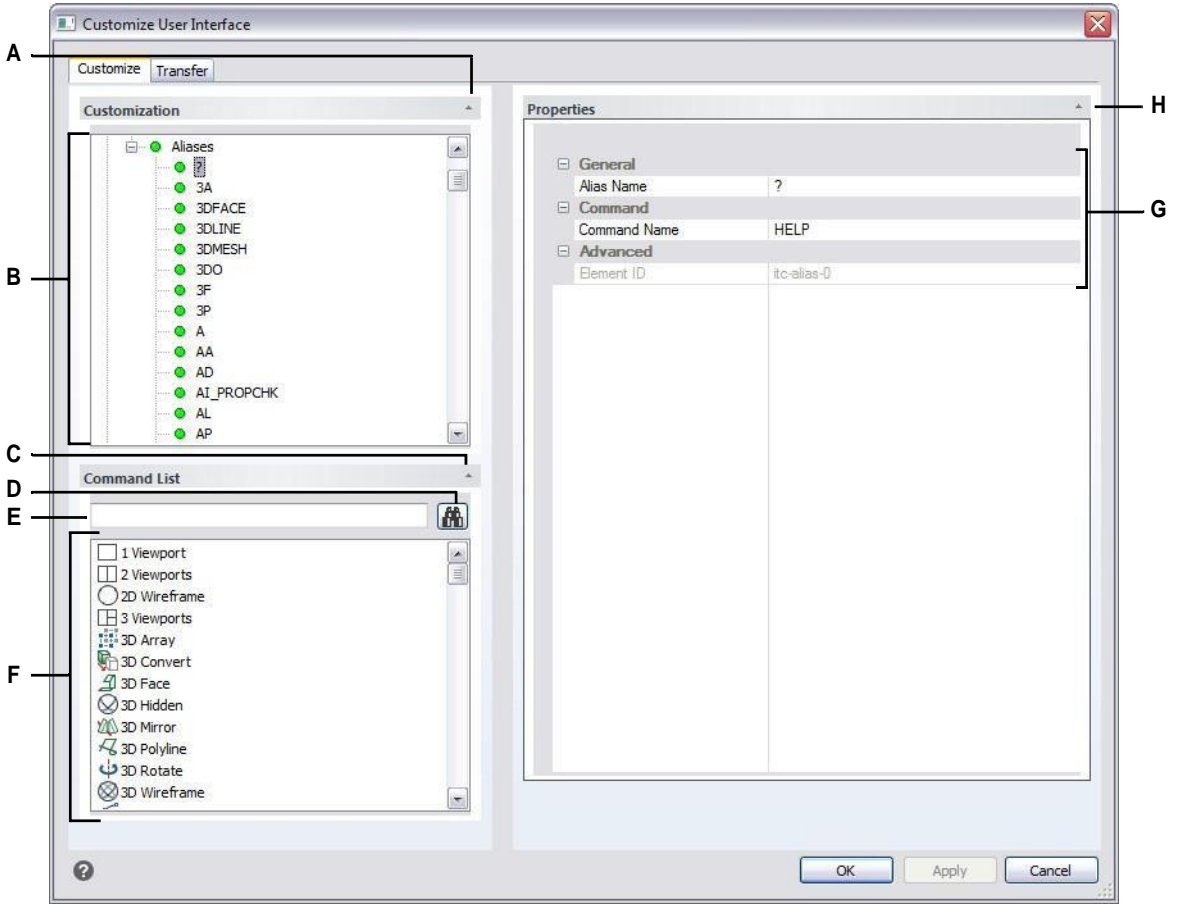
ALCAD birçok komut için takma adlar sağlar. Komut adının tamamı yerine bir veya iki harf girerek sık kullanılan komutları vermek için takma adları kullanabilirsiniz.

Program ayrıca AutoCAD ile komut adı uyumluluğunu korumak için takma adlar kullanır. AutoCAD tarafından kullanılan aynı takma adları ve klavye kısayollarını kullanabilirsiniz. Buna ek olarak, ALCAD birkaç AutoCAD komutunu geliştirmiştir. Örneğin, ALCAD *dikdörtgen* komutuna iki kullanışlı seçenek ekledi: bir dikdörtgeni kare olarak çizebilir ve bir dikdörtgeni açılı olarak döndürebilirsiniz.

Diğer adları özelleştirebilir ve yeni diğer adlar ekleyebilirsiniz. Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir komutunu kullanarak diğer adları özelleştirebilirsiniz.

### Takma ad oluşturma

Yeni bir komut takma adı oluşturmak için önce takma adı tanımlar ve ardından mevcut ALCAD komutlarından birini atarsınız.



**A** Özelleştirme alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

**B** Bir takma ad seçin.


**C** Komut Listesi alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın. **D** Yazılan komut adını aramak için tıklayın. **E** Aranacak komut adını yazın.

**F** Komutların listesini görüntüler. Bir komutun düğme görüntülerini Düğme Görüntüsü'nde ve özelliklerini Özellikler'de değiştirebilirsiniz.

**G** Özelleştirme'de seçili diğer ada veya Komut Listesi'nde seçili komuta atanan özellikleri görüntüler. Her özellik için daha fazla seçenek seçmek üzere yeni bir değer girin veya varsa [...] düğmesine tıklayın.

**H** Özellikler alanını göstermek veya gizlemek için tıklayın.

### Yeni bir takma ad oluşturmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listedeki Takma Adlar öğesini genişletin.
- 4 Listede yeni ~~takma~~ eklemek istediğiniz yerin altında bulunan bir takma adın üzerine sağ tıklayın.
- 5 Takma Ad Ekle'yi seçin.
- 6 Yeni takma adı yazın ve Enter tuşuna basın.
- 7 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde takma ad girildiğinde gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 8 Açıklama alanına öğenin bir cümlelik açıklamasını yazın.
- 9 Değişikliklerinizi kaydetmek ve iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'ı tıklatın.

---


**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sınırlayabilirsiniz.**  
*Seçenekler komutunu kullanın, Profiller sekmesine tıklayın ve ardından Sıfırla'ya tıklayın.*

---

### Diğer adların özelliklerini ayarlama

Her takma ad için ilişkili komut ve açıklama dahil olmak üzere özellikler belirleyebilirsiniz.

#### Takma adların özelliklerini özelleştirmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme alanında, bir çalışma alanı veya bir özelleştirme dosyası (örneğin, ICAD) seçin, ardından listedeki Takma Adlar öğesini genişletin.

- 4 Bir takma ad seçin.
- 5 Ad alanına takma ad için yeni bir ad girin.
- 6 Komut Adı alanına, kullanıcı arayüzünde takma ad girildiğinde gerçekleştirilecek komutun adını girin.  
Komut Adı bir makro (bir veya daha fazla komut ve bunların seçenekleri) içerebilir, örneğin:  
`^C^C^CZOOM;E;MSNAPSHOT`  
Bir komuttan önce üç ^C (Ctrl+C) karakteri eklemek, etkin komutları veya iletişim kutularını iptal eder.
- 7 Açıklama alanına öğenin bir cümlelik açıklamasını yazın.
- 8 İşiniz bittiğinde Tamam'a tıklayın.


---

**Kullanıcı arayüzünü programın ilk kurulduğu zamankiyle aynı olacak şekilde sıfırlayabilirsiniz.** Seçenekler komutunu kullanın, *Profiller* sekmesine tıklayın ve ardından *Sıfırla*'ya tıklayın.

---


## Diğer ad öğesini kopyalama ve yapıştırma

### Bir takma ad öğesini kopyalayıp yapıştırmak için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, kopyalamak istediğiniz diğer adı sağ tıklayın.
- 4 Kopyala'yı seçin.
- 5 Kopyayı bulmak istediğiniz yerin üzerinde bulunan diğer ada sağ tıklayın.
- 6 Yapıştır'ı seçin.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## Diğer ad öğesini silme

### Mevcut bir diğer ad öğesini silmek için

- 1 Customize UI (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Özelleştirme listesinde, silmek istediğiniz diğer adı sağ tıklayın.
- 4 Sil öğesini seçin.
- 5 Onay iletişim kutusunda, takma adı silmek için Evet'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Kullanıcı arayüzü özelleştirme dosyaları ile çalışma

Birçok kullanıcı, UI Özelleştir (CUI) komutunu kullanarak ALCAD ana penceresinin menüler ve araç çubukları gibi alanlarını özelleştirir. Bu ayarlar, aşağıdakiler için ayarları içeren XML formatında bir dosya olan .cui dosyasına kaydedilir:

- Kurdele
- Çalışma Alanları
- Menüler
- Araç Çubukları
- Klavye hızlandırıcıları
- Takma Adlar
- Çift tıklama eylemleri

.cui/.cuix dosyalarını kaydedebilir ve yükleyebilir, geri yükleyebilir, .cui dosyaları arasında ayarları kopyalayabilir ve hatta bir .cui/.cuix dosyasını manuel olarak düzenleyebilirsiniz.

ALCAD, kullanıcı ara yüzünü özelleştirmek için kullanılan diğer dosya türleriyle de çalışır. AutoCAD menülerini ve araç çubuklarını (\*.mnu, \*.mns), ALCAD menülerini ve araç çubuklarını (\*.icm), ALCAD takma adlarını (\*.ica), AutoCAD takma adlarını (\*.pgp) ve ALCAD klavye kısayollarını (\*.ick) da yükleyebilirsiniz.

Araç paletleri kullanıcı arayüzünün bir parçasıdır ve bunlar da özelleştirilebilir, ancak özelleştirme dosyalarına kaydedilmezler. Araç paletlerini özelleştirmek için bu bölümdeki "Araç paletlerini özelleştirme" sayfa 723 kısmına bakın.

### Özelleştirme dosyalarını kaydetme


ALCAD, yaptığımız tüm özelleştirmeleri otomatik olarak aşağıdakilere kaydeder:

- Kurdele
- Çalışma Alanları
- Menüler
- Araç Çubukları
- Klavye hızlandırıcıları
- Takma Adlar
- Çift tıklama eylemleri

Yaptığımız değişiklikler otomatik olarak bir .cui/.cuix dosyasına kaydedilir. İsterseniz ayarları yeni bir .cui/.cuix dosyasına kaydedebilirsiniz.



### Özelleştirme ayarlarını yeni bir özelleştirme dosyasına kaydetmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aktar sekmesine tıklayın.
- 3 Sağ tarafta Farklı Kaydet'e tıklayın.
- 4 .cui/.cuix dosyası için bir ad girin.
- 5 Kaydet'e tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.


### Özelleştirme dosyalarını yükleme

Mevcut özelleştirme dosyasını farklı bir dosya ile değiştirebilir veya mevcut özelleştirme dosyasını özel menüler gibi ek öğelerle genişletebilirsiniz. Program tam özelleştirmeleri (\*.cui, \*.cuix), AutoCAD menülerini ve araç çubuklarını (\*.mnu, \*.mns), ALCAD menüleri ve araç çubukları (\*.icm), ALCAD takma adları (\*.ica), AutoCAD takma adları (\*.pgp) ve ALCAD klavye kısayolları (\*.ick).


Bir menü, takma ad veya klavye kısayol dosyası yüklemek, kullanıcı arayüzünde yalnızca bu öğelerin yerini alır.

Özelleştirme ayarlarını, programın kurulduğu zamandaki varsayılan özelleştirme dosyasını yükleyerek veya bir yedek özelleştirme dosyasını yükleyerek de geri yükleyebilirsiniz.

### Bir özelleştirme dosyası yüklemek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aktar sekmesine tıklayın.
- 3 Sol tarafta Aç'a tıklayın.
- 4 Tür Dosyaları listesinden yüklemek istediğiniz dosya türünü seçin.
- 5 İsteddiğiniz dosyayı seçin.
- 6 Aç'a tıklayın.
- 7 Tamam'a tıklayın.

### Varsayılan özelleştirme dosyasını geri yüklemek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Geçerli Özelleştirme için çift oka tıklayın.
- 4 Varsayılandan Sıfırla'yı seçin.
- 5 Varsayılan özelleştirme dosyasını geri yüklemek için Evet'e, iptal etmek için Hayır'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.


---

**CUI kullanıcı arayüzü özelleştirmesini komut isteminden de sıfırlayabilirsiniz.**

*Kullanıcı Arayüzünü Sıfırla komutunu başlatmak için resetui yazın.*

---


### Yedek bir özelleştirme dosyasını geri yüklemek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Özelleştir sekmesine tıklayın.
- 3 Geçerli Özelleştirme için çift oka tıklayın.
- 4 Yedeklemeyi Geri Yükle'yi seçin, ardından Günlük, Haftalık, Aylık veya Yıllık'ı seçin.
- 5 Yedek özelleştirme dosyasını geri yüklemek için Evet'e veya iptal etmek için Hayır'a tıklayın.
- 6 Tamam'a tıklayın.

## Yeni bir .cui dosyası oluşturma ve ayarları kopyalama

Hızlı bir şekilde yeni bir .cui/.cuix dosyası oluşturmak ve aynı özelleştirme dosyasından diğerine kopyalamak için UI Özelleştir komutunu kullanın. Tek bir komuttan bir dosyadaki tüm ayarlara kadar hangi ayarların kopyalanacağını siz seçersiniz.

### Yeni bir .cui/.cuix dosyası oluşturmak ve ayarları kopyalamak için

- 1 Customize UI (  ) öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Aktar sekmesine tıklayın.
- 3 Sağ tarafta Yeni'ye tıklayın.
- 4 Sol tarafta Aç'a tıklayın ve kopyalamak istediğiniz ayarları içeren özelleştirme dosyasını seçin.
- 5 Ayarları iki dosya arasında sürükleyip bırakın.
- 6 Tamamlandığında Tamam'a tıklayın.

### Bir düzenleyici kullanarak .cui dosyasını özelleştirme

Bir .cui dosyası, herhangi bir ASCII veya Unicode metin düzenleyicisi kullanılarak düzenlenebilen bir XML dosya biçimidir. Ancak, .cui dosyalarını Visual Studio veya Notepad++ gibi bir XML düzenleyici kullanarak düzenlemek en iyisidir. ALCAD ile geliştirme yapıyorsanız, zaten Visual Studio'ya sahipsiniz demektir.

Bir .cui dosyasını manuel olarak düzenlerken dikkatli olun ve dosyanın formatı hakkında aşağıdaki ipuçlarını kullanın:

- .cui/.cuix dosyalarının içeriği büyük/küçük harfe duyarlıdır. Örneğin, aşağıdaki doğrudur; hiçbir hata gösterilmeyecek ancak ID özelliği yok sayılacaktır:

```
<ToolTip id="123">Yardıml</ToolTip>
```

Aşağıdaki de doğrudur; ID 123'e eşit olacaktır:

```
<ToolTip ID="123">Yardıml</ToolTip>
```

- .cui dosyalarının içeriği, bir .xml dosyasına benzer şekilde özel semboller içerir: & (amper- kum), ' (tırnak) ve daha fazlası. Bu özel sembolleri ilgili kaçış dizisiyle değiştirin veya bunun yerine XML CDATA yapısını kullanın. Örneğin, aşağıdaki doğru değildir:

```
<ToolTip id="123">&Help</ToolTip>
```

Doğru:

```
<ToolTip ID="123">&amp;Yardıml</ToolTip>
```

Doğru değil:

```
<Command>' _HELP</Command>
```

Doğru:


```
<Command><![CDATA['_HELP']]></Command>
```

- Çeşitli varlık türlerinin özellikleri hem düğüm tarzı hem de öznitelik tarzında tanımlanabilir. Örneğin, aşağıdaki iki araç çubuğu düğmesi aynıdır:

```
<ToolBarButton UID="unique-id" IsSeparator="true  
Visibility="CUI_LEV_ALL,CUI_MDI_OPN,CUI_OLE_SEM"  
EntityVisibility="RCM_ENT_ACS,RCM_ENT_MUL"/>
```

```
<ToolBarButton UID="unique-id">  
<IsSeparator>true</IsSeparator>  
<Görünürlük>CUI_LEV_ALL,CUI_MDI_OPN,CUI_OLE_SEM</Görünürlük>  
<EntityVisibility>RCM_ENT_ACS,RCM_ENT_MUL</EntityVisibility>  
</ToolBarButton>
```

### Bir .cui/.cuix dosyasını bir düzenleyici kullanarak özelleştirmek için

- 1 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Menüler sekmesine tıklayın, ardından Dışa Aktar'a tıklayın.
- 3 Menü dosyasını kaydetmek için kullanmak istediğiniz dizini ve dosya adını belirtin.
- 4 Farklı Kaydet Türünde, CUI Özelleştirmeleri dosyasını (.cui) seçin.
- 5 Kaydet'e ve ardından Kapat'a tıklayın.
- 6 Herhangi bir ASCII veya Unicode metin düzenleyicide .cui dosyasını açın ve aşağıdaki biçime uygun değişiklikler yapın.  
Birçok editör var, ancak ALCAD ile geliştireyorsanız, .cui dosyaları için iyi bir XML editörü olan Visual Studio'ya zaten sahipsiniz.

## Bir .cui dosyasının sürümlendirmesini anlama

Her .cui dosyasının sürümlemeyi kontrol eden bir düğümü vardır:

```
<FileVersion MajorVersion="1" MinorVersion="2" UserVersion="0"
IncrementalVersion="91"/>
```

- **IncrementalVersion** Icad.cui dosyasındaki herhangi bir değişiklik ile artırılmalıdır.
- **UserVersion** Bir kullanıcı ALCAD'i özelleştirdiğinde otomatik olarak artırılır. Varsayılan Icad.cui dosyasında, bu her zaman 0'a eşit olmalı ve asla manuel olarak düzenlenmemelidir.
- **MinorVersion** Sürümlendirilmiş bir varlığın (PopupMenu, Araç Çubuğu, MenuMacro->Macro, ..... ) değiştirilmesi veya oluşturulması ile artırılmalıdır.
- **MajorVersion** Aşağıdaki ile artırılmalıdır:
  - Icad.cui dosya şemasının değiştirilmesi (örneğin, eklenen/silinen bölümler veya eklenen yeni varlık türleri).
  - Sürümlendirilmiş bir varlığın silinmesi.
  - Mevcut sürümlü bir varlığın UID özniteliğinin değiştirilmesi veya bir Çalışma Alanı varlığı durumunda Ad özniteliğinin değiştirilmesi.

MajorVersion artırılırsa, kullanıcının .cui dosyası güncellenmiş bir .cui dosyası ile değiştirilir.

.cui dosyası ayrıca sürümlendirilmiş varlıklar içerir: Workspace, MenuMacro->Macro, Pop-MenuToolbar, AppButton, QuickAccessToolbar, RibbonPanelSource ve RibbonTabSource. Her sürümlü varlığın ayrıca bir düğümü vardır:

```
<ModifiedRev MinorVersion="2"/>
```

Sürümlü bir varlık değiştirildikten veya oluşturulduktan sonra, FileVersion->MinorVersion artırılmalı ve sonuç değiştirilen varlığın ModifiedRev->MinorVersion değerine atanmalıdır.

## .cui dosyasının formatını anlama

Bir .cui dosyası ALCAD ana ekranının aşağıdaki alanları için ayarlar içerebilir:

- Kurdele
- Çalışma Alanları
- Menüler
- Araç Çubukları
- Klavye hızlandırıcıları
- Komut takma adları

## CUI dosya formatı

Item	Değerler (Default Value)	Required?	Description
<b>DosyaSürümü</b>			
<i>MajorVersion</i>	4 bayt tamsayı	Evet	.cui dosyasının ana sürümü. Ayrıntılar için bkz. ".cui dosyasının versiyonlanması" sayfa 771 bu bölümde.
<i>MinorVersion</i>	4 bayt tamsayı	Evet	.cui dosyasının minör sürümü. Ayrıntılar için bkz. ".cui dosyasının versiyonlanması" sayfa 771 bu bölümde.
<i>IncrementalVersion</i>	4 bayt tamsayı	Evet	.cui dosyasının artımlı dönüşümü. Ayrıntılar için bkz. ".cui dosyasının versiyonlanması" sayfa 771 bu bölümde.
<i>Kullanıcı Sürümü</i>	4 bayt tamsayı	Evet	.cui dosyasının kullanıcı sürümü. Ayrıntılar için bkz. ".cui dosyasının versiyonlanması" sayfa 771 bu bölümde.
<b>AppButton</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir AppButton'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>LargeImage</i> dosyasının yolu.	Text("0")	Hayır	AppButton'ın simgesinin görüntü kaynağı kimliği veya yerel görüntü
<i>LargeImageHighContrast</i>	Text("0")	Hayır	AppButton'ın yüksek kontrastlı simgesinin görüntü kaynağı kimliği veya yerel dosya.
<i>İsim</i>	Text("")	Hayır	Bir AppButton'ın adı veya araç ipucu.
<b>AppButtonItem</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir AppButtonItem'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>MenuMacroID</i>	Metin	Evet/Hayır	Başvurulan MenuMacro'nun kimliği. Ayırıcı durumunda gerekli değildir düğmesi. Diğer tüm durumlarda gereklidir.
<i>IsSeparator</i>	true/false(yanlış)	Hayır	Bir öğenin ayırıcı satır mı yoksa normal komut düğmesi mi olduğunu belirler.
<b>AppButtonPopItem</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir AppButtonPopItem'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>LargeImage</i>	Text("0")	Hayır	AppButtonPopItem'ın simgesinin görüntü kaynağı kimliği veya yerel görüntü dosyası.
<i>LargeImageHighContrast</i> veya	Text("0")	Hayır	AppButtonPopItem'ın yüksek kontrastlı simgesinin görüntü kaynağı kimliği veya yerel görüntü dosyasının yolu.
<i>İsim</i>	Text("")	Hayır	Bir AppButtonPopItem'ın adı veya araç ipucu.
<b>QuickAccessToolbar</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Hızlı Erişim Araç Çubuğu.
<b>QuickAccessToolbarStandardItem</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	QuickAccessToolbarStandardItem'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>MenuMacroID</i>	Metin	Evet	Başvurulan MenuMacro'nun kimliği.
<b>Çalışma Alanı</b>			
<i>VarsayılanÇalışma Alanı</i>	doğru/yanlış (yanlış)	Hayır	Aşağıdaki bölümlerden oluşur: WSPopRoot, WSToolbarRoot ve WSRibbonRoot.
<i>İsim</i>		MetinEvet	Bir çalışma alanının varsayılan olarak seçili olup olmadığı. Çalışma alanının adı.

## CUI dosya formatı

İtem	Değerler (Default Value)	Required?	Description
<b>WSPop</b> <i>Ekran</i>	0/1 (0)	Hayır	Bir açılır menünün çalışma alanı içi bildirimi. MenuBar'da açılır menünün görüntülenip görüntülenmeyeceği (1) veya görüntülenip görüntülenmeyeceği (0).
<i>pUID</i>	Metin	Evet	Başvurulan pop-menünün UID'si. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<b>WSToolbar</b> <i>Ekran</i>	0/1 (0)	Hayır	Bir araç çubuğunun çalışma alanı içi bildirimi.
<i>görüntülenmeyeceği (0).</i> <i>pUID</i>	Metin	Evet	Başvurulan araç çubuğunun UID'si. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>Araç Çubuğu Yönü</i>	üst/sol/alt/sağ (float)	Hayır	Araç çubuğu yönü.
<i>sıralar</i>	4 bayt tamsayı (1)	Hayır	Bir araç çubuğu için düğme satırlarının sayısı.
<i>xval</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Araç çubuğunun X-koordinatı (yerleştirilmiş araç çubuğunun görelî eni).
<i>yval</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Araç çubuğunun Y-koordinatı (yerleştirilmiş araç çubuğunun görelî eni).
<b>WSRibbonTabSourceReference</b>			Aribbon sekmesinin çalışma alanı içi bildirimi. Şu kümelerden oluşur WSRibbonPanelSourceReference öğeleri.
<i>Göster</i>	doğru/yanlış (yanlış)	Hayır	Şerit sekmesinin gösterilip gösterilmeyeceği.
<i>TabId</i>	Metin	Evet	Başvurulan şerit sekmesinin UID'si.
<b>WSRibbonPanelSourceReference</b>			Şerit panelin çalışma alanı içi bildirimi.
<i>Göster</i>	doğru/yanlış (yanlış)	Hayır	Şerit panelin gösterilip gösterilmeyeceği.
<i>PanelId</i>	Metin	Evet	Başvurulan şerit panelin UID'si.
<b>RibbonPanelSource</b>			Şerit panel tanımı. RibbonRowItems kümesinden oluşur.
<i>UID</i>	Metin	Evet	RibbonPanelSource'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<b>RibbonSplitButton</b>			Alt öğeleri olan şerit düğmesi. RibbonCommandButton öğelerinden oluşur.
<i>UID</i>	Metin	Evet	RibbonSplitButton'ın UID'si. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>ButtonStyle</i>	MetinEvet LargeWithText/ SmallWithoutText/ SmallWithText (Küçük Metinsiz)	Hayır	Düğme tarzı.
<b>RibbonCommandButton</b>			Normal komut düğmesi.
<i>UID</i>	Metin	Evet	RibbonCommandButton'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>MenuMacroID</i>	Metin	Evet	Başvurulan MenuMacro'nun kimliği.
<i>ButtonStyle</i>	LargeWithText/ SmallWithoutText/ SmallWithText (Küçük Metinsiz)	Hayır	Düğme tarzı.

## CUI dosya formatı

Item	Değerler (Default Value)	Required?	Description
<b>ŞeritAyrıcı</b>			Şerit Ayrıcı eleman.
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir RibbonSeparator'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>SeparatorStyle</i>	Hat / Ara Parça (Ara Parça)	Hayır	Ayrıcı stili bir çizgi veya bir ara parça olabilir.
<b>RibbonControl</b>			Şerit kontrolü..şu önceden tanımlanmış türlerden biri olabilir: renk, çizgi türü, çizgi ağırlığı, katman, yazdırma stili, metin stili veya boyut stili.
<i>UID</i>	rbnctrl-layer/ rbnctrl-color/ rbnctrl-linetype/ rbnctrl-lineweight/ rbnctrl-printstyle/ rbnctrl-textstyle/ rbnctrl-dimstyle	Evet	Tüm UID'ler arasında benzersizdir. Başka herhangi bir UID'ye izin verilmez.
<b>RibbonTabSource</b>			Şerit sekmesi tanımı. RibbonPanelSourceReference öğeleri kümesinden oluşur.
<i>UID</i>	Metin	Evet	RibbonTabSource'un kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>İsim</i>	Metin	Evet	RibbonTabSource'un adı.
<b>MenuAccelerator</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir MenuAccelerator'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<b>MenuAccelerator.Hızlandırıcı</b>			
<i>KeyCombo.AccelChar</i> "2", "3",	Metin ("" )	Evet	Sanal anahtar kodu. Harfleri, rakamları ("A", "B", "C", ...) kullanın. , "1", ..., "0"), fonksiyonel tuş kodları ("F1", "F2", "F3", ..., "F16"), Numara ped tuş kodları ("NUM1", "NUM2", "NUM3", ..., "NUM0", "NUM*", "NUM+", "NUM-", "NUMDEL", "NUM/"), bazı diğer anahtar kodlar ("BACKSPACE", "PAUSE", "PAGEUP", "PAGEDOWN", "LEFTARROW", "UPARROW", "RIGHTARROW", "DOWNARROW", "INS", "DEL", "END", "HOME")
<i>KeyCombo.accKeys</i>	Metin ("" )	Önceki harf veya rakam ise Evet	Hızlandırıcı değiştirici. Aşağıdaki kombinasyonlara izin verilir: "CTRL", "ALT", "SHIFT", "CTRL+ALT", "ALT+CTRL", "SHIFT+CTRL", "CTRL+SHIFT", "ALT+SHIFT", "SHIFT+ALT", "CTRL+ALT+SHIFT", "CTRL+SHIFT+ALT", "ALT+SHIFT+CTRL", "ALT+CTRL+SHIFT", "SHIFT+CTRL+ALT", "SHIFT+ALT+CTRL"
<i>MenuItem.MacroRef.MenuMacroID</i>	Metin ("" )	Hayır	Bu hızlandırıcıya bağlanacak makronun kimliği
<b>MenuAlias</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir MenuAlias'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>İsim</i>	Metin	Evet	Takma adın adı.
<i>Komuta</i>	Metin	Evet	Takma ad için çağrılacak komut.
<b>MenüGrubu</b>			



*İsim*

Metin ("ICAD")

Bir menugroup'un

NoName'i.

**MenuMacro**

*UID*

MetinEvet Bir MenuMacro'nun kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.

---

**CUI dosya formatı**

Item	Değerler (Default Value)	Required?	Description
<i>Makro.Adi.Kimligi</i> kullanılır.	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Makro adının metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş metni ayıklamak için
<i>Makro.Adi</i>	Metin ("")	Hayır	Varsayılan makro adı.
<i>Macro.ToolTip.ID</i> için kullanılır.	4 bayt tamsayı	No	Makro araç ipucunun metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş metni çıkarmak
<i>Makro.Araç İpucu</i>	Metin	Evet	Varsayılan makro araç ipucu.
<i>Makro.YardıString.Kimlik</i> için kullanılır	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Makro yardım dizesinin metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş ayıklamak Metin.
<i>Makro.YardıString</i>	Metin	Evet	Varsayılan makro yardım dizesi.
<i>Makro.Komut</i>	Metin	Evet	Bir makronun komutu.
<i>Makro.SmallImage</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Küçük simgenin görüntü kaynağı kimliği veya yerel görüntü dosyasının yolu.
<i>Makro.LargeImage</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Büyük simgenin görüntü kaynağı kimliği veya yerel görüntü dosyasının yolu.
<i>Makro.SmallImageHighContrast</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Küçük yüksek kontrastlı simgenin görüntü kaynağı kimliği veya yerel yol görüntü dosyası.
<i>Makro.LargeImageHighContrast</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Büyük, yüksek kontrastlı simgenin görüntü kaynağı kimliği veya yerel yol görüntü dosyası.
<i>Macro.AcadToolbarConversion</i>	Metin ("")	Hayır	MenuMacro simgesini çıkarmak için kullanılır.

## CUI dosya formatı

Öğe	Değerler (Varsayılan)	Gerekli mi?	Açıklama
<i>Makro.Görünürlük</i>	Metin (CUI_DEFAULT)	Hayır	Virgül şeklinde oluşturulmuş MenuMacro'nun görünürlüğünü belirler. tüm değerlere uygulanan mantıksal VEYA ile hesaplanan aşağıdaki değerlerin ayrılmış birleştirilmesi: <b>Görünürlük Değeri Açıklama</b> CUI_DOC_DWG .dwg belgesi CUI_DOC_DGN .dgn belgesi CUI_DOC_ALL Tüm belge türleri CUI_LEV_BEG Kullanıcı seviyesi: Acemi CUI_LEV_INT Kullanıcı seviyesi: Orta seviye CUI_LEV_EXP Kullanıcı seviyesi: Uzman CUI_LEV_ALL Kullanıcı seviyesi: Herhangi bir CUI_MDI_OPNMDI Penceresi: En az bir açık CUI_MDI_CLS MDI Penceresi: MDI penceresi yok CUI_MDI_ALL MDI Penceresi: Ya MDI durumu CUI_OLE_SEM OLE: Sunucu, gömülü CUI_OLE_SIPOLE : Sunucu, yerinde CUI_OLE_CLI OLE: İstemci CUI_OLE_ALL OLE: Herhangi bir OLE durumu CUI_VIS_ALLCUI_LEV_ALL ,CUI_MDI_ALL,CUI_OLE_ALL CUI_SPL_RCM Yalnızca bağlam (sağ tıklama) menüsü CUI_SPL_HIDE Bu menüyü veya düğmeyi gizle CUI_SPL_OSNAP Geçici osnap modu (komut aktifken shift sağ tıklama) CUI_SPL_CTRL Düğme bir kontroldür] CUI_SPL_NOENT Tüm varlık görünürlük bayraklarını yoksay] CUI_DEFAULT Varsayılan görünürlük:  CUI_LEV_ALL,CUI_MDI_OPN,CUI_MDI_CLS, CUI_OLE_CLI

## CUI dosya formatı

Item	Değerler (Default Value)	Required?	Description																																																																																
<i>Macro.EntityVisibility</i>	Metin (RCM_ENT_ALL)	Hayır	<p>Menu.Macro öğesinin varlık görünürlüğü belirlenir, aşağıdaki değerlerin virgülle ayrılmış bir birleşimi olarak oluşturulur ve tüm değerlere mantıksal VEYA uygulanarak hesaplanır:</p> <p><b>Varlık Görünürlüğü</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Değer</th> <th>Açıklama</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>RCM_ENT_PNT</td> <td>Noktası</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_LIN</td> <td>Hat</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_RAY</td> <td>Işın</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_XLN</td> <td>XLine</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_ARC</td> <td>Ark</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_CIR</td> <td>Daire</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_ELL</td> <td>Elips</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_SHP</td> <td>Şekil</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_TRC</td> <td>İz</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_SLD</td> <td>Katı</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_3DF</td> <td>3B Yüz</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_3DS</td> <td>3D Katı</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_2DP</td> <td>2D Çoklu Çizgi</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_3DP</td> <td>3D Çoklu Çizgi</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_PFM</td> <td>Çoklu Yüzey Mesh</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_3DM</td> <td>3D Mesh</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_PLN</td> <td>Tüm çoklu çizgi türleri: RCM_ENT_2DP, RCM_ENT_3DP, RCM_ENT_PFM, RCM_ENT_3DM</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_TXT</td> <td>Metin</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_INS</td> <td>Insert</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_ATD</td> <td>AttDef</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_DIM</td> <td>Boyut</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_LDR</td> <td>Lider</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_TOL</td> <td>Tolerans</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_SPL</td> <td>Spline</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_MTX</td> <td>Mtext</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_MLN</td> <td>Mline</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_GRP</td> <td>Grup</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_IMG</td> <td>Görüntü</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_VPT</td> <td>Görünüm Alanı</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_HAT</td> <td>Kapak</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_RGN</td> <td>Bölge</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_BDY</td> <td>Gövde</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_XRF</td> <td>Xreferansları</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_IFC</td> <td>IFC Altılık</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_GMI</td> <td>GeoMap</td> </tr> <tr> <td>Görüntüsü</td> <td>RCM_ENT_ACS Tüm</td> </tr> <tr> <td>ACIS varlıkları:</td> <td>RCM_ENT_3DS, RCM_ENT_RGN, RCM_ENT_BDY</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_ALL</td> <td>Herhangi bir kuruluş</td> </tr> <tr> <td>RCM_ENT_MUL</td> <td>Birden fazla varlık seçiliyse bu öğeyi gizle</td> </tr> </tbody> </table> <p>Bu öğenin, yalnızca belirli varlıklar sağ tıklama seçim kümesinde olduğunda görüntülenmek üzere tasarlanan sağ tıklama menülerinin görünürlüğü kontrol ettiğini unutmayın. Bu öğe yalnızca Macro.Visibility öğesi CUI.SPL.RCM öğesini içerdiğinde kullanılır.</p>	Değer	Açıklama	RCM_ENT_PNT	Noktası	RCM_ENT_LIN	Hat	RCM_ENT_RAY	Işın	RCM_ENT_XLN	XLine	RCM_ENT_ARC	Ark	RCM_ENT_CIR	Daire	RCM_ENT_ELL	Elips	RCM_ENT_SHP	Şekil	RCM_ENT_TRC	İz	RCM_ENT_SLD	Katı	RCM_ENT_3DF	3B Yüz	RCM_ENT_3DS	3D Katı	RCM_ENT_2DP	2D Çoklu Çizgi	RCM_ENT_3DP	3D Çoklu Çizgi	RCM_ENT_PFM	Çoklu Yüzey Mesh	RCM_ENT_3DM	3D Mesh	RCM_ENT_PLN	Tüm çoklu çizgi türleri: RCM_ENT_2DP, RCM_ENT_3DP, RCM_ENT_PFM, RCM_ENT_3DM	RCM_ENT_TXT	Metin	RCM_ENT_INS	Insert	RCM_ENT_ATD	AttDef	RCM_ENT_DIM	Boyut	RCM_ENT_LDR	Lider	RCM_ENT_TOL	Tolerans	RCM_ENT_SPL	Spline	RCM_ENT_MTX	Mtext	RCM_ENT_MLN	Mline	RCM_ENT_GRP	Grup	RCM_ENT_IMG	Görüntü	RCM_ENT_VPT	Görünüm Alanı	RCM_ENT_HAT	Kapak	RCM_ENT_RGN	Bölge	RCM_ENT_BDY	Gövde	RCM_ENT_XRF	Xreferansları	RCM_ENT_IFC	IFC Altılık	RCM_ENT_GMI	GeoMap	Görüntüsü	RCM_ENT_ACS Tüm	ACIS varlıkları:	RCM_ENT_3DS, RCM_ENT_RGN, RCM_ENT_BDY	RCM_ENT_ALL	Herhangi bir kuruluş	RCM_ENT_MUL	Birden fazla varlık seçiliyse bu öğeyi gizle
Değer	Açıklama																																																																																		
RCM_ENT_PNT	Noktası																																																																																		
RCM_ENT_LIN	Hat																																																																																		
RCM_ENT_RAY	Işın																																																																																		
RCM_ENT_XLN	XLine																																																																																		
RCM_ENT_ARC	Ark																																																																																		
RCM_ENT_CIR	Daire																																																																																		
RCM_ENT_ELL	Elips																																																																																		
RCM_ENT_SHP	Şekil																																																																																		
RCM_ENT_TRC	İz																																																																																		
RCM_ENT_SLD	Katı																																																																																		
RCM_ENT_3DF	3B Yüz																																																																																		
RCM_ENT_3DS	3D Katı																																																																																		
RCM_ENT_2DP	2D Çoklu Çizgi																																																																																		
RCM_ENT_3DP	3D Çoklu Çizgi																																																																																		
RCM_ENT_PFM	Çoklu Yüzey Mesh																																																																																		
RCM_ENT_3DM	3D Mesh																																																																																		
RCM_ENT_PLN	Tüm çoklu çizgi türleri: RCM_ENT_2DP, RCM_ENT_3DP, RCM_ENT_PFM, RCM_ENT_3DM																																																																																		
RCM_ENT_TXT	Metin																																																																																		
RCM_ENT_INS	Insert																																																																																		
RCM_ENT_ATD	AttDef																																																																																		
RCM_ENT_DIM	Boyut																																																																																		
RCM_ENT_LDR	Lider																																																																																		
RCM_ENT_TOL	Tolerans																																																																																		
RCM_ENT_SPL	Spline																																																																																		
RCM_ENT_MTX	Mtext																																																																																		
RCM_ENT_MLN	Mline																																																																																		
RCM_ENT_GRP	Grup																																																																																		
RCM_ENT_IMG	Görüntü																																																																																		
RCM_ENT_VPT	Görünüm Alanı																																																																																		
RCM_ENT_HAT	Kapak																																																																																		
RCM_ENT_RGN	Bölge																																																																																		
RCM_ENT_BDY	Gövde																																																																																		
RCM_ENT_XRF	Xreferansları																																																																																		
RCM_ENT_IFC	IFC Altılık																																																																																		
RCM_ENT_GMI	GeoMap																																																																																		
Görüntüsü	RCM_ENT_ACS Tüm																																																																																		
ACIS varlıkları:	RCM_ENT_3DS, RCM_ENT_RGN, RCM_ENT_BDY																																																																																		
RCM_ENT_ALL	Herhangi bir kuruluş																																																																																		
RCM_ENT_MUL	Birden fazla varlık seçiliyse bu öğeyi gizle																																																																																		

**CUI dosya formatı**

Öğe	Değerler (Varsayılan)	Gerekli mi?	Açıklama
<i>Makro.CheckedExpression</i> eder	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin işaretli durumda olup olmadığını kontrol eder.
<i>Macro.GreyedOutExpression</i> dışı)	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin gri olup olmadığını kontrol eder (devre dışı).
<i>Makro.HideExpression</i>	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin görünür olup olmadığını kontrol eder.
<b>DoubleClickAction</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	DoubleClickAction'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>DxfName</i>	Metin	Evet	Bu çift tıklama eylemine bağlanacak varlık türünün DXF adı.
<i>MenuItem.MacroRef.MenuMacroID</i>	Metin ("")	Hayır	Bu çift tıklama eylemine bağlanacak makronun kimliği.
<b>PopMenü</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir PopMenü'nün kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>Takma ad</i>	Metin	Evet	Dilden bağımsız yirtma adı, genellikle NN'nin bir sayı olduğu "POPNN".
<i>İsim.Kimlik</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Açılır menü adının metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş menü adını çıkarmak için kullanılır.
<i>İsim</i>	Metin	Evet	Varsayılan açılır menü adı.
<b>PopMenuItem</b>			
<i>IsSeparator</i>	doğru/yanlış (yanlış)	Hayır	Menü öğesinin bir ayırıcı olup olmadığını tanımlar.
<i>NameRef.ID</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Menü öğesi adının metin kaynağı kimliği. Yerleştirmeyi çıkarmak için kullanılır.
<i>NameRef</i>	Metin ("")	Varsayılan	Menü öğesi adı.
<i>MenuItem.MacroRef.MenuMacroID</i>	Metin ("")	Hayır	Bu menü öğesine bağlanacak makronun kimliği.
<b>PopupMenuRef</b>			
<i>pUID</i>	Metin	Evet	Bu menü öğesine bir alt menü olarak bağlanacak açılır menünün kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>ToolTip.ID</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Menü öğesi araç ipucunun metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş metni çıkarmak için kullanılır.
<i>Araç İpucu</i>	Metin	Evet	Varsayılan menü öğesi araç ipucu.
<i>HelpString.ID</i> kullanılır	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Menü öğesi yardım dizesinin metin kaynağı kimliği. Ayıklamak için yerleştirilmiş metin.
<i>HelpString</i>	Metin	Evet	Varsayılan menü öğesi yardım dizesi.
<i>Görünürlük</i>	Metin (CUI_DEFAULT)	Hayır	PopupMenuRef'in görünürlüğü belirler, değerlerin virgülle ayrılmış bir birleşimi olarak oluşturulur ve tüm değerlere mantıksal VEYA uygulanarak hesaplanır. Kullanılabilir değerlerle ilgili ayrıntılar için bu bölümün 776. sayfasındaki "VisibilityValueDescription" kısmına bakın.

**CUI dosya formatı**

İtem	Değerler (Default Value)	Required?	Description
<i>VarlıkGörünürlüğü</i>	Metin (RCM_ENT_ALL)	Hayır	PopupMenuRef'in varlık görünürlüğü belirlenir, değerlerin virgülle ayrılmış bir birleşimi olarak oluşturulur ve tüm değerlere uygulanan mantıksal bir VEYA ile hesaplanır. Kullanılabilir değerlerle ilgili ayrıntılar için, bu bölümün 777. sayfasındaki "Varlık Görünürlüğü Değer Açıklaması" kısmına bakın.
<i>CheckedExpression</i> eder	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin işaretli durumda olup olmadığını kontrol eder. Sistem değişkeninin değerine bağlı olarak.
<i>GreyedOutExpression</i> dışı)	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin gri olup olmadığını kontrol eder (devre dışı). Sistem değişkeninin değerini temel alır.
<i>HideExpression</i>	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin görünür olup olmadığını kontrol eder. Sistem değişkeninin değeri.
<b>Araç Çubuğu</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Araç Çubuğunun kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>Araç Çubuğu Yönü</i>	float/üst/sol/sağ/alt (float)	Hayır	Araç çubuğu yönünü belirtir.
<i>Araç ÇubuğuGörünürlüğü</i> gizlenmeyeceğini belirtir.	gizle/göster (gizle)	Hayır	Araç çubuğunun gösterilip gösterilmeyeceğini veya gizlenip gizlenmeyeceğini belirtir.
<i>sıralar</i>	4 bayt tamsayı (1)	Hayır	Bir araç çubuğu için düğme satırlarının sayısı.
<i>xval</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Yüzen araç çubuğunun Xkoordinatı ve kenetlenmiş araç çubuğunun sıfır tabanlı konum indeksi.
<i>yval</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Yüzen araç çubuğunun Ykoordinatı ve kenetlenmiş bir araç çubuğu için kenetlenme satırının sıfır tabanlı konum indeksi.
<i>İsim</i>	Metin	Evet	Bir araç çubuğunun adı.
<i>UseOwnIcon</i> belirtir	doğru/yanlış (yanlış)	Hayır	Araç çubuğu olarak kullanıldığında tek simge kullanılıp kullanılmayacağını belirtir. Uçuş.
<b>ToolbarButton</b>			
<i>UID</i>	Metin	Evet	Bir Araç Çubuğu Düğmesinin kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir.
<i>IsSeparator</i>	doğru/yanlış (yanlış)	Hayır	Düğmenin bir ayırıcı olup olmadığını tanımlar.
<i>NameRef.ID</i> kullanılır	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Düğme adının metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş düğmeyi çıkarmak için araç ipucu.
<i>NameRef</i>	Metin ("")	Hayır	Varsayılan düğme adı ve araç ipucu.
<i>MenuItem.MacroRef.MenuMacroID</i>	Metin ("")	Hayır	Bu düğmeye bağlanacak makronun kimliği.
<b>Araç ÇubuğuFlyout</b>			
<i>pTargetId</i>	8 bayt tamsayı	Evet	Bu öğeye açılır menü olarak bağlanacak açılır menünün kimliği.
<i>ToolTip.ID</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Metin kaynağı idoftooltip. Yerleştirilmiş metni çıkarmak için kullanılır.
<i>Araç İpucu</i>		Evet	Varsayılan açılır araç ipucu.
<i>HelpString.ID</i> için kullanılır.	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Yardım dizesinin metin kaynağı kimliği. Yerleştirilmiş metni açıklamak için kullanılır.

*HelpString*

Metin

Evet

Varsayılan açılır yardım dizesi.

*SmallImage*

4 bayt tamsayı (0)

Hayır

Küçük simgenin görüntü kaynağı kimliği veya yerel görüntü dosyasının

yolu.

---

## CUI dosya formatı

Öğe	Değerler (Varsayılan)	Gerekli mi?	Açıklama
<i>LargeImage</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Büyük simgenin görüntü kaynağı kimliği.
<i>SmallImageHighContrast</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Küçük yüksek kontrast simgesinin görüntü kaynağı kimliği.
<i>LargeImageHighContrast</i>	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Büyük, yüksek kontrastlı simgenin görüntü kaynağı kimliği.
<i>AcadToolBarConversion</i>	Metin ("")	Hayır	Uçuş simgesini çıkarmak için kullanılır.
<i>Görünürlük</i>	Metin (CUI_DEFAULT)	Hayır	Tüm değerlere uygulanan mantıksal VEYA ile hesaplanan değerlerin birleşik olarak ayrılmış birleşimi olarak oluşturulan açılır pencerenin görünürlüğünü belirler. Kullanılabilir değerlerle ilgili ayrıntılar için bu bölümdeki 776. sayfada yer alan "Görünürlük Değeri Açıklaması" kısmına bakın.
<i>VarlıkGörünürlüğü</i>	Metin (RCM_ENT_ALL)	Hayır	Değerlerin virgülle ayrılmış bir birleşimi olarak oluşturulan ve tüm değerlere uygulanan mantıksal bir VEYA ile hesaplanan uçuşun varlık görünürlüğünü belirler. Mevcut değerlerle ilgili ayrıntılar için, bu bölümün 777. sayfasındaki "Varlık Görünürlüğü Değeri Açıklaması" kısmına bakın.
<i>CheckedExpression</i> eder	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin işaretli durumda olup olmadığını kontrol eder. sistem değişkeninin değerini temel alır.
<i>GreyedOutExpression</i> (dışı)	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin gri olup olmadığını kontrol eder (devre dışı). sistem değişkeninin değerini temel alır.
<i>HideExpression</i>	Metin ("")	Hayır	Düğmenin veya menü öğesinin görünür olup olmadığını kontrol eder. sistem değişkeninin değeri.
<b>Araç Çubuğu Kontrolü</b>			
<i>UID</i>	tlbctrl-color/ tlbctrl-linetype/ tlbctrl-lineweigh/ tlbctrl-printstyle/ tlbctrl-textstyle/ tlbctrl-dimensionstyle	Evet	Bir AppButton'ın kimliği. Tüm UID'ler arasında benzersizdir. Başka herhangi bir UID'ye izin verilmez.
<i>HelpString.ID</i> için kullanılır.	4 bayt tamsayı (0)	Hayır	Yardım dizesinin metin kaynağı kimliği. Yerelleştirilmiş metni ayıklamak için kullanılır.
<i>HelpString</i>	Metin	Evet	Varsayılan kontrol yardım dizesi.
<i>Görünürlük</i>	Metin (CUI_DEFAULT)	Hayır	Araç çubuğunun görünürlüğünü belirler, değerlerin virgülle ayrılmış birleşimi olarak oluşturulur ve tüm değerlere mantıksal VEYA uygulanarak hesaplanır. Kullanılabilir değerlerle ilgili ayrıntılar için, bu bölümdeki "Görünürlük Değeri Açıklaması" sayfa 776 kısmına bakın.



## Özelleştirilmiş araç çubuğu dosyalarını manuel olarak oluşturma

ALCAD ile araç çubuklarını paylaşmanın en kolay yolu Customize UI komutunu kullanarak yeni bir .cui dosyası oluşturmak ve bu dosyayı diğer ALCAD kullanıcılarıyla paylaşmaktır. Daha fazla ayrıntı için bu bölümdeki "Yeni bir .cui dosyası oluşturma ve ayarları kopyalama" sayfa 769 kısmına bakın.

Bir araç çubuğu oluşturarak veya değiştirerek paylaşabileceğiniz araç çubuklarını manuel olarak da oluşturabilirsiniz.

.mnu dosyasını manuel olarak açın.

### Paylaşabileceğiniz bir araç çubuğunu manuel olarak oluşturmak için

1 Herhangi bir ASCII veya Unicode metin düzenleyicisini açın.

2 Araç çubuğu tanımlarını yazmak için aşağıdaki araç çubuğu sözdizimini kullanın:

```
***MENUGROUP=group_name

***ARAÇ ÇUBUKLARI
**araç çubuğu_adi
ID_toolbar_name [_Toolbar ("toolbar_name", orient, visible, xval, yval,
rows)]
ID_button_name [_Button ("button_name", id_small, id_large)]komutu

***YARDIMSTRINGS
ID_button_name [help_string]
```

### Araç çubuğu sözdizimi ve açıklamaları

	ItemExplanation
<i>group_name</i>	Menü grubu adı.
<i>toolbar_name</i>	Araç çubuğu adı.
<i>orient</i>	Yönlendirme. Kayan, Üst, Alt, Sol ve Sağ'ı seçin (büyük/küçük harfe duyarlı değildir).
<i>görünür</i>	Görünürlük. Göster veya Gizle'yi seçin (büyük/küçük harfe duyarlı değildir).
<i>xval</i>	x koordinatı, ekranın sol kenarından piksel cinsinden belirlenir. Önerilen değer: 200.
<i>yval</i>	y koordinatı, ekranın üst kenarından piksel cinsinden belirlenir. Önerilen değer: 200.
<i>sıralar</i>	Satır sayısı
<i>button_name</i> görünür.	Araç adı. Kullanıcı imleci düğmenin üzerine getirdiğinde Araç İpucu olarak görünür.
<i>id_small</i>	Küçük (16 x 16 piksel) simge bit eşlem (BMP) dosyasının adı. Bu dosya Araçlar > Seçenekler > Yollar bölümünde belirtilen ALCAD klasöründe bulunmalıdır.
<i>id_large</i>	Büyük (32 x 32 piksel) simge bit eşlem (BMP) dosyasının adı. Bu dosya Araçlar > Seçenekler > Yollar bölümünde belirtilen ALCAD klasöründe bulunmalıdır.
<i>komuta</i>	Komut dizesi (Örnek: ^C^C_LINE).
<i>help_string</i>	Yardım dizesi. İmleç düğmenin üzerinden geçtiğinde durum çubuğunda görünür.

3 Dosyayı ALCAD klasörüne \*.mnu uzantısı ile kaydedin.

## Örnek Araç Çubuğu Dosya İçeriği

```


***MENÜGROUP=örnek

***ARAÇ ÇUBUKLARI
**NewDraw
ID_NewDraw [_Toolbar("NewDraw ", _Bottom, _Show, 200, 200, 1)]
ID_Line_0 [_Button("Line", Iline.bmp, IL_line.bmp)]^C^C_line
ID_Hatch [_Button("Hatch", Ihatch.bmp, IL_hatch.bmp)]^C^C_hatch
ID_Dtext [_Button(" D t e x t", Idtext.bmp,
IL_dtext.bmp)]^C^C_dtext ID_0 [_Button("Circle Rad", Icirad.bmp,
IL_cirad.bmp)]^C^C_circle; ID_Erase [_Button("Erase", Ierase.bmp,
IL_erase.bmp)]^C^C_erase;

***YARDIMSTRINGS
ID_Line_0 [Düz çizgi segmentleri oluşturur]
ID_Hatch [Kapalı bir alanı ilişkisel olmayan bir tarama deseniyle
doldurur] ID_Dtext [Girilen metni ekranda görüntüler]
ID_0 [Kullanıcının yarıçap değerine sahip bir daire çizmesine
izin verir] ID_Erase [Çizimden nesneleri kaldırır]

```

### Dosyayı başka bir bilgisayarda açmak için

- 1 Araç çubuğu (.mnu) dosyasını ve ilgili tüm özel bitmap (\*.bmp) dosyalarını diğer bilgisayardaki ALCAD klasörüne kopyalayın.
- 2 ALCAD'i açın.
- 3 Customize UI () öğesini seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir (Yönet'te) seçin.
  - Menüde Araçlar > Kullanıcı Arayüzünü Özelleştir'i seçin.
  - *cui* yazın ve Enter tuşuna basın.
- 4 Aktar sekmesine tıklayın.
- 5 Sol tarafta Aç'a tıklayın.
- 6 Yeni araç çubuğu dosyasını seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 7 Tamam'a tıklayın.

## Varlıkları özelleştirme

ALCAD, ortak biçimler, boyutlar ve katmanların ötesinde varlıkları özelleştirmek için yollar sunar. Daha fazla özelleştirme, özel ses notları kullanmayı ve özel şekil dosyaları kullanmayı içerir.

### Sesli notlarla çalışma

ALCAD'de, varlıklara eklenmiş ve herhangi bir zamanda oynatılabilen ses klipleri olan sesli notları kaydedebilir ve ekleyebilirsiniz. Örneğin, bir fabrika kat planındaki sesli notlar, fabrikanın belirli alanları için bakım faaliyetlerini tanımlayabilir ve çalışanlar talimatları duymak için sesli notları çalabilir.

Çiziminize sesli notlar eklediğinizde, bunlar ayrı bir ses dosyasına değil çizim dosyasına kaydedilir. Bunun çiziminizin dosya boyutunu artırabileceğini unutmayın. Mevcut bir \*.wav dosyasından oluşturulan sesli notlar da çizim dosyasına kaydedilir ve ayrı \*.wav dosyası değişmeden kalır.


Sesli notları yalnızca ALCAD'de çalabilirsiniz.

### Ses notları ekleme

Ses notları mevcut \*.wav dosyalarından oluşturulabilir. Bilgisayarınızla çalışan herhangi bir mikrofonu kullanarak da sesli not kaydedebilirsiniz. Birçok bilgisayarda yerleşik bir mikrofon bulunur. Mikrofonunuz yoksa ve bir ses notu kaydederseniz, ses notu ses içermeyecektir.

Ekli ses notları olan varlıklarda bir ses notu simgesi görüntülenir. Simge yalnızca görüntüleme içindir ve seçilemez.

### Varlıklara sesli not kaydetmek ve eklemek için

- 1 Ses Notasını seçmek için aşağıdakilerden birini yapın( ): 
  - Şeritte Araçlar > Ses Notu (Yönet içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Ses Notu ögesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Ses Notu aracını tıklatın.
  - *audionote* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Kayıt'ı seçin.
- 4 Sesli notu başlatmak için Kaydet'e tıklayın ve ardından mikrofonu konuşun.
- 5 Ses notunu sonlandırmak için Durdur'a tıklayın.
- 6 Ses notasını test etmek için Test'e tıklayın ve ardından Ses Notasını Test Et alanında Duraklat ve Durdur'u kullanın.
- 7 Gerekirse, ses notunu tekrar kaydedebilirsiniz. Bu, Adım 2'de seçtiğiniz varlıklar için önceki ses notunun üzerine yazar.
- 8 Ekle'ye tıklayın.

**Bir sesli notu bir varlığa ilişitirdikten sonra değıştirebilirsiniz.**

*Varlığı seçin ve önceki adımları kullanarak ses notunu yeniden kaydedin.*

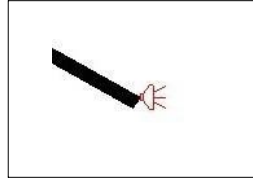
### **Bir .wav dosyası kullanarak varlıklara sesli not eklemek için**

- 1 Ses Notunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔊):
  - Şeritte Araçlar > Ses Notu (Yönet içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Ses Notu öğesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Ses Notu aracını tıklatın.
  - *audionote* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İstedığınız varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Ekle'yi seçin.
- 4 İstedığınız \*.wav dosyasını seçin ve ardından Aç'a tıklayın.

### **Ses notlarını seçme**

Ses notalarının kendileri seçilemez. Bunun yerine, istenen ses notasına karşılık gelen varlığı seçersiniz.

Ekli ses notları olan varlıklarda bir ses notu simgesi görüntülenir. Simge yalnızca görüntüleme içindir ve seçilemez.



Bir varlık üzerinde, varlığa bir sesli not eklendiğini belirten bir sesli not simgesi görüntülenir.

### **Ses notlarını seçmek için**

- 1 Ses Notunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔊):
  - Şeritte Araçlar > Ses Notu (Yönet içinde) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Ses Notu öğesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Ses Notu aracını tıklatın.
  - *audionote* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 İsteddiğiniz ses notuna bağlı varlığı seçin ve ardından Enter tuşuna basın. Varlık üzerinde görüntülenen ses notu simgesini seçemezsiniz.
- 3 Sesli notlarla çalışmaya devam etmek için bir seçenek belirleyin.

---

**Sistem deęişkenlerini kullanın.**

*AUDIOICON, AUDIO- ICONCOLOR ve AUDIOICONSCALE sistem deęişkenlerini kullanarak sesli not simgelerinin görünümünü deęiştirebilirsiniz.*

---

**Ses notlarını çalma****Sesli notları çalmak için**

- 1 Ses Notunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔊):
  - Şeritte Araçlar > Ses Notu (Yönet içinde) öęesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Ses Notu öęesini seçin.
  - Araçlar araç çubuęunda Ses Notu aracını tıklatın.
  - *audionote* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Çalmak istedięiniz ses notasına sahip varlığı seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Oynatma'yı seçin.
- 4 Oynatma iletişim kutusunda aşağıdakileri yapın:
  - Oynatmaya başlamak için Oynat'a tıklayın.
  - Ses notunu geçici olarak duraklatmak için Duraklat'a tıklayın ve ardından devam etmek için Sürdür'e tıklayın.
  - Oynatmayı sonlandırmak için Durdur'a tıklayın.
- 5 Tamam'a tıklayın.

**Ses notlarını silme**

Seçili varlıklardan sesli notları kaldırabilirsiniz. Bazı durumlarda, çizim dosyası boyutunu küçültmek için fazladan ses notlarını kaldırmak isteyebilirsiniz.

Bir varlıktan bir ses notunu kaldırdığınızda, ses notu kalıcı olarak kaldırılır ve kurtarılamaz. Ancak, ses notu mevcut bir \*.wav dosyası kullanılarak oluşturulmuşsa, bu \*.wav dosyası kaldırılmaz.

**Ses notlarını silmek için**

- 1 Ses Notunu seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (🔊):
  - Şeritte Araçlar > Ses Notu (Yönet içinde) öęesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Ses Notu öęesini seçin.
  - Araçlar araç çubuęunda Ses Notu aracını tıklatın.
  - *audionote* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Silmek istedięiniz ses notlarına sahip varlıkları seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- 3 Sil öęesini seçin.

## Şekil dosyalarını kullanma

Şekiller, çizim sembolleri ve metin fontları olarak kullanılmak üzere tanımladığımız varlıklardır. Her şekil için kullanılacak ölçeği ve döndürmeyi şekli eklerken belirleyebilirsiniz.

Şekil dosyalarını kullanmak için önce şekli tanımlayan derlenmiş şekil dosyasını yüklersiniz. Daha sonra dosyadaki şekilleri çiziminize eklersiniz.

### Bir şekil dosyası yüklemek için

- 1 *load* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Şekil Dosyası Yükle iletişim kutusunda bir şekil dosyası seçin.
- 3 Şekil Dosyası Yükle iletişim kutusunu kapatmak için Tamam'a tıklayın.

### Bir şekil dosyası kullanmak için

- 1 *shape* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir şekil adı yazın ve Enter tuşuna basın.
- 3 Bir ekleme noktası belirtin.
- 4 Bir yükseklik belirtin.
- 5 Bir dönüş açısı belirleyin.

## Senaryo oluşturma ve tekrar oynatma

ALCAD, klavyede yazdığımız her şeyi ve bir çizimde seçtiğimiz her noktayı kaydedebilir. Tüm bu eylemleri bir komut dosyasına (\*.scr uzantılı) kaydedebilir ve ardından komut dosyasını yeniden oynatarak bunları tekrarlayabilirsiniz. Komut dosyalarını komutları başarılı bir şekilde tekrarlamak, anlık görüntüleri bir slayt gösterisinde göstermek veya toplu yazdırma yapmak için kullanabilirsiniz. AutoCAD ile kullanılmak üzere oluşturulmuş komut dosyalarını da yükleyebilir ve çalıştırabilirsiniz.

### Senaryoları anlama

ALCAD, menüler, komut dosyaları ve LISP rutinleri dahil olmak üzere çoğu AutoCAD özelleştirme dosyasını destekler. ALCAD uyumlu çizgi tipleri, tarama desenleri, birim çevirisi ve komut takma adları kullanır, ancak bunlar için kendi dosyalarınızı da değiştirebilirsiniz. Bu özellik, favori özelleştirilmiş çizim ortamınızla çalışmaya devam etmenizi sağlar.

Komut dosyası bir tür metin dosyasıdır. Bir komut dosyası, her eylem için bir satır metin veya başka veriler içerir. Örneğin, bir komut yazıp Enter tuşuna bastığınızda, komut dosyasındaki bir satıra kaydedilir. Bir çizimde bir nokta seçtiğinizde, bu noktanın koordinatı kod dosyasındaki bir satıra kaydedilir. Kod dosyalarını ALCAD dışında bir metin düzenleyici (Microsoft® Notepad veya Microsoft® WordPad gibi) veya dosyayı ASCII formatında kaydeden kelime işlemci programı (Microsoft® Word gibi) kullanarak da oluşturabilirsiniz. Dosya türü ve uzantısı .scr olmalıdır.

Kod dosyaları yorum içerebilir. Noktalı virgülle başlayan her satır bir yorum olarak kabul edilir. Program, komut dosyasını yeniden oynatırken bu satırları yok sayar. Geri Al özelliği, kod tarafından gerçekleştirilen son komutu tersine çevirir.

ALCAD, ek işlevler sağlayarak komut dosyaları, AutoLISP ve ADS'yi geliştirir. Komut dosyaları için ALCAD, hem komut satırı girişlerini hem de fare ile yaptığınız ekran seçimlerini kaydeden bir Komut Dosyası Kaydedici içerir.

## Kayıt senaryoları

Komut Dosyası Kaydediciyi etkinleştirdikten sonra, yaptığımız her klavye girişi ve bir çizimde seçtiğiniz tüm noktalar siz Komut Dosyası Kaydediciyi durdurana kadar kaydedilir. Senaryonuzu istediğiniz zaman oynatabilirsiniz.


---

### DİKKAT

*Komut Dosyası Kaydedici araç çubuklarını, menüleri veya iletişim kutularını kullanımınızı kaydetmez. Bir komut dosyasını kaydederken bu öğeleri kullanmak öngörülemeyen sonuçlara neden olur.*


---

### Bir senaryoyu kaydetmek için

- 1 Record Script'i (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Komut Dosyası Kaydet'i (Uygulamalar'da) seçin.
  - Menüde Araçlar > Eylemleri Kaydet > Komut Dosyasını Kaydet'i seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Komut Dosyası Kaydet aracına tıklayın.
  - *recscript* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Oluşturmak istediğiniz kod dosyasının adını belirtin.
- 3 Kaydet'e tıklayın.
- 4 Klavyede komutları yazın.
 


Kod Kaydedici, tüm klavye girişlerini ve çizimde seçtiğiniz tüm noktaları kaydeder ve her şeyi kod dosyasına kaydeder.

### Kayıdı durdurmak için

- 1 Kaydı Durdur'u (  ) seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Kaydı Durdur (Uygulamalar'da) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Kayıt Eylemleri > Kaydı Durdur öğesini seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda Kaydı Durdur aracına tıklayın.
  - *Stopcript* yazın ve Enter tuşuna basın.

## Senaryoları tekrar oynatma

### Bir komut dosyasını yeniden oynatmak için

- 1 Seçmek için aşağıdakilerden birini yapın (- Şeritte Araçlar > Komut Dosyasını Çalıştır'ı (Uygulamalar'da) seçin.
- Menüde Araçlar > Eylemleri Kaydet > Komut Dosyasını Çalıştır'ı seçin.
- Araçlar araç çubuğunda, Komut Dosyası Çalıştır aracına tıklayın.
- *script* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut Dosyasını Çalıştır iletişim kutusunda, çalıştırmak istediğiniz komut dosyasının adını belirtin.
- 3 Aç'a tıklayın.  
Program, orijinal olarak kaydedilen tüm eylemleri gerçekleştirerek komut dosyasını hemen çalıştırır.

---


### Bir kod dosyasına çift tıklayın.

*ALCAD'i yüklediğinizde bir komut dosyasını otomatik olarak çağırmak için Windows Explorer'da bir komut dosyasını çift tıklayın.*

---

## Komut dosyalarının değiştirilmesi

### Ascript'e eklemek için

- 1 Kayıt Komut Dosyasını () seçmek için aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte Araçlar > Komut Dosyası Kaydet'i (Uygulamalar'da) seçin.
  - Menüde Araçlar > Eylemleri Kaydet > Komut Dosyasını Kaydet'i seçin.
  - Araçlar araç çubuğunda, Komut Dosyası Kaydet aracına tıklayın.
  - *Rescript* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Komut Dosyasını Kaydet iletişim kutusunda, Komut Dosyasına Ekle onay kutusunu seçin.
- 3 Eklenecek mevcut kod dosyasını seçin.
- 4 Kaydet'e tıklayın.
- 5 Mevcut komut dosyasını değiştirmek isteyip istemediğinizi soran komut istemi için Evet'e tıklayın.
- 6 Ek komutlar ve adımlar girmek için prosedürü tekrarlayın.



# ALCAD Programlama

ALCAD'i özelleştirmenin bir başka yolu da ALCAD içinde çalışan ve aşağıdakiler de dahil olmak üzere çeşitli programlama dillerinden herhangi birinde yazılmış özel programlar eklemektir: TX, .NET, LISP, SDS, DCL, VBA ve DIESEL.

ALCAD'de, orijinal olarak AutoCAD ile kullanılmak üzere oluşturulmuş birçok programı çalıştırabilirsiniz. Özellikle, hiçbir değişiklik yapmadan tamamen AutoLISP'de yazılmış programları kullanabilirsiniz. Ayrıca, orijinal olarak AutoCAD ile kullanılmak üzere yazılmış birçok ADS programını, ALCAD çalışma zamanı kütüphanelerini kullanarak yeniden derledikten sonra çalıştırabilirsiniz. Birçok AutoCAD üçüncü taraf programı ALCAD ile uyumludur.

---

## **Çevrimiçi Yardımı kullanın.**

*ALCAD programlama hakkında bilgi için ALCAD Geliştirici Başvurusu için çevrimiçi Yardım'a bakın.*

---

## **TX Kullanımı**

TX arayüzü, geliştiricilerin özel varlıklar ve uygulamaları oluşturması için kullanılabilir.

### **TX/IRX özel uygulamasını yüklemek için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Uygulama Yükle'yi (Uygulamalar'da) seçin.
  - Menüden Araçlar > Uygulamayı Yükle'yi seçin.
  - *apload* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - TX veya IRX dosyasını ALCAD'e sürükleyip bırakın.
- 2 Uygulama Dosyalarını Yükle iletişim kutusunda Dosya Ekle'ye tıklayın.
- 3 Yükleme istediğiniz TX veya IRX dosyasını seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

### **TX/IRX özel uygulamasını çalıştırmak için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Uygulama Yükle'yi (Uygulamalar'da) seçin.
  - Menüden Araçlar > Uygulamayı Yükle'yi seçin.
  - *apload* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Uygulama Dosyalarını Yükle iletişim kutusunda, çalıştırmak istediğiniz rutini seçin (seçili olan tek rutin olduğundan emin olun) ve ardından Yükle'ye tıklayın.

### Daha fazla bilgi için

- Örnek TX ve IRX uygulamalarına bakın.
- TX ve IRX için ALCAD Yardım'ın Geliştirici Başvurusu bölümünde bulunan çevrimiçi belgeleri okuyun.

### NET uygulamalarını kullanma

ALCAD, .NET programlama dilini iki şekilde destekler:

- .NET Classic - AutoCAD tarafından kullanılan .NET arayüzüyle daha yakından eşleşir.
- COM tabanlı .NET - ALCAD tarafından desteklenen ilk .NET arayüzü.

### Bir .NET özel uygulaması hazırlamak için

1 .NET uygulamasında, Intelli- CAD'de şu şekilde tanımlanan IICadPlugin arayüzünü devralın:

```
public arayüz IICadPlugin
{
    void PluginLoaded(object sender, EventArgs e);
    void PluginUnLoading(object sender, EventArgs e);
}
```

PluginLoaded() eklenti yüklendiğinde çağrıldığında, gönderen argümanı birlikte çalışmak için bir COM Interop model sınıfı ALCAD.Application'dır (bir sınıf üyesi olarak saklanır) ve PluginUnLoading() eklenti boşaltılmadan hemen önce çağrılır.

### Bir .NET Classic özel uygulamasını yüklemek için

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Menüde Araçlar > Klasik .NET Uygulamasını Yükle'yi seçin.
  - *netload* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Bir Montaj Aç iletişim kutusunda, yüklemek istediğiniz .NET .dll dosyasını seçin ve ardından Aç'ı tıklatın.

### ALCAD başladığında .NET Classic özel uygulamasını otomatik olarak yüklemek için

- 1 Dosyanın her satırında bir .NET eklenti dosyasının yolunu içeren ICAD.NET adlı bir ASCII dosyası oluşturun.
- 2 ICAD.NET'i ICAD.EXE ile aynı klasöre yerleştirin.
- 3 ALCAD'i çalıştırın.

### LISP rutinlerini kullanma

ALCAD, LISP programlama dilini destekler ve AutoCAD'deki LISP dilinin uygulaması ~~dn~~AutoLISP ile uyumludur. Bu, AutoCAD ile kullanılmak üzere yazılmış herhangi bir AutoLISP programını yükleyebileceğiniz ve çalıştırabileceğiniz anlamına gelir.

## Bir LISP rutini yüklemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Uygulama Yükle (Uygulamalar içinde) ögesini seçin.
  - Menüden Araçlar > Uygulamayı Yükle'yi seçin.
  - *apload* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
  - LISP dosyasını ALCAD'e sürükleyip bırakın.
- 2 Uygulama Dosyalarını Yükle iletişim kutusunda Dosya Ekle'ye tıklayın.
- 3 Yükleme istediğiniz LISP dosyasını seçin ve ardından Aç'a tıklayın.
- 4 Tamam'a tıklayın.

---

### Komut çubuğundan LISP rutinlerini yükleyin.

*Komut çubuğuna (load "d:/path/routine.lsp") yazın, parantezleri ve tırnak işaretlerini eklediğinizden emin olun; burada d:/path LISP rutininin bilgisayarınızda bulunduğu sürücü ve yol, routine.lsp ise LISP rutin dosyasının adıdır.*

---

## Bir LISP rutinini çalıştırmak için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Uygulama Yükle'yi (Uygulamalar'da) seçin.
  - Menüden Araçlar > Uygulamayı Yükle'yi seçin.
  - *apload* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Uygulama Dosyalarını Yükle iletişim kutusunda, çalıştırmak istediğiniz rutini seçin (seçili olan tek rutin olduğundan emin olun) ve ardından Yükle'ye tıklayın.

Bazı LISP rutinleri, doğrudan komut çubuğuna rutinin adını yazarak veya bir anahtar sözcük yazarak çalıştırabileceğiniz şekilde oluşturulur. Uygulama Dosyalarını Yükle iletişim kutusundan LISP rutinini çalıştırmayı denediğinizde hiçbir şey olmuyorsa, Görünüm > Ekran > Komut Çubuğu veya Görünüm > Ekran > Komut Geçmiş Penceresi'ni seçerek komut çubuğunun veya Komut Geçmiş penceresinin ekranını açın ve aşağıdakine benzer bir giriş arayın:

```
D:\path\routine.lsp
C:KEYWORD yükleniyor
```

burada *D:\path\routine.lsp*, LISP rutininin tam sürücüsü, yolu ve dosya adıdır. LISP rutininin nereye yüklendiğini gösteren satırları bulmak için komut çubuğunda veya Komut İstemi Geçmiş penceresinde birkaç satır geriye gitmeniz gerekebilir. C sürücüsü tanımlamasından sonra görünen rutinin adını veya anahtar sözcüğü yazarak LISP rutinini çalıştırabilirsiniz.

Örneğin, *drawbox.lsp* adında bir LISP rutini yüklediyseniz ve komut çubuğunda veya Komut İstemi Geçmişi penceresinde *C:DRAWBOX* tasarımını görüyorsanız, komut çubuğuna *drawbox* yazarak LISP rutinini çalıştırabilirsiniz.

## SDS uygulamalarını kullanma

AutoCAD uygulamalarını C veya C++ dilinde yazmak için Autodesk® ADS'yi (AutoCAD Geliştirme Sistemi) kullanır. Bu, AutoCAD'e özgü işlemlere ve çizim verilerine erişmek için bir kütüphane sağlayan bir API'dir (uygulama programlama arayüzü).

ALCAD'deki eşdeğeri SDS™, yani Solutions Development System™ olarak adlandırılır. SDS, AutoCAD'deki ADS arayüzü ile uyumlu bir C/C++ dil arayüzüdür. Komut dosyaları ve AutoLISP gibi, mevcut ADS uygulamalarınızı ALCAD'de çalıştırabilirsiniz. ALCAD CD-ROM'unda sağlanan SDS kütüphanelerini kullanarak kaynak kodunu yeniden derlemeniz veya üçüncü taraf bir satıcı tarafından yazılmış bir AutoCAD programı kullanıyorsanız, ALCAD sürümü için bu satıcıya başvurmanız yeterlidir.

ALCAD, ADS işlev adlarını SDS eşdeğerlerine göre yeniden tanımlayan *Sds.H* dosyasını sağlar. SDS, ADS tarafından bir iletişim kutusunun görünümünü tanımlamak için kullanılan AutoCAD iletişim kontrol dilini (DCL) destekler. Tüm DCL dosyalarını SDS içinde değiştirilmeden kullanabilirsiniz.

### SDS uyumluluğunun anlaşılması

ADS ve SDS arasındaki temel fark, tüm SDS işlevlerinin bir *sds\_* önekiyle sahip olması ve ADS işlevlerinin *ads\_*, *acad\_* ve *acr\_x\_* gibi çeşitli öneklere sahip olmasıdır. Bunun istisnası, *dlg\_* önekiyle sahip olan diyalogla ilgili SDS işlevleridir. ALCAD her iki öneki de kabul eder. Diğer farklılıklar aşağıdaki tabloda listelenen ek SDS işlevlerini içerir.

#### ADS eşdeğeri olmayan SDS işlevleri

SDS fonksiyon adı	Açıklama
<i>sds_grclear</i>	Çizim penceresindeki tüm grafikleri temizler; LISP ( <i>grclear</i> ) fonksiyonuna benzer.
<i>sds_name_clear</i>	Varlık adını veya seçim kümesini temizler.
<i>sds_name_equal</i>	İki varlık adının veya seçim kümesinin eşit olup olmadığını doğrular.
<i>sds_name_nil</i>	Varlık adı veya seçim kümesinin temizlenip temizlenmediğini doğrular.
<i>sds_name_set</i>	Bir varlık adını veya seçim kümesini başka bir çizime kopyalar.
<i>sds_pmtssget</i>	<i>ads_ssget</i> işlevine benzer, ancak genel "Nesne seç" istemi yerine belirli bir komut için uygun bir <del>img</del> görüntülemenizi sağlar.
<i>sds_point_set</i>	Bir noktayı bir değişkenden diğerine kopyalar. <i>sds_progresspercent</i> ilerleme çubuğunda tamamlanan yüzdeyi görüntüler. <i>sds_progressstart</i> ilerleme çubuğunu başlatır.
<i>sds_progressstop</i>	İlerleme çubuğunu sonlandırır.

**ADS eşdeğeri olmayan SDS işlevleri**

SDS fonksiyon adı	Açıklama
<i>sds_readaliasfile</i>	PGP dosyasını ALCAD'e yükler.
<i>sds_sendmessage</i>	ALCAD komut satırına bir mesaj gönderir.
<i>sds_swapscreen</i>	Ekran dışı cihaz bağlamını ekrana çevirir.

Bazı ADS işlevleri SDS'de desteklenmez: *ads\_arxload*, *ads\_arxloaded*, *ads\_arxunload*, *ads\_ssetx*, *ads\_ssGetKeywordCallbackPtr*, *ads\_ssGetOtherCallbackPtr*, *adsw\_acadMainWnd* ve *adsw\_acadDocWnd*.

**Daha fazla bilgi için**

- SDS işlevleri için çevrimiçi belgeleri okuyun.
- SDS include, header ve library dosyalarını içeren \ALCAD\Api\Sds klasörüne bakın.
- Çekirdek DCL dosyalarını içeren \ALCAD\Api\Dcl klasörüne bakın.

## DDE uygulamalarını kullanma

ALCAD, ALCAD komutlarını harici bir uygulamadan komut satırında çalıştırmanıza olanak tanıyan DDE API'sini destekler. ALCAD, bir komut dosyasını okuyan ve adım adım yürütülmesi için ALCAD'e gönderen örnek bir komut satırı uygulaması içerir.

### DDE komut dosyası yürütme örneğini görmek için

- 1 DDESample projesinin kaynak kodunu derleyin. Örnek uygulama şu adreste bulunmaktadır:  
Kaynak\ALCAD\api\DDE\Örnekler\DDESample
- 2 ALCAD'i çalıştırın.
- 3 DDESample uygulamasını VC projesine dahil edilen örnek kod dosyası ile çalıştırın.  
ALCAD sonuçları gösterir.

## DCL'yi ALCAD ile Kullanma

ALCAD, AutoCAD DCL'yi (diyalog kontrol dili) tamamen destekler. DCL, AutoLISP fonksiyonları tarafından iletişim kutularının görünümünü tanımlamak için kullanılır. Tüm DCL dosyalarını ALCAD içinde değiştirmeden kullanabilirsiniz.

## VBA Kullanımı

ALCAD, ALCAD Araçlar menüsünden ulaşılabilen entegre bir arayüz aracılığıyla Visual Basic for Applications (VBA) kullanılarak özelleştirilebilir. ALCAD, size ALCAD içinde çalışabilen kendi özel uygulamalarınızı yazma gücü veren geniş bir nesne yelpazesine sahiptir.

### Bir VBA projesi yüklemek için

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > VBA Projesini Yükle (Uygulamalar'da) öğesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Visual Basic > VBA Projesi Yükle'yi seçin.
  - *vbioload* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 Yüklenecek Visual Basic proje dosyasını (.vbi dosyası) bulun ve seçin, ardından Aç'a tıklayın.

### **Bir VBA makrosu çalıştırmak için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şerit üzerinde Araçlar > Makrolar (Uygulamalar içinde) ögesini seçin.
  - Menüde Araçlar > Visual Basic > Makrolar'ı seçin.
  - *vbarun* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 ALCAD VBA Makrosunu Çalıştır iletişim kutusunda, mevcut bir VBA makrosunun adını girin ve ardından Çalıştır'a tıklayın.

Ayrıca bu iletişim kutusundan VBA makroları oluşturabilir, silebilir ve düzenleyebilirsiniz.

### **Bir VBA makrosunu düzenlemek için**

İleri düzey deneyim seviyesi

- 1 Aşağıdakilerden birini yapın:
  - Şeritte, Araçlar > Visual Basic Düzenleyici'yi (Uygulamalar'da) seçin.
  - Menüde Araçlar > Visual Basic > Visual Basic Düzenleyici'yi seçin.
  - *vba* yazın ve ardından Enter tuşuna basın.
- 2 VBA makroları yazmak veya hata ayıklamak için Visual Basic Düzenleyicisi'ni kullanın.

### **Daha fazla bilgi için**

- Editör Yardım menüsünden ve ALCAD Yardım menüsünden ulaşabileceğiniz VBA çevrimiçi belgelerini okuyun.
- VBA'da nasıl programlama yapılacağını açıklayan birçok yayın mevcuttur.

### **ALCAD ile DIESEL Kullanımı**

ALCAD, AutoCAD DIESEL'i (Direct Interactively Evaluated String Expression Language) destekler. DIESEL, aşağıdakileri özelleştirmenize olanak tanıyan ayrı bir yorumlayıcı programlama dilidir:

- Durum çubuğu
- Menüler
- LISP fonksiyonları

### **Daha fazla bilgi için**

- DIESEL için ALCAD Yardım'dan ulaşabileceğiniz çevrimiçi belgeleri okuyun.
- DIESEL'in nasıl kullanılacağını açıklayan çeşitli yayınlar ve eğitimler çevrimiçi olarak mevcuttur.

## Sayısallaştırıcı tablet kullanma

ALCAD, TabletWorks sürücüsüyle uyumlu tabletleri destekler ve kendi tablet kaplamasına sahiptir. Tablet sürücüsünü yükleme ve işaretleme aygıtınızdaki düğmeleri kullanma talimatları için donanım belgelerinize bakın.

Tablet komutu ile üç seçenek kullanılabilir:

- **Yapılandırma** Tablet kaplamasını tabletin kendisiyle eşleştirir. ALCAD araçlarını tablet kaplamasından seçmeyi planlıyorsanız tableti yapılandırın.
- Tablet üzerindeki Harita noktalarını mutlak koordinatlarda bir çizim üzerindeki noktalara **kalibre et** Noktaları dijitalleştirmeyi düşünüyorsanız tableti kalibre edin. Bu işlem kağıt çizimleri izlemek için uygundur.
- **Tablet AÇIK/KAPALI** Tablet kalibrasyonunu (sayısallaştırıcı modu) açar ve kapatır. Takım seçimi ve sayısallaştırıcı girişi arasında geçiş yapmak için bunu kullanın. Tableti alet seçimi için kullanmak için tablet modu kapatılmalıdır.

### Tableti yapılandırma

Tableti yapılandırmaya başlamadan önce, tablet kaplamasını sekmenin plastik kapağının altına koyun ve tabletinizin talimatlarına uygun olarak hizalayın.

Tabletinizin plastik kapağı yoksa, kaplama deliklerini tabletinizdeki mandallarla hizalayın.

ALCAD, 12" x 12" ölçülerindeki tabletler için varsayılan bir yapılandırma sağlar. Varsayılanı kabul etmeyi seçerseniz, kılavuzdaki komutların doğru şekilde uygulandığını doğruladığınızdan emin olun. Varsayılan hizalama tabletiniz için çalışmazsa, yapılandırma işlemine yeniden başlamanız ve tableti kendiniz hizalamanız gerekir.

### Tableti menü girişi için yapılandırmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Menüde Araçlar > Tablet > Yapılandır öğesini seçin.
- *Tablet* yazın, Configure (Yapılandır) öğesini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

2 Tableti hizalama istemine yanıt olarak aşağıdakilerden birini yapın:

- Tabletiniz 12" x 12" boyutlarındaysa, varsayılan hizalamayı kabul etmek ve yapılandırma işlemi sonlandırmak için *Hayır*'ı seçin.
- Tableti kendiniz hizalamak için *Evet*'i seçin ve ardından 3. adımla devam edin.

3 Tablet işaretçisini kaplamanın sol üst hizalama noktasına tıklayın (☒).

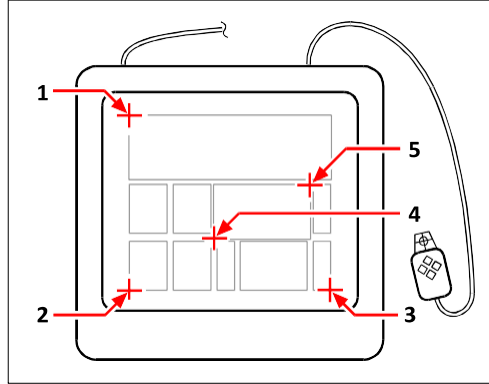
4 Tablet işaretçisini kaplamanın sol alt hizalama noktasına tıklayın (☒).

5 Tablet işaretçisini kaplamanın sağ alt hizalama noktasına tıklayın (☒).

6 Kaplamanın Çalışma Alanı alanının sol alt hizalama noktasındaki tablet işaretçisine tıklayın (☒).



- 7 Yer paylaşımının Çalışma Alanı alanının sağ üst hizasındaki tablet işaretçisine tıklayın (☎□).



Tabletinizi menü girişi için yapılandırmak üzere gösterilen sırayla noktalara tıklayın.

### Tablet modunu açmak veya kapatmak için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar > Tablet > Tablet Açık (veya Tablet Kapalı) ögesini seçin.
- *Tablet* yazın, Açık veya Kapalı ögesini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.
- Tablet modunu açmak veya kapatmak için F4 tuşuna basın.
- Tablet modunu açmak veya kapatmak için durum çubuğunda TABLET'e çift tıklayın.

### Tabletin kalibre edilmesi

Tablet kalibrasyonu için en az iki nokta belirtmelisiniz. Ancak ne kadar çok nokta belirtirseniz, tablet ve ekran noktaları arasındaki dönüşüm o kadar doğru olur. Hava fotoğrafı gibi ortogonal olmayan bir kağıt çizimini izlemeyi planlıyorsanız ek noktalar belirtmek özellikle yararlıdır.

### Dönüşüm türlerini anlama

Belirtilen nokta sayısına bağlı olarak, ALCAD için önerilen türle birlikte kullanılacak dönüşüm türleri seçeneğiniz vardır.

Dönüşüm, tablet üzerinde sayısallaştırdığınız noktalara karşılık gelen ekrandaki noktaların hesaplanmasını ifade eder.

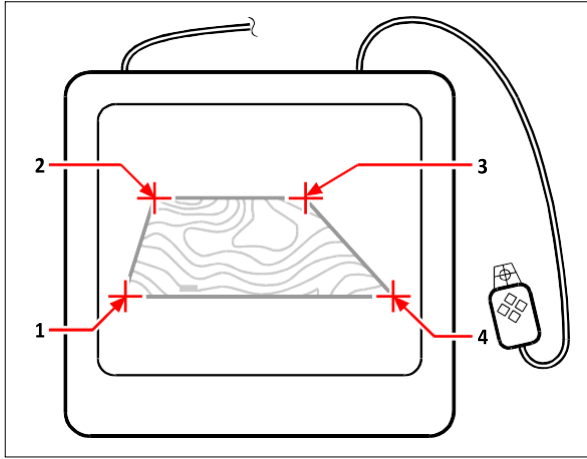
- **Ortogonal** Çizgiler arasındaki tüm açıları korur, tüm görel mesafeleri korur ve genel olarak şekilleri korur. Yalnızca iki nokta belirtirseniz, otomatik olarak bir ortogonal dönüşüm oluşturulur. Ortogonal dönüşüm türü, tablet üzerindeki sayısallaştırılmış noktalar ile ekrandaki karşılık gelen noktalar arasında en hassas eşlemeyi sağlar.

- **Affine** Paralel çizgileri korur, ancak kesişen çizgiler arasındaki açıları korumak zorunda değildir. Üç nokta belirttiyseniz, ALCAD artık bu işlemeyi tam bir ortogonal dönüşüm olarak gösteremez. Bu nedenle, tam bir afin dönüşüm veya "en uygun" ortogonal dönüşüm seçeneğiniz vardır.
- **Projektif** Paralel çizgileri veya açıları korumaz. Tam olarak dört nokta belirtirseniz, tam bir projektif dönüşüm veya "en uygun" ortogonal veya afin dönüşüm seçeneğiniz vardır.

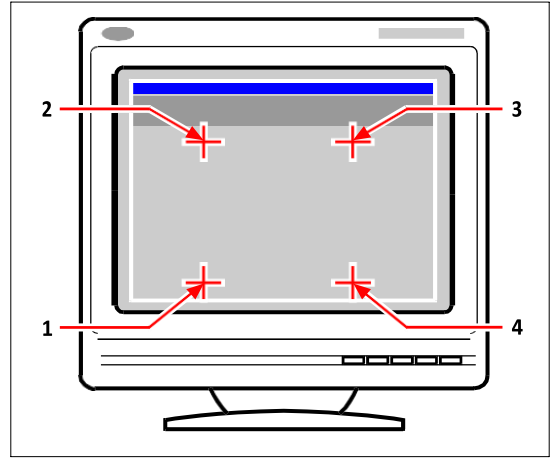
#### Önerilen ve "en uygun" dönüşüm türleri

Number of points specified	Transformation type tavsiye edilir	"Best fit" (approximate)
2	Ortogonal	Hiçbiri
3	Affine	Ortogonal
4	Projektif	Ortogonal, Afin
5-10	Hiçbiri	Ortogonal, Afin

Sayılaştırdığınız şey için uygun olmayacağını bilmediğiniz sürece önerilen türü seçin. En uygun tür her zaman en az hataya sahip olan değildir; örneğin, üç noktayı sayılaştırmak ve afin dönüşüm kalibrasyon girdilerinizin daha yakın bir temsili sağlayacak olsa bile ortogonal dönüşümü seçebilirsiniz.

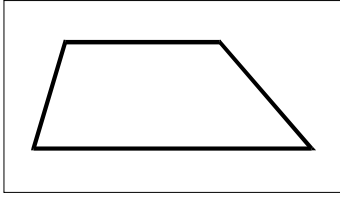


Tablet üzerinde noktalar (1, 2, 3 ve 4) seçerek sayılaştırma.

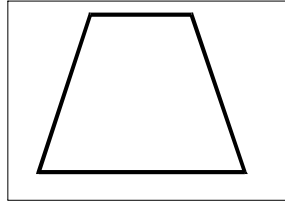


Karşılık gelen ekran koordinatları:

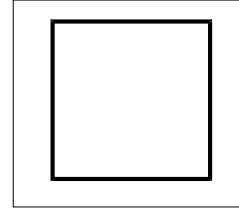
- 1 Koordinat belirtimi  $X_0, Y_0, Z_0$
- 2 Koordinat belirtimi  $X_0, Y_5, Z_0$
- 3 Koordinat spesifikasyonu  $X_5, Y_5, Z_0$
- 4 Koordinat belirtimi  $X_5, Y_0, Z_0$



Tablet üzerinde çoklu çizgi izlendikten sonra ortogonal dönüşümün ekran sonucu.



Tablet üzerinde çoklu çizgi izlendikten sonra afin dönüşümün ekran sonucu.



Tablet üzerinde çoklu çizgiyi izledikten sonra projektif dönüşümün ekran sonucu.

### Tabletinizi noktaları sayısallaştırmak üzere kalibre etmek için

1 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Araçlar > Tablet > Kalibre Et'i seçin.
- *Tablet* yazın, Calibrate (Kalibre Et) öğesini seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

2 İlk kalibrasyon noktası olarak tanımlamak için tablet üzerinde bir noktaya tıklayın.

3 ALCAD çizim penceresinde, tablette sayısallaştırdığınız noktaya karşılık gelecek bir nokta belirleyin veya komut çubuğuna koordinat değerlerini girin.

4 İkinci kalibrasyon noktası olarak tanımlamak için tablet üzerinde bir noktaya tıklayın.

ALCAD çizim penceresinde, tablet üzerinde sayısallaştırdığınız noktaya karşılık gelecek bir nokta belirleyin veya komut çubuğuna koordinat değerlerini girin. Gereken iki noktadan daha fazlasını belirtmek için, üçüncü kalibrasyon noktası olarak tanımlamak üzere tablet üzerinde bir noktaya tıklayın. En fazla 10 nokta girebilirsiniz.

5 Dönüşüm türünü seçin ve ardından Enter tuşuna basın.

### Tablet arayüzünü özelleştirme

LISP'ye aşina olmasanız bile ALCAD ile entegre LISP komutlarını kullanarak sayısallaştırıcı tablet arayüzünü özelleştirebilirsiniz. Talimatlar için ALCAD çevrimiçi Yardım'da "Tablet Arayüzünü Özelleştirme" bölümüne bakın.



# Understanding AutoCAD compatibility

ALCAD, AutoCAD ile mümkün olduğunca sorunsuz bir şekilde arayüz oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. Bununla birlikte, AutoCAD'de çalışmaya alışkın olanların uyum sağlaması gerekebilecek bazı farklılıklar vardır. Bu ek, özellikle bu kitle için bilgi sağlamaktadır.

## ***Bu bölümdeki konular***

ALCAD'de gelişmiş AutoCAD komutlarını kullanma .....	802
<i>Ek seçim setlerinin kullanılması</i> .....	803
<i>Ek ALCAD komutlarını kullanma</i> .....	804
<i>İnce komut farklılıklarını tanıma</i> .....	807
<i>Desteklenmeyen komutların ve özelliklerin tanımlanması</i> .....	808
<i>Neyin görüntülenmediğini belirleme</i> .....	809
<i>AutoCAD özelleştirmesini destekleme</i> .....	810
<i>Menü uyumluluğunu anlama</i> .....	810
<i>Özelleştirme dosyalarını içe ve dışa aktarma</i> .....	811
Programlama ALCAD .....	812
<i>ALCAD ve AutoCAD terim listesi</i> .....	814

## ALCAD'de gelişmiş AutoCAD komutlarını kullanma

ALCAD, daha fazla seçenek sunarak çeşitli AutoCAD komutlarını geliştirir. Örneğin, Shift tuşunu basılı tutarsanız, ALCAD geçici olarak ortogonal moda geçirilir; bunun dik açılarda çizim yapmak için yararlı bir özellik olduğunu göreceksiniz. Aşağıdaki tabloda gelişmiş seçeneklere sahip diğer komutların örnekleri listelenmektedir.

### Geliştirilmiş ALCAD komutları

Command	Geliştirilmiş option name	Explanation
	circleArc	Bir yayı daireye dönüştürür.
	donut2point	Hindistan cevizinin dış çapını iki seçim noktasına göre belirler.
	donut3point	Üç seçim noktası ile hindistan cevizinin dış çapını belirler.
çörek	RadTanTan	Teğet noktaları ile Hindistan cevizinin dış çapını belirler.
	lineAngle	Açıya ve ardından uzunluğa göre bir çizgi çizer.
	lineLength	Bir uzunluk ve ardından bir açı ile bir çizgi çizer.
msnapshot (mslide) ve vsnapshot (vslide)	EMF	Ekran görüntülerini geliştirilmiş meta dosya biçiminde kaydeder ve görüntüler.
msnapshot (mslide) ve vsnapshot (vslide)	WMF	Ekran görüntülerini Windows meta dosya biçiminde kaydeder ve görüntüler.
paralel (ofset)	Her iki taraf	Bir varlığı her iki tarafına paralel olarak
kopyalar. düzlem (katı)	Dikdörtgen	Herhangi bir açıda dikdörtgen bir katı
çizer. düzlem (katı)	KareHerhangi	bir açıda kare bir katı çizer. düzlem
(katı)	Üçgen	Herhangi bir açıda eşkenar bir katı çizer.
	rectangleSquare	Kare bir dikdörtgen çizer.
	rectangleRotated	Döndürülmüş bir dikdörtgen çizer.

## Ek seçim setlerini kullanma

ALCAD, AutoCAD'de bulunmayan ek seçim kümesi seçeneklerine sahiptir. Özellikle, daire seçim setinde, Kesişen Daire (CC), Dış Daire (OC) ve Window Daire (WC) seçenekleri, merkezi bir seçim noktasının aynı mesafesine (yarıçap) göre tüm varlıkları seçer.

Aşağıdaki tabloda ALCAD'deki ek seçim setleri listelenmekte ve açıklanmaktadır.

### Ek seçim seti seçenekleri

Seçim modu	Açıklama
CC	Kesişen Daire: Dairesel alan içindeki ve bu alanı geçen tüm varlıkları seçer.
D	Seçim yöntemi: Çizim Ayarları iletişim kutusunu görüntüler.
O	Dış Pencere: Dikdörtgen bir alanın dışındaki tüm varlıkları seçer; bu, Çaprazlama Çemberi seçeneğinin tersidir.
OC	Daire Dışında: Dairesel bir alanın dışındaki tüm varlıkları seçer.
OP	Çokgen Dışında: Poligon bir alanın dışındaki tüm varlıkları seçer; bu CP (Çokgen Geçişi) ve WP (Pencere Çokgeni) seçeneklerinin tersidir.
PRO	Özellikler: Alan, renk ve katman gibi belirli özelliklere sahip tüm varlıkları seçer.
WC	Pencere Çemberi: Dairesel bir alan içindeki tüm varlıkları seçer.

## Ek ALCAD komutlarını kullanma

AutoCAD komut yapısını ALCAD ile kullanabilmenize rağmen, programın kendine özgü komutları vardır. ALCAD, AutoCAD'de bulunmayan çok sayıda komut adına sahiptir, ancak bu komutların çoğunun AutoCAD'de eşdeğer bir işlevi vardır. AutoCAD eşdeğerini yazdığımızda, ALCAD takma ad sistemi doğru komutu etkinleştirir.

Örneğin, AutoCAD *ofset* komutu ALCAD *paralel* komutuyla eşleştirilir. Komut çubuğuna *ofset* veya *paralel* yazabilir ya da Değiştir > Paralel'i seçebilirsiniz.

Aşağıdaki tabloda, eşdeğer AutoCAD işlevini gerçekleştirmek için AutoCAD komut adlarının yerine kullanabileceğiniz isteğe bağlı ALCAD komut adları listelenmektedir.

### ALCAD'deki komut farklılıkları

ALCAD komutu	AutoCAD 2007 komutu	AutoCAD 2000/R14 komutu	ALCAD'de Eylem
audionote	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Varlıklara eklenmiş sesli notlar oluşturur ve oynatır.
cmdbar	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Komut penceresini konumlandırır.
Koordinat	Ctrl+D veya F6	Ctrl+D veya F6	Durum satırındaki koordinatların görüntüsünü değiştirir.
copyedata	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Genişletilmiş varlık verilerini bir varlıktan diğerine kopyalar.
özelleştirmek	araç çubuğu	araç çubuğu	Özelleştir iletişim kutusunu görüntüler.
deledata	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Bir varlıkta genişletilmiş varlık verilerini siler.
silme	silme	silme	Varlıkları çizimden kaldırır.
boyut	dim	dim	Boyut moduna geçer.
editedata	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Bir varlıkta bulunan genişletilmiş varlık verilerini düzenler.
editlen	uzatmak	uzatmak	Açık varlıkların uzunluğunu değiştirir.
editpline	pedit	pedit	Çoklu çizgileri ve çoklu kafesleri düzenler.
entprop	ddmodify ve ddchprop	ddmodify ve ddchprop	Varlık Özellikleri iletişim kutusunu görüntüler.
esnap	-osnap	-osnap	Varlık enstantanelerini komut satırından ayarlar.
expblocks	ddinsert	ddinsert	ALCAD Explorer - Bloklar öğesini görüntüler.



**ALCAD'deki komut farklılıkları (devam)**

ALCAD komutu	AutoCAD 2007 komutu	AutoCAD 2000/R14 komutu	ALCAD'de Eylem
expdimstyles	ddim	ddim	ALCAD Gezgini - Boyut Stilleri'ni görüntüler.
expfonts	stil	stil	ALCAD Gezgini - Stiller'i görüntüler.
explayers	katman	katman	ALCAD Gezgini - Katmanları görüntüler.
kaşif	ddrename	ddrename	ALCAD Explorer'ı görüntüler.
expltypes	çizgi tipi	çizgi tipi	ALCAD Explorer'ı görüntüler - Çizgi tipleri.
expucs	dducs	dducs	ALCAD Explorer - UCS'yi görüntüler.
expviews	ddview	ddview	ALCAD Gezgini - Görünümleri görüntüler.
yüz	3dface	3dface	Üç veya dört köşeli üç boyutlu yüzeyler çizer.
düzleştirmek	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Kullanıcı tarafından belirlenen yükseklikte kalınlığı sıfıra ayarlar.
yazı tipi	-stil	-stil	Metin Stili iletişim kutusunu görüntüler.
serbest el	kroki	kroki	Serbest çizim yapmaya izin verir.
idpoint	id	id	Seçilen noktanın x-, y- ve z-koordinatlarını döndürür.
inpline	xline	xline	Sonsuz uzunlukta bir çizgi çizer.
katılmak	pedit join	pedit join	Çizgileri ve yayları birleştirir.
örgü	3dmesh	3dmesh	Bir yüzey ağı çizer.
moveedata	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Genişletilmiş varlık verilerini bir varlıktan diğerine taşır.
msnapshot	mslide	mslide	Geçerli görünümün SLD, EMF veya WMF dosyasını oluşturur.
ortogonal	orto	orto	Ortogonal modu değiştirir.
paralel	ofset	ofset	Bir varlığı aparallel ofset mesafesine göre kopyalar.
uçak	katı	katı	İki boyutlu katı bir düzlem çizer.
pmthist	F2	F2	İstem Geçmişi penceresi ile grafik ekranı arasında geçiş yapar.
çoklu çizgi	pline	pline	Bir çoklu çizgi çizer.
ppreview	önizleme	önizleme	Baskının önizlemesini yapar.
Baskı	arsa	arsa	Çizimi yazdırır.

## ALCAD'deki komut farklılıkları (devam)

ALCAD	komutuAutoCAD 2007	komutuAutoCAD 2000/R14 komutu	ALCAD'de Eylem
Printstyle	plotstyle	printstyle (AutoCAD 2000'den önce geçerli değildir)	Bir yazdırma stili atar.
psetup	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Yazdırma Kurulumu iletişim kutusunu görüntüler Kutu.
qprint	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Hızlı bir şekilde mevcut seçeneksiz viewport (pencere).
reassocapp	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Geniştirilmiş varlığı yeniden ilişkilendirir bir uygulama ile veri.
recscript	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Komut Dosyası Kaydedicisini başlatır
rtrot3	dorbit	Eşdeğeri yok	Varlıkların görünümünü döndürür.
rtrotx	Eşdeğer yok	Eşdeğer yok	Varlıkların görünümünü döndürür x eksenini korurken.
rtroty	Eşdeğer yok	Eşdeğer yok	Varlıkların görünümünü döndürür y eksenini korurken.
rtrotz3	dorbit	Eşdeğeri yok	Z eksenini koruyarak varlıkların görünümünü döndürür.
saveall	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Açık olan tüm dosyaları kaydeder Çizimler.
Setcolor	colord	dcolor	Renk iletişim kutusunu görüntüler.
Setdim	ddim	ddim	Boyut Stilleri iletişim kutusunu görüntüler.
Setesnapo	snapo	snap	Koordinat Girdisi sekmesi görüntülenen Çizim Ayarları iletişim kutusunu görüntüler.
setlayerai_molcai	_molc	Geçerli katmanı,	seçilen varlığın katmanına göre ayarlar.
ayarlar	Eşdeğeri yokEşdeğeri	yok	DrawingSettings'i görüntüler iletişim kutusu.
Setucsd	ducsd	duc	Kullanıcı Koordinat Sistemleri iletişim kutusunu görüntüler.
setvpoint	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Önceden Ayarlanmış Bakış Açılarını görüntüler iletişim kutusu.
stopcript	Eşdeğeri yokEşdeğeri	yok	Komut dosyasını çalıştırmayı durdurur.
tipofday	Eşdeğeri yok	Eşdeğeri yok	Günün İpucünü görüntüler.

Undelete

oops

oops

Restoreshelast deleted  
varlık.

Vba

vbaide

vbaide

Visual Basic  
Uygulamaları  
düzenleyicisini açın.

**ALCAD'deki komut farklılıkları (devam)**

ALCAD komutu	AutoCAD 2007 komutu	AutoCAD 2000/R14 komutu	ALCAD'de Eylem
viewctl	ddvpoint	ddvpoint	Etkileşimli bir iletişim kutusu aracılığıyla üç boyutlu görüntüleme yönünü ayarlar.
bakış açısı	vpoint	vpoint	Komut satırı aracılığıyla üç boyutlu görüntüleme yönünü ayarlar.
vsnapshot	vslide	vslide	Geçerli görünüm alanında bir SLD, EMF veya WMF dosyası görüntüler.

## İnce komut farklılıklarını tanıma

Aşağıda listelenen komutlar ALCAD'de Auto-CAD'den biraz daha farklı çalışır.

**Komut işlevi farklılıkları**

ALCAD command	AutoCAD command	Function in ALCAD
cal	cal	Windowscalculator'ı görüntüler.
pan	-pan	Alansal zamanlı kaydırma yerine avektör kaydırma gerçekleştirir.
yakınlaştırma	-zoom	Alansal-zamanlı yakınlaştırma yerine asteppedzoom gerçekleştirir.

## Desteklenmeyen komutları ve özellikleri belirleme

Aşağıdaki tabloda gösterildiği gibi, birkaç AutoCAD komutu ve özelliği IntelliCAD'in bu sürümünde desteklenmemektedir.

### ALCAD tarafından desteklenmeyen AutoCAD komutları

2008	<p><b>Özellikler</b> Bilgi Merkezi</p> <p><b>Komutlar:</b> <i>annoupdate, attipedit, dataextraction, datalink, datalinkupdate, dimbreak, diminspect, dimspace, dwflayers, freeweb, freespot, +layer, recoverall, renderexposure, targetpoint</i></p>
2007	<p><b>Özellikler:</b> Gölge özelliği</p> <p><b>Komutlar:</b> <i>planar</i></p>
2005	<p><b>Özellikler:</b> Seçime Yakınlaştırma, Tablolar, Kırpma Kapakları ve Sac Seti Yöneticisi</p> <p><b>Komutlar:</b> <i>archive, assistclose, markup, newsheetset, opendwfmarkup, sheetset, table and -table, tableedit, tableexport, tablestyle, taskbar, tinsert, updatefield, viewplotdetails</i></p>
2004	<p><b>Özellikler:</b> Ctrl + O Temiz Ekran, Hata Raporlama, Referans Yöneticisi, Arka Plan Yazdırma ve Çeşitli Yazdırma Stili Özellikleri (Dithering, Gri Tonlama, Tarama, Uyarlanabilir, Satır Sonu Stilleri, Satır Birleştirme Stilleri, Dolgu Stilleri)</p> <p><b>Komutlar:</b> <i>3dorbitctl, jpgout, pngout, tifout</i></p>
2002	<p><b>Özellikler</b> Bugün penceresi</p> <p><b>Komutlar:</b> <i>attext ve eattext</i></p>
2000	<p><b>Özellikler:</b> Paralel Entity Snap, UCS ve Yükseklik Ayarları ile Viewports, AutoTrack, Gerçek Renkli Raster Çıkışı</p> <p><b>Komutlar</b> <i>3dclip, 3ddistance, 3dswivel, 3dzoom, blockicon, camera, dbclose, dbconnect, adcclose, adcenter, adcnavigate, layoutwizard, model, olescale, partalload, partialopen, pasteorig, pcinwizard, plottermanager, psetupin, qleader, shademode, ucsman, vbaman, vlisp, and whohas</i></p>
R14	<p><b>Özellikler:</b> İzleme Noktaları ve Komut Çubuğu Dosya Açma</p> <p><b>Komutlar:</b> <i>xbind, rectang ve qdim</i></p>
R13	<p><b>Komutlar:</b> <i>arx, dsviewer, dxbin, edge, mledit, treestat ve wmfopts</i></p>
Gelişmiş AutoCAD modülleri	<p><b>ACIS komutları (katı modelleme):</b> <i>ameconvert, soldraw, solprof, solview</i></p> <p><b>ASE komutları (AutoCAD SQL uzantısı):</b> <i>aseadmin, aseexport, aselinks, aserows, aseseselect ve asesqled</i></p> <p><b>İnternet komutları:</b> <i>listurl, openurl, saveurl ve selecturl</i></p>

**ALCAD tarafından desteklenmeyen AutoCAD komutları****Manzara komutları:** *Isedit, Islib ve Isnew***PostScript komutları:** *psdrag, psfill, psin ve psout***Render commands:** *fog, matlib, replay, saveimg, scene, setuv, showmat, istatistikler, şeffaflık, 3dsin ve 3dsout*

## Neyin gösterilmediğini belirleme

AutoCAD proxy varlıklarını içeren bir çizim ALCAD'e yüklendiğinde, program aşağıdaki mesajı görüntüler: "Bu çizim görüntülenmeyecek bir veya daha fazla varlık içeriyor. Bu varlıklar saklanacak ve çizime geri kaydedilecektir."

Aşağıdaki tablo, hangi AutoCAD nesnelerinin ALCAD'de görüntülenmediğini tanımlar.

**AutoCAD nesnelere ALCAD'de görüntülenmiyor**

AutoCAD nesnesi	Açıklama
Arcalignedtext	Bir yayın eğrisi boyunca hizalanmış metin. Kamera Bir kameranın bir çizime yerleştirildiği nokta.
Işık	Bir ışığın bir çizime yerleştirildiği nokta.
Readtext	Çizimde görüntülenene ancak harici bir dosyada bulunan dinamik olarak bağlı metin.
Masalar	Tablolar anonim bloklar olarak görüntülenir ancak düzenlenemez.

**Bir çizimdeki tüm vekilleri seçin.**

Seçin yazın, *Filtre'yi seçin ve ardından Proxy'yi seçin.*

## AutoCAD özelleştirmesini destekleme

Aşağıdaki tabloda ALCAD'in AutoCAD özelleştirme dosyalarını destekleme yolları listelenmekte ve açıklanmaktadır.

### AutoCAD özelleştirme dosyalarının ALCAD desteği

Dosya uzantısı	Açıklama
LIN	Desteklenir: Metin ve şekiller içeren çizgi tipleri ve karmaşık çizgi tipleri. MNU ve MNS Desteklenir: Araç çubuğu ve menü makroları. Desteklenir: ***POPO, ***POPn ve ***TOOLBAR bölümleri. Desteklenmez: ***TABLET, ***BUTONLAR, ***EKKRAN, ***AUX ve ***ICON bölümleri.
MIN	Desteklenmiyor: Çok satırlı tanım dosyası AutoCAD <i>mline</i> tarafından kullanılır Komuta.
PAT	Desteklendi: Hatch desenleri.
PGP	Desteklenir: Komut takma adları. Desteklenmiyor: Harici komutlar.
PSF	Desteklenmiyor: PostScript dolgu deseni dosyası AutoCAD <i>psfill</i> tarafından kullanılır Komuta.
SHP ve SHX	Desteklenir: Metin yazı tipleri ve şekilleri. SLD Desteklenir: Slayt dosyaları.
UNT	Desteklenir: Değerleri bir ölçü biriminden diğerine çevirmek için LISP(cvunit) ve SDS sds_cvunit fonksiyonları tarafından kullanılan birim çeviri dosyası.

## Menü uyumluluğunu anlama

MNU dosyaları tüm AutoCAD sürümleri tarafından oluşturulan menü dosyalarıdır ve MNS dosyaları AutoCAD Sürüm 13, 14 ve 2000'e dahildir. ALCAD, menü makroları AutoLISP kodu içerdiğinde bile her iki dosya biçimini de okur. Bu özellik, mevcut AutoCAD menülerinizi kullanmaya devam etmenizi sağlar

### AutoCAD MNU ve MNS dosyalarındaki belirli bölümler için ALCAD desteği

Menü bölümü	Tanım	ALCAD desteği
***POPO	İmleç menüsü	Desteklenen
***POPn	Açılır menüler	Desteklenen
***AUXn	Yardımcı menüler	Desteklenmiyor
***BUTONn	Düğme menüleri	Desteklenmiyor
***İKON	Simge menüleri	Desteklenmiyor
***EKKRAN	Ekran menüleri	Desteklenmiyor
***TABLETn	Tablet menüleri	Desteklenmiyor

## Özelleştirme dosyalarını içe ve dışa aktarma

Uygun dosyayı içe aktararak AutoCAD'deki takma adları ve menü dosyalarını kullanmaya devam edebilirsiniz. Özelleştir iletişim kutusunu kullanarak AutoCAD özelleştirme dosyalarını içe aktarabilir ve ALCAD formatlarını dışa aktarabilirsiniz. Aşağıdaki tabloda listelenen tüm dosyalar ASCII biçimindedir, yani bunları Not Defteri gibi bir metin düzenleyiciyle görüntüleyebilir ve düzenleyebilirsiniz.

### Dosyaları özelleştirme

Özelleştirme içe	aktarma Dosya biçimleri	Dosya formatlarını dışa
Takma Adlar	PGP: AutoCAD takma adları ICA: ALCAD takma adları ICA: ALCAD takma adları	PGP: AutoCAD takma adları
Klavye	ICK: ALCAD klavye	ICK: ALCAD klavye
Menüler	MNU: Tüm AutoCAD menüleri MNS: AutoCAD R13, R14 ve 2000 menüleri ICM: ALCAD menüsü	ICM: ALCAD menüsü
Araç Çubukları	MNU: Tüm AutoCAD menüleri	Hiçbiri

*İPUCU Araç çubuğu özelleştirmelerini bir MNU dosyasına manuel olarak ekleyebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. "Araç çubuklarını özelleştirme" sayfa 749.*



## ALCAD Programlama

ALCAD, diğer tüm yazılımlardan daha fazla AutoCAD uygulama programlama arayüzünü (API) destekler, ancak AutoCAD API'lerinin tümü ALCAD'de mevcut değildir. Aşağıdaki tabloda ALCAD'in desteklediği AutoCAD API'leri özetlenmektedir.

### AutoCAD programlama arayüzünün ALCAD desteği

AutoCAD programlama arayüzü	ALCAD desteği
Betikler (SCR dosyaları)	Desteklenen
AutoLISP (LSP dosyaları)	Desteklenen
Diyalog Kontrol Dili (DCL dosyaları)	Desteklenen
AutoCAD Geliştirme Sistemi (ADS)	Desteklenir; kaynak kodu yeniden derlenmelidir
Visual Basic Uygulamaları (VBA)ALCAD sürümünüze bağlı olarak	desteklenir
Doğrudan Etkileşimli Olarak Değerlendirilen StringExpression Dili (Diesel)	Desteklenen
AutoCAD SQLInterface (ASI)	Desteklenmiyor
Autodesk® Threaded Language Application System Toolkit (Atlas)	Gerekli değil
AutoCAD Çalışma Zamanı Uzantısı (ARX)	Desteklenmiyor

### AutoLISP uyumluluğunu anlama

ALCAD, kullanışlı bulacağınız LISP işlevleri ekler. Aşağıdaki tabloda ALCAD LISP'ye özgü işlevler listelenmektedir.

### Ek ALCAD LISP fonksiyonları

Benzersiz LISP işlevi	Tanım
(log10)	Log tabanı 10'u döndürür.
(lpad)	Bir metin dizesini sola doğru boşluklarla doldurur.
(rpad)	Bir metin dizesini sağa doğru boşluklarla doldurur.
(tan)	Tanjantı döndürür.
(trim)	Bir dizeden boşlukları keser.

Tüm ALCAD LISP fonksiyonları AutoLISP fonksiyonları ile tamamen uyumlu değildir. Aşağıdaki tablo, AutoLISP işlevleriyle kısmen uyumlu olan ALCAD LISP işlevlerini tanımlamaktadır.

#### Kısmen uyumlu LISP fonksiyonları

LISP işlevi	Açıklama
(menucmd)	<i>P0</i> (imleç menüsü), <i>P1</i> ila <i>P16</i> (açılır menüler) ve <i>M/yi</i> (dizel ifadeler) destekler, ancak <i>A</i> (yardımcı menüler), <i>B</i> (düğme menüleri), <i>I</i> (simge menüleri), <i>S</i> (ekran menüsü) veya <i>T</i> (tablet menüleri).
(print1)	\U+00B0 (derece sembolü) ve M+Nxxxx (çok baytlı Unicode dizileri) gibi Unicode karakterlerini desteklemez.
(ssget) ve (ssadd)	Ek seçim modlarını destekler: CC = Kesişen Daire O = Dış OC = Dış Daire OP = Dış Çokgen PO = POint PRO = Özellikler

Buna ek olarak, ALCAD LISP tüm AutoLISP işlevlerini desteklemez. Aşağıdaki alanlar ALCAD LISP tarafından desteklenmez:

- (acdmenableupdate), (acet-attsync), (acet-layerpmode), (acet-layerp-mark), (acet-laytrans), (acet-ms-to-ps), (acet-ps-to-ms), (defun-q), (defun-q-list-ref), (defun-q-list-set), (entmakex), (initdia), (namedobjdict), (ssnamex) ve (tablet)
- ARX uygulamalarını çalıştıran ARX ile ilgili işlevler
- (dict) ile ilgili işlevler
- AutoCAD varlıklarını harici veritabanı kayıtlarına bağlayan SQL ile ilgili işlevler. Bu fonksiyonlar ase\_ ile başlar, örneğin, (ase\_lsunite) ve (ase\_docmp)

## ALCAD ve AutoCAD terim listesi

### Terimlerin listesi

ALCAD terimi	AutoCAD kullanıcıları için anlamı
commandbar	komut istemi alanı uzunluğu düzenleuzat entityobject
entity	snapobject snap
varlık snap hassasiyeti	diyafram açıklığı
sabit nitelik	sabit nitelik takip etdevam et freehandsketch
gizli nitelik	görünmez öznitelik infinetelineXLine insertdraw ortogonalortho paraleloffset
uçak	katı (2D)
önceden tanımlanmış nitelik	ön ayar niteliği printplot styleplot style
print	metin ekranı
istem	kutusubağlam menüsü
İstem Geçmiş penceresi	metin ekranı
referans ızgarası	ızgara
nokta çitçit	düğüm çitçit
anlık görüntü	slayt (SLD)
doğrulama niteliği	özniteliği doğrula

**2D** x- ve y-koordinatları ile tanımlanan iki boyutlu konumlar.

**3D** x-, y- ve z-koordinatları ile tanımlanan üç boyutlu konumlar.

**3D katılar** Üç boyutlu ACIS varlığı.

**mutlak koordinatlar** Kullanıcı koordinat sisteminin başlangıç noktasına göre tanımlanan koordinatlar. *Ayrıca bkz. koordinat sistemi, koordinatlar, orijin, bağlı koordinatlar, kullanıcı koordinat sistemi ve Dünya Koordinat Sistemi.*

**ActiveX** Bir kaynak belgenin bir kopyasının gömüldüğü veya bir kaynak belgeye bir işaretçinin bir hedef belgeye bağlandığı farklı programlar arasında bilgi alışverişi için bir mekanizma. *Ayrıca bkz. gömme ve bağlantı.*

**dar açılar** 90 dereceden daha az açılar.

**alias** Bir ALCAD komutu için kısaltma veya alternatif sözcük.

**Hizalanmış boyut** Bir varlığa paralel olarak hizalanan veya herhangi bir açıda iki nokta arasındaki mesafeyi ölçen boyut.

**açı** Derece veya radyan ~~ölçülen~~ ölçülen, paralel olmayan iki doğrusal varlık arasındaki yön farkı.

**Açısal boyut** İki çizgi arasındaki açıyı ölçen veya bir yay tarafından yönlendirilen boyut.

**açısal birim** Açılar için ölçü birimi. Açısal birimler ondalık derece, derece/dakika/saniye, grad ve radyan cinsinden ölçülebilir.

**ek açıklama** Bir çizime eklenen herhangi bir metin, boyut, tolerans veya not.

**ANSI** Amerikan Ulusal Standartlar Enstitüsü'nün kısaltması. Metin bağlamında, bilgisayar destekli taslak hazırlamada kullanılan ANSI tarafından tanımlanan standart bir karakter kümesi.

**yay** Bir daire veya elipsin bir parçası.

**alan** Düzlemsel bir bölgenin veya bir varlık içindeki hesaplanan alanın ölçümü.

**dizisi** Seçilen varlıkların dairesel veya dikdörtgen bir düzende birden çok kopyası.

**ASCII** American Standard Code for Information Interchange'in kısaltması, yazdırılabilir alfanümerik karakterlere, noktalama işaretlerine ve sembollere numara atamak için yaygın olarak kullanılan bir sistem.

**öznitelik** Belirli metin veya sayısal bilgiler içeren bir blok bileşeni. Bir öznitelikte bulunan bilgileri çizimden harici bir veritabanına kopyalayabilirsiniz.

**nitelik tanımı** Bir ad, bilgi istemi, görüntüleme özellikleri ve varsayılan metinden oluşan ve bir bloğa dahil edildiğinde, blok bir çizime eklendiğinde bir nitelik oluşturan bir varlık.

**öznitelik adı** Blok içindeki bir özniteliği tanımlayan metin.

**öznitelik metni** Bir blok içinde bir özniteliğin bilgilerini içeren metin.

**B-spline eğrisi** *Bkz. spline.*

**Temel nokta** Bir varlık üzerinde referans veya ekleme noktası olarak hizmet veren bir nokta. Göreceli mesafeleri belirlerken bir referans noktası.

**taban çizgisi** Metin karakterlerinin üzerinde durduğu çizgi. Tek tek karakterlerin alçaltıcıları taban çizgisinin altına düşer.

**taban çizgisi boyutu** Aynı taban çizgisi orijinininden ölçülen çoklu paralel boyutlar.

**bind** Harici olarak referans verilen bir çizimi standart bir blok tanımına dönüştürmek için.

**blips** Bir nokta seçtiğinizde bir çizimde görüntülenen geçici ekran işaretçileri. *İşaretleyici blips olarak da adlandırılır.*

**blok** Tek bir varlık oluşturmak üzere gruplandırılmış bir veya daha fazla varlık. *Ayrıca bakınız iç içe blok.*

**blok tanımı** Bir blok oluşturulurken birlikte gruplanan ad, temel nokta ve varlıklar.

**sınır çoklu çizgisi** Tek bir kapalı varlık veya kesişen birden fazla varlık tarafından sınırlanan seçili bir alan.

**BYBLOCK** Bir varlığın, kendisini içeren herhangi bir bloğun rengini, çizgi tipini, çizgi ağırlığını veya yazdırma stilini devraldığı bir özelliktir.

**BYLAYER** Bir varlığın ilişkili katmanının rengini, çizgi tipini, çizgi ağırlığını veya baskı stilini devraldığı özellik.

**CAD** Bilgisayar destekli tasarımın kısaltması.

**Kartezyen koordinatlar** Üç boyutlu uzaydaki konumları tanımlamak için üç dik eksen (x, y ve z) kullanılarak tanımlanan koordinatlar. **Silindirik koordinatlar**, **kutupsal koordinatlar** ve **küresel koordinatlara da bakınız.**

**merkez çizgisi** Bir dairenin veya yayın merkezini belirtmek için kullanılan, genellikle bir merkez işareti ve dairenin veya yayın çapının biraz ötesine uzanan çizgilerden ~~birisi~~

**merkez işareti** Bir dairenin veya yayın merkezini işaretleyen çarpı işareti.

**pah** İki çizgi arasında eğimli bir kenar.

**akor** Bir daire veya yay üzerinde iki noktayı birleştiren çizgi.

**çevre** Bir daire etrafındaki mesafenin ölçümü.

**kapalı** Bir varlığın başlangıç noktası ile bitiş noktasının aynı olduğu durum.

**renge bağlı yazdırma stili tablosu** Varlıkların atanan renklerine göre nasıl yazdırılacağını belirleyen yazdırma stilleri koleksiyonu. **Yazdırma stili tablosuna bakın.**

virgülle ayrılmış Bir alanın sonunu temsil etmek için virgülle ayrılmış veriler.

**komut çubuğu** ALCAD komutlarını yazdığımız ve istemleri ve diğer program mesajlarını görüntülediğiniz yerleştirilebilir bir pencere.

**koni** Dairesel şeklin üstünde veya altında bir tepe noktasının bulunduğu ve tepe noktası ile dairesel şekil arasına bir yüzeyin uygulandığı üç boyutlu bir varlık.

**bitişik** Bağlı, kesintisiz veya kesintisiz. Aynı uç noktayı paylaşan varlıklar.

**devam eden boyut** Mevcut bir boyutun önceki uzatma çizgisinden ölçülen ve uç uca yerleştirilmiş iki veya daha fazla boyutla sonuçlanan bir boyut.

**kontrol noktası** Bir spline tanımlamak için kullanılan bir nokta.

**Coons yaması** Üç veya dört sınır eğrisi arasında enterpole edilmiş bir yüzey.

**koordinat filtresi** Yeni bir bileşik nokta oluşturmak için farklı noktalardan ayrı ayrı x-, y- ve z-koordinat değerlerini çıkaran bir işlev.

**Koordinat sistemi** Çizim alanını bir orijine (0,0,0) ve orijinde kesişen bir dizi eksene göre temsil eden bir noktalar sistemi. İki boyutta, x ve y eksenleri sırasıyla yatay ve dikey yönleri temsil eder. Üç boyutta, z ekseni iki boyutlu xy düzleminin üstündeki ve altındaki konumları temsil eder. Çizimdeki konumlar iki boyutlu ve üç boyutlu dikdörtgen (Kartezyen) koordinatlar, iki boyutlu kutupsal koordinatlar, ~~üç boyutlu~~ ~~kutup~~ (silindirik) koordinatlar ve üç boyutlu küresel koordinatlar kullanılarak temsil edilebilir. *Ayrıca bkz. kutupsal koordinatlar, bağlı koordinatlar, küresel koordinatlar, kullanıcı koordinat sistemi ve Dünya Koordinat Sistemi.*

**Koordinatlar** İki boyutlu veya üç boyutlu uzayda bir konumu belirleyen değerler kümesi. *Ayrıca bkz. mutlak koordinatlar, Kartezyen koordinatlar, kutupsal koordinatlar, görelî koordinatlar ve küresel koordinatlar.*

**eş düzlemlî** Aynı düzlem içinde uzanan.

**artı işareti** İmleç konumunda kesişen iki veya üç çizgiden oluşan bir imleç.

**Çapraz tarama** Bir alanı eşit aralıklı dik çizgilerden oluşan bir desenle doldurmak için. *Ayrıca bkz. tarama.*

**kesişen daire** Dairesel bir seçim penceresinin sınırları içinde bulunan veya bu sınırları geçen varlıkları seçen bir varlık seçme yöntemi.

**çokgen geçişi** Çokgen seçim penceresinin sınırları içinde bulunan veya bu sınırları geçen varlıkları seçen bir varlık seçim yöntemi.

**kesişen pencere** Dikdörtgen bir seçim penceresinin sınırları içinde bulunan veya bu sınırları geçen varlıkları seçen bir varlık seçim yöntemi.

**Küp** Uzunluk, genişlik ve yüksekliğin eşit olduğu kutulu, üç boyutlu, geometrik şekil.

**imleç** Ekrandaki ekleme noktası sembolü. İmlecın görünümü geçerli göreve bağlı olarak değişir.

**eğri** Doğrusal ve yay parçalarından oluşan düzgün, sürekli bir yol. Eğri türleri arasında yaylar, spline'lar, daireler ve elipsler bulunur.

**Silindirik koordinatlar** Üç boyutlu uzayda bir noktayı orijinden uzaklığına,  $xy$  düzlemindeki açısına ve  $z$ -koordinat değerine tanımlayan koordinatlar. **Kutupsal koordinatlar** ve **küresel koordinatlara da bakınız.**

**Referans çizgisi ölçülendirmesi** *Bkz. koordinat ölçülendirmesi.*

**varsayılan ilk** veya önceden tanımlanmış bir ayar.

**detach** Bir çizimden harici bir referansı kaldırmak için. *Ayrıca bkz. harici referans.*

**çap** Bir daire veya küre boyunca olan mesafe.

**sayısallaştırıcı tablet** Elektronik bir ped ve fareye benzer bir el işaretçisi içeren bir donanım giriş cihazı. Sayısallaştırıcı tablet iki amaca hizmet eder: (1) Ekran alanınızı boşaltırken tüm araçlara aynı anda erişim sağlayarak altlığa iliştirilmiş kağıt gösterimlerinden (kaplama olarak adlandırılır) araçları seçebilirsiniz; ve (2) altlığa iliştirilmiş kağıt çizim, fotoğraf veya plan üzerindeki noktalara karşılık gelen dijital noktaları bilgisayara girebilirsiniz.

**boyut** Yükseklik veya genişlik gibi bir ölçüm. Taslak hazırlama bağlamında, bir ölçümü belirtmek için kullanılan bir dizi çizgi, ok ucu ve metin.

**boyut stili** Boyutun görünümünü belirleyen adlandırılmış bir boyut değişkeni ayarları grubu. Yeniden kullanmak için birden fazla boyut stili kaydedebilirsiniz.

**boyut metni** Ölçüm değeri. Boyut metni örnekleri, düzeltmeleri, toleransları ve diğer ek açıklamaları içerebilir.

**boyut metni döndürme**  $x$  eksenini ile **boyut metni** taban çizgisi arasındaki derece cinsinden açı.

**boyut toleransı** Bir boyutun izin verilen varyasyonunu belirten bir değer (+ veya -  $n$ ).

**çanak** Bir kürenin alt yarısı. *Ayrıca bkz. kubbe.*

**yer deęiřtirme noktası** Varlıklar taşınırken veya kopyalanırken bir temel veya referans noktasının yer deęiřtireceęi nokta.

**mesafe** İki nokta arasındaki boşluk ölçüsü.

**yerleřtir** Bir araç çubuęunu veya komut çubuęunu çizim penceresinin kenarına, yerine kilitleneceęi şekilde konumlandırmak için. *Ayrıca bkz. yüzdürme.*

**kubbe** Bir kürenin üst yarısı. *Ayrıca bkz. çanak.*

**donut** Çoklu çizgi olarak oluşturulan içi dolu daire

veya düz halka. **drawing extents** *Bkz. extents.*

**çizim limitleri** *Bkz. limitler.*

Çizim **birimi** Bir çizimde kullanılan doğrusal ölçüm sistemi. Kullanıcı, bir inç, bir santimetre, bir ayak veya bir metre gibi bir çizim biriminin neyi temsil ettięini belirler.

Autodesk Design Web'in kısaltması olan **DWF** Φορματ™, iki boyutlu veya üç boyutlu çizimleri bir Web tarayıcısında görüntülemek ve ücretsiz Autodesk® yazılım ve araçlarını kullanarak incelenmek üzere dağıtmak için kullanılan bir dosya formatıdır.

**.dwg** CAD programları tarafından DWG formatındaki çizim dosyalarını saklamak için kullanılan standart bir dosya uzantısı.

**.dwt** CAD programları tarafından, yeni bir çizim oluştururken kullanabileceğiniz önceden tanımlanmış ayarları içeren çizimler olan çizim şablonlarını saklamak için kullanılan standart bir format. *Ayrıca bkz. şablon.*

**DXF** Çizim Deęiřim Formatı kısaltması, çoęu CAD programı arasında dosyaları içe ve dışa aktarmak için kullanılan standart bir ASCII veya ikili dosya formatıdır.

**yükseklik** xy düzleminde ölçülen z deęeri. Pozitif deęerler xy düzleminin üzerindedir; negatif deęerler xy düzleminin altındadır.

**embed** Farklı programlar arasında bilgi alışveriři için kullanılan ve kaynak belgenin bir kopyasının hedef belgede saklandığı bir teknik. *Ayrıca bkz. ActiveX ve bağlantı.*

**EMF** Enhanced Metafile'in kısaltması, řu tür ve uzantıya sahip bir dosya biçimi .emf. Windows 98'in yerel bir dahili dosya formatıdır. EMF hem raster hem de vektör bilgilerini ve 24 bit RGB rengini destekler. Windows tabanlı programların çoęu bu formatı destekler.

**bitiř noktası** Bir çizimin veya eęrinin bittięi nokta.

**varlık** Bir çizimdeki herhangi bir tek temel öęe. Varlıklar yayları, nitelikleri, blokları, daireleri, boyutları, elipsleri, eliptik yayları, sonsuz çizgileri, çizgileri, çoklu çizgileri, ışınları ve metni içerir.

**varlık verileri** Çizim varlıklarına eklenebilen metin, sayılar ve mesafeler gibi çeřitli ek bilgilerden herhangi biri.



**entity snap** Çizgilerin uç noktaları ve orta noktaları ile yayların ve dairelerin merkez noktaları ve teğetleri gibi varlıklar üzerindeki önemli geometrik noktaların doğru bir şekilde konumlandırılması ve belirtilmesi için bir teknik.

**entity snap override** Tek bir giriş için entity snap modunu devre dışı bırakmak veya değiştirmek için.

*Ayrıca bkz. entity snap ve entity snap çalıştırma.*

**Esnap** *Bkz. entity snap.*

**explode** Karmaşık bir varlığın temel varlıklarına dönüştürülmesi.

uzatma **çizgileri** Boyut çizgisini varlıktan uzağa yerleştirebilmeniz için boyutlandırılan bir varlıktan uzağa uzanan çizgiler. *Projeksiyon çizgileri olarak da adlandırılır.*

**extents** Bir çizimdeki tüm varlıkları içerebilen en küçük dikdörtgen. Sonsuz çizgiler ve ışınlar bir çizimin uzantılarını etkilemez. *Ayrıca bkz. sınırlar.*

**harici referans** Başka bir çizimle bağlantılı bir çizim.

İki boyutlu bir varlığı düz bir yol boyunca gererek (**ekstrüde** ederek) üç boyutlu bir varlığa dönüştürme işlemi. İki boyutlu bir varlığın kalınlığını değiştirmek, onu z eksenini boyunca etkili bir şekilde ekstrüde eder. *Ayrıca bkz. tablolaştırılmış yüzey.*

**yüz** Üç veya dört nokta ile tanımlanan düzlemsel bir yüzey.

**çit** Çok parçalı bir çizgiyi kesen varlıkları seçen bir varlık seçme yöntemi.

**fillet** Bir çizimin ucunu diğerine düzgün bir şekilde bağlayan yay.

**float** Bir araç çubuğunu veya komut çubuğunu çizim penceresinin kenarlarından uzağa, bağımsız olarak hareket ettirilebilecek şekilde konumlandırmak için. *Ayrıca bkz. dock.*

**freeze** Bir çizim yeniden oluşturulurken belirli bir katmanın görüntülenmesini bastırmak ve bu katmandaki varlıkları yok saymak, böylece çizimin görüntülenmesini hızlandırmak için. *Ayrıca bkz. çözme.*

**ızgara** Varlıkların çizilmesinde ve hizalanmasında yardımcı olarak kullanılan, ayarlanabilir, düzenli aralıklarla yerleştirilmiş nokta deseni. Izgara yazdırılmaz.

**kavrama** Bir varlık seçildiğinde, varlık üzerindeki kilit konumlarda görüntülenen ve tıklayıp sürükleyerek varlığı değiştirmek için kullanılabilen küçük bir kare.

**halfwidth** Geniş bir çoklu çizimin merkezinden kenarına olan mesafe.

tarama Seçilen bir alanı çizgilerle, çapraz taramayla veya tarama deseniyle doldurmak için. *Ayrıca bkz. çapraz tarama.*

**tarama deseni** Seçilen alanları doldurmak için genellikle çelik, ahşap veya kum gibi bir malzemeyi temsil eden bir desen.

**Gizli çizgi kaldırma** Bakış açınızdan diğer varlıkların veya yüzeylerin arkasında gizlenen tüm çizgilerin kırıldığı veya kaldırıldığı ve görüntüye katı bir varlık görünümü veren bir görselleştirme tekniği.

**yatay boyut** Yatay bir mesafeyi ölçen doğrusal bir boyut.

**sonsuz çizgi** Her iki yönde sonsuza kadar uzanan bir çizgi.

**ekleme noktası** Bir varlığı belirli bir alana yerleştirdiğiniz nokta. Bir varlığın bir çizime yerleştirildiği referans noktası.

**Kesişim** İki varlığın buluştuğu veya kesiştiği nokta.

**İzometrik çizim** İzometrik bir düzlemlerle hizalanmış çizim.

**İzometrik düzlem** İma edilen üç boyutlu, ortogonal bir varlığın sol, sağ veya üst taraflarını temsil eden üç düzlemlerden biri. Snap ve ızgara noktaları, çizimleri kısıtlamak için düzlemlerle hizalanır.

**katman** Manuel çizimlerde kullanılan kaplamaların bilgisayardaki karşılığı. Çizim bileşenlerinin, her biri kendi katmanında çizilen bir evin sıhhi tesisat, çerçeve ve elektrik sistemleri gibi ilgili kümeler halinde organize edilebildiği bir araç.

**düzen** Bir kağıda benzer şekilde, bir çizimin basıldığında nasıl görüneceğini gösteren bir temsil.

Düzen **görünüm alanı** Düzen sekmesinde (kağıt alanı) bir çizimin model alanı varlıklarının tamamını veya bir kısmını görüntüleyen pencere. *Ayrıca bkz. kağıt alanı ve model alanı.*

**lider** Bir çizimin bir özelliğinden bir ek açıklamaya giden bir çizgi.

**limits** Bir çizimin sol alt ve sağ üst köşe koordinatlarıyla tanımlanan kullanıcı tanımlı sınırı. *Ayrıca bkz. extents.*

**limit toleransı** Ölçülen boyutun izin verilen en büyük ve en küçük boyutlarla değiştirildiği ve üst sınırın alt sınırın üzerinde görüntülediği boyut metni. *Ayrıca bkz. tolerans ve varyans toleransı.*

**çizgi tipi** Düz (süreklili) bir çizgi veya tire, nokta ve boşluklardan oluşan bir desen olarak tanımlanan bir çizginin görünümü.

**lineweight** Milimetre veya inç cinsinden tanımlanan bir çizginin genişliği.

**bağlantı** Farklı programlar arasında bilgi alışverişi için kullanılan ve hedef belgenin orijinal kaynak belgeye bir işaretçi tuttuğu bir teknik. Kaynak belgede yapılan herhangi bir değişiklik, kaynağa bağlantı içeren tüm hedef belgeye yansıtılır. *Ayrıca bkz. ActiveX ve gömme.*

**LISP** Liste İşleme Dilinin kısaltması, 1950'lerin sonunda John McCarthy tarafından yapay zekada kullanılmak üzere icat edilen bir bilgisayar dili. Derlenmekten ziyade yorumlandığı ve nispeten basit olduğu için, kullanıcıların ALCAD'in komutlarını ve işlevselliğini genişletmek için rutinler yazmaları için uygun bir dildir.

**Kilit** Çizim katmanlarına yetkisiz erişimi engeller.

**M yönü** Bir çokgen ağda, birinci sıradan ikinci sıraya olan yön. *Ayrıca bkz. N yönü.*

**makro** Menülerde ve araç çubuklarında, bir arada gruplandırılmış birkaç komut. *Ayrıca Visual Basic for Applications kodu.*

**Ana eksen** Bir elips boyunca bir uçtan diğer uca olan en uzun mesafe. *Ayrıca bkz. küçük eksen.*

**işaretleyici blipleri** Bir nokta seçtiğinizde çizimde görüntülenen geçici ekran işaretleyicileri. *Blips olarak da adlandırılır.*

**MDI** Çoklu belge arayüzünün kısaltması. *Bkz. çoklu belge arayüzü.*

**ağ** Kavisli bir yüzeye yaklaşan bağlı çokgen yüzeyler kümesi.

**Küçük eksen** Bir elips boyunca bir taraftan diğer tarafa olan en kısa mesafe. *Ayrıca bkz. ana eksen.*

yansıtma Varlıkları bir çizgi veya düzlem etrafında simetrik olarak yansıtılarak seçilen varlıkların ters görüntü kopyasını oluşturmak için.

**model alanı** Varlıkları oluşturduğunuz birincil çizim alanı. *Ayrıca bkz. kağıt alanı.*

**Çoklu belge arayüzü** Farklı çizimleri aynı anda görüntüleme ve bunlarla çalışma yeteneği.

**N yönü** Bir çokgen ağda, birinci sütundan ikinci sütuna olan yön. *Ayrıca bkz. M yönü.*

**adlandırılmış yazdırma stili tablosu Varlıkların**, oluşturduğunuz ve varlıklara ve katmanlara atadığınız yazdırma stillerine göre nasıl ~~adlandırılan~~ belirleyen yazdırma stilleri koleksiyonu. **Yazdırma stili tablosuna** *bakın.*

adlandırılmış **görünüm** Daha sonra adı belirtilerek geri çağrılabilen kaydedilmiş bir görünüm.

ç içe **blok** Başka bir bloğun tanımının bir parçası olarak bulunan blok. *Ayrıca bakınız Blok.*

ilişkisiz **kapak** Bir tüzel kişilikle ilişkili veya bağlantılı olmayan bir kapak.

**eğik** Paralel veya dik olmayan geometrik çizgiler veya düzlemler.

**ofset** *Bkz. paralel.*

**OLE** Nesne Bağlama ve Yerleştirme kısaltması. **ActiveX'e** *bakınız.*

**ordinat boyutu** Belirlenmiş bir referans temel noktasından veya datumdan yatay (x-ordinat) veya dikey (y- ~~ord~~) mesafenin ölçümü.

**orijin** Koordinat sistemi eksenlerinin kesişme noktası. Kartezyen koordinat sisteminde orijin, x, y ve z eksenlerinin kesiştiği noktadır (0,0,0 **kuca**).

**ortogonal** Kesişme noktasında dik eğimlere veya teğetlere sahip olmak.

**Ortogonal mod (ortho)** Varlık oluşturma işleminin, yatay ve dikey eksenleri geçerli snap açısına göre paralel olacak şekilde zorlandığı çizim modu.

**Ortografik projeksiyon** Üç boyutlu bir ögenin, başta ön, üst ve yan görünüm olmak üzere çeşitli yönlerden gösterilerek iki boyutlu olarak tanımlandığı bir çizim tekniği.

**outside circle** Dairesel bir seçim penceresinin tamamen dışında kalan varlıkları seçen bir varlık seçme yöntemi.

**outside polygon** Bir poligon seçim penceresinin tamamen dışında kalan varlıkları seçen bir varlık seçim yöntemi.

**dış pencere** Dikdörtgen bir seçim penceresinin tamamen dışında kalan varlıkları seçen bir varlık seçme yöntemi.

**pan** Büyütmeyi değiştirmeden bir çizimin görüntülenmiş görünümünü kaydırmak için. **Yakınlaştırmaya da bakın.**

**Kağıt alanı** Modelinizin farklı görünümünü yerleşim görünüm alanları olarak düzenleyebileceğiniz, kağıt yaprağına benzer iki boyutlu bir çalışma alanı. *Ayrıca bkz. model alanı.*

**paralel** Birbiriyle asla kesişmeyen iki veya daha fazla eş düzlemli çizgi.

**paralel boyut** *Bkz. temel boyut.*

**PDF** Taşınabilir Belge Formatının kısaltmasıdır. PDF dosyaları, kullanıcıların indirebileceği ücretsiz bir yazılım olan Adobe® Acrobat Reader kullanılarak görüntülenebilir; ayrıca Adobe® Acrobat kullanılarak görüntülenebilir, incelenebilir ve düzenlenebilir.

**perimeter** Bir varlığın sınırı etrafındaki mesafe.

Birbirlerine **dik** açı yapan dik Varlıklar.

düzlemsel Kapsamları tamamen bir düzlem içinde yer alan varlıklar.

**düzlem** İki boyutlu yüzey.

**plan görünümü** Çizimin yukarıdan görünümü, mevcut UCS'nin xy düzlemine dik **dn** z ekseninden aşağıya bakar.

**nokta** Uzayda x-, y- ve z-koordinatları ile belirtilen bir konum. Tek bir x,y,z koordinat konumundan oluşan ve çeşitli sembollerden biriyle temsil edilen bir çizim varlığı.

**nokta filtresi** *Bkz. koordinat filtresi.*

**kutupsal dizi** Seçilen varlıkların dairesel bir düzende birden fazla kopyası.

**Kutupsal koordinatlar İki** boyutlu bir düzlem üzerindeki iki boyutlu bir noktayı, noktanın orijinden uzaklığına ve düzlemdeki açısına bağlı olarak tanımlayan koordinatlar. **Kartezyen koordinatlar, koordinatlar, silindirik koordinatlar, bağıl koordinatlar ve küresel koordinatlara da bakınız.**

**çokgen** Üç veya daha fazla kenarı olan kapalı tek bir varlık.

**çoklu çizgi** Tek bir varlık olarak ele alınan bir veya daha fazla bağılı çizgi veya yay parçasından oluşan çizim varlığı.

yazdırma **stili** Bir çizimin yazdırıldığında nasıl görüneceğini belirleyen renk, kalem genişliği, çizgi tipi ve çizgi ağırlığı gibi ayarlar koleksiyonu. **Yazdırma stili tablosuna bakın.**

**Yazdırma stili tablosu** Model sekmesine veya bir Düzen sekmesine atayabileceğiniz yazdırma stilleri koleksiyonu. Yazdırma stili tabloları, gerçek varlıkları değiştirmeden yazdığınızda bir çizimin nasıl görüneceğini değiştirir. **Yazdırma stili bölümüne bakın.**

**profil** Tercih ettiğiniz çizim ortamı ayarlarını içeren dosya.

**projeksiyon hatları Uzatma hatlarına bakın.**

**istem kutusu** Bir komut veya araç çeşitli seçenekler sunduğunda görüntülenen seçenekler listesi.

Komut **Geçmiş penceresi** ALCAD'in mevcut oturumunu başlattığınızdan beri verilen en son komutların ve komut istemlerinin geçmişini içeren bir pencere.

**Çeyrek** Bir daire, yay veya elips varlığının dörtte biri. Varlık çıkıtları bağlamında, her bir kadranda bir daire, yay veya elips üzerindeki noktalara çıkıtılan seçenek.

**radyal boyut** Bir dairenin veya yayın yarıçapını ölçen boyut.

**radyan** Bir açısal ölçüm birimi; 360 derece 6,283185 veya 2pi radyana eşittir.

**Yarıçap** Bir dairenin veya kürenin merkezinden çevresine olan mesafe.

**ışın** Belirlenmiş bir noktadan başlayan ve sonsuza kadar uzanan bir çizgi.

**ışın izleme** Hayali ışık kaynaklarından gelen ışınların bir modelin yüzeylerinden kırılırken izlendiği, gölgelerin nereye düştüğünü ve metal ve cam gibi parlak malzemeler üzerindeki yansımaların nasıl göründüğünü belirleyen bir görselleştirme tekniği.

**Dikdörtgen** Karşılıklı kenarların eşit uzunlukta olduğu dört kenarlı, kapalı bir varlık.

**dikdörtgen dizi** Belirli sayıda sütun ve satırdan oluşan dikdörtgen bir düzende seçilen varlıkların birden çok kopyası.

**redo** Önceki undo komutlarının etkisini tersine çevirmek için. *Ayrıca bkz. undo.*

**redraw** Çizim ekranı görüntüsünü hızlı bir şekilde güncellemek veya yenilemek için. *Ayrıca bkz. rejener- ate.*

**regenerate** Çizimi veritabanından yeniden hesaplayarak çizim ekranı görüntüsünü güncellemek veya yenilemek için. *Ayrıca bkz. yeniden çizme.*

**bölge** İki boyutlu kapalı, yüzeyli, düzlemsel bir sınır.

**görelî koordinatlar** Önceki bir koordinata göre ifade edilen koordinatlar.  
*Ayrıca bkz. mutlak koordinatlar.*

**render** Bir modelin tüm yüzeylerinin, siz ekrana bakarken arkanızda bulunan hayali bir ışık kaynağından aydınlatılıyormuş gibi gölgelendirildiği bir görselleştirme tekniği. Render edilen görüntüler foto-gerçekçidir, derinlik, gölge, yansıma ve dokuya sahiptir.

**döndürme** İki boyutlu bir profili bir eksen etrafında döndürerek üç boyutlu bir yüzey varlığı oluşturma.

**Sağ el kuralı** Kartezyen koordinat sisteminin pozitif x, y ve z eksenlerinin göreceli yönlerini ve bir eksen etrafında pozitif dönüş yönünü hatırlamak için görsel bir yardımcı.

**döndürme** Bir varlığın yönünü, onu değiştirmeden, bir nokta veya eksene göre eşit uzaklıkta ancak yeni bir açıda yeniden konumlandırarak değiştirmek.

**dönüş açısı** Bir varlığın bir nokta veya eksen etrafında döndürüldüğünde orijinal konumundan yer değiştirdiği açı.

**lastik bant çizgisi** İmlecin hareketiyle ekranda dinamik olarak uzayan hayaletli bir görüntü çizgisi. Çizgi, dinamik geri bildirim sağlamak için sabit bir nokta ile imleç konumu arasında uzanır.

**Kurallı yüzey** İki varlık arasındaki düzgün bir yüzeye yaklaşan üç boyutlu bir çokgen ağ.

**varlık çıkıtını çalıştırma** Bir varlık çıkıtını sonraki seçimler için devam edecek şekilde ayarlama. *Ayrıca bkz. varlık ekleme ve varlık ekleme geçersiz kılma.*

**scale** Bir varlığı yeniden boyutlandırmak için. Bir varlığın oranlarına göre çizmek için.

**komut dosyası** Bir ASCII komut **dosyası** içinde saklanan ve komut dosyası çalıştırılarak sırayla yeniden oynatılan komutlar kümesi.

**SDS** Çözüm Geliştirme Sisteminin kısaltması, ALCAD içinde çalışacak özel programlar geliştirmek için bir C programlama arayüzü.

**segment** Bir varlığın iki nokta ile sınırlandırılmış herhangi bir parçası.

**seçim seti** Üzerinde tek bir birim olarak çalışılabilecek bir veya daha fazla çizim varlığı seçilir.

**shade** Daha kolay görselleştirme için düzlemsel varlıkları düz renklerle doldurmak için.

**snap açısı** **Snap** ızgarasının etrafında döndürüldüğü açı.

**snap ızgarası** Snap etkinleştirildiğinde varlık oluşturmayı belirli bir hizalamaya ve **snap** artışına kilitleyen görünmez bir ızgara.

**snap çözünürlüğü** **Snap** ızgarasındaki noktalar arasındaki boşluk.

**anlık görüntü** Bir çizimin mevcut görünümünün raster temsili.

**Küresel koordinatlar** Üç boyutlu uzayda bir noktayı orijinden uzaklığına, xy düzlemindeki açısına ve xy düzleminde yukarı açısına göre tanımlayan koordinatlar.  
**Kartezyen koordinatlar, koordinatlar, silindirik koordinatlar ve kutupsal koordinatlara da bakınız.**

**spline** Üç veya daha fazla kontrol noktasının yolu boyunca oluşturulan bir eğri. Eğri başlangıç noktasından ve bitiş noktasından geçer, ancak ara kontrol noktalarından geçmesi gerekmez.

**Durum çubuğu** ALCAD penceresinin alt kısmında bulunan ve seçili komut veya aracın yanı sıra imleç koordinatları, geçerli katmanın adı, mod ayarları ve çizim ayarlarıyla ilgili diğer bilgileri görüntüleyen çubuk.

**yüzey modeli** Hem kenarlardan hem de bu kenarlar arasındaki yüzeylerden oluşan üç boyutlu bir model. **Tel çerçeve modeline de bakınız.**

**Devir yüzeyi** İki boyutlu bir profilin bir eksen etrafında döndürülmesiyle oluşturulan yüzeye yaklaşan üç boyutlu bir çokgen ağ.

**SVG** Bir Web geliştirme dili de dahil olmak üzere etkileşimli grafiklerle çalışmaya yönelik bir dosya formatı olan Ölçeklenebilir Vektör Grafiği'nin kısaltmasıdır.

**sistem değişkeni** Çalışma ortamı ve komut bilgilerini (çizim sınırları veya global çizgi tipi ölçek faktörü gibi) saklayan bir ayar veya değer.

**tablolaştırılmış yüzey Bir** vektör boyunca bir eğrinin ekstrüzyonuyla oluşturulan yüzeye yaklaşan üç boyutlu bir çokgen ağ. *Ayrıca bkz. extrude.*

**Teğet** Bir eğri üzerindeki tek bir noktadan geçen doğru.

**şablon** Yeni bir çizim oluşturmak için temel olarak kullanılacak önceden ayarlanmış katmanlara, çizgi tiplerine ve diğer ayarlara (ve varlıklara) sahip bir çizim. Şablonlar bir .dwt dosya uzantısı.

**metin stili** Metnin görünümünü belirleyen, adlandırılmış, kaydedilmiş biçim ayarları koleksiyonu.

**thaw** Dondurulmuş bir katmanı yeniden görüntülemek için. *Ayrıca bkz. dondurma.*

**kalınlık** Bir varlığın z eksenini boyunca ölçülen derinliği. Bir varlığın yüksekliğinin üstünde veya altında ekstrüde edildiği mesafe. *Ayrıca bkz. elevation ve extrude.*

**geçiş noktası** Paralel bir varlık oluştururken, yeni varlığın içinden geçtiği bir nokta.

**tolerans** Üst bir bileşenin gerçek boyutunun belirtilen boyuttan ne kadar farklı olabileceğini belirten boyut metni. *Ayrıca bkz. limit toleransı ve varyans toleransı.*

**tolerans komutu** Mekanik geometrik boyutlandırma ve toleranslandırmada kullanılan bir özellik kontrol çerçevesi oluşturan komut.

**araç çubuğu** Ekran üzerinde herhangi bir yere taşınabilen ve yeniden boyutlandırılabilen bir palet üzerinde düzenlenmiş araçlar koleksiyonu.

**torus Halka** şeklinde, üç boyutlu bir varlık.

**şeffaf komut** Başka bir komut zaten aktifken başlatılan bir komut. Bir komutu, önüne kesme işareti koyarak şeffaf olarak kullanabilirsiniz.

**gerçek renk** 24 bit renk kullanılarak tanımlanan renkler. Aralarından seçim yapabileceğiniz 16 milyondan fazla gerçek renk vardır.

**UCS** Kullanıcı koordinat sisteminin kısaltması. *Bkz. kullanıcı koordinat sistemi.*

**UCS simgesi** Koordinat eksenlerinin yönünü, koordinat sistemi orijininin konumunu ve xy düzlemine göre görüntüleme yönünü gösteren bir kullanıcı koordinat sistemi simgesi.

**undo** Önceki komutların etkisini tersine çevirmek için. *Ayrıca bkz. yinele.*

**birim** *Bkz. çizim birimi.*

**kilidini aç** Aksi takdirde kilitli olacak olan bir çizimdeki katmanlara serbest erişim, böylece başka bir kullanıcı tarafından görüntülenmelerini veya düzenlenmelerini önler.

**Kullanıcı koordinat sistemi** Kullanıcı tarafından tanımlanan orijin ve ~~çatsyon~~ sahip bir Kartezyen koordinat sistemi. *Ayrıca bakınız Dünya Koordinat Sistemi.*

**varyans toleransı** Üretilen bir bileşenin gerçek boyutunun belirtilen boyuttan ne kadar farklı olabileceğini belirtmek için belirtilen boyuta artı/eksi bir değer in eklendiği boyut metni. *Ayrıca bkz. limit toleransı ve tolerans.*

**VBA** Visual Basic for Applications'ın kısaltması, kullanıcının programı özelleştirmesine olanak tanıyan programlara gömülü bir makro programlama dili.

**vektör** Büyüklük ve yönelim kullanarak bir yer değiştirmeyi tanımlamanın bir yolu. Örneğin, bir başlangıç noktası, bir yön ve bir mesafe belirterek bir çizgi varlığı oluşturabilir veya bir varlığı taşıyabilirsiniz.

**tepe** noktası Bir açının kenarlarının kesişme noktası. Bir çoklu çizgideki bir doğru veya yay parçasının başlangıç noktaları veya bitiş noktaları.

**dikey boyut** Dikey bir mesafeyi ölçen doğrusal bir boyut.

**görünüm** Bir çizimin veya çizimin bir bölümünün üç boyutlu uzayda belirli bir bakış noktasından temsili.

**bakış açısı** Birinin taslağını görüntülemek için üç boyutlu uzayda bir konum.

**viewport** Model sekmesinde model uzayında iken bir çizimin model uzayı varlıklarının tamamını veya bir kısmını görüntüleyen pencere. *Ayrıca bkz. model alanı ve kağıt alanı.*

**görünüm alanı yapılandırması** Kaydedilebilen ve geri yüklenebilen pencerelerin adlandırılmış bir düzenlemesi.



**WCS** Dünya Koordinat Sisteminin kısaltması. **Dünya Koordinat Sistemine** bakınız.

**Kama** Bir köşeden diğer köşeye bir kenarı boyunca bölünmüş bir kutuya benzeyen üç boyutlu bir varlık; örneğin bir kapı durdurucu veya bir rampa.

**window circle** Tamamen dairesel bir seçim penceresi içinde bulunan varlıkları seçen bir varlık seçim yöntemi.

**window inside** Tamamen dikdörtgen bir seçim penceresi içinde bulunan varlıkları seçen bir varlık seçme yöntemi.

**pencere çokgeni** Tamamen bir çokgen seçim penceresi içinde bulunan varlıkları seçen bir varlık seçim yöntemi.

**wipeout** Geçerli arka plan rengiyle görüntülenen bir varlıktır, bu nedenle arkasındaki ayrıntılar görüntülenmez veya yazdırılmaz.

**Tel çerçeve modeli** Üç boyutlu bir varlığın kenarlarını tanımlayan çizgi ve eğrilerden oluşan üç boyutlu bir model. *Ayrıca bkz. yüzey modeli.*

**WMF** Windows meta dosyasının kısaltması, varlıkları işlemek için vektör ve renk bilgisi içeren bir format.

**Dünya Koordinat Sistemi** Diğer koordinat sistemlerini tanımlamak için temel olarak kullanılan sabit Kartezyen koordinat sistemi. *Ayrıca bkz. kullanıcı koordinat sistemi.*

**xref** *Bkz. harici referans.*

**zoom** Bir çizimin görüntüsünün büyütülmesini artırmak veya azaltmak için. *Ayrıca bakınız pan.*