

Mastercam 2023

HIZLI REFERANS REHBERİ



İKON	FONKSİYON	KISAYOL	İKON	FONKSİYON	KISAYOL
	Mastercam hakkında	Alt+V		Ekranı Kaydırmak	Ok tuşları
	Elemanı Analiz Et	F4		Yapıştır	Ctrl+V
	Otomatik Kaydet'i aç/kaydet	Alt+A		Düzlem Yöneticisi	Alt+L
	Mastercam'i yapılandırın	Alt+F8		İleri - Yinele	Ctrl+Y
	Panoya kopyala	Ctrl+C		Döndür	Alt+Ok tuşları
	Panoya kes	Ctrl+X		Konumu Döndür	Alt+F12
	Elemanları Sil	F5		Eklentiği Çalıştır	Alt+C
	Böl	Shift+D		Kaydet	Ctrl+S
	Çizim Seçenekleri	Alt+D		Farklı kaydet	Ctrl+Shift+S
	Mastercam'den çık	Alt+F4		Hepsini seç	Ctrl+A
	Siğdir	Alt+F1		Elemandan Ayarla	Alt+X
	Izgara Ayarları	Alt+G		Gölgelendirme geçişi	Alt+S
	G görünümü - Geri	Alt+3		Gölgeleme Yarı Saydamlığı geçişi	Ctrl+T * Eksenleri Göster F9
	G görünümü - Alt	Alt+4		Eksen Simgelerini Göster	Alt+F9
	G görünümü - Ön	Alt+2		Görüntülenen takım yollarını göster / gizle	Alt+T
	G görünümü - İzometrik	Alt+7		Katılar Yöneticisi	Alt+I
	G görünümü - Sol	Alt+6		Takımyolu Yöneticisi	Alt+O
	G görünümü - Önceki Görünüm	Alt+P		Elemanları Kırp	Shift+T
	G görünümü - Sağ	Alt+5		Noktaya Kırp	Shift+P
	G görünümü - Üst	Alt+1		Büyült 80%	Alt+F2
	Yardım	Alt+H		Öncekine Büyült/50%	F2
	Gizle / Göster	Alt+E		Geri Al	Ctrl+Z
	Katman Yöneticisi	Alt+Z		Pencere	F1
	Uzunluğu Değiştir	Shift+E			
	Çoklu-Hesaplama Yöneticisi	Alt+M			

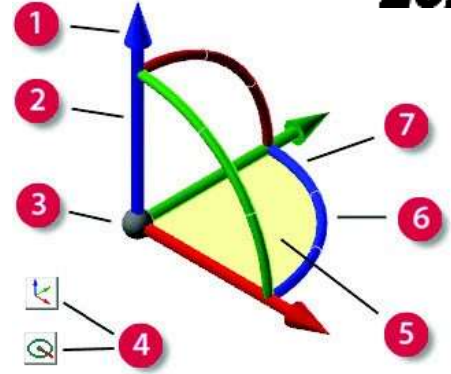
EKRAN DÜZENLEME ARAÇLARI



Dinamik Eksen Takımı

Dinamik Eksen Takımı, geometri ve düzlemleri etkileşimli olarak değiştirmenize yardımcı olur. Eksen takımı, bir başlangıç küresine bağlı üç eksenle oluşur. Eksen takımına veya seçtiğiniz geometriye farklı dönüşüm türleri uygulamak için burada listelenen seçim noktalarından birini seçin.

- | | | | |
|---|--------------------------------------|---|-----------|
| 1 | Hizala | 5 | XY Orient |
| 2 | Birlikte Çevir | 6 | 2D Döndür |
| 3 | 3D Taşı/Çoğalt/Polar | 7 | 3D Döndür |
| 4 | Eksen takımını/
Geometri/Değiştir | | |



Daha fazla bilgi için Mastercam Yardım'a bakın.

Polar kontrol

Polar kontrolü başlangıç küresi, bir rotasyon pusulası ve yeşil bir tek eksenli oktan oluşur.

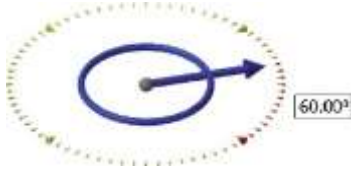
Grafik penceresindeki objelerin konumunu değiştirmenin yanı sıra dönebilir.



Kontrolü döndür

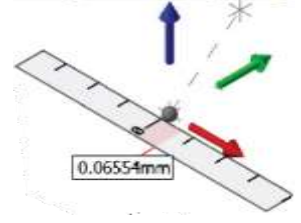
Döndürme kontrolü, yalnızca geçerli C Düzlem içindeki ekran üzerindeki varlıkları döndürebilir.

Başlangıç küresinden ve bir rotasyon pusulasından oluşur.



Delta kontrol

Delta kontrolü, başlangıç küresinden ve bağımsız olarak manipüle edilebilen üç tek eksenli oktan oluşur.



İşaretlenene kadar herhangi bir tek eksenli okun üzerine gelin. Yerleşiminize kılavuzluk etmesi için cetveli kullanarak oku tıklayıp yeni bir konuma sürükleyin.

Ekrandaki objeleri döndürmek için, rotasyon pusulası görünene kadar mavi dairenin üzerine gelin. Kontrolü döndürün veya ekran alanına bir değer girin. Pusulanın içinden döndürmek, açılabilir artışlara geçmenizi sağlar. Her iki kontrolü de pusulanın dışında değiştirmek snap kontrolünü yok sayar.

Hızlı Maskeleye (Quick Masks)

Hızlı Maskeleye, tek bir mouse tıklamasıyla elemanları maskeleyi kontrol etmenizi sağlar. Her Hızlı Maske düğmesinin, düğmenin sol yarısına mı yoksa sağ yarısına mı tıkladığınıza bağlı olarak iki işlevi vardır. İşlevini görmek için mouse'unuzu her bir düğmenin yarısının üzerine getirin.

- Eleman türünün tüm örneklerini hemen seçmek için Hızlı Maske düğmesinin sol yarısına tıklayın.
- Bireysel seçimlerinizi yalnızca belirtilen eleman türüyle sınırlamak için aynı düğmenin sağ yarısına tıklayın.
- Tümünü Seç Gelişmiş / Yalnızca Gelişmiş Hızlı Maskeyi Seç düğmesini kullanarak
- Seçimleri varlık niteliklerine göre filtrelemek için Tümü iletişim kutusunu veya Yalnızca Seç iletişim kutusunu seçin.
- hem de yalnızca seç iletişim kutularındaki tüm seçim kriterlerini temizler.

