Block Nesne Oluşturma

Yoğun çizim ortamlarında çizilecek nesnelerde benzerlik gösteren bazı alt nesneler bulunabilir. Bu alt çizim nesnelerinin farklı çizim projelerinde tekrardan çizilmesi zaman kaybına sebep olacaktır. Bu zaman kaybını önlemek amacıyla Autodesk firması, nesne oluşturma ve saklama; ihtiyaç olduğunda da tekrardan çağırma olanağı vermiştir. Nesnelerin çizilerek saklanabilmesi için **block** ve **wblock** adında 2 adet komut geliştirmiştir. **İnsert** komutu kullanılarak, block nesne tekrardan çizim ekranına getirilir.

Block

Block komutu kullanılarak oluşturulan nesneler, Autocad çizim ekranı aktif olduğu sürece geri çağrılabilir. Program kapatılıp tekrardan açılınca önceki çizimde oluşturulmuş block nesneler kaybolacaktır.

Komut satırına block komutunu girip enter'a bastıktan sonra veya çizim araç çubuğundan



make block kutucuğuna tıkladıktan sonra aşağıdaki iletişim penceresi karşımıza gelecektir.

A Block Definition				
Name:				
×				
Base point	Objects	Behavior		
Specify On-screen	Specify On-screen	Annotative 🛈		
■ Pick point	Select objects	Match block orientation to layout		
<u>X:</u> 0	◯ <u>R</u> etain	Scale uniformly		
<u>Y</u> : 0	Onvert to block			
7. 0	<u>○ D</u> elete			
	No objects selected			
Settings	Description			
Block <u>u</u> nit:				
Millimeters 🗸 🗸				
Hyperlink		~		
Den in block editor OK Cancel Help				

Pencere üzerinde yapılacak işlemler,

- 1- Name kutucuğuna, oluşturulacak block nesnenin ismi girilecek.
- 2- Object bölümünden select object kapısından çıkılarak block nesne olacak çizim seçilir.
- 3- Base point bölümünde yer alan **pick point** kapısından çıkılarak oluşturulan block nesnenin sonradan çağrılma esnasında taşıma noktası seçilir.

Yukarıdaki işlemlerden sonra ok butonuna basılarak block nesne oluşturulur. Bundan sonra, çizim esnasında ihtiyaç duyulması durumunda block çağırma komutu kullanılarak nesne çağrılır ve ilgili konuma konumlandırılır.

WBlock

Wblock komutu ile oluşturulan block nesneler **hard diske kaydedilir**. **Wblock** yöntemi sayesinde Autocad tekrardan başlatılsa bile kayıt hard diskte olduğu için block nesne geri çağrılabilir.

Komut satırına *wblock* komutu yazılıp enter e basılınca aşağıdaki gibi bir iletişim penceresi açılacaktır.

A Write Block		$\mathbf{ imes}$		
Source ○ Block: ○ Entire drawing ○ Dbjects Base point □ □ Pick point ½: □ ½: □ ½: □ ½: □ ½:	Objects			
Destination Eile name and path: C:\Documents and Settings\AYDIN\Belgelerim\new block.dwg Insert units:				
OK Cancel Help				

Pencere üzerinde yapılacak işlemler,

- 1- Source bölümünde **object** baloncuğu tıklanır.
- 2- Object bölümünden **select object** kapısı kullanılarak oluşturulan block nesne çizim ortamında seçilir.

- 3- Base point bölümünde yer alan **pick point** kapısından çıkılarak oluşturulan block nesnenin sonradan çağrılma esnasında taşıma noktası seçilir.
- 4- Destination bölümünden, block nesnenin nereye kaydının yapılacağı belirlenir.

Yukarıdaki işlemlerden sonra ok butonuna basılarak block nesne oluşturulmuş olur. Bundan sonra, çizim esnasında ihtiyaç duyulması durumunda block çağırma komutu kullanılarak nesne çağrılarak ilgili konuma konumlandırılır.

Insert

Insert komutu, block çağırma komutudur. Aktiflemek için komut satırına **insert** yazıp entera basılmalı veya çizim araç çubuğundan



insert block kutucuğuna basmak yeterli olacaktır. Çağırma işleminden sonra aşağıdaki iletişim penceresi çizim ekranına çıkacaktır.

An Insert		\mathbf{X}		
Name: cember1	Browse.			
Path:		\square		
Locate using <u>G</u> eographic Data				
Insertion point	Scale	Rotation Spe <u>c</u> ify On-screen		
X: 0	<u>×</u> : 1	Angle: 0		
Y: O	<u>Y</u> : 1	Block Unit		
<u>∠</u> : 0	Z: 1	Unit: Millimeters		
	Uniform Scale	Factor: 1		
Explo <u>d</u> e	OK	Cancel <u>H</u> elp		

İletişim penceresinin Name bölümünde block nesnelere ait isimler yer almaktadır. Kullanacağımız block nesne hard diskte olup ve Name bölümünde gözükmüyor ise Browse butonu kullanılarak ilgili block nesne hard diskte bulunarak seçilir.



Böylece Name bölümüne block nesne getirilmiş olur. Name bölümünde çizim ekranına getirtmek istediğimiz nesnenin ismi var iken ok butonuna basılması durumunda insert penceresi kaybolup, block nesne çizim ekranına yansır. İmleç hareketi ile de block nesne istenilen konuma konumlandırılır.

Uygulama:

- 1- Çizim alanınızı X ekseninde 2400mm ve Y ekseni için 2000mm olacak şekilde düzenleyiniz.
- 2- Çizim alanınızı çerçeve içerisine alınız.
- 3- Aşağıda verilen kat planını ölçü kullanmadan çiziniz.
- 4- Elektrik proje çiziminde kullanılacak nesneleri hard diske block nesne olarak kayıt altına alınız.
- 5- Elektrik projesini çiziniz.
- 6- Duvarlar beyaz duvar katmanı; elektrik tesisatı ise kırmızı elk_tes katmanı ile çizilecektir.

