

AUTOCAD

CAD (Computer Aided Design) kelime anlamıyla Bilgisayar Destekli Tasarım demektir. Bir çok firma Bilgisayar Destekli Tasarım amaçlı çeşitli yazılımlar üretmişlerdir.Ortaya çıkan bu yazılımlardan Dünya üzerinde en çok kabul göreni Amerikan Autodesk firmasının üretmiş olduğu AutoCAD yazılımıdır.AutoCAD yazılımı ilk kez 1982 yılında kullanılmaya başlanmıştır.Kullanıcıların yoğun talepleri doğrultusunda zaman içinde çok büyük yenilikler gösteren AutoCAD programı 1987 yılında sırasıyla AutoCAD Release 8 ve AutoCAD Release 9,1988 yılında AutoCAD Release 10, 1990 yılında AutoCAD Release 11 ve 1992 yılında AutoCAD Release 12 sürümlerini piyasaya sürmüştür.1997 yılında ise Release 14 sürümü piyasaya sürüldüğünde iki ve üç boyutlu çizimlere de olanak sağlandı,bu yenilik AutoCAD programını çok özel hale getirmeye yetti.İki ve üç boyutlu çizime olanak sağlayan yeni haliyle kullanıcılarını oldukça memnun eden AutoCAD programı Teknolojiyle mükemmel bir uyum içine girdi ve önce 2000 daha sonra ise 2002 versiyonlarıyla karşımıza çıktı.Teknolojiyle bu güzel uyumu AutoCAD 2004 ile devam etmekte...

AutoCAD programının en büyük özelliği hiçbir meslek ayrımı yapmaksızın kullanıcılarına hizmet etmesidir.Bugün Makine mühendisliğinden Tıbbı,mimari tasarımdan reklamcılığa kadar geniş bir kullanım alanına sahiptir.

Export: Hazırladığımız çizimleri değişik uzantılarda kayıt etmek için kullanılan komuttur.

FILE MENÜSÜ	KOMUT SATIRI		
Export	Export ↵		

Boyutları büyük olan dosyalar ile çalışırken , çalışma hızını artırmak ve daha kolay bir çizim yapabilmek için kullanılan komutlardır.Bu komutlar kullanıldığında ekrana sadece kısmi çizim alanı getirilir.Kullanılan komutlar 2 tanedir,bunlar:

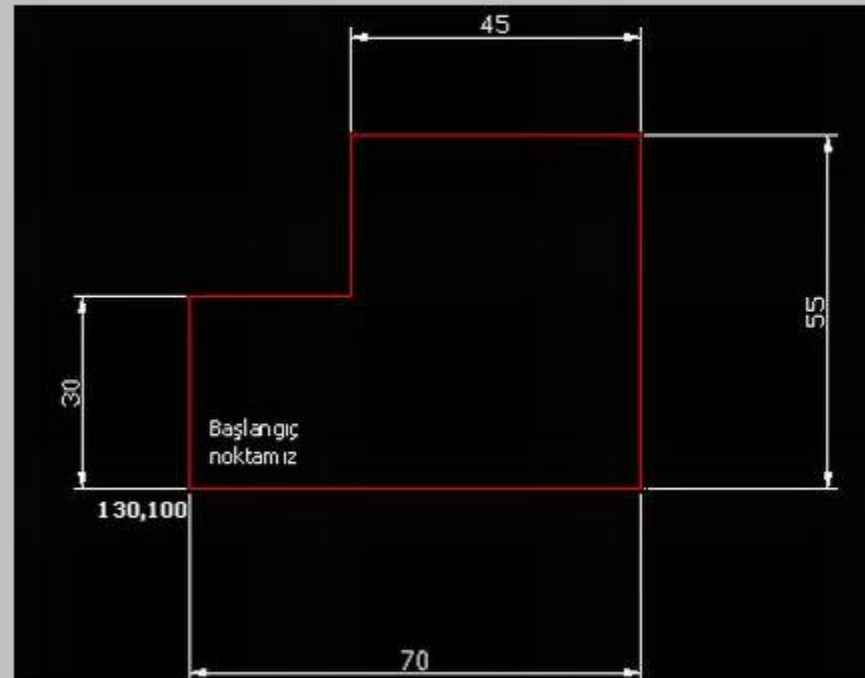
PARTIALOPEN: Kısmi kayıt dosyasını açma komutu.

PARTIALLOAD: Kısmi yükleme komutu. Bu komutların çalışma şekli komut satırına yazılarak gerçekleştirilmektedir.

Autocad çizim komutlarını kullanmamız için çizim nesnelerine ihtiyaç duyarız.Bu nesneler bir line yada daire olabilir.Bu nesnelerin ise belirli konumları,başlangıç ve bitiş noktaları kısacası koordinatları belirli olmalıki yapacağımız çizimin amacına ulaşalım.Autocad koordinat belirlemek için bizlere 5 tane yöntem sunmuştur.bunlar:

1. MUTLAK KOORDİNATLAR
2. İZAFİ KOORDİNATLAR
3. AÇISAL KOORDİNATLAR
4. İNTERAKTİF YÖNTEM
5. SADECE MESAFE GİRİŞLİ KOORDİNATLAR

1-MUTLAK KOORDİNATLAR: X,Y,Z yönlerinde noktanın konumu belirtilerek çizim yapılır.Eğer çizim 2 boyutlu ise sadece x ve y yönlerinde , 3 boyutlu ise x,y,z yönlerinde koordinatlar belirlenir.Aşağıdaki örnek çizimi Mutlak koordinat yöntemi ile çizelim.



Command: **Line** ↵

line Specify first point: **130,100** ↵

Specify next point or [Undo]: **200,100** ↵

Specify next point or [Undo]: **200,155** ↵

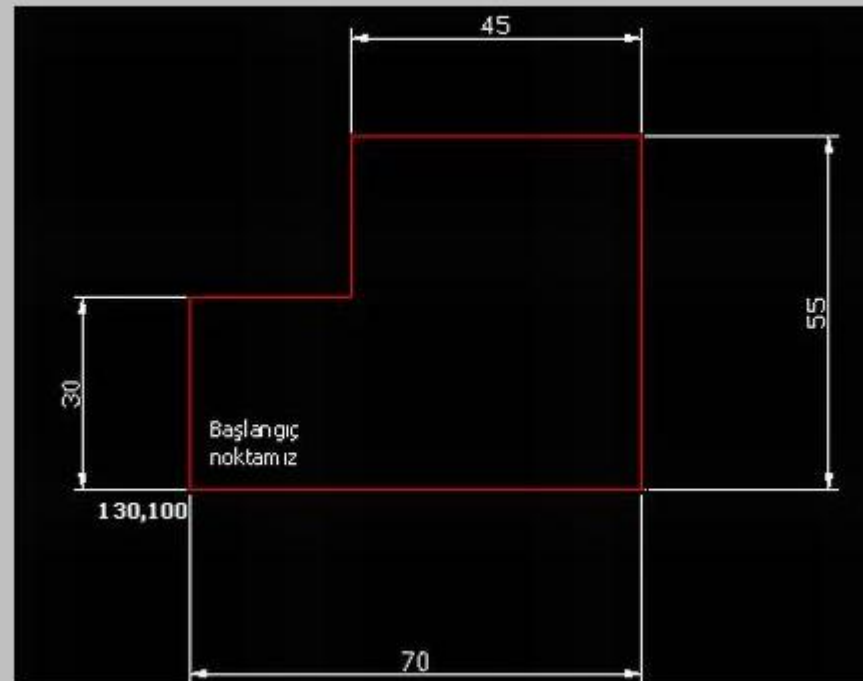
Specify next point or [Close/Undo]: **155,155** ↵

Specify next point or [Close/Undo]: **155,130** ↵

Specify next point or [Close/Undo]: **130,130** ↵

Specify next point or [Close/Undo]: **130,100** ↵

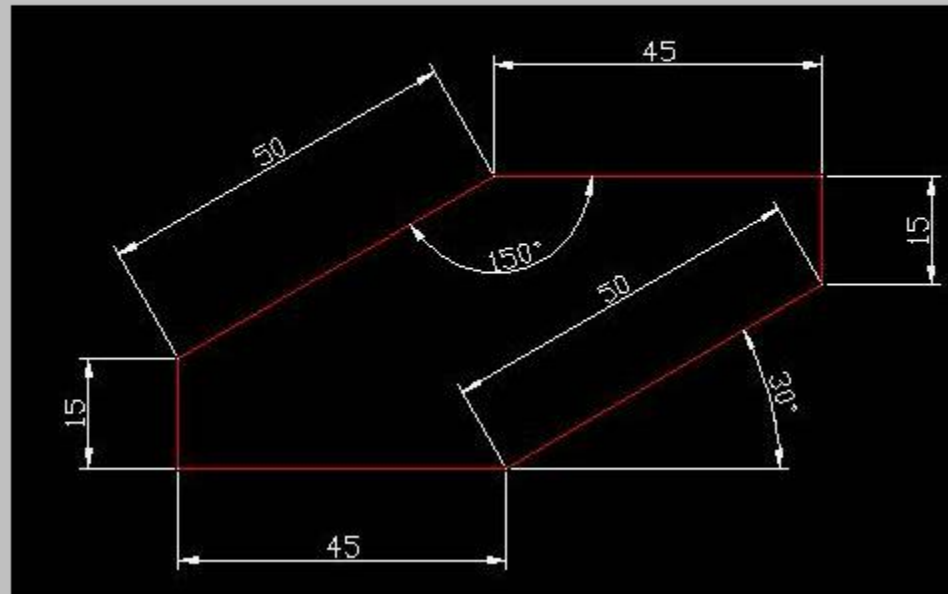
2-İZAFİ KOORDİNATLAR(@ x,y): Bu yöntemin mutlak koordinat yönteminden farkı @ işareti kullanılarak bir önceki noktanın koordinatlarını (0,0) olarak kabul ederek hareket etmesidir.



Command: **Line** ↵
line Specify first point: **130,100** ↵
Specify next point or [Undo]: **@70,0** ↵
Specify next point or [Undo]: **@0,55** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@-45,0** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@0,-25** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@25,0** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **0,-30** ↵

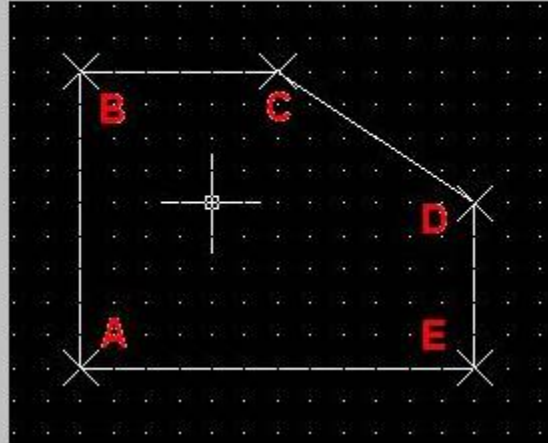
3-AÇISAL (POLAR KOORDİNATLAR): Bu yöntem aşağıdaki ifadeyle kullanılır.

@Uzunluk < Doğrunun X Eksenine Yaptığı Açı



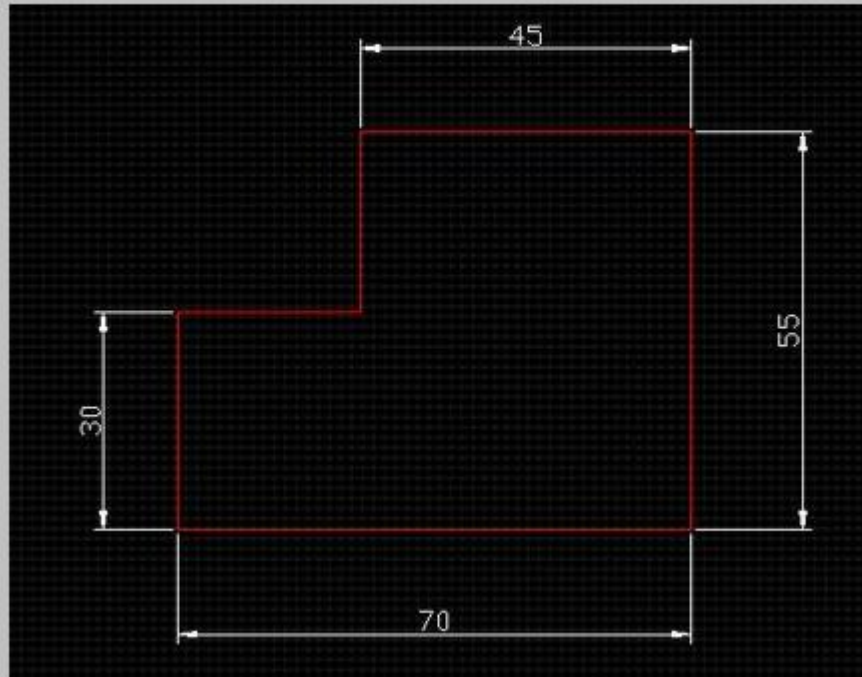
Command: **Line** ↵
line Specify first point: **130,100** ↵
Specify next point or [Undo]: **@45,0** ↵
Specify next point or [Undo]: **@50<30** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@0,15** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@-45,0** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@50<-150** ↵
Specify next point or [Close/Undo]: **@0,-15** ↵

3-İTERAKTİF YÖNTEM: Noktalar mouse yardımıyla tıklanarak belirlenir.Bu işlemi yapabilmek için SNAP ve GRID komutları aktif olmalıdır.



Command: **Grid** ↵
Specify grid spacing(X) or [ON/OFF/Snap/Aspect] <10.0000>: ↵
Command: **Snap** ↵
Specify snap spacing or [ON/OFF/Aspect/Rotate/Style/Type] <10.0000>: ↵
Command: **Line** ↵
line Specify first point: **A NOKTASI**
Specify next point or [Undo]: **B NOKTASI**
Specify next point or [Undo]: **C NOKTASI**
Specify next point or [Close/Undo] : **D NOKTASI**
Specify next point or [Close/Undo]: **E NOKTASI**
Specify next point or [Close/Undo]: ↵

4.SADECE MESAFE GİRİŞLİ KOORDİNATLAR: Oldukça basit bir yöntemdir.Bu yöntemi kullanırken kursörün yönünü çizim doğrultusuna göre ayarlayıp sadece uzunluk değerinin girilmesiyle sonuca ulaşırız.Bu komutu kullanmamız için **ortho** komutunu aktif hale getirmemiz gerekir.



Command:Ortho ↵
Enter mode [ON/OFF] <ON>: on ↵
Command:Line ↵
(Kursörü x yönünde sağa doğru hareketlendirin)
Specify next point or [Undo]: 70 ↵
(Kursörü y yönünde yukarı doğru hareketlendirin)
Specify next point or [Undo]: 55 ↵
(Kursörü x yönünde sola doğru hareketlendirin)
Specify next point or [Close/Undo]: 45 ↵
(Kursörü y yönünde aşağı doğru hareketlendirin)
Specify next point or [Close/Undo]: 25 ↵
(Kursörü x yönünde sola doğru hareketlendirin)
Specify next point or [Close/Undo]: 25 ↵
(Kursörü y yönünde aşağı doğru hareketlendirin)
Specify next point or [Close/Undo]: 30 ↵

ZOOM (BÜYÜTME VE KÜÇÜLTME): Ekrandaki resim i istediğimiz oranlarda büyütme ve küçültme işlemini gerçekleştiren komuttur.Bu komut kullanıldığında sadece ekranda değişiklik olur,çizimin gerçek boyutları değişmez.Mause'nin sol tuşu basılı iken ekranın alt ve üstüne doğru hareket ettirilmesiyle ekranın görüntüsü değişir. Komuttan çıkmak için ise kısaca ESC tuşuna basılır,yada mause'nuin sağ tuşunu tıklayıp EXIT seçeneğini seçerek çıkabilirsiniz.

STANDART ARAÇ ÇUBUĞU	VIEW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Zoom	Z ↵	Zoom ↵



Zoom aracını etkili bir şekilde kullanmak isterseniz zoom araç çubuğundan da yararlanabilirsiniz.

Komut Satırındaki Görüntüsü

Command: **zoom** ↵
Specify corner of window, enter a scale factor (nX or nXP), or
[All/Center/Dynamic/Extents/Previous/Scale/Window] <real time>:

	ZOOM WINDOW: Çizim üzerinde iki noktayı,dikdörtgen seçim aracı yardımıyla ekrana sığdıracak şekilde görüntüler.
	ZOOM SCALE: Katsayı yardımıyla görüntünün değişmesini sağlar.
	ZOOM CENTER: Çizim ekranındaki işaretleyeceğimiz noktayı merkez alır ve resmi görüntüler
	ZOOM PREVIOUS: Yapılan zoom işlemlerine sırasıyla geriye dönüş yapar..
	ZOOM EXTENTS: Çizimi ekrana sığdıracak şekilde görüntüler.
	ZOOM DYNAMIC: Çizimde istenilen ayrıntıyı ekrana görüntülemeyi sağlar.Burada çizimin sınırları mavi renk,bir önceki görüntü ise yeşil renkli kutular ile ifade edilir.
	ZOOM ALL: Çizimi belirlemiş olduğumuz sınırlar içerisinde ekrana görüntüler.

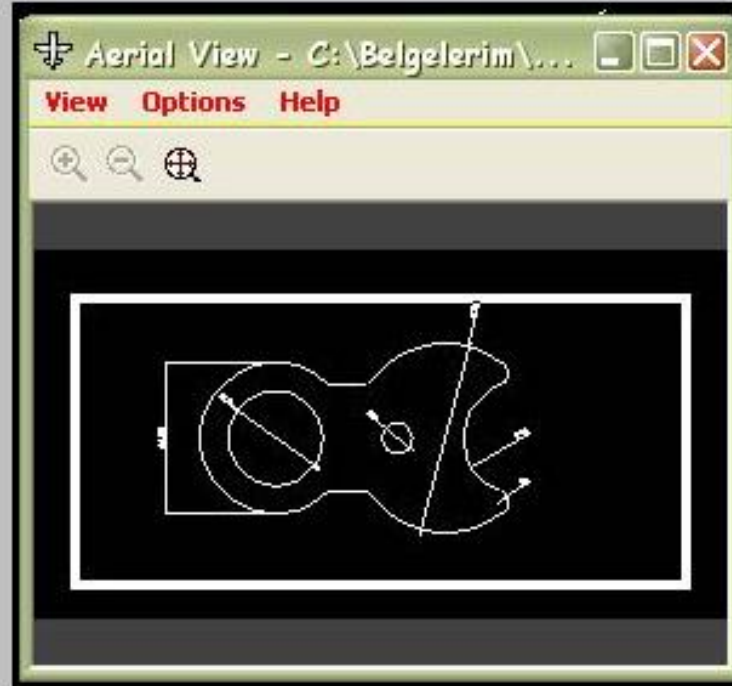
PAN (GÖRÜNTÜ KAYDIRMA İŞLEMİ): Görüntü kaydırmaya yarayan komuttur.Ekranda beliren pan simgesini hareket ettirmek şartıyla Çizim esnasında istediğimiz bölgeye rahatlıkla ulaşabiliriz.Bu komutu kullandığımızda görüntünün büyüklüğü değişmez.Komuttan çıkmak için ise kısaca ESC tuşuna basılır,yada mouse' nın sağ tuşunu tıklayıp EXIT seçeneğini seçerek çıkabilirsiniz.

STANDART ARAÇ ÇUBUĞU	VIEW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Pan	P ↵	PAN ↵

Komut Satırındaki Görüntüsü

Command: PAN ↵
Press ESC or ENTER to exit, or right-click to display shortcut menu.

AERIAL VIEW (KUŞBAKIŞI GÖRÜNTÜ): Adındanda anlaşılacağı gibi,çizimin ekranında kuşbakışı görüntüsünü oluşturur.Beliren bu kuşbakışı pencere üzerine tıklayıp görüntü üzerinde hareket sağladığımızda ,çizim ekranında pan işlemi uygulandığını görebiliriz.Bu işlemi sonlandırmak için ise mause'nuin sağ tuşunu tıklamamız yeterlidir.



VIEW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI	
Aerial View	AV ↵	AV ↵	

VIEWRES (GÖRÜNTÜ ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ): Çizim esnasında elips,çember vb gibi nesneleri kullandığımızda,bu nesneler tam özelliklerinde değil de sanki çok köşeli birer poligon gibi görüntülenirler.Bunun sebebi görüntü çözünürlüğünün düşük değerli olmasından kaynaklanmaktadır.Bu görüntü bozukluğunu gidermek için kullanılan komut VIEWRES komutudur.

Bu özelliği kullanmamız için komut satırına VIEWRES ↵ komutunu girmemiz yeterlidir.

Komut Satırındaki Görüntüsü

Command: viewres ↵
Do you want fast zooms? [Yes/No] <Y>:
Enter circle zoom percent (1-20000) <100>: (buraya istediğiniz çözünürlük değerini girebilirsiniz)

REGEN (TEKRAR TÜRETME): Autocad de yaptığımız değişiklikler her zaman ekrana tam anlamda yansımayabilir.Bu gibi durumlarda çizimin son halini ekrana yansıtmaya yarayan komuta REGEN komutu denir.

VIEW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI	
Regen	RE ↵	REGEN ↵	

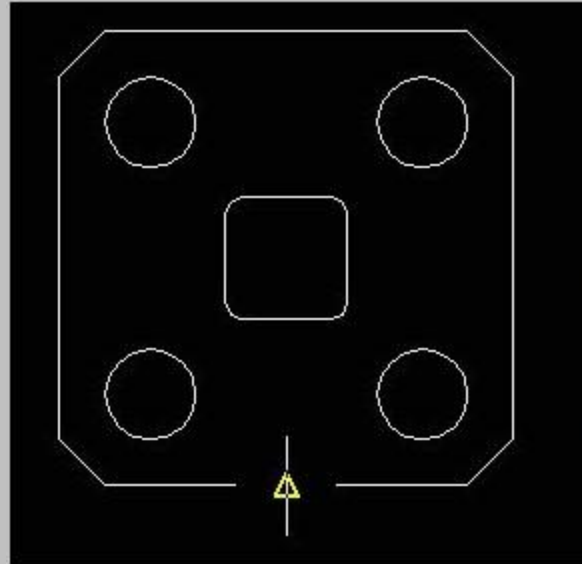
REGEN ALL (BÜTÜNÜYLE TAKRAR TÜRETME): Ekrandaki tüm çizimleri yeniden türetmek için kullanılan komuttur.

VIEW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI	
Regen All	REA ↵	REGENALL ↵	

Autod ile çizim yaparken herkes yapmış olduğu çizimi kısa sürede ve doğru olarak bitirmek ister.İstenilen bu hız,çizim esnasında dikkatin daha da ön plana çıkmasını sağlar.Bu şekilde dikkat isteyen ve hassas olan çizimlerin kısa sürede yapmak amaçlı geliştirilmiş olan komutlar bütünü object snap menüsünde bulunmaktadır..şimdi sırayla bu menü de bulunan komutları inceleyelim.Ayrıca bu menü komutları mouse nun sag tuşu + shift tusuna birlikte basılarakta kullanılabilir.



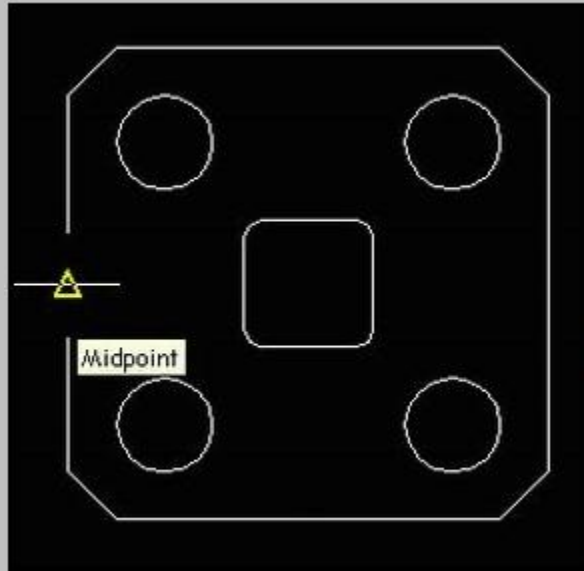
TEMPORARY TRACKING POINT: Seçilen iki doğrunun eksenlerini yakalayan komuttur.Komutumuzu aşağıdaki uygulama ile daha anlaşılır hale getirelim..



Komutun uygulanması

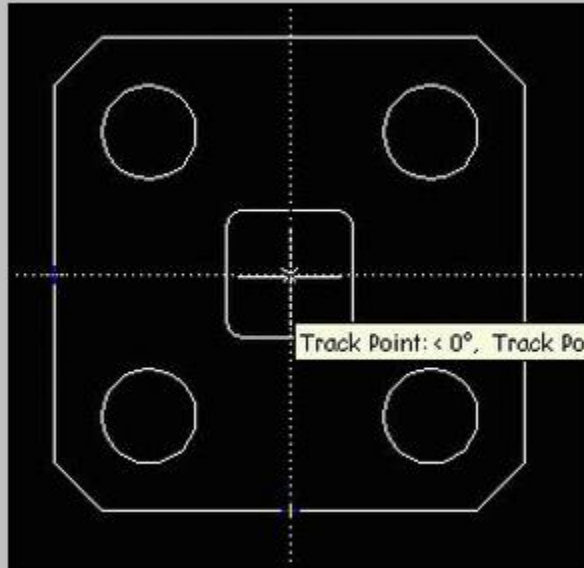
1) Örnek çizimimizde ilk önce çizimin alt kenarının orta noktası seçilir.

İlk önce temporary tracking point nesnesi daha sonra ise aynı araç çubuğunda bulunan midpoint nesnesi tıklanarak çizimin alt kenarının orta noktası seçilir



2) Çizimin sol kenarının orta noktasının seçimi.

Yukarıdaki işlemleri tekrarlayarak bu sefer sol kenarın orta noktasını seçelim.



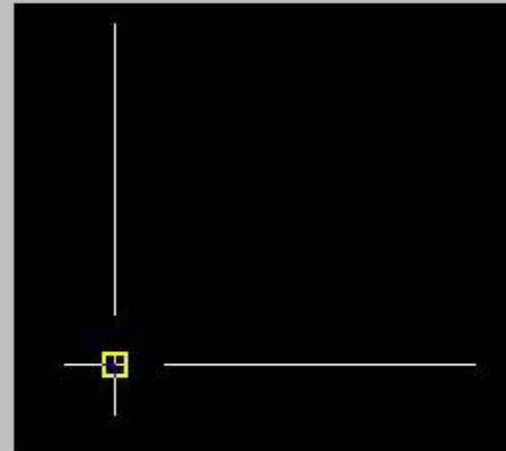
Ve böylece çizimin orta noktasını yakalamış olduk



FROM: Çizim esnasında belirlenen herhangi bir noktadan itibaren hiçbir çizim yapmaksızın izafi koordinatlar ile belirlenenmiş olan diğer bir noktayı yakalamak için kullanılan komuttur.

Örnek olarak aşağıdaki L şeklindeki çizimin köşe noktasından x yönünde 25 ve y yönünde 30 birim uzaklıktaki noktayı yakalayalım.

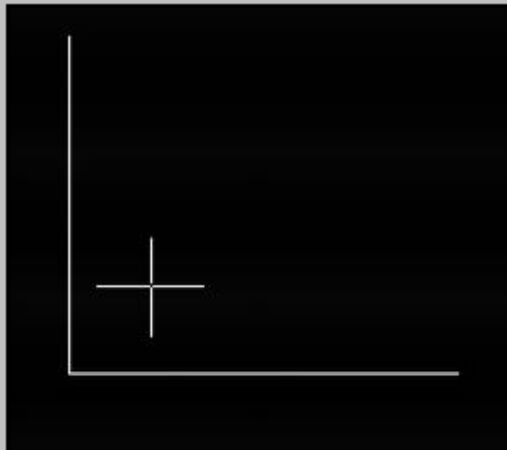
İlk önce çizimin referans (uygulama) noktası seçilir.
Seçme işlemini from komutunu kullanarak yapmalıyız.



Daha sonra izafi koordinatlar komut satırına girilir.

<Offset>: @25,30 ↩

Böylece referans noktasından itibaren hiçbir çizim yapmadan istediğimiz noktayı yakalamış oluruz.





ENDPOINT: Çizilen herhangi bir line (Bu komutu en ayrıntılı bir şekilde 2. bölümde inceleyeceğiz) yada yayın uç noktasını yakalayan komuttur.Örnek olarak bir line çizin ve endpoint komutunu tıklayın,line nin kursöre en yakın uç noktaları yakaladığını göreceksiniz.



MIDPOINT: Bu komut,simgesinden de anlaşılacağı gibi, çizilen line yada yayın orta noktasını yakalar.Bir line çizin ve midpoint komutunu tıklayın,line nin orta noktasını yakaladığını göreceksiniz.



INTERSECTION: Kısaca kesişim noktalarını yakalamaya yarayan komuttur.Bu bir line,yay vb gibi çizimler olabilir.Örnek olarak birbirini kesen iki tane line çizin ve intersection komutuna tıklayın.Bu iki line nin kesişim noktasının yakalandığını göreceksiniz.



APPARENT INTERSECTION: Kesişmeyen yada birbirine paralel olmayan line lerin izafi kesişim ini yakalayan komuttur.Birbirine paralel olmayan yada kesişmeyen iki line çizin,daha sonra bunları seçin ve komutu tıklayın sonucu göreceksiniz.



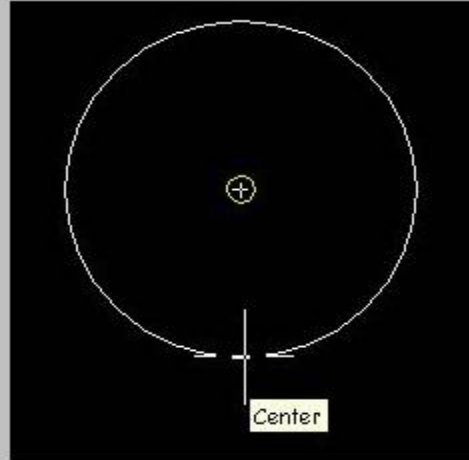
EXTENSION: Doğru veya yayların hayali uzantılarını bulup,istenilen noktalara kenetlenmelerini sağlayan komuttur.Bütün örneklerimizde kullandığımız gibi bir line daha çizin ve komutu tıklayın,komut satırındaki istenilenleri uygulayın. (objenizi seçin) Bu line nin doğrultu üzerinde hayali uzantısının istenilen noktaya göre kenetlendiğini göreceksiniz.



CENTER: Herhangi bir daire yada yayın merkezini yakalamak için kullanılan komuttur.

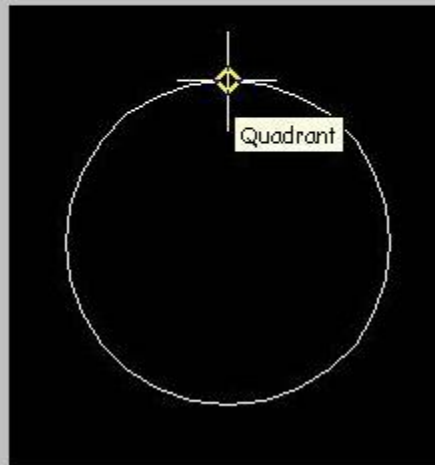
Örnek olarak bir dairenin merkezini center komutuyla yakalayalım.

İlk olarak circle (daire) komutunu daha sonra ise center komutunu tıklayalım.Daire üzerinde herhangi bir noktayı seçelim(Bu komutun en önemli noktası burasıdır).Daire nin merkezinin yakalandığını göreceksiniz.



QUADRANT: Daire veya yay üzerinde 0° 90° 180° 270° noktalarının yakalanmasını sağlar.

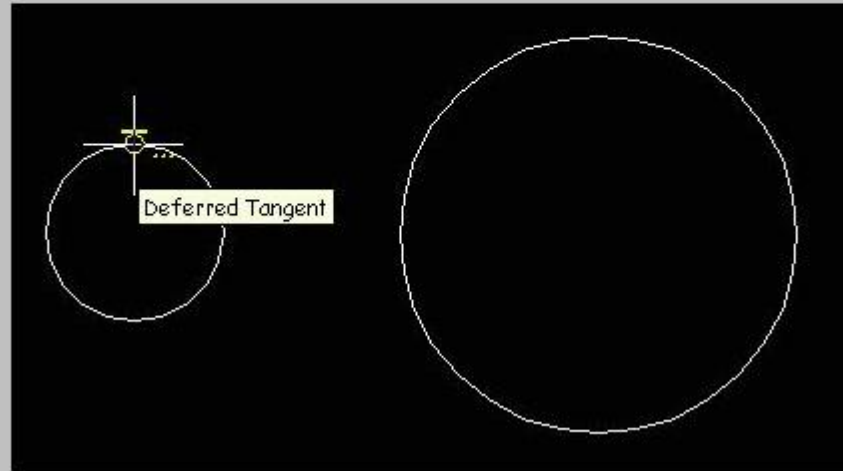
Yukarıdaki center komutunu kullandığımız örnek teki işlemleri bu sefer Quadrant komutunu kullanarak uygulayalım.Dairenin Quadrant noktalarının yakalandığını göreceksiniz.



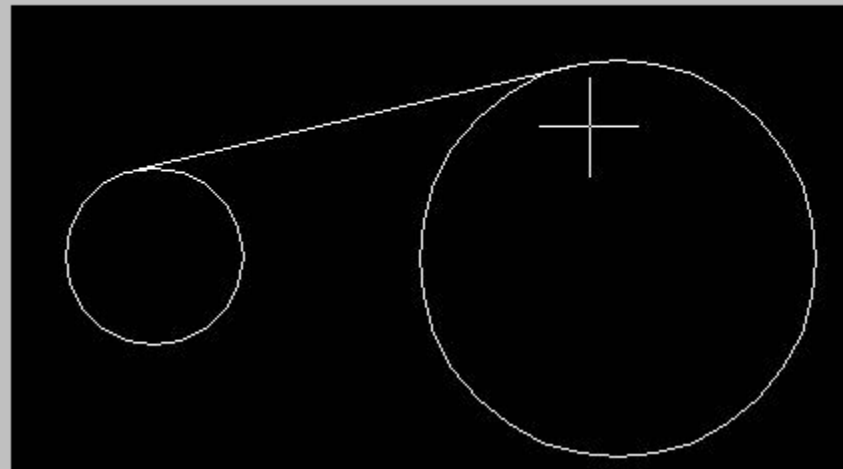


TANGENT: Seçilen noktalar (daire,yay,line..) arasına teğetler çizmek için kullanılan komuttur.

Örnek olarak birbirinden farklı çaplarda iki tane daire çizelim.Daha sonra line ardından da tangent komutu tıklayalım ve soldaki dairenin teğet noktasını seçelim.



Ardından tekrar tangent komutunu tıklayalım,ve ikinci dairenin teğet noktasını seçelim.sonuç aşağıdaki gibi olacaktır.





PERPENDICULAR: Şekli görevini anlamamızda gerçekten çok yardımcı oluyor :) , seçilen son noktadan bir doğruya(line) ,daireye yada çembere dik çizmeye yarayan komuttur.



PARALLEL: Paralel doğrultu belirlemeye yarayan komuttur.



NEAREST: Herhangi bir çizimin kursöre en yakın olan noktasını yakalayan komuttur.



NODE: Point (nokta) komutuyla çizilmiş noktaları yakalamaya yarayan komuttur.



INSERT: Yazı veya şekillerin birleştirme noktalarını yakalayan komuttur.



NONE: Bütün nesne yakalama işlemlerini ortadan kaldırmak için kullanılan komuttur.

Drafting settings: Nesne kilitleme işlemlerinin ayarlamalarını yapmak için kullanılan komuttur.

OBJECT SNAP ARAÇ ÇUBUĞU	TOOLS MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Drafting Settings	OS ↵	OSNAP ↵

Bu komutu yukarıdaki yollardan biriyle aktif hale getirdiğinizde,ekrana bir diyalog kutusu gelecektir.Bu diyalog kutusu yardımıyla nesne kenetleme işlemlerinin ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.



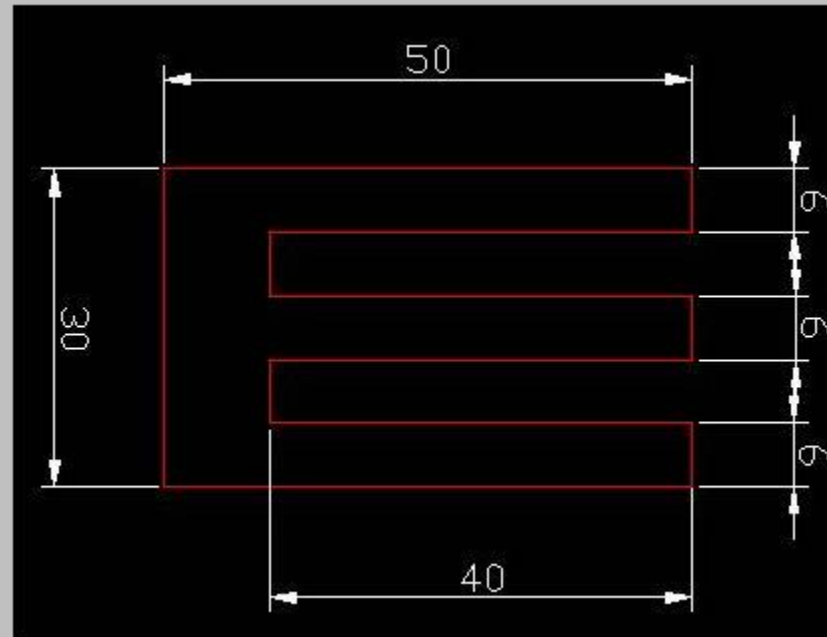
Line: Doğru çizme komutudur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Line	L ↵	LINE ↵

LINE ile çizim yaparken son çizmiş olduğunuz doğruyu yanlış çizdiniz diyelim.Bu yanlışlığı düzeltmek için komut satırına U ↵ yazarak bir önceki aşamaya geri dönebilirsiniz.

Çizimin başlangıç noktası ile bitiş noktasını birleştirmek,daha doğrusu çizimi kapatmak için komut satırına C ↵ yazmamız yeterlidir.

Komut satırına RAY ↵ yazarak Tek taraflı sonsuza aiden doğrular da çizebiliriz.





Construction line : İki taraflı sonsuza giden doğrular çizmemize yarayan komuttur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Construction Line	XL ↵	XLINE ↵

Komut satırındaki görünütüsü

Command: **xline** ↵
Specify a point or [Hor/Ver/Ang/Bisect/Offset]:

Hor: Yatay ekseninde sonsuz doğru çizer.

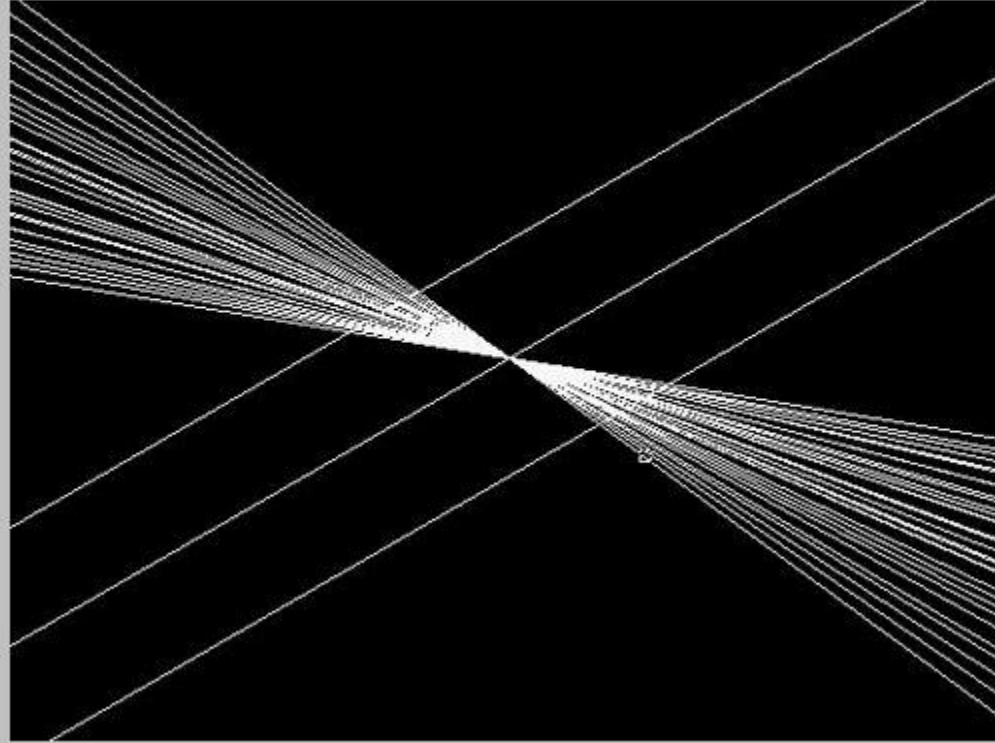
Ver: Düşey ekseninde sonsuz doğru çizer.

Ang: Belirlediğimiz açıda sonsuz doğru çizer.

Bisect: Açığortay ekseninden geçen sonsuz doğru çizer.

Offset: Herhangi bir doğrunun paralelinden geçen sonsuz doğru çizer.

Consturction line komutunu kullanarak istediğiniz şekilde sonsuz doğru parçaları çizin,bu komutun nasıl çalıştığını daha iyi anlayacaksınız...



Multi Line: Birbirine paralel çok sayıda doğru çizmeye yarayan komuttur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Multiline	ML ↵	MLINE ↵

Komut satırındaki görünütüsü

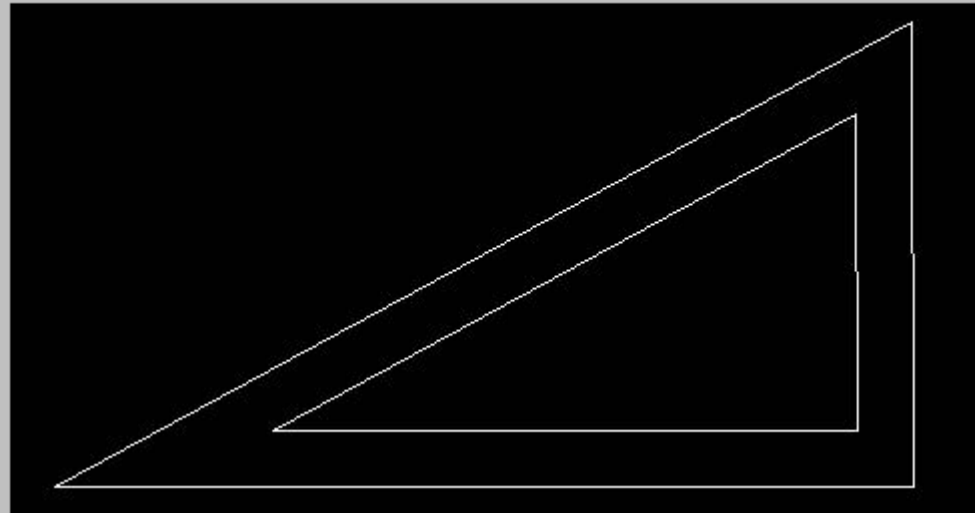
Command: **mline** ↵
Current settings: Justification = Top, Scale = 20.00, Style = STANDARD
Specify start point or [Justification/Scale/Style]:

Justifaction: Çoklu paralel çizginin seçilen noktaya göre yerleşmesi sağlanır. (top=üst, zero=merkez, bottom=alt)

Scale: Çoklu paralel çizginin kalınlığı ayarlanır. Varsayılan kalınlık değeri 1.00 dir.

Style: Hazırladığımız çoklu çizgi tiplerini çağırmaya yarar.Eğer bir çoklu çizgi tipi oluşturmadıysak komut satırına **MLSTYLE** ↵ yazarak yeni bir çoklu çizgi tipi oluşturabilir yada oluşturduğumuz çizgi tipleri üzerinde değişiklik yapabiliriz.

Multi line komutunun bütün özelliklerini kullanarak bir çizim yapın.Benim aşağıda çizmiş olduğum basit bir multiline uygulamasıdır.





Polyline: Birbirini takip eden line veya yayların çizimini gerçekleştiren komuttur.Çizilen nesnelerin kalınlık değerleri de istenilen ölçülerde ayarlanabilir.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Polyline	PL ↵	PLINE ↵

Komut satırındaki görünütüsü

Command: pline ↵

Specify start point:

Current line-width is 0.0000

Specify next point or [Arc/Halfwidth/Length/Undo/Width]:

Komut çalıştırıldığında yukarıdada görüldüğü gibi bizden bir başlangıç noktası istenecektir. (Specify start point:) seçiminizi yaptıktan sonra pline komutu ile ilgili seçenekler karşımıza çıkacaktır.Bunlar:

Arc: Yay çizmeye başlanır.

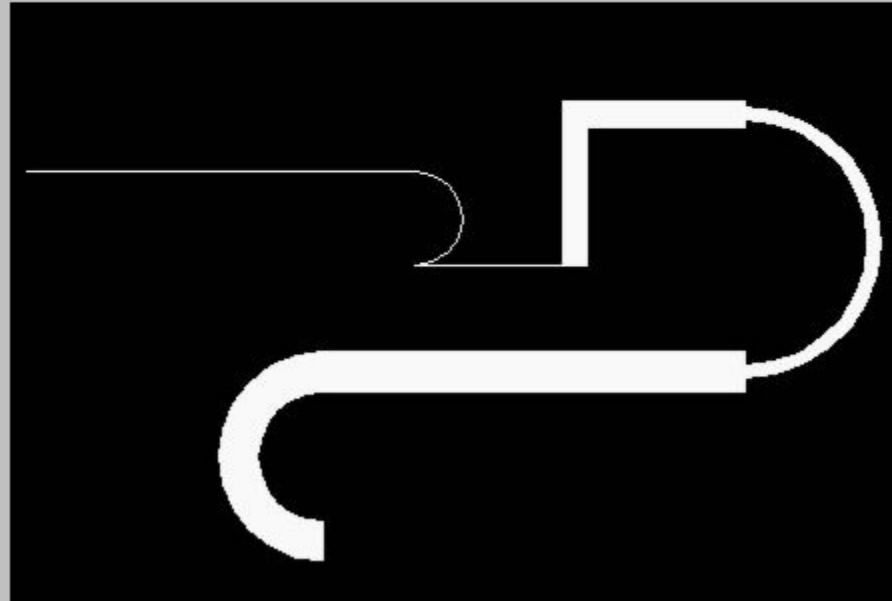
Halfwidth: Çizilen nesnenin yarı genişliği ayarlanır.

Length: Bir önceki çizilen nesnenin özelliklerinin aynısını tekrarlar.

Undo: Çizilen nesnelerin geriye alınmasını sağlar.

Width: Çizilen nesnenin genişliği ayarlanır.

Aşağıda çizmiş olduğum basit bir polyline uygulamasıdır.Varsayılan çizgi kalınlığı ile ilk önce bir line,daha sonrada bir arc (yay) çiziyorum.Aynı çizgi kalınlığında çizime devam ederek bir line daha çiziyorum.Sonra Width seçeneğini kullanarak çizgi kalınlığını değiştiriyor ve köşeli bir line daha çiziyorum. Width seçeneğini tekrar kullanarak çizgi kalınlığını değiştiriyor ve bir Arc çiziyorum.En son olarak Width değerini dahada arttırarak önce bir line ve ardından bir Arc çizerek komuttan çıkıyorum.



Polygon(Çokgen): Autocad yardımıyla çokgen çizmeye yarayan komuttur.Bu Çokgenlerin 3 ile 1024 arasında kenarları bulunur.

Komut satırındaki görüntüsü

Command: **polygon** ↵
Enter number of sides <8>:

Komutu çalıştırdığınızda yukarıdaki gibi bir görüntü oluşacaktır komut satırında.Ve sizden ilk önce kenar sayısı istenecektir.Kenar sayısını belirttikten sonra

Specify center of polygon or [Edge]:

komut satırında görünecektir.Eğer Burada koordinatlar belirtir isek kursör istenilen noktalara ulaşır,ve bizden çokgenin yarıçapı istenir.Bu suretle çokgen çizilmiş olur.Bu yöntemin komut satırındaki görüntüsü:

```
Command: polygon ↵
Enter number of sides <5>: 6 ↵
Specify center of polygon or [Edge]: 75,75 ↵
Enter an option [Inscribed in circle/Circumscribed about circle] <I>: ↵
Specify radius of circle: 50 ↵
```

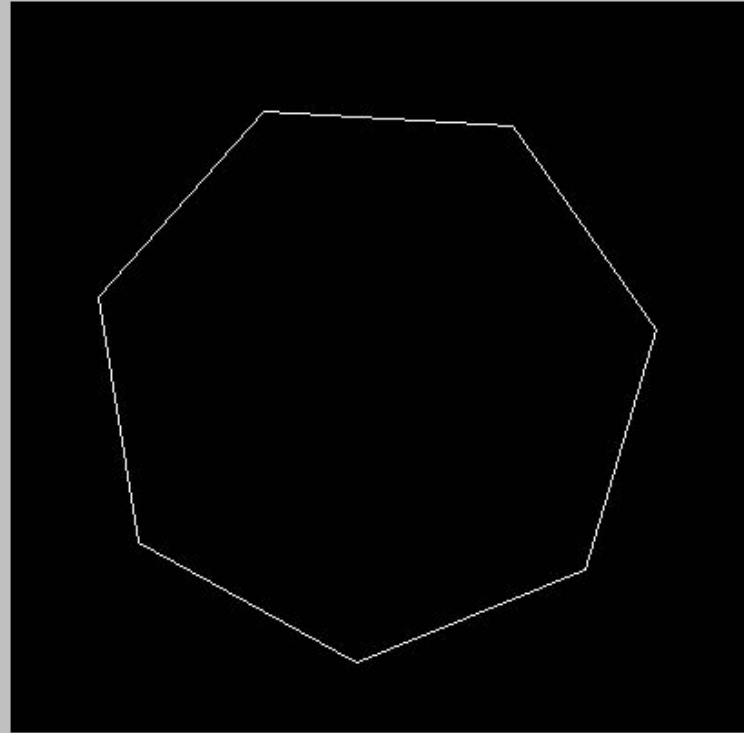
İstedğimiz Çokgen Başka bir yöntemle de çizilebilmektedir.Bu yöntemde ise

Specify center of polygon or [Edge]:

kısmını E ↵ ile geçip daha sonra kenar uzunluğunu belirtmemiz ile de gerçekleşir. Örneğin:

```
Command: polygon ↵
POLYGON Enter number of sides <6>: 8 ↵
Specify center of polygon or [Edge]: E ↵
Specify first endpoint of edge: 10,10 ↵
Specify second endpoint of edge: 10,10 ↵
```

Aşağıda basit bir çokgen çizilmiştir....



Rectangle (Dikdörtgen): Adından da anlaşılacağı gibi dikdörtgen çizmeye yarayan komuttur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOLTUŞU	KOMUT SATIRI
	Rectangle	REC ↵	RECTANGLE ↵

Komut satırındaki görüntüsü

Command: **Rectangle** ↵

Specify First corner point [Chamfer/Elevation/Fillet/Thickness/Width]:

Chamfer: Dikdörtgenin köşelerine pah kırar.

Elevation: İstenilen yükseklikte (Z eksenı doğrultusunda) Dikdörtgen çizer.

Fillet: Dikdörtgenin köşelerine yuvarlatmalar verilir.

Thickness: İstenilen Kalınlıkta Dikdörtgen çizilebilir.

Width: Çizgi kalınlığı ayarlanır.



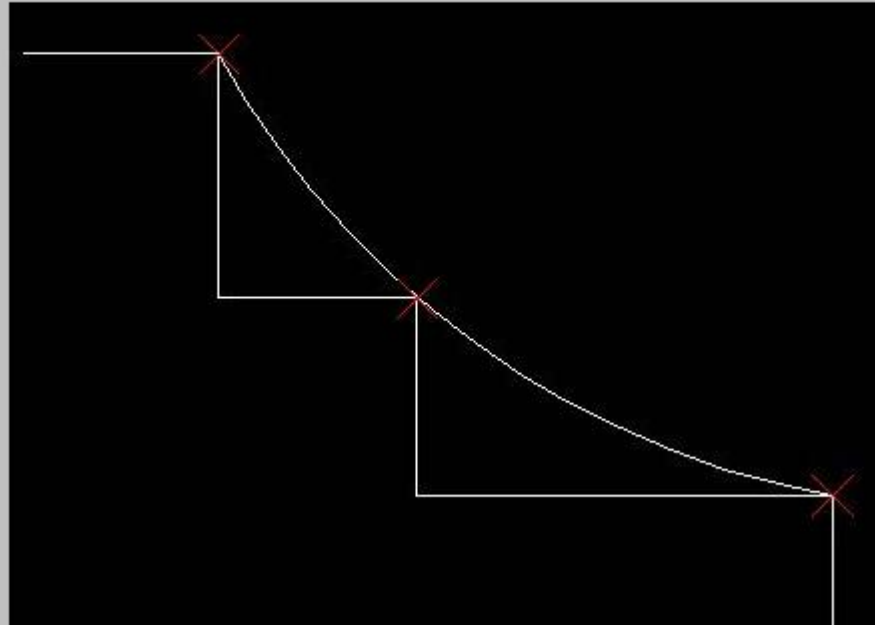
Arc(Yay): Yay çizme komutudur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Arc	A ↶	Arc ↶

Komut satırındaki görünütüsü

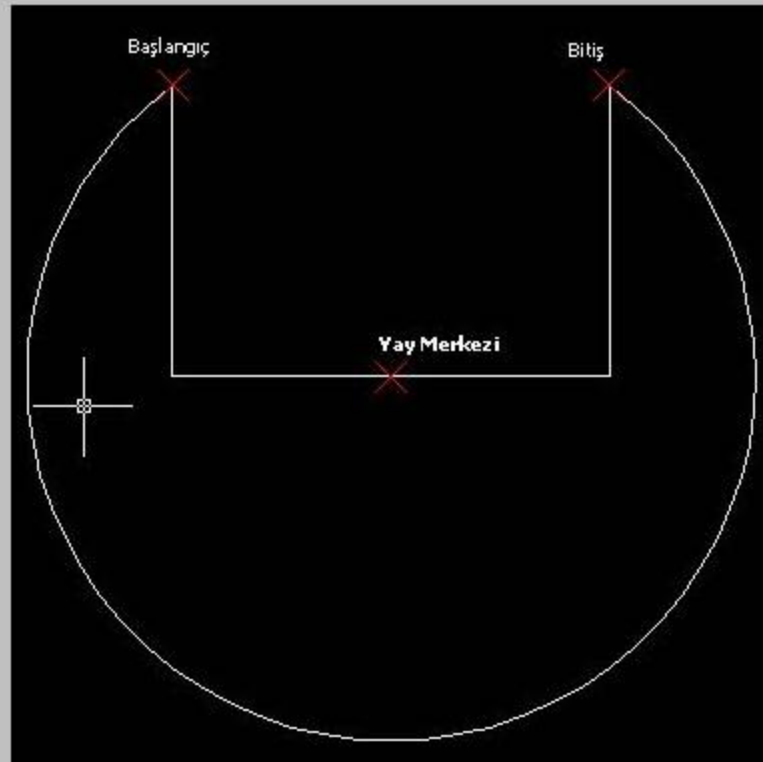
Command: Arc ↵
ARC Specify start point of arc or [Center]:

Çesitli yay çizme yöntemleri vardır.Bunlardan ilki ve en basit olanı seçtiğimiz 3 noktayı referans alacak şekilde yay çizmemizdir.Arc komutunu çalıştırın ve kursörün yardımıyla sırayla 3 nokta işaretleyin.En son işaretlenen noktadan sonra belirlenen sınırlar içerisinde bir yay çizildiğini göreceksiniz...



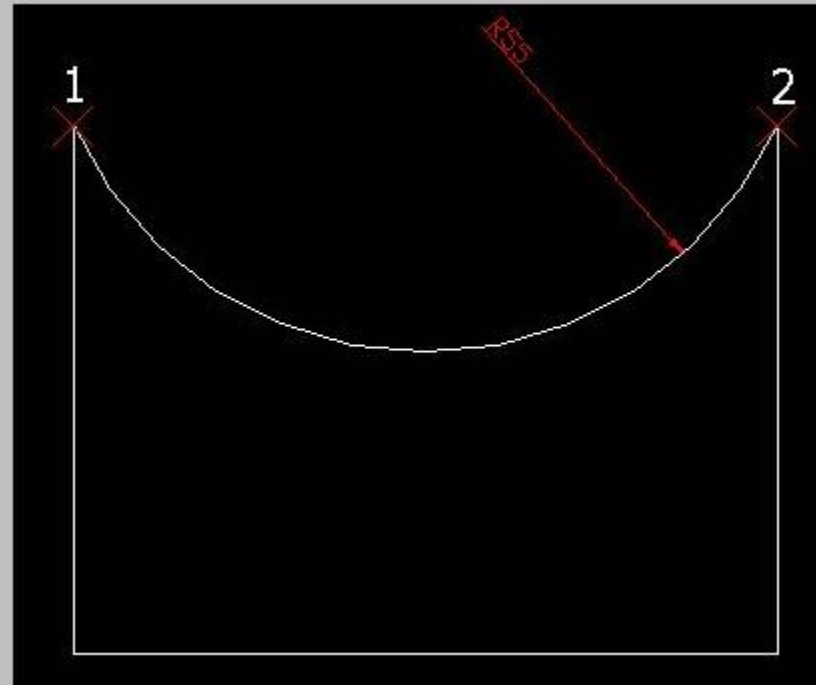
Bir diğer yay çizme yöntemi de,istediğimiz bir merkez noktaya göre (Başlangıç ve bitiş noktasını belirtmek şartıyla) çizilen yaylardır.Herhangi bir merkeze göre yay çizerken CE parametresini kullanırız.Başlangıç ve bitiş noktalarını çizim üzerinde seçebilir yada koordinat belirleme yöntemiyle de seçebiliriz.

Aşağıda herhangi bir merkez noktaya göre şekil üzerinde belirlediğimiz başlangıç ve bitiş noktası yardımıyla bir yay çizilmiştir.



Command: Arc ↵
Specify start point of arc or [Center]: Başlangıç
Specify second point of arc or [Center/End]: CE ↵
Specify center point of arc: Yay merkezi
Specify end point of arc or [Angle/chord Length]: Bitiş

Yukarıda yapmış olduğumuz uygulamayı,çizmek istediğimiz Yay ın yarıçapını belirleyerek de yapabiliriz.
Basit bir uygulama ile yarıçapı belli bir Yay çizelim.



Command: Arc ↵
Specify start point of arc or [Center]: 1
Specify second point of arc or [Center/End]: En ↵
Specify center point of arc: 2
Specify center point of arc or [Angle/Direction/Radius]: R ↵
Specify radius of arc: 55 ↵

Yukarıdaki Specify center point of arc or [Angle/Direction/Radius]: Kısımında Angle parametresini kullanırsak :

Specify center point of arc or [Angle/Direction/Radius]: A ↵

Specify radius of arc: 55 ↵

Başlangıç ve bitiş noktaları arasında 55 derecelik bir yay çizmiş oluruz.



Circle(Daire): Daire Çizme komutudur.Autocad ile çizim yaparken sıkça kullanılan bir komuttur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Circle	C ↵	Circle ↵

Komut satırındaki görünütüsü

Command: Circle ↵
Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]:

Çizimlerimiz de daire kullanacağımız zaman çizim üzerinde bir referans noktası(Daire merkezi) esas alınır.En sık kullanılan şekilde budur.Bu referans noktası seçildikten sonra istediğimiz çapta ki değeri belirterek dairemizi çizmiş oluruz.

Örnek olarak aşağıda seçilen bir referans noktasına göre istediğimiz çapta bir daire çizelim.Bu işlemi yapmak için öncelikle Circle komutunu çalıştırıyoruz,daha sonra çizmek istediğimiz dairenin merkezini Kursör yardımıyla seçiyoruz.Seçme işlemi gerçekleştirdikten sonrada dairenin Yarıçapını komut satırına yazarak dairemizi elde etmiş oluyoruz.



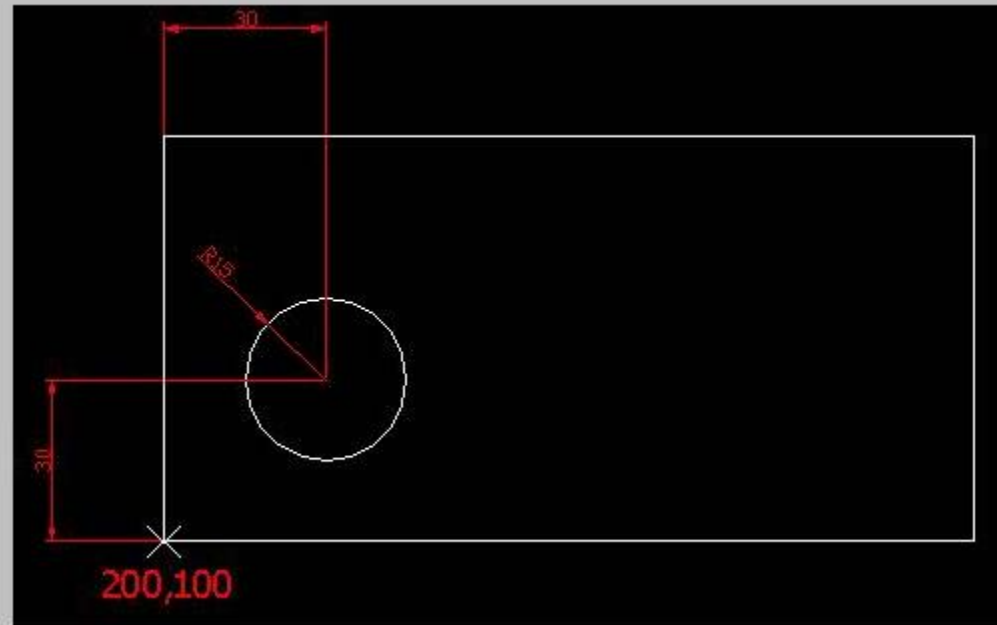
Command: Circle ↵

Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]: (Referans Noktası seçilir)

Specify radius of circle or [Diameter] <25.0000>: 60 ↵

Şimdi ise değişik daire çizme yöntemlerini öğrenelim.

Hiçbir Çizim yapmaksızın herhangi bir noktayı yakalayabilir (Dairenin merkezi olacak nokta) ve bu nokta üzerinde istenilen ölçülerde daire çizebiliriz.Yukarıda belirtmiş olduğumuz yöntem her zaman işe yaramayabilir,daha doğrusu Çizmek istediğimiz dairenin merkezi her zaman belirtilmiş olmayabilir.Yada çizim üzerinde kalabalık yaratılmak istenmeyebilir.Koordinat yakalama yöntemini kullanarak Bu sıkıntılardan kurtulabilir ve istediğimiz ölçülerde daire çizebiliriz.Nasıl mı ? Örneğin dikdörtgen benzerinde bir çizimimiz var.Ve bu çizimin başlangıç noktasından itibaren (Başlangıç noktasının koordinatlarla belirtilmesinde her zaman yarar vardır) belirli bir uzaklıktaki merkez noktaya daire yerleştirmemiz gerekiyor.Bu işlemi çizeceğimiz dairenin merkez noktasını doğrular çizerek belirtebilir ve daha sonradan bu merkez noktayı referans alarak dairemizi çizebiliriz.Aslında hiç gerek yok doğrular çizip zaman kaybetmeye.Anlatmış olduğumuz yöntemi kullanarak istenilen nokta yakalanıp bu daire kolayca elde edilebilir.İşte örnek...



Command: Circle ↵

Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]: 230,130 ↵

Specify radius of circle or [Diameter]: 15 ↵

Yukarıdaki çizimde başlangıç noktamı 200,100 olarak belirliyorum.Daha sonra Circle komutunu çalıştırıp başlangıç noktasından itibaren dairenin yerleşeceği merkez noktayı yakalıyorum.En son olarak ta istenilen yarıçapı belirterek daireyi çizmiş oluyorum.Bu işlemleri Draw menüsü --> Circle --> Center,Radius yada Circle --> Center,Diameter yardımıyla da yapabiliriz.Burada ki fark (Radius,Diameter) dairenin çapının mı yoksa yarı çapının mı belirtileceğidir.

[3P/2P/Ttr (tan tan radius)]:

3P(3 points) : Bu yöntemle, herhangi bir şekilde belirtilmiş olan 3 nokta referans alınarak daire çizilir.

Command: Circle ↵

CIRCLE Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]: 3p ↵

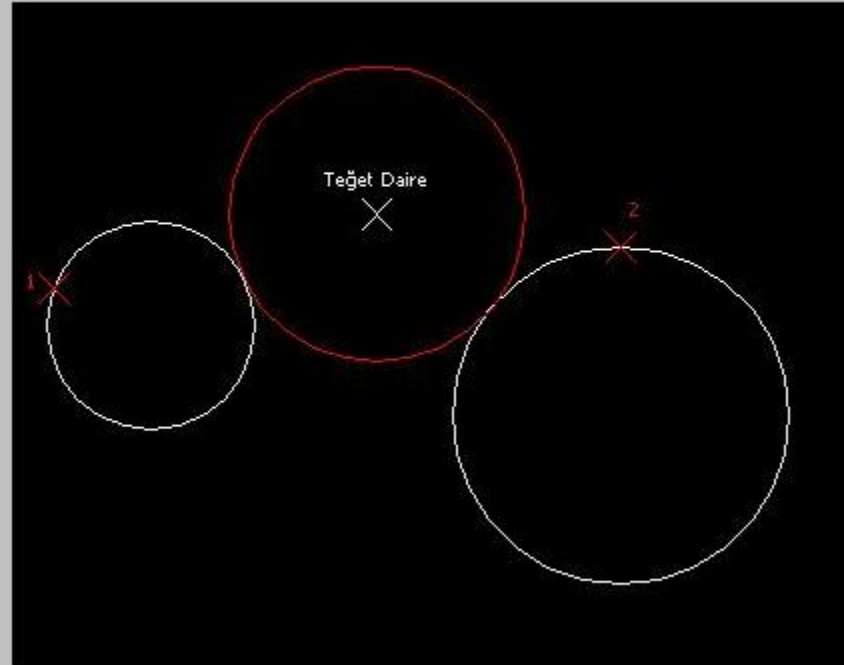
Specify first point on circle: Birinci Nokta ↵

Specify second point on circle: ikinci Nokta ↵

Specify third point on circle: Üçüncü Nokta ↵

2P(2 points): Bu sefer 3 nokta yerine 2 noktayı referans alarak daireyi çizmiş oluruz.

TTR(Teğet-Teğet-Yarıçap): Bu yöntem ile iki nesneye teğet olan ,ve yarıçapı belirlenmiş daireler çizebiliriz.Örnek olarak önceden çizilmiş iki daireye teğet olacak şekilde yeni bir daire çizelim.



Command: Circle ↵
Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]: TTR ↵
Specify point on object for first tangent of circle: (1 Nolu Daire işaretlenir)
Specify point on object for second tangent of circle: (2 Nolu Daire işaretlenir)
Specify radius of circle <56.8824>: 50 ↵ (Dairenin Yarıçapı)

Draw menüsünde bulunan TTT (Circle--> Tan,Tan,Tan) ile de önceden belirlenmiş 3 nesneye teğet daireler çizilebilir.



Spline (Yol Uydurma): Önceden belirlenen noktalara göre eğri çizmeye yarayan komuttur.

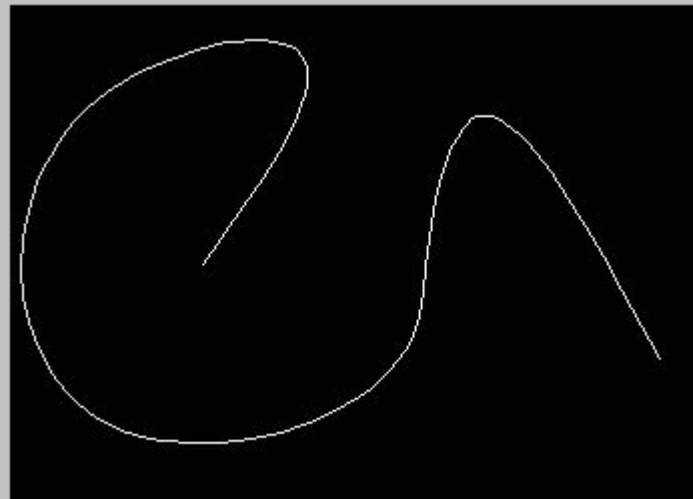
DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Spline	Spl ↵	Spline ↵

Komut satırındaki görünütüsü

Command: spline ↵
Specify first point or [Object]: (Birinci nokta işaretlenir)
Specify next point: (İkinci nokta işaretlenir)
Specify next point or [Close/Fit tolerance] <start tangent>: ↵
Specify start tangent: (Başlangıç noktası)
Specify end tangent: (Bitiş noktası)

İstenilen sayıda nokta işaretlemek şartıyla noktalar arasına eğriler uydurulabilir.Yukarıda iki nokta referans alınmıştır.

Fit tolerance: Noktalara arası ilerleyen eğrilerin referansları belirlenir.Buradaki değer 0.0 ise eğriler nokta merkezli hareket eder.Eğer değer büyütülürse eğriler nokta merkezinden kurtulur.





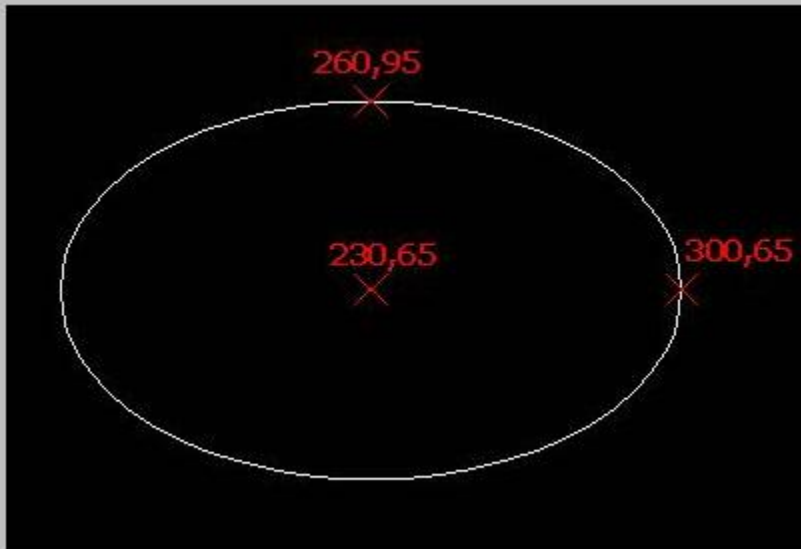
Ellipse: Elips çizme komutudur. İzometrik çizimlerde sıkça kullanılır.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Ellipse	El ↵	Ellipse ↵

Komut satırındaki görünütüsü

Command: Ellipse ↵
Specify axis endpoint of ellipse or [Arc/Center]:

Elips çizimini merkez nokta + X noktasına olan uzaklık (Merkez noktanın) + Y noktasına olan uzaklık şeklinde,yada iki taraflı X uzaklığı + Y uzaklığı şeklinde çizebiliriz. Örnek olarak aşağıdaki çizimde ilk olarak elips in merkez noktasının koordinatlarını belirliyor,daha sonra Merkez noktaya göre X ve Y uzaklıklarını girerek elips i çizmiş oluyorum..



Command: Ellipse ↵
Specify axis endpoint of ellipse or [Arc/Center]: Ce ↵
Specify center of ellipse: 230,65 ↵
Specify endpoint of axis: 300,65 ↵
Specify distance to other axis or [Rotation]: 260,95 ↵

Yukarıda belirtilen bir diğer yöntemde iki taraflı X uzaklığı ve (+) Y uzaklığı şeklinde çizilen elipslerdir.Yukarıda merkez noktaya göre bir elips çizdik,şimdi ise merkeze bağlı kalmaksızın ilk önce elipsin uç noktalarını (X ekseninde) ve bu uç noktalarında Y eksenine olan uzaklığını belirterek elipsi çiziyor olacağız. Bu yöntemin komut satırındaki görüntüsü de aşağıdaki gibi olacaktır.

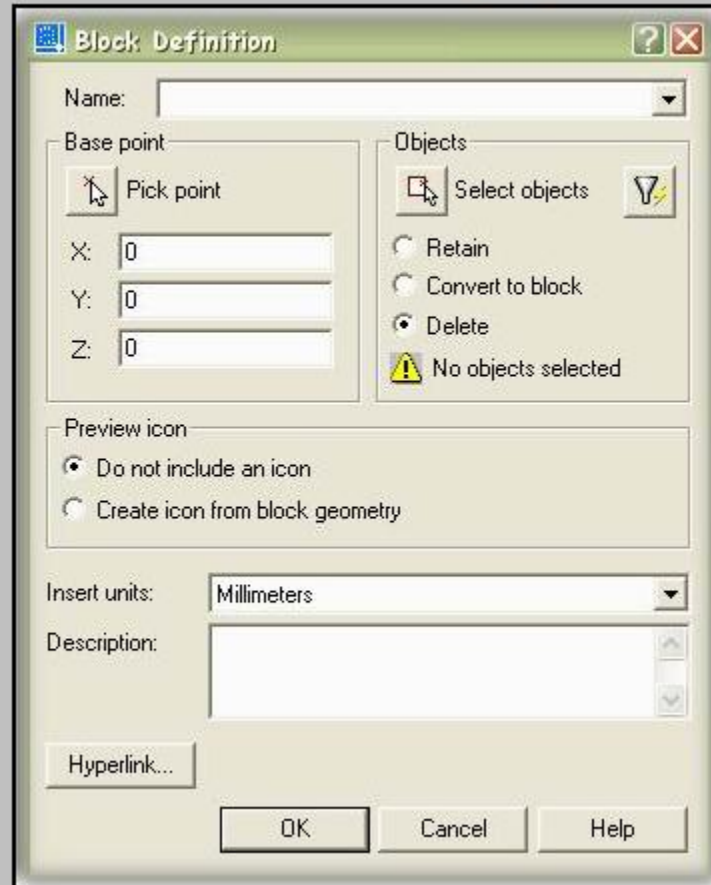
Command: Ellipse ↵
 Specify axis endpoint of ellipse or [Arc/Center]: 210,95 ↵
 Specify other endpoint of axis: 310,95 ↵
 Specify distance to other axis or [Rotation]: 250,150 ↵



Make Block: Çizimlerimize, daha önceden hazırlanmış başka çizimleri ekleyerek, bu iki çizim arasında bütünleyici bir nesne özelliği sağlamaya yarayan Blok oluşturma komutudur.Bir diğer tanımıyla şablon tanımlamaktır.Örneğin çizim bitiminde antet kısmını sürekli çizmek yerine önceden anteti çizip gerekli kısımlarını Block haline getirebilir,ve çizim bitiminde Block haline getirdiğimiz anteti çizimimize monte edebiliriz. (Flash kullanıcıları için bir kütüphane, PHP-ASP kullanıcıları için ise include dosyaları görevindedir)

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Block-->Make...	B ↵	Block ↵

Make Block komutunu çalıştırdıktan sonra karşımıza aşağıdaki gibi bir diyalog penceresi çıkacaktır.



Name: Blok yapılacak nesnenin ismi yazılır.

Base Point (Referans Noktası): Eklenecek olan nesne pick point (Seçim noktası) yardımıyla,yada koordinatları X,Y,Z bölümlerinde yazılarak belirlenir.Burada hangi noktaları referans alırsanız blok çizime o noktalarda dahil olacaktır.

Object: Burada blok olan nesne doğrudan seçilir.

Retain (Tutmak): Nesne seçiminden önce bu kısım işaretlenirse,seçilen nesne ekrandan kaybolmayacaktır.

Convert To Block: Seçilen nesne blok haline dönüşecektir.

Delete: Blok nesnesi ekrandan kaybolacaktır.

Preview Icon: Create icon from block geometry kutucuğu işaretlenirse eklemek istediğiniz bloğun sağ tarafta küçük bir görüntüsü oluşur.

Insert Units: (Birim tanımlama): Eklenmek istenilen bloğun birimi belirlenir.Burada Unitles (Birimsiz)simgesi işaretlenirse ekranımızdaki ana çizimin birimini otomatik olarak kendisi tanıyacaktır.

Description (Açıklama): Eklenen blok ile ilgili açıklamaların yazılacağı bölümdür..

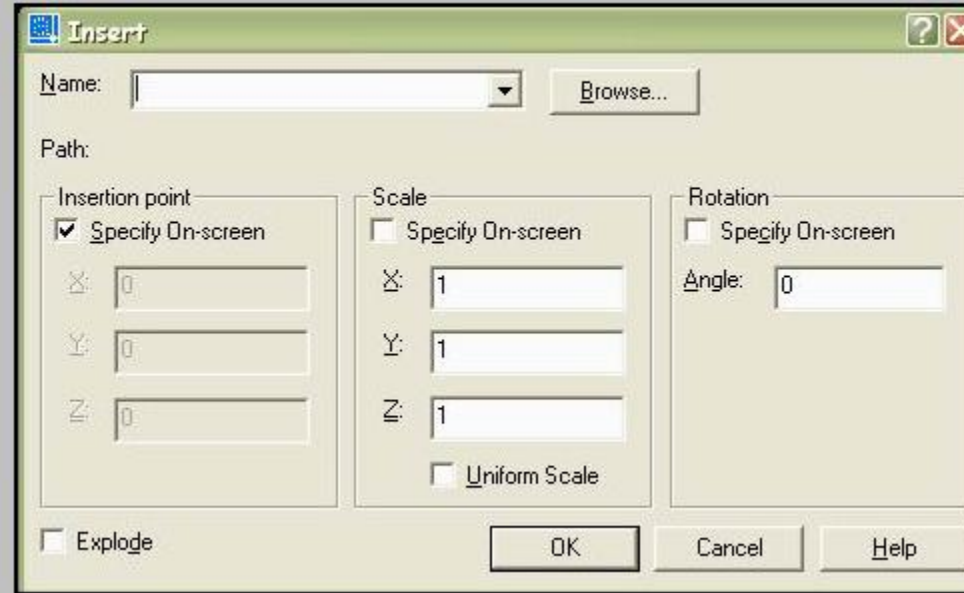
!!! ÖNEMLİ NOT: Oluşturulan bloklar sadece çalışılan sayfalar içinde tanımlanır ve çağırılabilir.Yeni bir sayfa açtığınızda önceki sayfa üzerinde tanımladığınız bloklar çizimlerinize eklenmeyecektir. Bu sorunu gidermek için hazırladığınız blokları disklere kayıt etmeniz ve kayıt ettiğiniz yerden çağırmanız gerekecektir.Blokları diskinize kayıt etmek için komut satırına W yazıp entere basın.Karşınıza Yukarıdaki diyalog penceresine benzer bir pencere çıkacaktır.Bu pencere yardımıyla bloklarınızı diskinize kayıt edebilir ve istediğiniz çizimde kullanabilirsiniz.



Insert Block: Daha önceden hazırladığımız blok nesnelerini çizimimize eklemek için kullanılan komuttur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	INSERT MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Insert -->> Block	I ↵	Insert ↵

Insert Block komutunu çalıştırdıktan sonra karşımıza aşağıdaki gibi bir diyalog penceresi çıkacaktır.



!!! ÖNEMLİ NOT: Oluşturulan bloklar sadece çalışılan sayfalar içinde tanımlanır ve çağırılabilir.Yeni bir sayfa açtığınızda önceki sayfa üzerinde tanımladığınız bloklar çizimlerinize eklenmeyecektir. Bu sorunu gidermek için hazırladığınız blokları disklere kayıt etmeniz ve kayıt ettiğiniz yerden çağırmanız gerekecektir.Blokları diskinize kayıt etmek için komut satırına W yazıp entere basın.Karşınıza bir diyalog penceresi çıkacaktır.Bu pencere yardımıyla bloklarınızı diskinize kayıt edebilir ve istediğiniz çizimde kullanabilirsiniz.

Eğer tanımlanan Blok sayfa içerisinde ise Name açılır listesinden seçilip çizime eklenebilir.Blok sayfa içerisinde tanımlı değil de diskte saklı ise Browse tıklanır ve blok belirtilen yerden çağırılır.

Hazırlanan Blokları iki şekilde ekrana yerleştirebiliriz.İlk olarak Specify on-screen kutucuklarının üçü de aktif hale getirilir ve ok butonuna basılır.Bu işlemi yaptığımızda Bloğu Ekrana serbest hareketlerle istediğimiz şekilde ekleyebiliriz. İkinci ekleme yöntemi ise Insertion Point,Scale ve Angle kısımlarını diyalog penceresinde belirterek Bloğu ekrana yerleştiririz.

Insertion Point: Eklenecek noktanın koordinatları belirlenir.

Scale: Bloğun ölçek değerleri belirlenir.

Angle: Bloğun ekleme açısı belirlenir



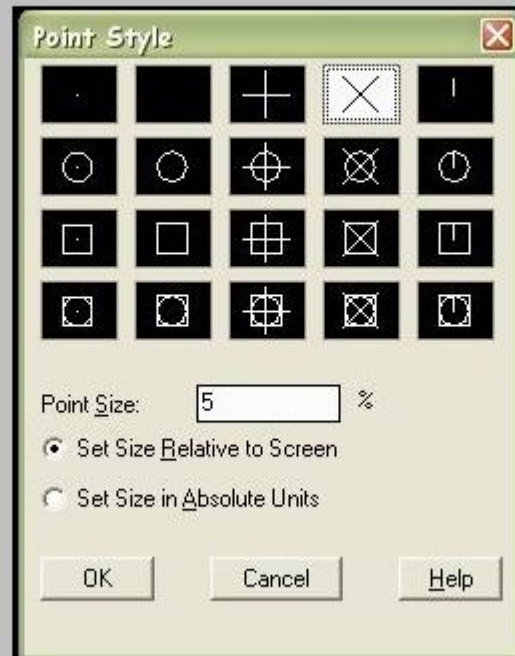
Point: Nokta çizme komutudur.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Point	Po ↵	Point ↵

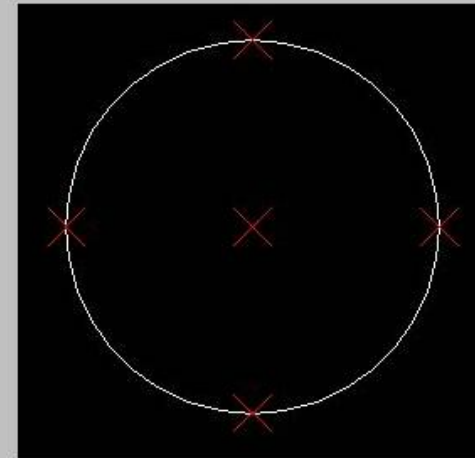
Point komutunu çalıştırdıktan sonra bizden referans noktası istenecektir(Specify a Point) Bu bölümde ister şekil üzerinde bir yeri belirler,istersek koordinat yakalama yöntemi kullanılarak istenilen eksnlere nokta çizeriz.Buradaki PDMODE nokta tipini, PDSIZE ise nokta boyutunu ifade eder.

Nokta boyutunu ve tipini diyalog kutusu yardımıyla yapmak istersek Format menüsünden Point Style kısmını seçmemiz yeterlidir.

Komut Satırındaki görüntüsü



Command: point ↵
 Current point modes: PDMODE=0 PDSIZE=0.0000
 Specify a point: (Koordinat belirtilir yada eklenecek yer işaretlenir)

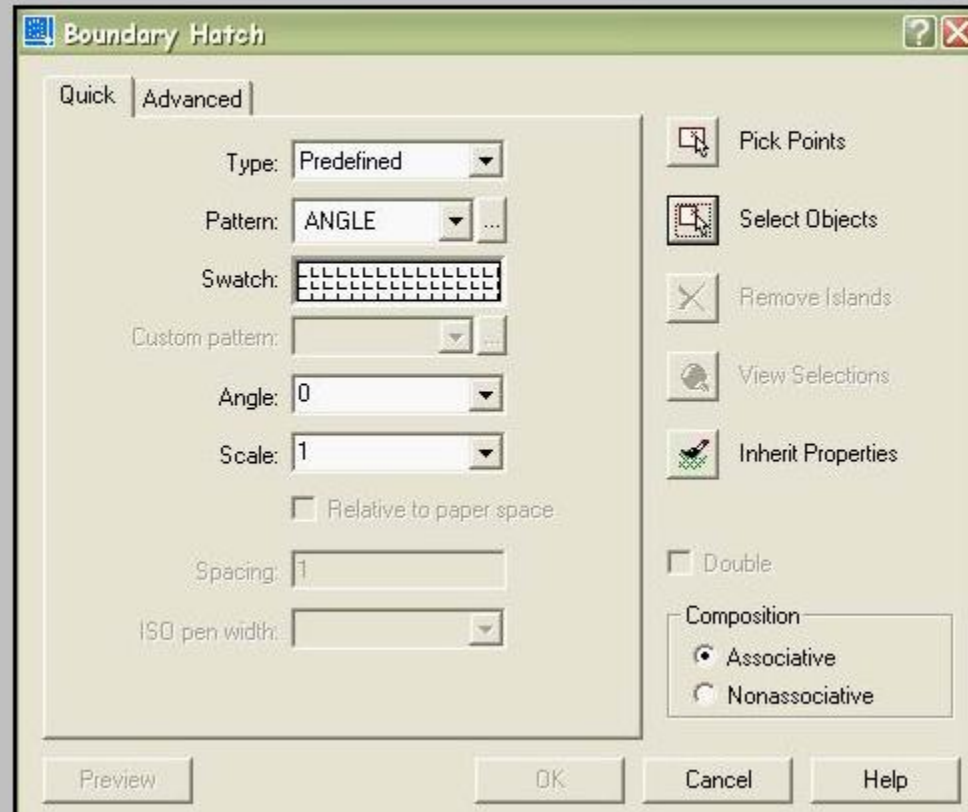




Hatch: Autocad ile çizim yaparken kesit almada kullandığımız tarama işlemin yapan komuttur.

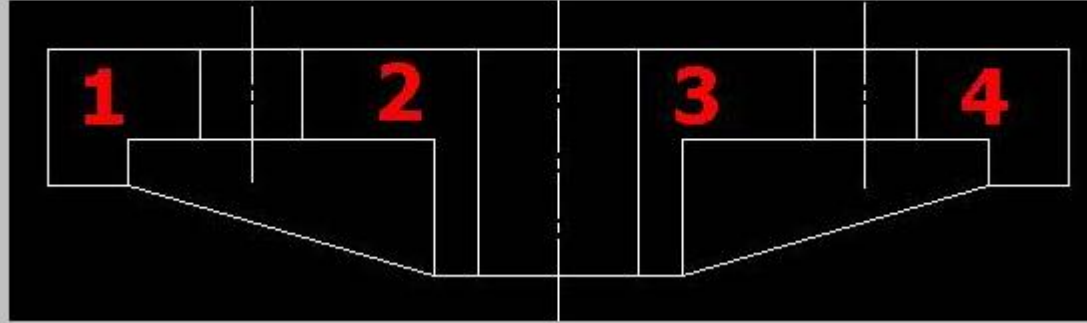
DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Hatch	H ↵	Bhatch ↵

Hatch komutunu çalıştırdığımızda karşımıza aşağıdaki gibi bir diyalog kutusu çıkacaktır.



Yukarıdaki diyalog penceresi Quick ve Advanced diye ikiye ayrılır.Quick seçeneğiyle tarama işlemleri daha seri bir şekilde yapılır.Advanced seçeneği ise gelişmiş ve özel taramalar için kullanılan bir bölümdür.İlk önce tarama işlemlerinde genellikle kullanılan yöntem olan Quick bölümünü kullanarak taramayı öğrenelim.

Tarama işlemini daha iyi anlamak için ana hatlarıyla bir tarama işlemi yapalım. Aşağıdaki şekli istediğiniz ölçülerde çizin.Bu çizimdeki numaralandırılmış bölgeleri tarayacağız.



Yukarıdaki şekli çizdikten sonra Hatch komutunu çalıştırın.Karşımıza çıkan diyalog kutusundaki seçenekleri sırasıyla görelim ve şeklimizi tarayalım.

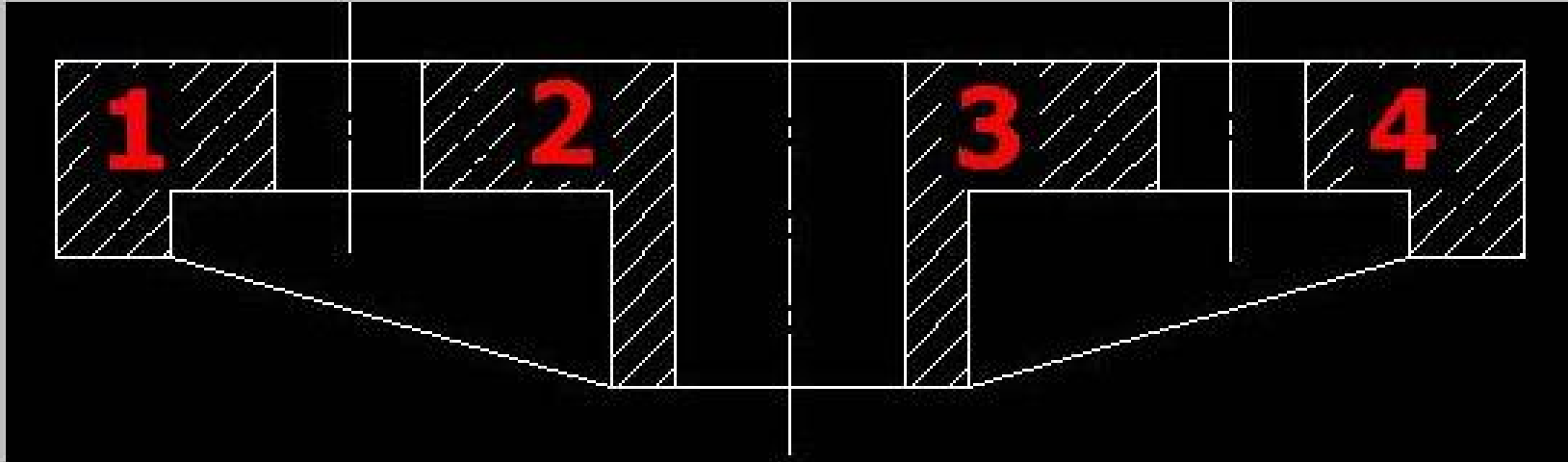
Type: Bu kısımda tarama yapacağımız desenlerin Autocad içinde tanımlı desenler mi (Predefined), Bizim hazırladığımız desenler mi (User defined), yoksa özel desenler mi (Custom) olduğunu belirliyoruz.(Ben yukarıdaki şekilde Autocad içinde tanımlı bir desen tipi kullanacağımdan Predefined kısmını seçiyorum,sizde seçiminizi yapınız.)

Pattern ve Swatch: Burada desen tipimizi belirliyoruz.Pattern bölümünde desen tiplerini açılır kutu yardımıyla seçebilir yada yandaki buton yardımıyla desenleri görüntüleyerek seçebiliriz. (Ben burada ANSI31 desenini seçiyorum,sizde istediğiniz bir deseni seçiniz.)

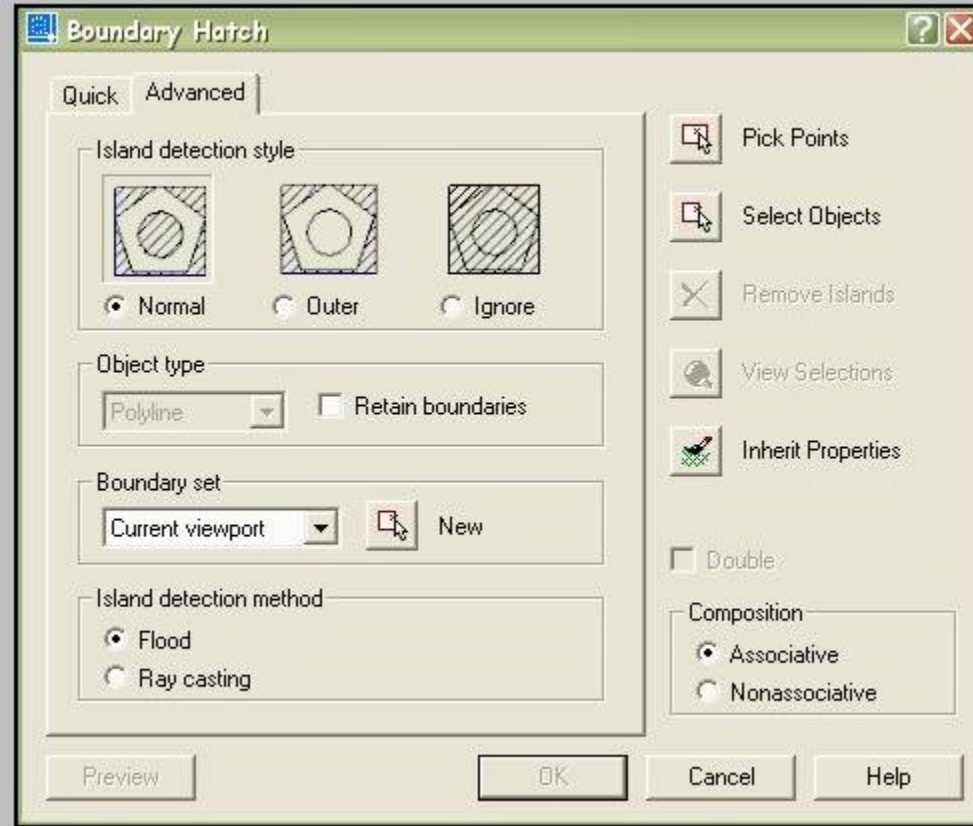
Angle (Açı):Tarama çizgilerinin açısını belirliyoruz.(Ben Angle kısmını 0 olarak tanımlıyorum)

Scale (Ölçek): Her bir tarama çizgisi arasındaki mesafe ayarlanır. (Ben tarama çizgileri arası mesafeyi 0,5 olarak ayarlıyorum)

Pick Point- Select Object : Sıra geldi taranacak kısımları seçmeye.Seçme işlemini Pick point yardımıyla yada select object ile seçebiliriz.Eğer Pick Point ile seçim yaparsanız tarayacağımız bölgenin içinde bir yeri işaretlememiz gerekir.Seçme işlemini select object ile yaparsak tarama yapacağımız alanı çevreleyen kenarları seçmeliyiz.Bu iki yöntemden herhangi birini kullanarak taranacak bölgeleri seçiniz.Ben daha kolay olduğu için Pick Point yardımıyla taranacak kısımların içini işaretliyorum.Seçme işlemini yaptıktan sonra Klavyenizden Enter e basın,karşınıza tekrar diyalog kutusu gelecektir (Tarama işleminin son halini görmek için Diyalog kutusunun sol alt köşesindeki Preview butonunu tıklamanız yeterlidir) Bu diyalog kutusunda OK Butonuna tıkladığımızda tarama işlemimiz bitmiş olacaktır.Eğer bütün ayarlamaları benim gibi yaptıysanız aşağıdaki gibi bir görüntüyle karşılaşmalısınız,Tabi numaralandırmalar olmadan :)



İlk olarak Quick bölümü yardımıyla tarama yaptık,daha öncede belirttiğim gibi tarama işlemini Advanced bölümündeki özellikleri kullanarak ta yapabiliriz.Ama genel olarak Standart tarama işlemi yukarıdaki gibi olur.Şimdi Advanced bölümündeki özellikleri inceleyelim.



Normal: Bu özelliği kullanarak tarama yapacak olursak, işaretlenen bölgeden itibaren içi içe geçmiş başka nesneler var ise tarama işlemi, Normal şeklinde de görüldüğü gibi en dıştan içe doğru tarama + taranmama şeklinde gerçekleşecektir.

Outer: Bu özellik ise seçilen alanın en dışını tarar.

Ignore: İç içe geçmiş nesneler dikkate alınmadan en dıştan itibaren tarama yapar.

Object Type: Tarama nın çoklu çizgi mi (Polyline) yoksa belirli bir alan mı (Region) olduğu belirtilir.

Boundary Set: Geçerli sınır ayarlamalarının yapıldığı bölümdür. Nesne seçme işlemleri Quick bölümündeki gibi yapılır.



Region: Ayrı ayrı çizilen nesneleri tek bir nesne haline getirmek için kullanılan komuttur.Bu komuta tam anlamıyla olmasada Explode komutunun terside diyebiliriz.

DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Region	Reg ↵	Region ↵

Region komutu tek tek çizilen nesneleri bileşik bir nesne haline getirmek için kullanılan komuttur.Explode komutunun terside diyebiliriz,çünkü explode komutu tek bir nesne gibi hareket eden çizimlerimizi parçalayarak istenilen nesnelerin özel hale gelmesini sağlar.Region komutu ise tek tek hareket eden yada parçalanmış nesneleri birleştirerek çizimlerde bir bütünlük sağlar.Region özellikle tarama işlemlerinde istenilen bölgelerin seçiminde kolaylık sağlamak için kullanılır.Bu komutu daha iyi kavrayabilmek için doğrular yardımıyla bir dikdörtgen çizin (dikdörtgeni Rectangle ile çizmeyin) ve erase komutu ile dikdörtgenin herhangi bir doğrusunu seçip silmeye çalışın,göreceğiniz gibi çizmiş olduğunuz dört ayrı doğru birbirinden bağımsız hareket edecektir.Daha sonra Region komutunu çalıştırın ve dikdörtgenin doğrularını teker teker seçin ve Entere basın.Bu işlemi yaptıktan sonra tekrar erase komutunu çalıştırın ve dikdörtgenin herhangi bir doğrusunu seçin,artık dikdörtgenimizin herhangi bir doğrusunu seçtiğimizde dikdörtgen bütünüyle seçilmiş olacaktır.Çizimimiz artık bileşik bir nesne haline gelmiş olacaktır.



Multiline Text: Çizimlerimize yazı yazmaya yarayan komuttur.Bir diğer yazı yazma komutu olan Text ile farklı şekilde çalışır.

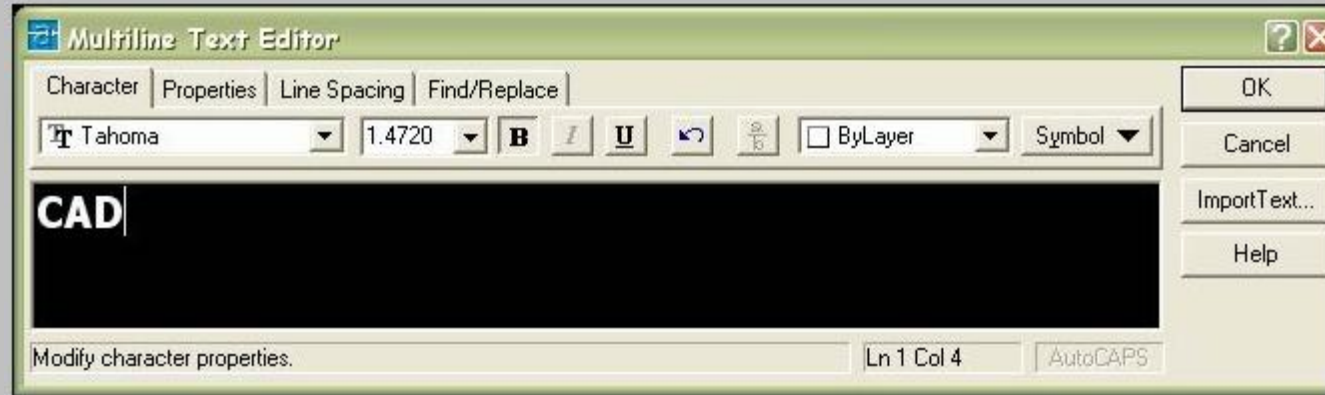
DRAW ARAÇ ÇUBUĞU	DRAW MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Text=Multiline Text	Mt ↵	Mtext ↵

Basit bir uygulama ile çizim ekranımıza Paragraf metni yazalım.
Yukarıdaki yöntemlerden birisini kullanarak MultiLine Text komutunu çalıştırın.

Command: **Mt** ↩

Specify first corner: (Burada yazımızın yerleşeceği dikdörtgen biçimindeki alan belirlenir.Mouse yardımıyla bir dikdörtgen oluşturun ve onaylayın.)

Aşağıda gösterilen Text editörü karşımıza çıkacaktır.



Karşınıza çıkan bu Text Editörü bilinen Klasik Text editörlerden farksızdır.Text alanına istediğiniz şeyleri yazın ve onaylayın.Bu text editörünün diğer bölümlerinde,karakter formatı,metin ile ilgili ayarlar,kelime bulma ve doğru konumu ile ilgili özellikler ayarlanır.