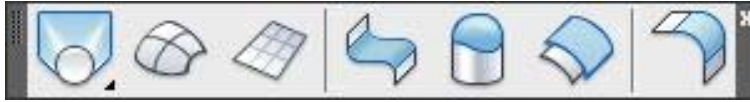


## AUTOCAD 2011'İN GETİRDİĞİ YENİLİKLER-1

Autodesk Autocad 2011 versiyonunda birkaç konuda gerçekten etkili yenilikler getirmiş. Getirilen yeniliklerin birçoğu faydalı ve aslında gecikmiş unsurlar bu nedenle Autodesk firmasına bu sefer iyi bir şey yapmış diyerek teşekkür edebiliriz.

Aslında 2011 sürümünden böyle bir atılım bekliyordum dersem yalan olur. Kişisel olarak 2012 sürümünün daha yenilikçi bir sürüm olmasını umuyordum ama sanıyorum bu değişim zaten 2012 de eksiklerini gidererek tamamlanmış olacak. Gelelim 2011'in getirdiklerine göz atmaya, tabii bu noktada yenilik sayısı fazla olduğu için hepsini tek bir yazıda zikretmek çok da kolay değil onun için her yazımda bazı konulara açıklık getireceğim. Autocad 2009 sürümü ile başlayan bir şekilde parametrik unsurları gitgide daha fazla bünyesine alıyor. Sonunda Autodesk makine alanını güçlendirmesi gerektiğini anlamış gibi görünüyor. Son yıllarda AutoCAD'de **3ds Max'e** bir kayma ve ondaki bazı unsurları bünyesine alma eğilimi vardı bu sürümdede **Catia** ve **Solidworks** teki bazı unsurları almış. İlk bakışta en göze çarpan yenilik Autocad'in 2011 sürümü ile surface modelling konusunda önemli bir adım atmış olmasıdır.



Bu sürümle beraber gelen **surface creation** araç çubuğu ve komutları sayesinde Autocad surface modelling'deki önemli eksiklerine çözüm çalışması yapmış ve iyi de sonuçlar almış. bu araç çubuğu ile yeni gelen komutlar ise **Surface Network** , **Surface Blend** , **Surface Patch** , **Surface Offset** , **Surface Fillet** komutlarıdır.

**Surface Network** komutu sayesinde tıpkı bir ağ öreri gibi yüzey oluşturmamız mümkündür. Bunun için yapmamız gereken şey ise istediğimiz yüzeyin formunu oluşturacak curve'leri çizmektir, sonrasını program halledecektir.



**Surface Blend** komutu ise bir yüzeyin iki kenarını veya iki ayrı yüzeyin kenarlarını birbirine birleştirerek obje üretebilmemizi sağlama özelliğine sahiptir.



**Surface Patch** (yama) komutu adından anlaşılacağı gibi yüzeylere yama yapabilmemizi sağlar. Bu komut yüzeylerin kenar çizgilerini kullanarak yamalar yapar. Hem tek bir yüzeyin kenarını hemde birden çok yüzeyin kenar çizgilerini kullanabilir.



**Surface Offset** komutu yüzeyleri offsetleyebilmemize imkan sağlayan bir yeteneğe sahiptir.



**Surface Fillet** komutu adından da anlaşılacağı gibi yüzeylerde fillet işlemi için kullanılan bir komuttur. Ancak bu komut ile bir objenin iki ayrı yüzeyini değil ayrı iki yüzeyi fillet yapabilirsiniz. Bir objenin birbirine bitişik iki yüzeyinde işlemin uygulanmaması bir eksiklik olarak gözüksede son derecede faydalı bir komut olduğunu söylememiz lazım.



Diğer yenilikleri ve komutları anlatmaya devam edeceğim yazılarımda buluşmak üzere mutlu günler temenni ederim.

Selahattin TOĞAY