


אפשרות רביעית : חיתוך- קיטום

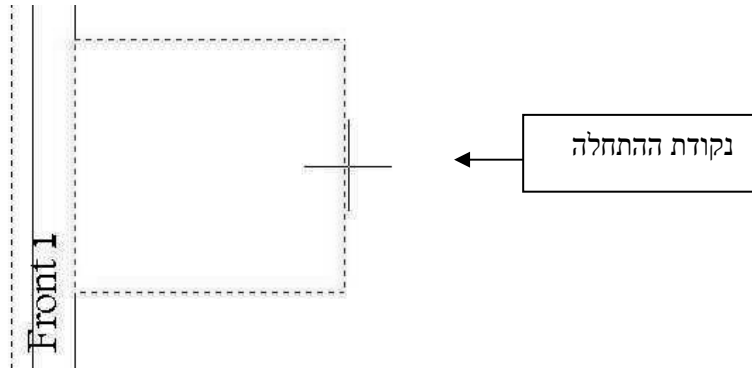
הערה: לפני שאנו מבצעים חיתוך רצוי לשמור את השרטוט.

לעיתים השינוי הדרוש לנו הוא שינוי של צורת היחידה. שינוי זה ניתן לבצע רק על ידי חיתוך היחידה לדוגמה: חיתוך פינה של יחידה שצורתה מלבן. שלבים לביצוע חיתוך:

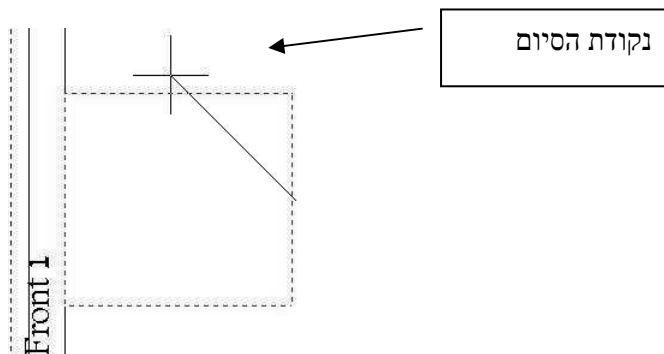
א. הארת היחידה עליה יתבצע החיתוך.

ב. לוחצים על לחצן המספרים שבסרגל הכלים.  מקבלים + (פלוס).

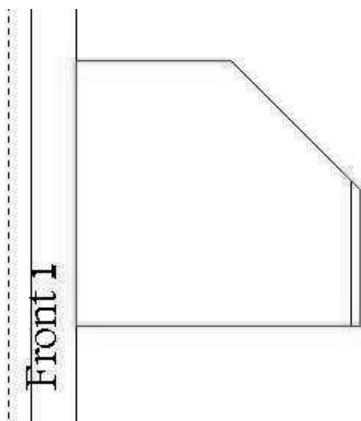
ג. מביאים את הסמן בצורת פלוס לנקודת ההתחלה או קרוב להתחלה ולוחצים <F7>



ד. מביאים את הפלוס לקצה השני של החיתוך עוד פעם <F7>

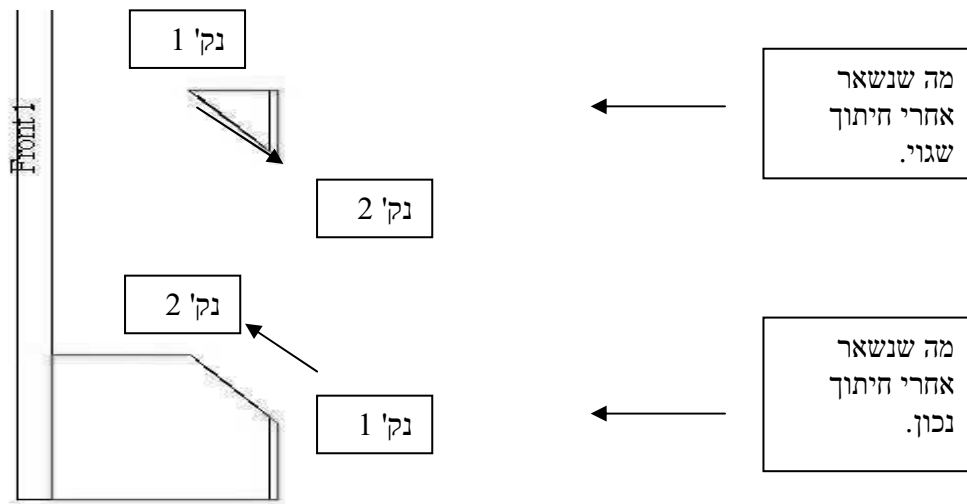


ה. מסיימים ב **End** ואחר כך **F7**



ו. מקבלים חיתוך. יש לשים לב שתמיד החלק שנזרק לתוך המערכת הוא החלק שנמצא מימין לקו החיתוך. (כשמחזיקים נייר ביד שמאל, וגוזרים ביד ימין, מה שנמצא מימין למספריים נופל)

מצב של חיתוך נכון לעומת חיתוך שגוי:




חיתוכים חייבים תמיד להתחיל ולהיגמר מחוץ ליחידה, זאת אומרת לא להתחיל או לסיים חיתוך במצב שבו הצלב נמצא בתוך היחידה, כי אז ייעלמו קווים. המידות המדויקות של החיתוך ניתנות לקביעה על ידי קביעת צעדים נכונה או בעזרת הצמדות.

אפשרות חמישית: ניסור מצולע

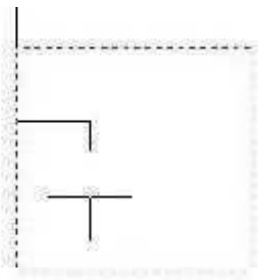
הערה: לפני שאנו מבצעים חיתוך רצוי לשמור את השרטוט.

לפעמים צריך לעשות חיתוכים שהם אינם קו ישר אחד. לדוגמה - כאשר יש לנו יחידה פינתית והיא צריכה להתאים למקום שיש בו עמוד מרובע ואנו רוצים לפנות עמוד מרובע מתוך היחידה. או כאשר שאנו רוצים לעשות חור מרובע בתוך יחידה, שלבים לביצוע:

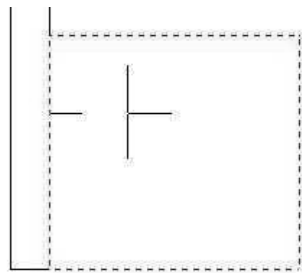
- א. מאירים את היחידה
- ב. בוחרים את הכלי  **ניסור מצולע** שבסרגל הכלים (מימין למספרים). מקבלים סימן + (פלוס)
- ג. ממקמים את הפלוס בנקודה הראשונה של החיתוך. (שלב א' בשרטוט למטה)
- ד. לוחצים <F7> כדי לקבוע מיקום הנקודה.
- ה. בעזרת הצעד (נניח 10) אנו מגיעים לנקודת החיתוך הבאה ולוחצים <F7> כדי לקבוע מיקום הנקודה הבאה. (שלב ב' בשרטוט)
- ו. עוברים לנקודה הבאה של החיתוך ולוחצים שוב <F7>. (עשינו את שלושת צלעות המרובע, שלב ג' בשרטוט).
- ז. באים לנקודה האחרונה של החיתוך שוב מקבעים על ידי לחיצה על <F7>
- ח. בכדי לבצע את החיתוך לוחצים על <End> (שלב ד' בשרטוט).
- ט. לחיצה אחרונה לשחרור בחירת היחידה על <F7>

יש לזכור: הפינאי תמיד מימין לקו החיתוך.

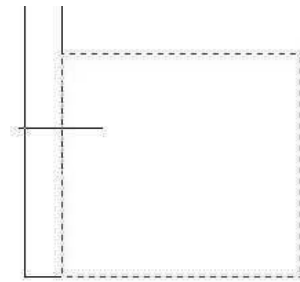
שלב ג' - צלע 2



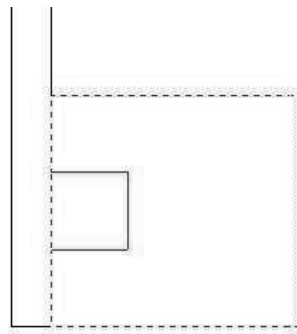
שלב ב' - צלע 1



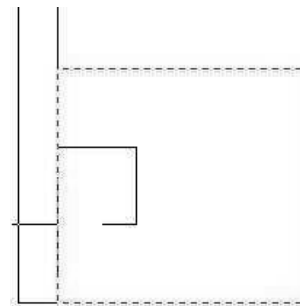
שלב א' - נק' התחלה




שלב ה' - התוצאה



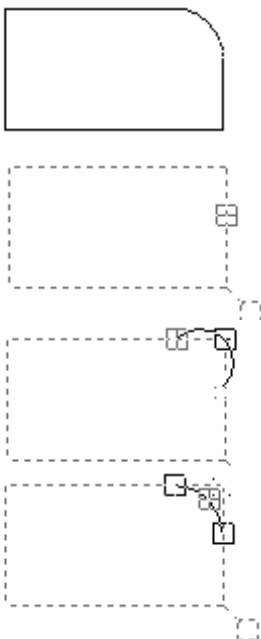
שלב ד' - צלע 3



אפשרות שישית: חיתוך עגול.

בשלב הראשון יש להאיר את היחידה שרוצים לחתוך, ולהפעיל את אפשרות החיתוך העגול מסרגל הכלים מספריים לחיתוך עגול  עם הפעלת פונקציה זו נקבל ריבוע קטן אדום בעזרתו ניתן להגדיר נקודות לחיתוך על גבי היחידה. שלבי החיתוך:

- א. מיקום נקודת התחלת החיתוך על ידי הזזת הריבוע למקום הרצוי וקביעת המיקום - לחיצה על <F7>
- ב. מיקום נקודת סיום החיתוך על ידי הזזת הריבוע השני למקום הרצוי. קביעת המיקום - לחיצה על <F7>
- ג. בחירת רדיוס על ידי גרירת הריבוע השלישי שנוצר או על ידי הקשת הרדיוס הרצוי בשורת הסטטוס למטה. קביעת המיקום על ידי לחיצה על <F7>
- ד. לסיום ולביצוע החיתוך נלחץ על <End>



בדוגמא זו החיתוך אמור להתבצע על הפינה הימנית העליונה של היחידה, ולפיכך כדי להביא את הסמן המרובע למקום הכי מהר, ניתן להצביע עם העכבר על הפינה כמתואר

בדוגמא וללחוץ <F2> (הצמדה). הסמן יגיע בדיוק לפינה. עכשיו כדי לעגל את פינת היחידה מנקודה נמוכה מן הפינה ב 20 ס"מ למשל, יש להקיש 20 ו<ENTER> לצעד וחץ למטה. בנקודה זו יש להקיש <F7> כדי להגדיר לתוכנה שזוהי הנקודה להתחלת החיתוך.

ואז לקחת את הסמן לנקודה השניה על ידי חצי המקלדת למעלה ושמאלה-בנקודה זו שוב יש להקיש <F7> לצורך קביעת נקודת סיום החיתוך ואז נוצרת קשת אשר במרכז ריבוע גרירה.

יש לגרור ע"י העכבר את ריבוע הגרירה ולכוון את רדיוס הקשת בהתאם לצורך ובסוף התהליך להקיש <END>. התוכנה תריץ סמן צלב לאורך הקשת ותבצע את החיתוך. בכל אחד מהשלבים ניתקן להקליק על אחד מריבועי הבקרה, ולשנות את מיקומו.