



Erase: Autocad de çizim silme komutudur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Erase	E ↵	Erase ↵

Komut satırındaki görünütüsü

Command: Erase ↵

Select objects:(Silinecek nesne veya nesnelerimiz seçilir) ↵

Çizim yaparken herhangi bir yeri silmek istediğimizde Erase komutunu çalıştırıp Select object bölümünde silmek istediğimiz kısmı seçmemiz ve daha sonra klavyeden enter tuşuna basmamız yada Mouse nun sağ tuşuna tıklamamız yeterlidir.Oldukça kolay bir kullanımı olduğundan örnek vermeye gerek duymuyorum.

Çizim üzerinde herhangi bir noktayı sildiğimizde,bu silme işlemini geriye almak için komut satırına U yazıp Entere basmamız yeterlidir.



Copy Object: Autocad de nesne kopyalamaya yarayan komuttur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Copy	Co ↵	Copy ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

Command: Copy ↵

Select objects: (Kopyalanacak olan nesnelerin seçimi yapılır.) ↵

Specify base point or displacement, or [Multiple]: (Referans noktası,yani nesnenin hangi noktadan itibaren kopyalanacağı belirlenir.)

displacement or <use first point as displacement>: ↵ Nesnenin kopyalanacağı nokta seçilerek kopyalama işlemi bitirilir.



Mirror: Nesnelerin belirli bir eksene göre simetriğini alan komuttur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Mirror	MI ↵	Mirror ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

Command: mirror ↵

Select objects: (nesne yada nesneler seçilir) ↵

Specify first point of mirror line: Specify second point of mirror line:
displacement or <use first point as displacement>: Simetri alacağımız eksenler belirlenir.

Delete source objects? [Yes/No] <N>: ↵ Asıl çizim nesnemizin silinip silinmemesi soruluyor.



Offset: Nesnelerin paralellerini istenilen noktalara göre kopyalayan komuttur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Offset		Offset

Komut Satırındaki görüntüsü

Command: Offset

Specify offset distance or [Through] <Through>:

Offset komutu çizimlerimizin belirlenen bir noktaya göre paralellerini alır.Bu işlem,offset komutunu çalıştırdıktan sonra paralelini alacağımız noktanın uzaklığını komut satırına yazıp daha sonrada seçimimizi yaparak ,yada daha önceden belirli bir noktayı seçerek gerçekleşir.

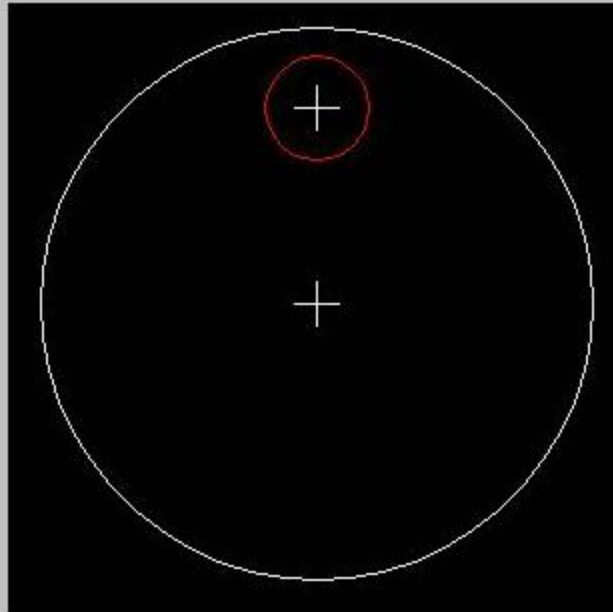


Array: Seçilen nesneleri Polar (Dairesel,kutupsal) veya Rectengular (Dairesel) yönde çoğaltmaya yarayan komuttur.

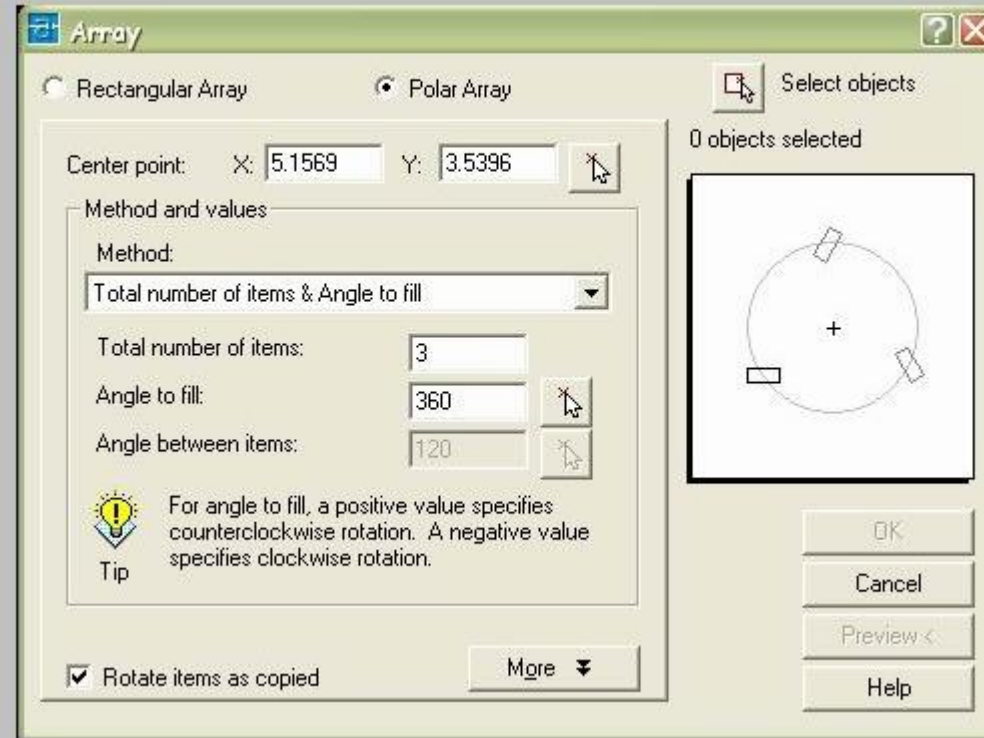
MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUPU	KOMUT SATIRI
	Array	Ar ↵	Array ↵

AutoCAD de array işlemi diyalog kutusu yardımıyla yapılır.Aşağıda sırasıyla dairesel ve dikdörtgen şeklinde çoğaltmalar yapacağız.Bu işlemleri fazla ayrıntıya girmeden işimize yarayan kısımlarını ele alarak gerçekleştireceğim.

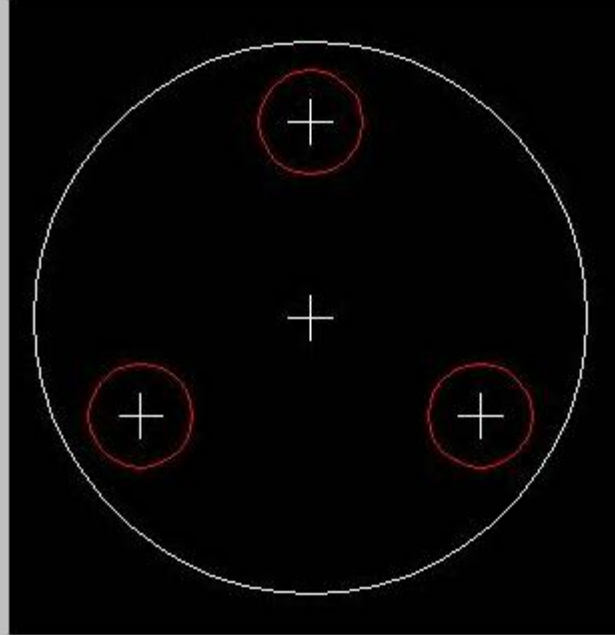
Aşağıdaki kırmızı renkli dairemizi büyük dairemizin merkez noktası etrafında 4 adet çoğaltalım.



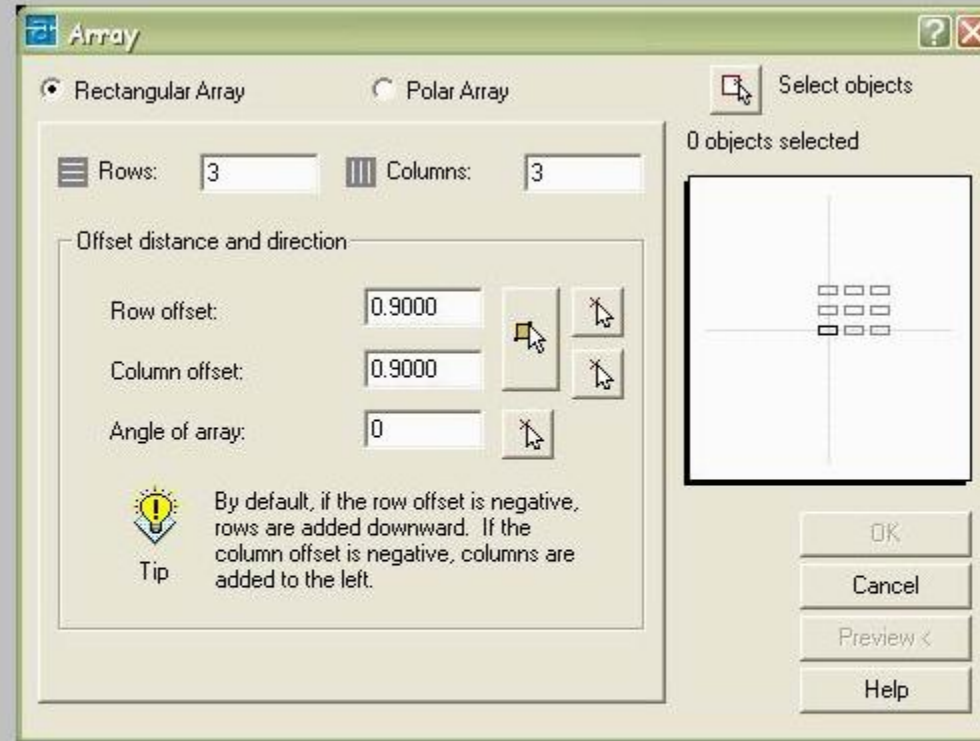
Array komutunu istediğiniz bir yöntemle çalıştırın,aşağıdaki diyalog kutusu karşınıza çıkacaktır.Bu diyalog kutusunda üst tarafta bulunan Polar Array sekmesini seçili hale getirin.



Diyalog kutusunda sağ üst köşede bulunan select object kısmını tıklayın ve çoğaltacağımız kırmızı renkli daireyi seçin daha sonra klavyenizden enter'a basın (Mouse sağ tuş ile de onaylayabilirsiniz) diyalog kutusu tekrar karşınıza çıkacaktır.Şimdi dairesel çoğaltma işlemi hangi merkez nokta etrafında gerçekleştireceğimizi belirleyeceğiz,bu işlemi yine diyalog kutusunda bulunan Center Point bölümündeki mouse işaretçisi yardımıyla gerçekleştireceğiz.Center Point kısmındaki mouse işaretçisine tıklayın ve büyük dairemizin merkezini seçin.Buraya kadar bütün seçme işlemlerini gerçekleştirmiş olduk.Diyalog kutusundaki Total number of items kısmındaki kutucuğa çoğaltacağımız miktarı 4 olarak belirtin.Angle to fill kısmı nesneler arasındaki açı değerini belirler,buradaki kutucuğa 360 değerini yazın ve kutucuktaki OK butonuna tıklayın,eğer bütün işlemleri doğru olarak yaptıysanız şeklinizin son hali aşağıdaki gibi olacaktır.



Şimdi dikdörtgen biçiminde çoğaltma işlemi açıklayacağım.Çizim ekranınıza istediğiniz ölçülerde bir daire çizin ve array komutunu çalıştırın,karşınıza çıkan diyalog kutusundan Rectangular Array kısmını seçili hale getirin.



Select object ile daireyi seçin.Rows kısmı dairemizin kaç satırdan Columns bölümünde kaç sütundan oluşacağını belirlediğimiz bölümdür.Buralara istediğiniz değerleri yazın.Diyalog kutusundaki Row offset dairemizin satırları arasındaki mesafeyi,Column offset dairemizin sütunları arasındaki mesafeyi,Angle of array bölümü ise dairemizin x eksenine yaptığı açıyı belirtir.Bu bölümlerde istediğiniz sayısal değerleri yazın ve OK butonuna basın.Çizmiş olduğunuz dairenin dikdörtgen biçiminde çoğaldığını göreceksiniz.



Move: Nesneleri istenilen konuma taşımaya yarayan komuttur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Move	M ↵	Move ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

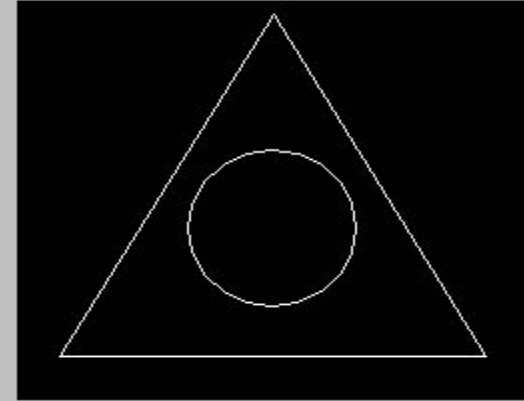
Command: Move ↵

Select objects: (Taşınması istenilen nesnelerin seçimi) ↵

Specify base point of displacement: (Taşımayı başlatacağımız referans noktası seçilir.)

Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(Taşımak istediğimiz uzaklık belirtilir.) ↵

Aşağıdaki üçgen şeklindeki çizimin içindeki daireyi üçgenin dışına taşıyalım.



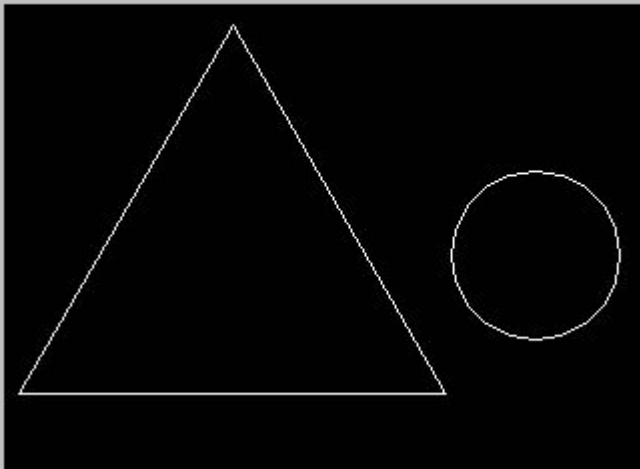
Command: Move ↵

Select objects: (Daire seçilir) ↵

Specify base point of displacement: (Dairemizin üzerinde herhangi bir nokta veya dairenin merkezi seçilir)

Specify second point of displacement or <use first point as displacement> (Üçgenin dışında bir nokta tıklanır,yada taşınacak noktanın koordinatları belirtilir) ↵

Dairemizin üçgen dışına taşınmış hali.....





Rotate: Nesneleri belirli bir noktaya göre döndürmeye yarayan komuttur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Rotate	Ro ↵	Rotate ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

Command: Rotate ↵

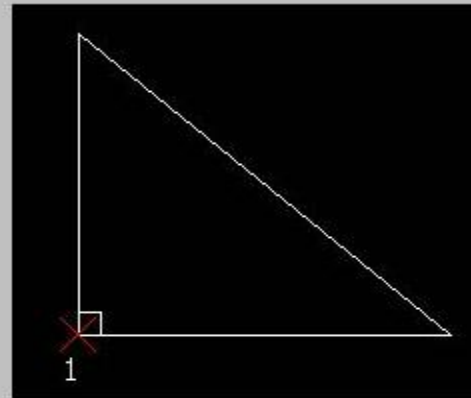
Current positive angle in UCS: ANGDIR=counterclockwise ANGBASE=0

Select objects: (nesne seçimi) ↵

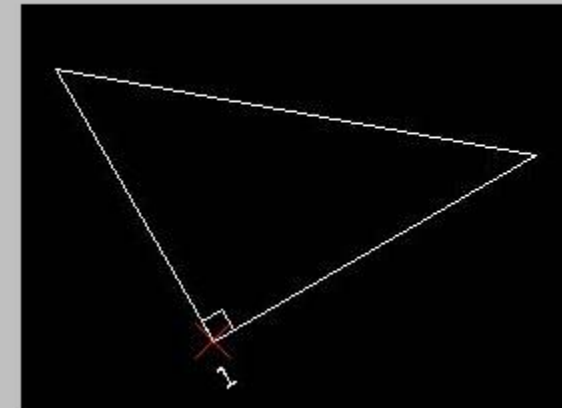
Specify base point: (Döndürme yapacağımız referans noktası belirlenir)

Specify rotation angle or [Reference]: (Dörme yapacağımız AÇI değeri) ↵

Aşdaki çizimi 1 referans noktası etrafında 30 derece döndürelim.



Çizimin 1 referans noktasına göre 30 derece döndürülmüş hali.



Command: Rotate ↵

Current positive angle in UCS: ANGDIR=counterclockwise ANGBASE=0

Select objects: (Çizimimizi seçelim) ↵

Specify base point: (1 referans noktası seçilir)

Specify rotation angle or [Reference]: 30 ↵ (Döndürme açısını belirledik)



Scale: Nesneleri belirli oranlarda büyültüp küçültmeye yarar..

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUPU	KOMUT SATIRI
	Scale	SC ↵	Scale ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

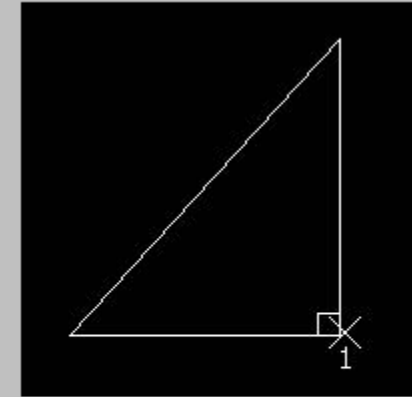
Command: Scale ↵

Select objects: (nesne yada nesneler seçilir) ↵

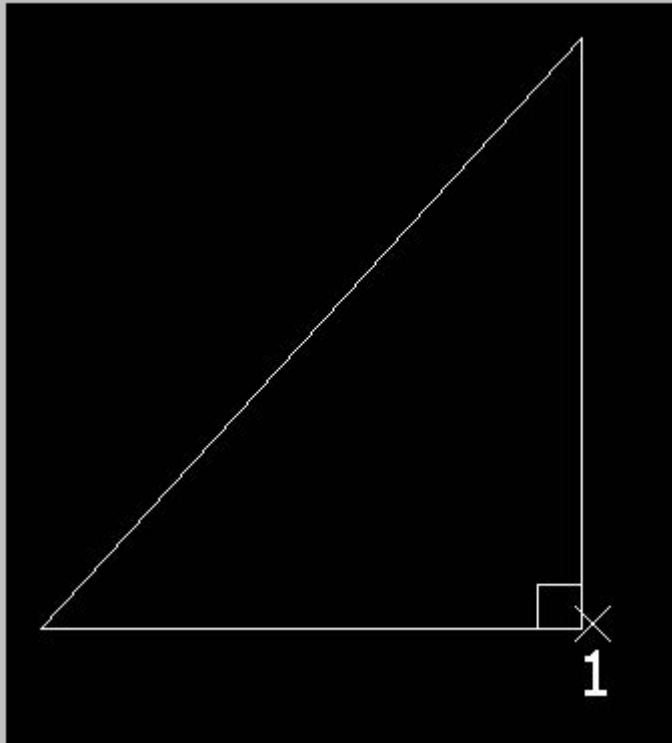
Specify base point: (Hangi noktaya göre büyültme veya küçültme yapacağımız belirlenir)

Specify scale factor or [Reference]: (Büyültme veya küçültme oranları belirtilir) ↵

Aşağıdaki çizim 1 referans noktasına göre 2 kat büyütülüyor.



Çizimin 2 kat büyütülmüş hali karşımıza çıkacaktır...



Command: Scale ↵

Select objects: (Çizimimiz tamamen seçilir) ↵

Specify base point: (1 noktası seçilir)

Specify scale factor or [Reference]: 2 ↵ (nesnemizi 2 kat büyültüyoruz)



Stretch: Nesnelerin istenilen bölgelerini uzatmaya yada kısaltmaya yarayan komuttur..

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Stretch	S ↵	Stretch ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

Command: Stretch ↵

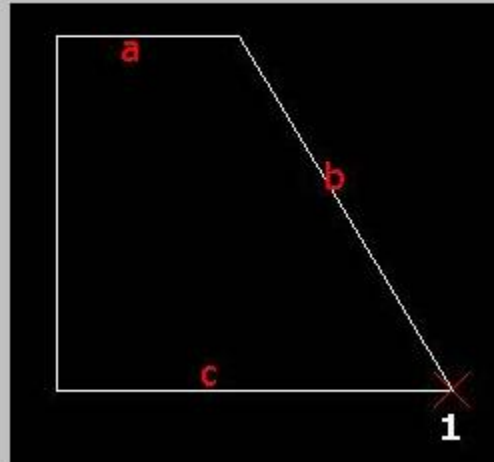
Select objects to stretch by crossing-window or crossing-polygon...

Select objects: (nesne seçimi) ↵

Specify base point or displacement: (Uzatma veya kısaltma yapacağımız referans noktası belirlenir)

Specify second point of displacement: (Yukarıda belirlediğimiz referans noktasının uzatma veya kısaltma yaptıktan sonraki yeni konumu belirtilir) ↵

Aşağıdaki örnek çizimin a,b ve c doğrularını ,1 referans noktasının x yönünde 25 birim uzaklıktaki konumuna kadar büyütelim.



Command: **Stretch** ↵

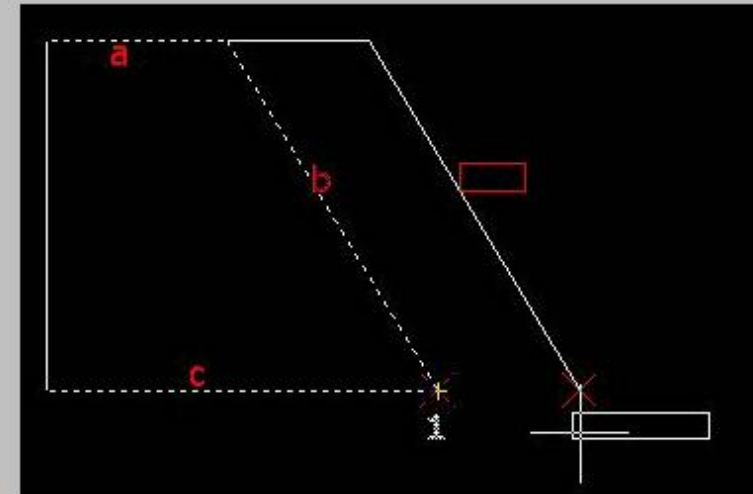
Select objects to stretch by crossing-window or crossing-polygon...

Select objects: (a,b ve c doğruları bölge seçme yöntemi ile seçilir) ↵

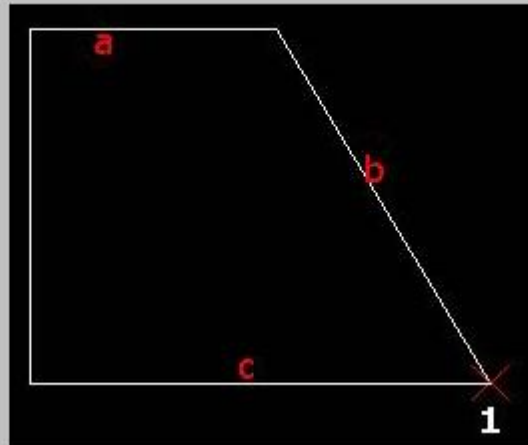
Specify base point or displacement: (1 referans noktası seçilir)

Specify second point of displacement: @25,0 ↵

Seçtiğimiz nesnelerin x yönünde hareket ettirilirkenki görüntüsü.



Ve seçtiğimiz doğruların referans noktasına göre x yönünde 25 birim uzaklıktaki hali..





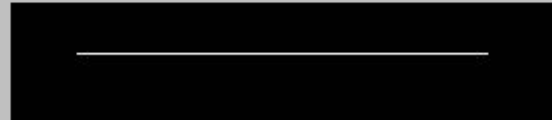
Lengthen: Nesnelerin uzunluklarını deđiřtirmeye yarayan komuttur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĐU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Lengthen	Len ↵	Lengthen ↵

Komut satırındaki görüntüsü

Command: Lengthen ↵
Select an object or [DElta/Percent/Total/DYnamic]:

Lengthen komutu yardımıyla çizmiş olduğumuz nesnelerin boylarını çeřitli yöntemlerle uzatabilir yada kısaltabiliriz.Uzatma yada kısaltma işlemi mouse yardımıyla,mesafe giriřiyle,yüzde ifadeyle yada toplam uzunluk belirtilerek gerçekteřir.Bunlardan bunlardan en önemlisi olan mesafe giriři yardımıyla nesne boyunu deđiřtirmeyi anlatacađım,diđer parametrelerde aynı mantık ile çalıřır, sadece yöntem farkı vardır.
Ařađıdaki dođruyu istediđimiz uzunluk deđerinde uzatalım.



Command: Lengthen ↵
Select an object or [DElta/Percent/Total/DYnamic]: de ↵
Enter delta length or [Angle] <5.0000>: 5 ↵ (Uzunluk belirtilir)
Select an object to change or [Undo]: (dođru seđimi yapılır)



NOT: Eđer dođrumuz kısaltılacaksa uzunluk eksi olarak belirtilir.

Devam...

Delta: Yukarıda uygulamasını yaptığımız gibi nesneleri uzaklık belirterek uzatır veya kısaltır.

Percent: Nesneleri Yüzde % biçiminde uzatır veya kısaltır.

Total: Nesnelerin toplam uzunluğu belirtilir ve bu belirttiğimiz uzunlukta değişim yapılır.

Dynamicl: Mouse yardımıyla uzatma veya kısaltma yapılır.



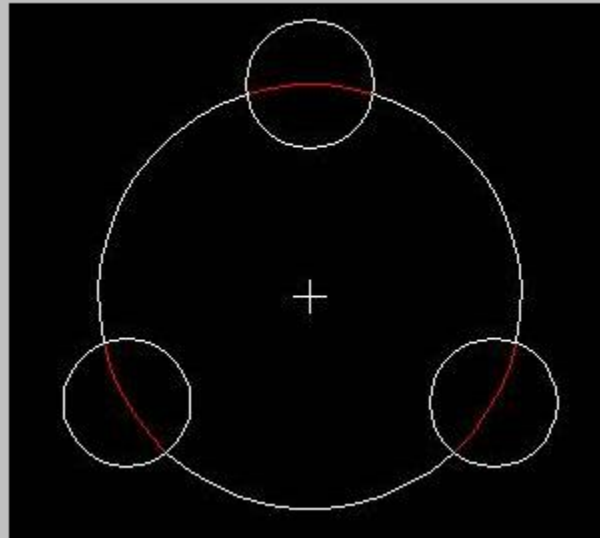
Trim: Çizim nesnelerinin en yakın temas noktasına kadar olan kısmını çizimden silmeye yarayan komuttur,kısmi kesim işlemide diyebiliriz.Çizimde istenmeyen yerleri trim komutuyla rahatlıkla silebiliriz.AutoCAD komutları arasında en önemli komutlardan birisidir,hatta dahada ileri gidip AutoCAD in en önemli komutuda diyebiliriz.... :)

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Trim	Tr ↵	Trim ↵

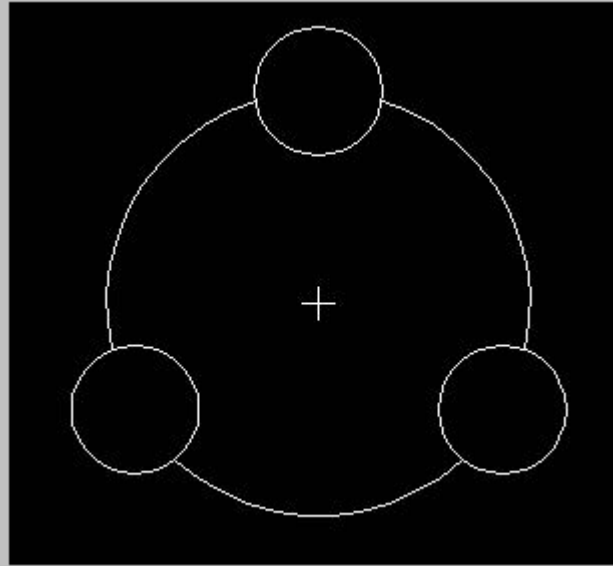
Komut satırındaki görüntüsü

Command: Trim ↵
 Current settings: Projection=UCS, Edge=None
 Select cutting edges ...
 Select objects: (Silinecek nesne veya nesnelerimize temas halindeki bütün nesneler seçilir) ↵
 Select object to trim or shift-select to extend or [Project/Edge/Undo]:
 (İstenmeyen nesneler teker teker seçilerek silinir)

Aşağıdaki çizim nesnemizde kırmızı renk ile gösterilen yerleri trim komutuyla silelim.



Command: **Trim** ↵
Current settings: Projection=UCS, Edge=None
Select cutting edges ...
Select objects: 1 found, 2 total
Select objects: 1 found, 3 total
Select objects: **(Silinecek nesne veya nesnelerimize temas halindeki bütün nesneler seçildi)** ↵
Select object to trim or shift-select to extend or [Project/Edge/Undo]:
Select object to trim or shift-select to extend or [Project/Edge/Undo]:
Select object to trim or shift-select to extend or [Project/Edge/Undo]:
Select object to trim or shift-select to extend or [Project/Edge/Undo]:
(Yukarıdaki üç satırda istenmeyen nesneler teker teker seçilerek silindi) ↵



Project: Farklı eksen durumlarını ayarlamaya yarar

Edge: Nesnelerin temas etme yada etmeme durumları belirlenir.Hayali doğrular yardımıyla gerçekleşir.

Undo: Yapılan işlem geri alınır.



Extend: Herhangi iki nesneyi birbirine temas edecek şekilde uzatan komuttur.

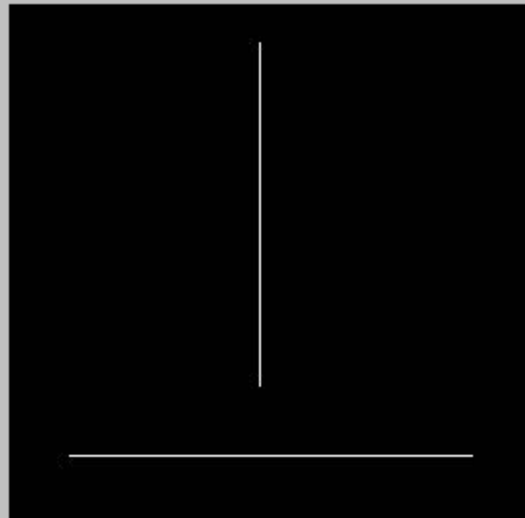
MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Extend	Ex ↵	Extend ↵

Komut satırındaki görüntüsü

Command: **Extend** ↵
Current settings: Projection=UCS, Edge=None
Select boundary edges ...:
Select objects: 1 found

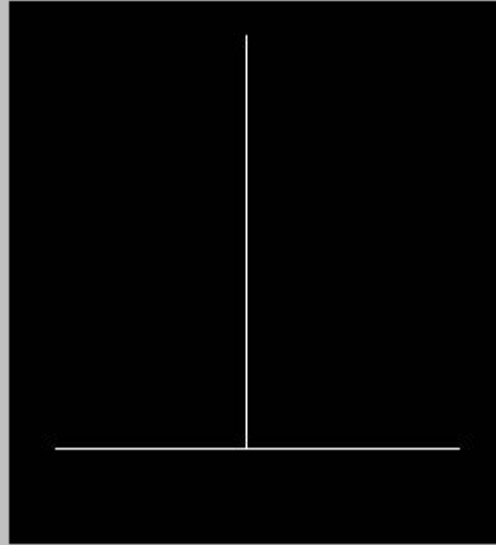
Select objects: **(Temas edilmesi istenilen nesne seçilir)** ↵
Select object to extend or shift-select to trim or [Project/Edge/Undo]:
(Uzatılmak istenilen nesne seçilir)

Birbirine dik fakat temas etmeyen iki doğruyu birleştirelim.



Command: **Extend** ↵
Current settings: Projection=UCS, Edge=None
Select boundary edges ...:
Select objects: 1 found

Select objects: **(Alttaki doğru seçilir)** ↵
Select object to extend or shift-select to trim or [Project/Edge/Undo]:
(Uzatmak istediğimiz üstteki dikey doğru seçilir)



Project: Farklı eksen durumlarını ayarlamaya yarar

Edge: Nesnelerin temas etme yada etmeme durumları belirlenir.Hayali doğrular yardımıyla gerçekleşir.

Undo: Yapılan işlem geri alınır.



Break at Point: Nesneleri istenilen yerden ikiye ayırma işlemidir..

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	-	-	-

Break at point komutuna Break komutunun daraltılmış şeklide diyebiliriz.Bir sonraki dersimizin uygulamasını yaptığınızda bunun nedenini daha iyi anlayacaksınız.
Break at point komutu tanımındada belirttiğimiz gibi herhangi bir çizim nesnesini istenilen noktadan itibaren ikiye ayırmaya yarar.
Örnek olarak bir doğru çizin ve komut satırına select yazıp onayladıktan sonra çizmiş olduğunuz doğruyu seçin.



Gördüğünüz gibi çizmiş olduğumuz doğru tek bir parçadan oluşmaktadır.Şimdi bu doğruyu tek parça olmaktan kurtarıp birbirine bağlı iki doğru haline getireceğiz yani doğruyu istediğimiz bir noktadan,sürekliliği bozmadan ikiye ayıracağız.
Doğruyu seçimden çıkarın ve Modify araç çubuğundan Break at Point komutunu çalıştırın ve aşağıdaki yolu izleyin.

Select Object: (Doğrumuzu seçelim)
Specify second break point or [First point]: f
Specify first break point: (Doğrumuzun hangi noktadan itibaren ikiye ayrılacağı belirlenir,parçanın orta noktası veya istenilen herhangi bir nokta...)
Specify second break point: @

Bu işlemleri takip ettikten sonra komut satırına tekrar select yazıp onaylayın ve doğruyu tekrar seçmeyi deneyin. Doğrumuzun belirtmiş olduğumuz noktadan itibaren ikiye ayrıldığını göreceğiz...





Break: Nesneleri istenilen yerden koparmaya yarayan komuttur, ikiye ayırma işlemide denilebilir..

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Break	BR ↵	Break ↵

Break komutu yardımıyla çeşitli şekillerde nesnemizi koparabilir yada nesnemizi ikiye ayırabiliriz.Özellikle Trim komutunun sınırlı kaldığı durumlarda parçayı ikiye ayırarak istenilen şekilde özel seçim yapabilme olanağı sağlamaktadır.

Örnek olarak bir doğru çizelim ve Break komutu yardımıyla parçamızı ikiye ayıralım daha sonra çizmiş olduğumuz doğruyu herhangi bir yöntemle seçelim.Göreceğiniz gibi doğru artık ikiye ayrılmış olacaktır. Şimdi bu örneğimizi daha detaylı anlatalım...

Çizim ekranına herhangi bir doğru çizin ve aşağıdaki yolu takip edin.

Command: Break ↵

Select Object: (Doğru seçimi yapılır)

Specify second break point or [First point]: F ↵

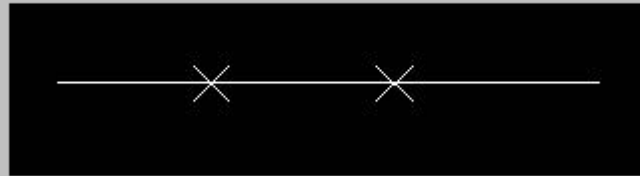
Specify first break point: (Doğrumuzun hangi noktadan itibaren ikiye ayrılacağı belirlenir,parçanın orta noktası veya istenilen herhangi bir nokta...)

Specify second break point: @ ↵

Bu işlemleri takip ettikten sonra doğrumuzu herhangi bir yöntemle seçmeyi deneyin.Çizilen doğru belirtmiş olduğunuz noktadan itibaren ikiye ayrılmış olacaktır.



Şimdi ise aşağıdaki doğru parçasını belirtilen noktalardan koparalım.



Command: Break ↵
Select Object: (Doğru seçimi yapılır)
Specify second break point or [First point]: F ↵
Specify first break point: (İşaretli noktalardan ilki seçilir)
Specify second break point: (İşaretli noktalardan ikincisi seçilir)

Sonuç aşağıdaki gibi olacaktır.



Chamfer: İki Doğru arasına pah kırmaya yarayan komuttur.Köşe kırma işlemide diyebiliriz.Buradaki iki doğrunun kesişmesi şart değildir.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Chamfer	Cha ↵	Chamfer ↵

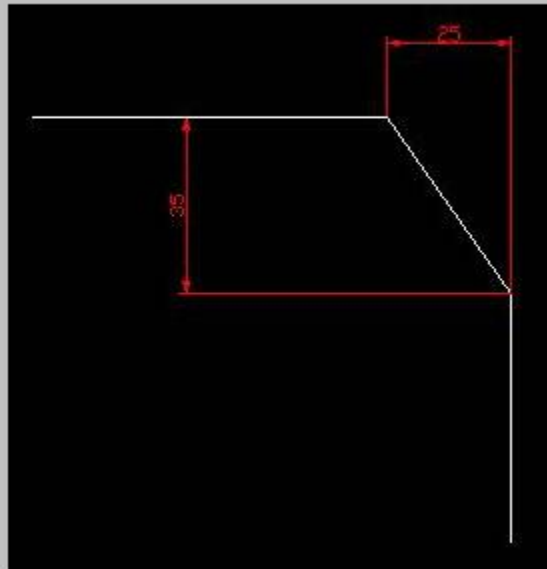
Komut Satırındaki görüntüsü

Command: Chamfer ↵
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 10.0000, Dist2 = 10.0000
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]: D ↵
Specify first chamfer distance <10.0000>: (1.pahın uzunluğu belirtilir) ↵
Specify second chamfer distance <15.0000>: (2.pahın uzunluğu belirtilir) ↵
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]: (Pah kırılacak doğrumuzun birincisi seçilir)
Select second Line: (Pah kırılacak doğrumuzun ikincisi seçilir)

Kesipen iki doğruya istediğimiz ölçülerde pah kuralım.



Çizimin son hali [ölçülendirmeler yok tabiki :)].....



Command: **Chamfer** ↵

(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 10.0000, Dist2 = 10.0000

Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]: **D** ↵

Specify first chamfer distance <10.0000>: **25** ↵

Specify second chamfer distance <10.0000>: **35** ↵

Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]: (X eksenini üzerindeki doğruymuz seçilir)

Select second Line: (Y eksenini üzerindeki doğruymuz seçilir)

NOT: Yukarıdaki uzunlukları farklı eksen üzerindeki doğrulara da uygulayabiliriz.

Chamfer komutunun parametrelerinden olan Polyline tek bir nesne durumunda olan çoklu çizgilere uygulanır, ve çizimin bütün köşelerine pah kırılır. Trim parametresi ise pah kırma işlemi yapılırken köşelerin kesişimi değişmeden iki nesne arasına pah kırılır. Chamfer komutu ile istenilen uzunluk ve açı değerlerindedir pah kırılabilir. Bu işlemi gerçekleştirmek için Angle parametresi kullanılır. Chamfer komutu çalıştırılıp Angle parametresi seçilirse ilk önce pah kırma uzunluğu daha sonra ise pah kırma açısı belirtilir ve doğrularımız seçilir. Sonuç olarak istenilen uzunluk ve açı değerlerinde pah kırma işlemi yapılmış olur...



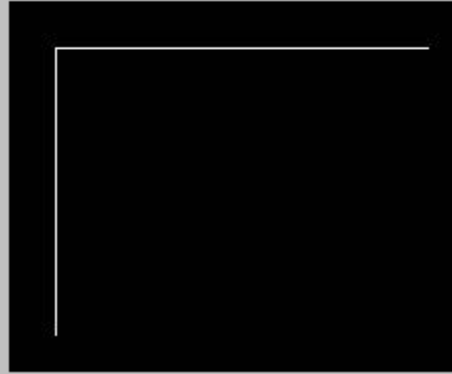
Fillet: Köşelere yuvarlatma veren komuttur. Burada nesnelerin kesişmesi önemli değildir. Fillet komutu nesneler kesişmede kesişmesede istenilen yuvarlatma yarıçapı belirtilip nesne seçimi yapıldığında bir köşeymiş gibi hareket edip iki nesne arasına istenilen yarıçap değerinde yuvarlatma oluşturur.

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Fillet	F ↵	Fillet ↵

Komut Satırındaki görüntüsü

Command: Fillet ↵
 Current settings: Mode = TRIM, Radius = 10.0000:
 Select first object or [Polyline/Radius/Trim]: R ↵
 Specify fillet radius <10.0000>: (Yuvarlatma yarıçapı belirtilir) ↵
 Select first object or [Polyline/Radius/Trim]: (Yuvarlatma yapılacak nesnemizin birincisi seçilir)
 Select second object: (Yuvarlatma yapılacak nesnemizin ikincisi seçilir)

Kesişen iki doğruya istediğimiz bir yarıçap değerinde yuvarlatma verelim.



Command: **Fillet** ↵
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 10.0000:
Select first object or [Polyline/Radius/Trim]: **R** ↵
Specify fillet radius <10.0000>: **25** ↵ (Yuvarlatma yarıçapı belirtilir)
Select first object or [Polyline/Radius/Trim]: (Kesişen doğrulardan istediğimiz birtanesini seçelim)
Select second object: (İkinci doğrumuzu seçelim)

Çizimin köşesine yuvarlatma verilmiş hali.....



Fillet komutunun parametrelerinden olan Polyline tek bir nesne durumunda olan çoklu çizgilere uygulanır,ve çizimin bütün köşelerine yuvarlatma verilir.Trim parametresi ise yuvarlatma yapılırken köşelerin kesişimi değişmeden iki nesne arasına yuvarlatma yapılır.



Explode: Tek bir nesneyi mi gibi hareket eden çoklu çizgileri patlatmaya ve parçalara ayırmaya yarayan komuttur..

MODIFY ARAÇ ÇUBUĞU	MODIFY MENÜSÜ	KISA YOL TUŞU	KOMUT SATIRI
	Explode	X ↩	Explode ↩

Explode komutu basit ve fazla kullanılmayan bir komut gibi görünmesine rağmen kompleks çizimlerde oldukça önemli bir komuttur. Bazı çizimlerde rectangle veya polygon gibi nesneleri kullanıp üzerinde kısmi silme veya seçme işlemi yapmak istediğimizde çizimin bütün elemanlarını silmek veya seçmek isteyecektir, bu gibi durumlarda explode komutunu kullanarak nesneleri parçalayabilir ve tek tek seçilir duruma getirebiliriz.

Örnek olarak polygon ile bir ügen yada rectangle ile bir dikdörtgen çizin. Daha sonra çizmiş olduğunuz üçgeni veya dikdörtgeni erase komutunu kullanarak silmek isteyin. Göreceksiniz ki erase yi tıklayıp nesne seçimi yapacağınızda nesnemin tamamı seçili olacaktır ve herhangi bir silme işleminde çizimin tamamı silinecektir. Bu bileşikliği ortadan kaldırmak için explode komutunu tıklayıp parçalamak istediğimiz nesneleri seçmemiz yeterli olacaktır. Silme işlemini explode komutunu kullanıp nesneleri kopardıktan sonra denediğinizde artık bütün nesneler tek tek seçilir hale gelmiş olacaktır.