



UNICENTRO IZABELA HENDRIX DA IGREJA METODISTA
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Disciplina de Informática Aplicada à Arquitetura

Curso de

AutoCAD 2004 - módulo 2D



Elaborado por:

Ezequiel Mendonça Rezende
Junho / 2003

Curso de **AutoCAD 2004** - Módulo 2D

▪ **Apresentação:**

O AutoCAD é um programa de CADD (*Computer Aided Draft and Design* - Desenho e Projeto Auxiliado por Computador - ou somente CAD). A Autodesk Inc. apresentou a Versão 1.0 do AutoCAD na COMDEX em Las Vegas em novembro de 1982. Por sua arquitetura aberta, tornou-se um ambiente ideal para o desenvolvimento de aplicativos por terceiros, permitindo a utilização em praticamente qualquer área de desenho e projeto, tanto como engenharia, arquitetura, agrimensura, indústria, científico, design ou qualquer outra aplicação que necessite de desenho e projeto auxiliado por computador.

1. Equipamentos necessários:

Para utilizar o AutoCAD 2004, é recomendada a configuração mínima abaixo:

- Computador PC baseado em processador Pentium III 500 MHz (mínimo).
- Sistema Operacional Windows XP, Windows 2000 ou Windows NT 4.0.
O Programa roda em Windows 98 com o Internet Explorer 6.0 instalado.
- Microsoft Internet Explorer 6.0.
- 128 MB de memória RAM e 300 Mb em hard-disk disponível para a instalação.
- Placa de Vídeo de 1024x768 com true color e Monitor colorido (ou placa Open-GL)
- Unidade de CD-ROM para a instalação.
- Dispositivo Apontador: mouse, trackball ou mesa digitalizadora.

2. Um pouco de história:

O que é CAD (Desenho e Projeto Auxiliado por Computador)? O desenho e projeto auxiliado por computador tiveram início com a indústria aeroespacial e automobilística, nos fins da década de 60. Até então, os projetos eram limitados a desenhos manuais, sujeitos a imprecisão humana. Com a evolução dos computadores, sistemas complexos de CAD eram desenvolvidos, mas limitados às grandes empresas. Com o advento dos computadores PCs, uma revolução teve início, basicamente pelo baixo custo dos equipamentos, e muitas opções de programas. Um destes programas é o **AutoCAD**, criado pela **Autodesk Inc.**, nos EUA. Inicialmente o programa era destinado a desenhos mecânico. Devido a sua arquitetura aberta, logo se tornou um padrão para desenvolvedores de *sistemas*, contando hoje com milhares de desenvolvedores por todo o mundo. Outros sistemas de CADD também se firmaram como padrão, como o Micro-Station e o Vector Works. Sistemas de CAD (projeto e desenho), CAM (Manufatura), CAE (Engenharia), GIS (Geoprocessamento) específicos tem sido criados, destinados à mecânica, agrimensura, engenharia, arquitetura, topografia, estradas, modelagem, tais como o AutoCAD, AutoSurf, AutoArchitect, AutoBuilding, Cad Overlay, Catia, GisPlus, EMS e Hiteck.

3. Evolução das versões do AutoCad:

Desde o seu lançamento em 1982, o AutoCAD tem passado por diversas revisões e alterações, melhorando os recursos do programa, sendo:

-Versão 1.0 R.1 (11/1982)	-Versão 2.5 R.7 (07/1986)	-Release 13 (11/1994)
-Versão 1.2 R.2 (04/1983)	-Versão 2.6 R.8 (04/1987)	-Release 14 (02/1997)
-Versão 1.3 R.3 (08/1983)	-Release 9 (09/1987)	-R-2000 (R-15) (02/1999)
-Versão 1.4 R.4 (10/1983)	-Release 10 (07/1988)	-R-2002 (R-15) (02/2001)
-Versão 2.0 R.5 (10/1984)	-Release 11 (10/1990)	-R-2004 (R-16) (03/2003)
-Versão 2.1 R.6 (05/1985)	-Release 12 (06/1992)	

4. Compatibilidade de arquivos:

Todas as novas versões do AutoCAD, são compatíveis com os arquivos de versões anteriores, mas não vice-versa. Isto é o AutoCAD 2004 lê os arquivos das versões anteriores, mas as anteriores não podem ler os arquivos do AutoCAD 2004. O AutoCAD 2004 lê e converte os arquivos da versão 12, 13, 14, 2000 e 2002 para a versão R2004 e pode exportar os arquivos DWG com formato da versão R-2000 somente, e como arquivos do tipo DXF da versão R-12 e R-2000.

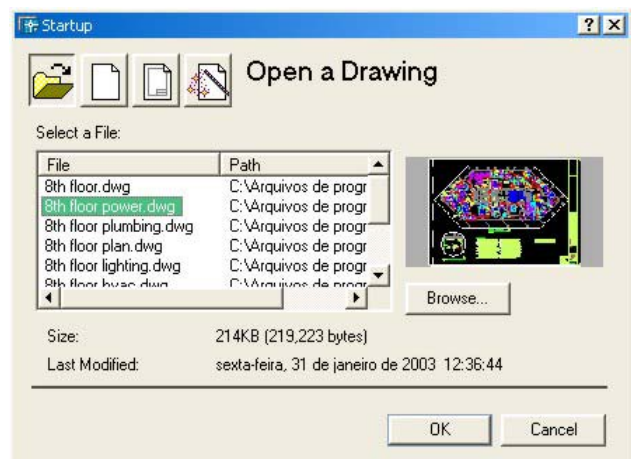
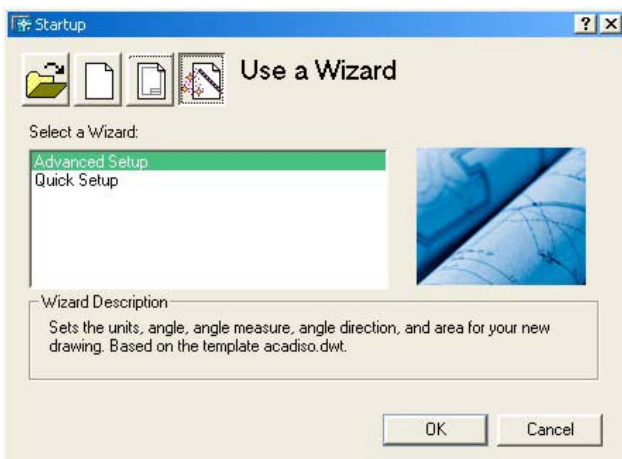
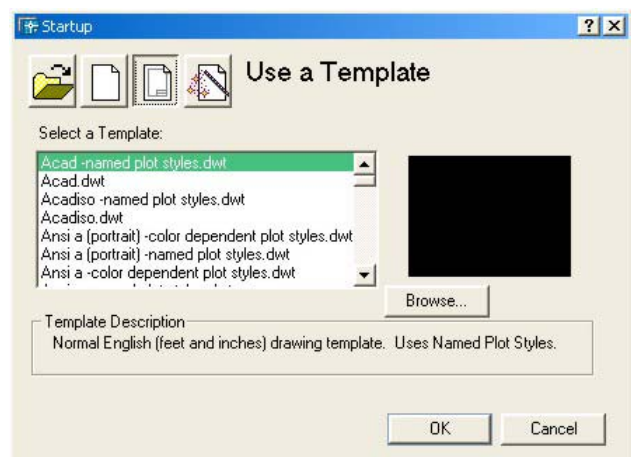
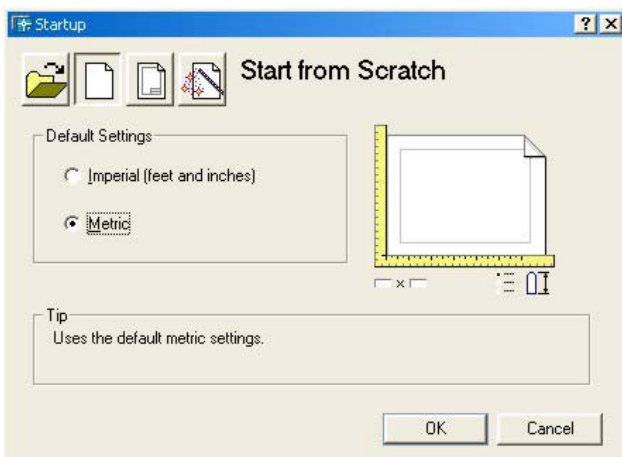
Os arquivos do AutoCAD 2004 não são compatíveis com o AutoCAD 2004. Se você deseja trabalhar com outros profissionais que tem o AutoCAD 2004, você deve salvar o seu arquivo no formato da versão R-2000. Você pode configurar o AutoCAD para fazer isto automaticamente: Vá ao menu *Tools* → *Options* → *Open and Save*: em *File Save* escolha: *AutoCAD2000/LT2000 Drawing*.

5. Carregando o AutoCad:

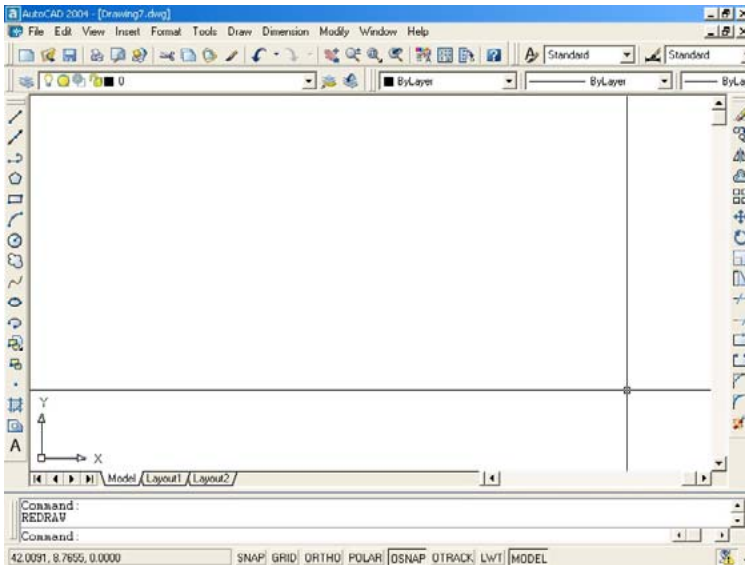


Ligue o computador, e dentro do Windows, escolha no menu INICIAR a opção PROGRAMAS e depois a opção **AutoDesk /AutoCAD 2004** e depois o ícone do programa (também está escrito AutoCAD 2004), e dê um click com o botão esquerdo do mouse, iniciando o programa (também se pode utilizar o atalho que está sobre a Área de Trabalho).

Aparecerá o quadro *Start Up* solicitando que você utilize uma ajuda para inicializar um rascunho (Scratch), ou começar por um protótipo (Template), novo desenho (Wizard), ou ainda abrir um desenho existente (Open).



6. Dentro do programa AutoCad 2004



Quando já carregado, o **AutoCAD 2004** apresenta a tela semelhante a representada ao lado.

Esta tela contém vários itens que merecem serem estudados individualmente.

A tela visível é chamada de tela gráfica, onde se visualiza várias informações. Um cursor em forma de duas linhas perpendiculares (*x-hair*) indica o ponto de inserção das entidades que serão desenhadas.

E várias outras partes do programa a seguir:

- *Barra de Título:*



Nesta barra aparece o nome do programa e o nome do desenho em edição.

- *Barra de Menus Pull-down:*



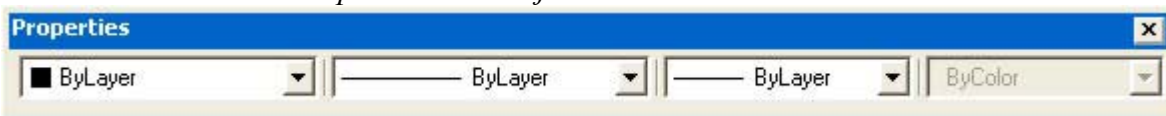
Nesta barra aparece o nome dos principais grupos de menus.

- *Barra de Menu de ícones padrão (Standard Toolbar):*



Nesta barra encontra-se os ícones de comandos mais utilizados, sendo: *New, Open, Save, Print, Print Preview, Spelling, Cut to Clipboard, Copy to Clipboard, Paste from Clipboard, Match Properties, Undo, Redo, Launch Browser, Object Snap, UCS, Inquiry, Redraw, Aerial View, Named View, Pan Realtime, Zoom Realtime, Zoomt, Zoom Previous* e *Help*.

- *Barra de Menu de Propriedade de Objetos:*



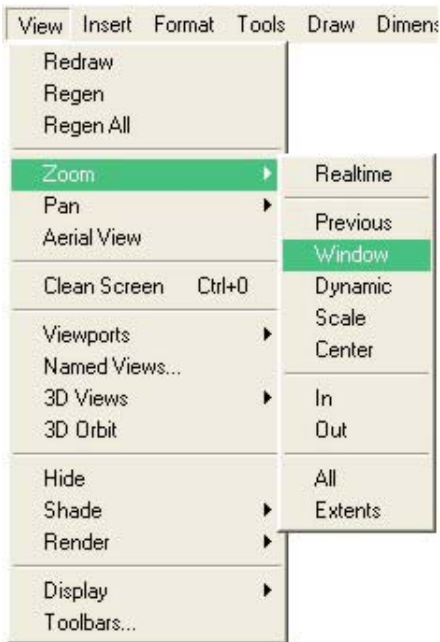
Esta barra permite visualizar e executar principais mudanças em entidades e ambiente de trabalho durante a edição, sendo: *Color Control, Linetype, Linetype Control, Lineweight Control* e *Plot Style*

- *Barra de Menu de layer:*



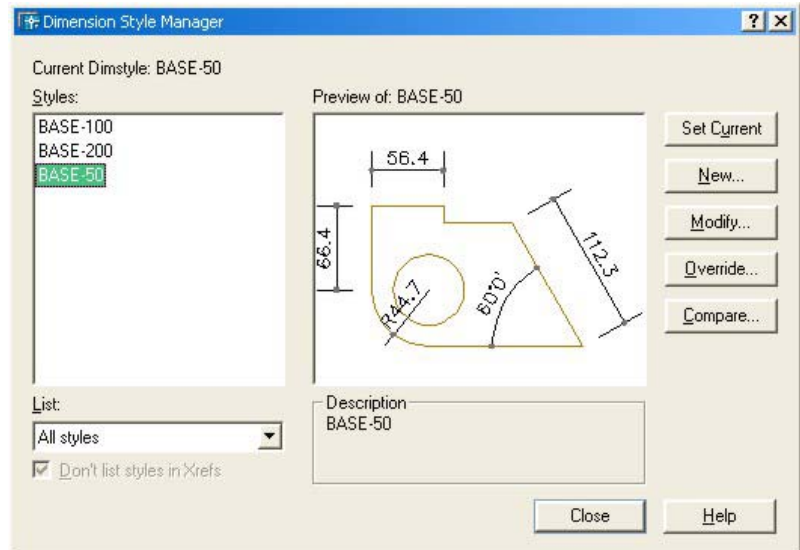
Esta barra de ferramentas permite alteração de layer de trabalho e também a mudança de layer das entidades, sendo: *Layer properties, Make Object's Layer Current, Layers Previous*.

▪ *Menus em cascata:*

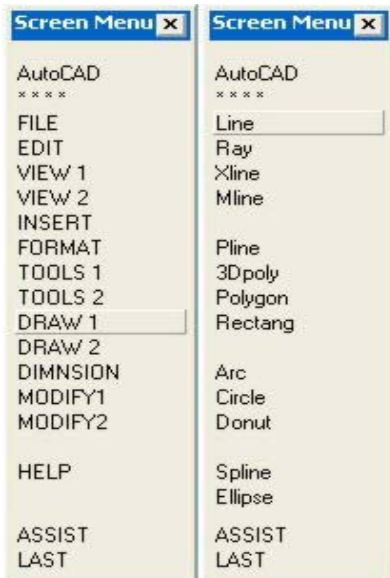


Nos itens de menu que tiveram uma seta à direita, tem-se a opção de abrir em menus tipo *cascata*, bastando para isso acompanhar o *mouse* sobre o texto, e quando o item desejado estiver destacado, *click* com o botão esquerdo do *mouse* para executar o comando. Neste tipo de comandos não é necessário completar outros tipos de alternativas para a sua execução.

▪ *Menu de quadro de diálogo:*



Nos itens de menu que tiverem uma reticência à direita, tem-se a opção de abrir *quadros de diálogos*, bastando para isso acompanhar o *mouse* sobre o texto, e quando o item desejado estiver destacado, *click* com o botão esquerdo do *mouse* para chamar o quadro. Estes quadros devem ser preenchidos em sua grande variedade de opções para que a execução do comando seja realizada.



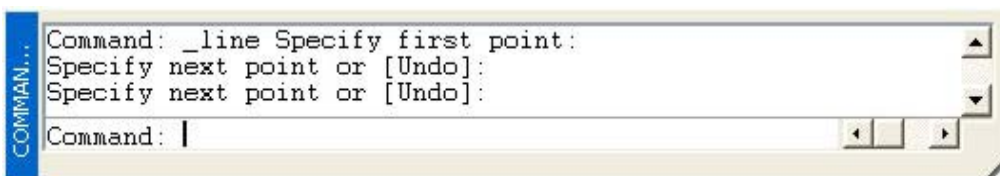
▪ *Menu de tela (screen menu):*

Este é o *maior* e mais *completo* menu do AutoCAD. Ele permite uma compatibilidade de menus com as versões antigas do programa. Para deixá-lo visível vá à opção: *Tools* → *Options* → *Display* → *Display Screen Menu*.

Tem-se ao topo deste menu a palavra **AutoCAD**. Quando se seleciona um item neste menu, pode-se abrir outro menu com itens relacionado ao anterior ou respostas possíveis ao comando acessado por este menu. Muitas vezes utilizando o menu *pull-down*, o menu de tela também será acessado para o comando especificado.

Este menu pode ser posicionado em qualquer canto da tela gráfica.

▪ *Linha de comando e Tela gráfica:*



Onde são visualizados e editados os comandos chama-se *tela gráfica*.

Uma *área de*

Prompt na parte inferior do programa permite a visualização da digitação dos comandos e as respostas aos comandos feitos pelo AutoCAD. Para alternar entre a tela gráfica e a tela de texto pressione a tecla *F2*.

- *Barra de status:*



Abaixo da linha de comando, encontra-se a *barra de status*, onde se visualiza as coordenadas, snap mode, grid display, ortho mode, polar tracking, object snap, object osnap tracking, show/hide lineweight e model ou paperspace e communication center.

7. Teclas de funções no AutoCad:

Algumas teclas de funções têm uso específico no AutoCAD, sendo:

- F1** No *Windows* esta tecla é de *Ajuda (help)*.
- F2** Alterna-se entre a *tela gráfica e tela de texto*.
- F3** Permite ligar e desligar o object snap e também quando todos os osnap estão desligados, o acesso ao quadro de diálogo *Drafting Settings*.
- F4** Alterna o acesso do cursor entre o menu *pull-down* e sobre a área de *digitalização* quando se utiliza uma *mesa digitalizadora*.
- F5** Alterna entre os planos isométricos (isoplane top, left, right).
- F6** Liga e desliga o *contador de coordenadas*.
Dentro de um comando como por exemplo *line*, tem ainda três posições:
 - coordenadas absolutas*, onde são mostrados apenas as coordenadas X e Y do cursor.
 - coordenadas relativas*, onde são mostrados as coordenadas polares do cursor em relação a último ponto marcado na tela, isto é, indica a partir deste ponto, uma distância e um ângulo até o cursor.
 - desligado*, último ponto do cursor na tela.
- F7** Liga e desliga o *GRID*, que são pontos visíveis na tela, utilizados apenas para a referência no desenho.
- F8** Liga e desliga o *ORTHO*, que permite somente o desenho de linhas ortogonais ao cursor *X-hair*. Obs: Por falta de conhecimento, muitos acham que o AutoCAD só pode desenhar ortogonalmente nos ângulos pré-definidos de 0°, 90°, 180° e 270°, o que não é verdade. Pode-se rotacionar o eixo ortogonal para qualquer ângulo desejado, bastando configurar o comando *snapang*, ou dentro do quadro *Drafting Settings*, em *Snap and Grid*, modifique o valor de *Angle*.
- F9** Liga e desliga o *SNAP*, que funciona como um tipo de imã - não permite manter o cursor fora do *snap*.
- F10** Liga e desliga a opção de *POLAR*, que permite que sejam desenhadas linhas dentro de outros eixos, além do ortogonal.
- F11** Liga e desliga o *OBJECT SNAP TRACKING*, permitindo uma busca acelerada do objeto snap.

8. Conceitos sobre a área gráfica:

Para entender melhor o ambiente de desenho do AutoCAD, deve-se entender alguns conceitos básicos utilizados no programa (e praticamente em todos os tipos de programas de CAD).

- **GRID:** São pontos visíveis na tela, utilizados apenas para a referência no desenho. Os *grids* podem ser alterados de aspecto, podendo ter valores de espaçamentos diferentes, tanto no X, como no Y. Liga e desliga com a tecla *F7* ou pela *Barra de Status*.
- **SNAP:** É uma espécie de malha, que não permite que o cursor ande fora dela. Funciona como um tipo de imã, prendendo o cursor a esta malha. É muito útil para um desenho com precisão e velocidade. Liga e desliga com a tecla *F9* ou pela *Barra de Status*.
- **UNIDADE DE TRABALHO:** No AutoCAD a unidade de trabalho é adimensional, isto é,


definida pelo usuário, não existe unidade fixa, pode ser, centímetros, metros, polegadas, milhas, ano-luz, etc. Ajusta-se com a opção de menu *Format* → *units*.


- **LIMITE DO DESENHO:** Devido ao fato de não ter uma unidade de trabalho fixa, o limite do desenho, também não é fixo, portanto é praticamente infinito. Ajusta-se com a opção de menu *Format* → *drawing limits*. A grid somente aparecerá dentro destes limites do desenho. Existe uma outra opção do comando *limits*, que quando estiver ligado não permite desenhar fora dos limites definidos, portanto faça o comando *limits* ficar em *off*.
- **ZOOM:** A tela gráfica é apenas uma pequena janela que se movimenta sobre o desenho. Pode-se coloca-la sobre qualquer parte dele, com qualquer incremento de visualização. Pode-se desenhar com precisão um prédio com uma cidade ou estado em torno dele, ou mesmo desenhar uma bactéria na cozinha deste mesmo prédio.


9. Introdução ao editor gráfico:



Menu File:

 **New** É apresentado o quadro *Create New Drawing*. Inicia um novo desenho a partir de um desenho *template* já configurado (normalmente é o desenho *acad.dwt*), ou permite a escolha de outro desenho *template*, onde já está definido o tipo de letras, layers, blocos, tipos de linhas, estilos de dimensionamento, etc. Outra opção, é começar pelo Wizard, que lhe permite configurar alguns parâmetros do desenho e no final é inserido um formato vazio.

 **Open** Abre um desenho já existente.


 **Save** Salva a edição corrente. Se não foi dado um nome ao desenho, o AutoCAD lhe pedirá um nome.

Save As Salva um desenho sem nome em um arquivo ou renomeia o desenho corrente (ou também permite gravar o seu desenho como *template .dwt*).

Export Permite exportar arquivos para outros programas CAD. O formato de arquivo mais comum em CAD é o DXF (Arquivo de Intercâmbio de Desenho), por exemplo, pode-se exportar os seus desenhos em arquivos no formato DXF para serem utilizados por um programa de cálculo de estrutura ou um programa artístico vetorial como o Corel Draw.

Page Setup Abre o quadro de configuração *page Setup*, permitindo configurar a impressora a ser utilizada. Também permite configurar o espaço do modelo (*model*) ou o espaço do papel (*layout*).

 **Plot Preview** Mostra como o desenho será visto quando impresso ou plotado.

 **Print** (ou *plot*) Envia o desenho para que seja impresso em uma impressora gráfica, *plotter*, ou que seja gravado em um arquivo de plotagem para ser levado a um *bureau de serviço*. Também permite gerar arquivos em formato *.dwt* para utilização em páginas de Internet. A opção de impressão será detalhada mais adiante.

Drawing Utilities → **Audit / Recover** Verifica ou Recupera um arquivo de desenho danificado. Normalmente um erro no desenho do AutoCAD pode ocorrer durante a leitura ou escrita no disco Winchester ou diskette.

Drawing Utilities → **Purge** Permite eliminar do desenho, elementos de blocos, tipos de

linhas, *layers*, estilo de dimensionamento, de letras que não estão sendo mais utilizados pelo desenho.

Send Envia o desenho corrente para o correio eletrônico (e-mail).

Exit Permite sair do AutoCAD. Se a edição ainda não foi salva, o programa lhe perguntará se ela deverá ser salva.



Menu Edit:

Localiza-se neste menu os recursos de edição do Windows, como desfazer (*undo*), refazer (*redo*), recortar (*cut*), copiar (*copy*) e colar (*paste*). O comando *Copy* que permite a inserção de objetos da área de transferência do Windows, ou outros tipos de formatos de dados.

Uma boa maneira de ganhar velocidade no trabalho com o AutoCAD é um utilização constante dos comando *copy* e *paste*. Selecionam-se os objetos com os recursos de *grips* e faz-se o *copy* e posteriormente faz-se o *paste*. Um outro modo interessante é a utilização do *Paste as block* para a criação de blocos rápidos.

O comando *Copy Link* e *Paste Special* permite utilizar a tecnologia OLE (*object linking and embedding*) do Windows, inserindo partes de arquivos de outros programas. O comando *Clear*, é o comando *eraser* do

AutoCAD. *OLE Links* permite atualizar, modificar e cancelar links OLE existente. *Find* permite encontrar um texto no desenho e se necessário substituí-lo por outro.

Menu e Toolbar draw:



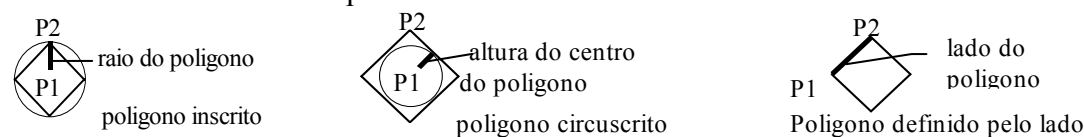
Line Desenha linhas simples. Desenha uma linha de um ponto a outro, e aguarda mais um outro ponto para continuar desenhado linhas. Finaliza-se o comando com *Enter* ou *ESC*. Para desenhar linhas com medidas exatas, utilize o *Snap* ligado ou entre com os dados através de algum processo de *entrada de dados*. (*Entrada de dados*: veja mais adiante).

Ray Desenha uma linha com início e sem fim. Permite criar linhas de construção para o auxilio do desenho.

Construction Line (xline) É uma linha infinita. Permite criar linhas de construção para o auxilio do desenho.

Polyline Desenha linhas contíguas. Também permite o desenho de arcos dentro do mesmo comando. É muito utilizado também para achar uma área, bastando desenhar um polígono e pedir a sua área com o comando *Area*.

Polygon Desenha poligonos, que são polilinhas fechadas, definidas pelo lado, inscrito em um círculo ou circunscrito por um círculo.



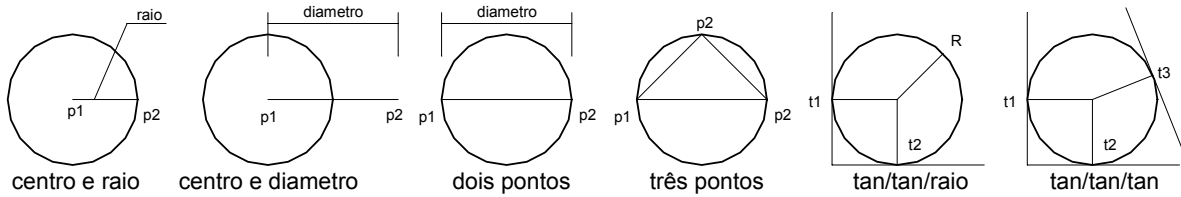
Retangle Desenha um retângulo. Pede apenas dois pontos em diagonal na tela.

Revclooud Desenha um nuvem de revisão

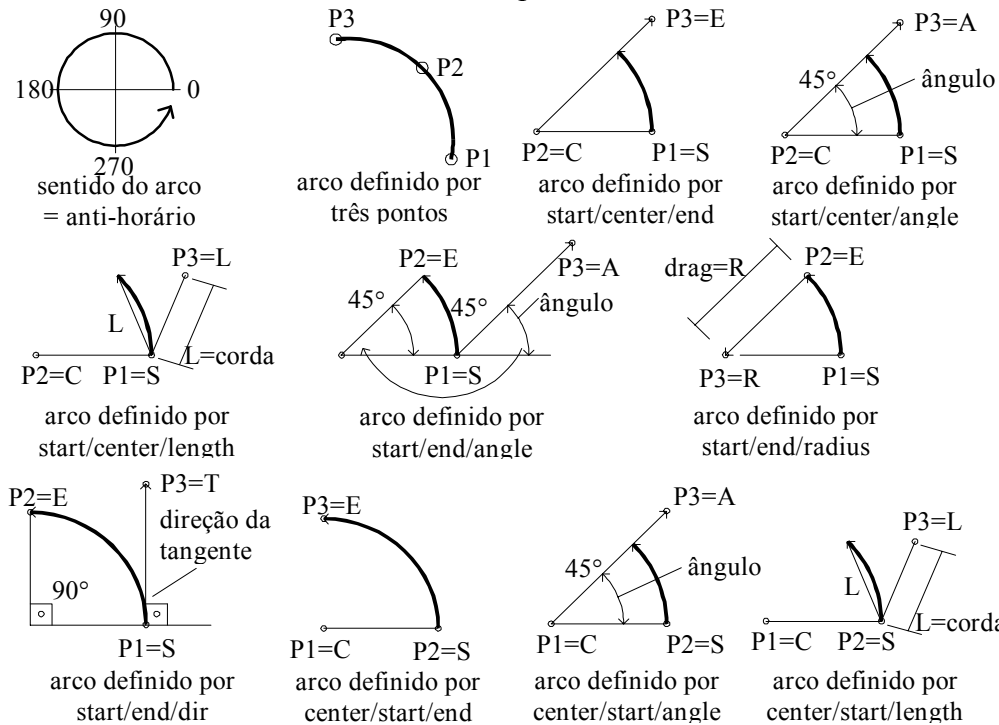
Spline Cria curvas spline quadrática ou cúbica através de matemática nurbs (nurbs:

nonuniform rational B-spline curve).

Circle Desenha círculos pelo centro e raio; centro e diâmetro; 2 pontos; 3 pontos; duas tangente e raio e três tangentes.

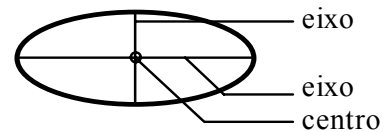


Arc Desenha arcos. Deve-se sempre considerar o sentido anti-horário para o desenho dos arcos. Este comando desenha arcos por:



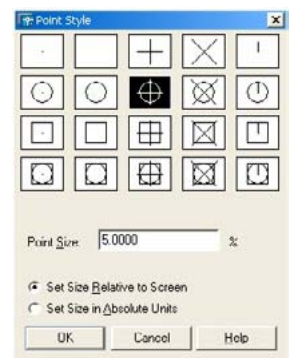
Arc Continue Continua a desenhar arcos a partir do último arco desenhado.

Ellipse Desenha elipses pelo centro e eixos ou pelo centro e dois eixos. Também desenha um arco de ellipse.



Block Veja mais adiante na seção de Blocos.

Point Desenha um ponto utilizado normalmente para dividir linhas, polilinhas e arcos em dimensões iguais com o comando *divide* e *measure*. Para mudar o estilo do ponto apresentado na tela, deve-se alterar o comando *Point Style*: menu *Format* → *Point Style*; e depois no prompt command digite: *Regen* (ou menu *View* → *Regen*). Isto forçará um redesenho da tela, permitindo ver os pontos desenhados.



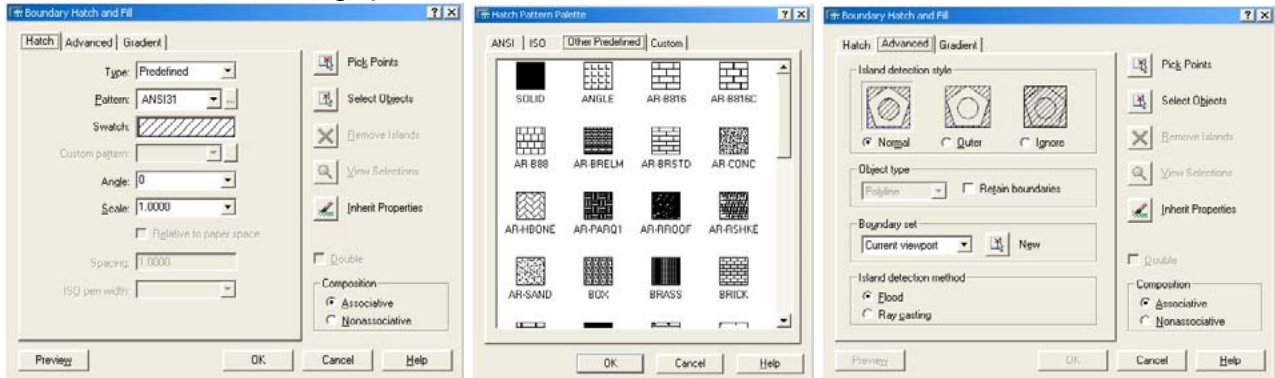
Region Cria o objeto *Region* a partir de objetos existente (utilizado para 3D).

Solid Desenha uma área fechada com 3 ou 4 lados preenchida com uma cor.
 -Fill on preenchimento ligado
 -Fill off preenchimento desligado

Atenção no sentido de construção do sólido. Veja no desenho acima.

Dica: Utilizar o comando *Solid* para simular mesas sobre pisos hachurado, utilizando em conjunto os comandos *elevation* e o *hide*.

Hatch Preenche uma área com um padrão de Hachura. Estes padrões podem ser de quatro tipos: definido pelo usuário, que se consiste em linhas paralelas ou em uma malha quadrada; padrões armazenados, que são tipos complexos de hachura; padrões custom que são novos padrões acrescentados pelo usuário; e padrões gradiente. O processo de seleção das entidades pode variar de simples seleção, ou por pesquisa de fronteiras do espaço a ser hachurado. Também se pode adicionar ou remover o espaço selecionado.



Na versão R-2004 existe a nova hachura com gradiente de cores, permitindo a criação de efeitos artísticos para a apresentação de plantas e fachadas.



A Mtext e Text Veja mais adiante na seção sobre Textos.

Menu e Toolbar Modify:

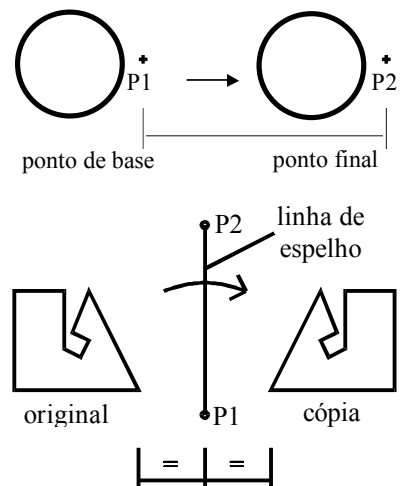


Está agrupado neste item do menu os comandos de construção, isto é, comandos que constroem uma nova entidade a partir de uma já existente, ex.: comando *copy* (diferente dos comandos do grupo MODIFY que apenas modificam as entidades, ex.: comando *move*).

Erase Apaga uma entidade ou um grupo de entidades selecionadas.

Copy Copia uma entidade ou um grupo de entidades selecionadas de um ponto base para um ponto final. A opção *multiplus* permite a cópia do mesmo objeto várias vezes.

Mirror Espelha uma entidade ou um grupo de entidades selecionadas por uma linha de espelho definida por dois pontos. A distância dos objetos a linha de espelho é igual. O comando pergunta se mantém ou apaga o objeto

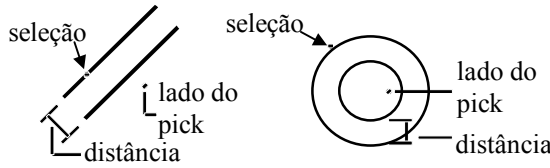


original.



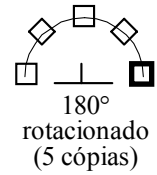
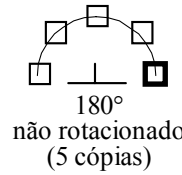
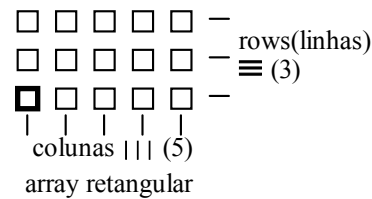
Offset

Faz a cópia para o lado (*offset*) de linhas, polilinhas, arcos e círculos. O comando inicialmente pergunta pela distância do *offset*.



Array

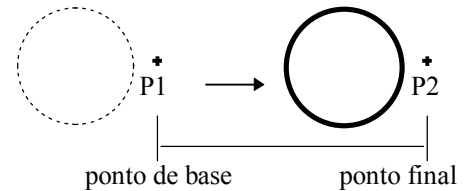
Gera um arranjo com uma entidade ou um grupo de entidades selecionadas. Tendo como opção o *array* retangular, onde as entidades se alinham em torno de colunas e linhas, ou o *array* polar, onde as entidades se organizam em torno de um eixo. O *array* polar ainda pode ser rotacionado ou não rotacionado.



array polar

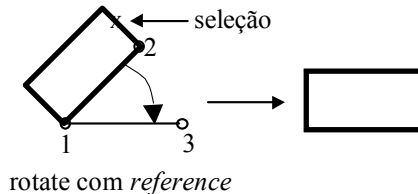
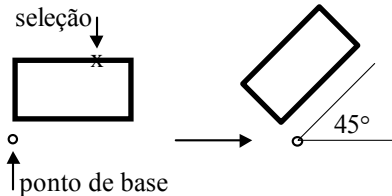
Move

Altera a localização das entidades selecionadas. Para a execução do comando, selecione um grupo de entidades, dê um *pick* para o ponto início do movimento e um *pick* para o fim do movimento.



Rotate

Rotaciona uma entidade ou um grupo de entidades em torno de um ponto base. O comando tem a opção *reference* que permite a mudança da referência (o ângulo *default* é zero).

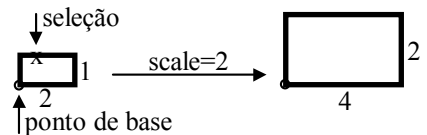


A opção *reference* permite pegar uma nova referência para a rotação das entidades (já que o valor *default* é 0), permitindo utilizar um dos lados conhecido da entidade.

- 1-2- pega-se a referência no ângulo conhecido
- 3- leva-se ao novo ponto destino

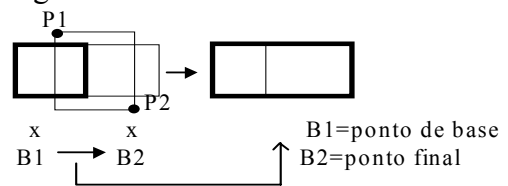
Scale

Modifica a escala de uma entidade ou um grupo de entidades selecionadas. O valor de escala maior que 1 aumenta, e menor que 1 diminui. O comando pede um ponto de base para a partir dele executar a ação. (Apenas alguns objetos quando desenhados sofrerão escala, como Blocos de Simbologia e Formatos. Veja na mais adiante em Blocos).



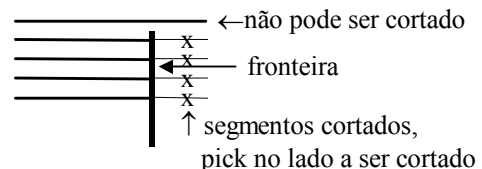
Stretch

Estica as entidades selecionadas. Só podem ser utilizados os modos de seleção *crossing* e *window* (também *WC* e *CP*) para este comando. (Este comando também existe dentro da opção de edição por Grips. Veja mais adiante).



Trim

Corta linhas, polilinhas e arcos em relação a uma outra entidade (fronteira). As




fronteiras devem estar cruzando as entidades.

1° - Seleciona-se as fronteiras

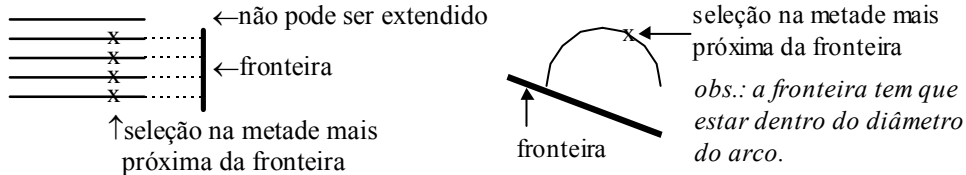
2° - Seleciona-se as entidades a serem cortadas


dica: pode-se selecionar tudo como fronteira e depois ir cortando o que é desejado

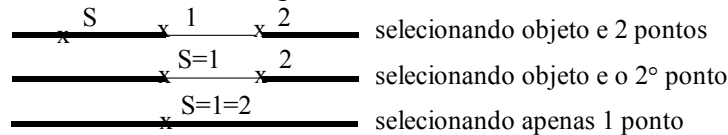
 **Extend** Estende uma linha, polilinha ou arco em direção a uma outra entidade (fronteira). As fronteiras devem estar no alcance das entidades.

1° - Seleciona-se as fronteiras


2° - Seleciona-se as entidades a serem extendidas

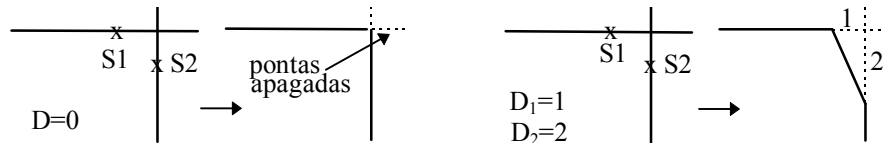



 **Break** Quebra linhas, polilinhas, círculo ou arco em um ou dois pontos.




Obs.: Se utilizar o comando *break* pelo teclado, será a opção *objeto e 2° ponto*.

 **Chanfer** Semelhante ao *fillet*, faz a união das pontas de duas linhas, polilinhas ou arcos. Também permite fazer a concordância de linhas através de um chanfro, com as distâncias definidas pelo comando.




 **Fillet** Faz a união das pontas de duas linhas, polilinhas ou arcos. Também permite fazer a concordância de linhas através de um arco, com raio definido pelo comando.


 **Explode** Explode (desagrupa) as entidades como: blocos, polilinhas, *hatch*, dimensionamento, malhas e sólidos. Não se deve explodir dimensionamento (cotas). Pode existir no desenho *blocos aninhados*, isto é, blocos criados com outros blocos. Para explodi-los será necessário explodi-lo várias vezes, inicialmente o bloco principal, depois os outros demais blocos internos.

Lengthen Modifica o comprimento do objeto selecionado (Utilize a opção *dynamic*).


Outros comandos de edição:

 **U** Desfaz os comandos executados, um por vez. Cuidado com este comando, pois uma vez feito o recuo na edição não pode mais ser desfeito.

Undo Desfaz os comandos quantas vezes desejadas, até chegar no início da abertura da edição. Permite criar uma marca tipo “memória”.

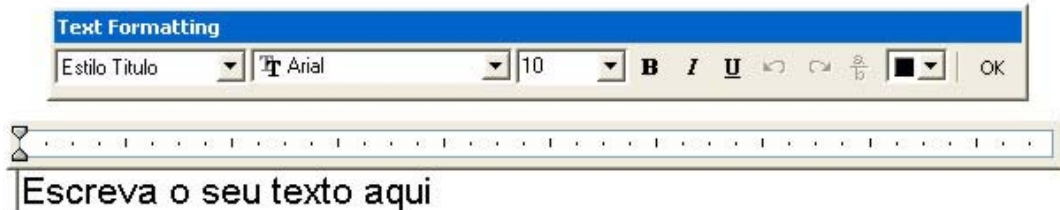
 **Redo** Refaz apenas o último comando *U* ou *Undo*.

Select Prepara um grupo de entidades que fica aguardando a ação de um comando. Pode-se utilizar para este comando qualquer modo de seleção dentro dele. (Pega-se o grupo de seleção feito com o comando *select*, utilizando a opção *previous* dentro de um comando qualquer).

 **Properties** Faz mudanças diversas sobre as entidades selecionadas, como: cor, *layer*, *thickness*, *elevation*, posição. (veja o Menu Tools).

10. Criação e edição de textos:

A Mtext Permite escrever com a opção de texto múltiplo. Pede-se dois pontos na tela abrindo uma caixa de texto. Após isto, apresentará o quadro de diálogo ao lado, podendo modificar várias características da fonte.



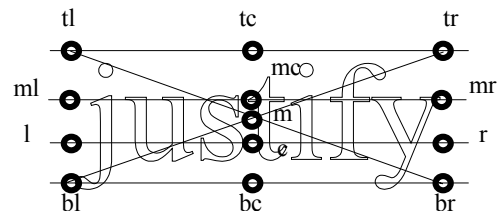
Dtext Comando de *texto dinâmico*. Normalmente utilizado para escrever somente uma linha de texto no desenho, como nome de cômodos, numeração de portas e janelas, etc. Quando se escreve, tudo aparece na tela. A seqüência do comando é a seguinte:

- Ponto inicial do texto,
- Pede-se a altura do texto (somente se o estilo de letra tiver altura = 0 - Veja *text style*),
- Ângulo de rotação,
- Escreve-se o texto,
- Com *enter* finaliza-se o comando.

Tanto o comando **Mtext** como o **Dtext** permitem modificar a justificativa do texto.

Considere o esquema ao lado:

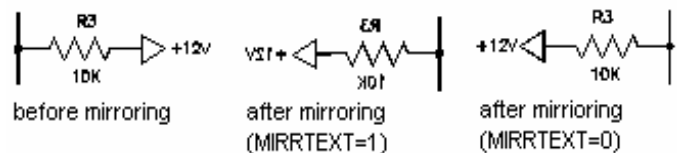
LT, TC, TR, ML, MC, MR, BL, BC, BR São opções de variações de justificativas baseadas no desenho ao lado.



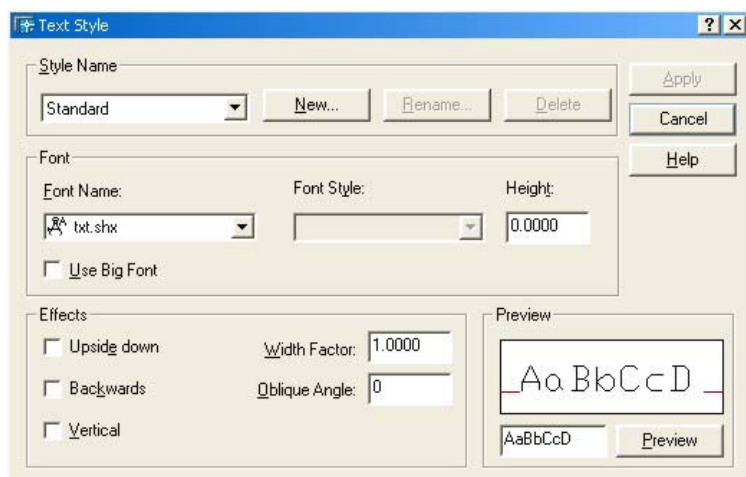
O comando **Dtext** ainda tem mais as seguintes opções de prompt:

- Style** Opção do comando *dtext* que permite escolher o estilo de letra que será utilizado.
- Default** Escreve o texto alinhado pela esquerda.
- Right** Escreve o texto alinhado pela direita.
- Align** Escreve o texto alinhado por dois pontos, mantendo as proporções originais da letra.
- Fit** Escreve o texto alinhado por dois pontos, mas preenchendo o espaço entre estes pontos, mantendo altura original da letra e deformando a largura (*width*).
- Center** Escreve o texto centralizado.
- Middle** Escreve o texto centralizado horizontal e verticalmente.

Mirrtext Variável que controla o espelhamento do texto através do comando *Mirror*. Normalmente utiliza-se a variável *mirrtext* = 0.



Fontes O AutoCAD permite a utilização das fontes do Windows (fontes *fft*) e também uma série de fontes especiais para símbolos. O AutoCAD utiliza fontes especiais que são as fontes *shx*. Utilize estas fontes em seu desenho, pois são mais rápidas para o computador. As principais fontes SHX são as fontes Simplex e Romans.



Definindo uma fonte:

Para definir uma fonte nova, segue-se a seguinte seqüência abaixo:

- Vá ao menu *Format* → *Text Style*;
- Cria-se um novo estilo com a opção *New*.
- Escolhe a fonte, podendo ser qualquer fonte SHX ou TTF do Windows,
- Defina uma altura (*height*) para a fonte. Caso contrário, se a altura for = 0, o comando *dtext* sempre pedirá a altura da letra,

- Define se será de cabeça para baixo (*upside-down*). Normalmente não se marca esta opção,
- Define o espelhamento (*backward*). Normalmente não se marca esta opção. Permite que as letras sejam escritas de modo espelhado - só a letra, não o texto,
- Define se será Escrita na vertical (*vertical*). Normalmente não se marca esta opção,
- Define a largura (*width factor*) para a fonte. Valores > 1 aumenta a largura da letra e < 1 diminui a largura da letra. Pode-se criar um estilo com *widht factor* = 0.8 para textos pequenos, como os utilizados em numeração de pisos de escadas,
- Define o ângulo de inclinação (*obliquing angle*). Este ângulo configura uma aparência itálica para a fonte. Fontes que já são itálicas não necessitam desta mudança,
- Aplica-se e fecha o quadro de diálogo e o estilo será o corrente.

Caracteres especiais:

Pode-se escrever com as fontes TTF, utilizando os acentos de maneira natural. Para manter compatibilidade com as versões anteriores, ainda utiliza os seguintes símbolos:

- %%C = ∅ símbolo de diâmetro
- %%D = ° símbolo de grau
- %%U = texto sublinhado
- %%O = texto sobrelinhado
- %%P = ± símbolo de tolerância

Outros caracteres podem ser escritos, bastando para isto entrar com o seu código ASCII. Ex.: para escrever a letra “A” maiúscula é o mesmo que digitar “Alt + 65”.

Regra para altura de letras:

Um dos maiores problemas quando se trabalha com o AutoCAD em um sistema não padronizado, é as alturas de letras em relação a escala que se deseja desenhar. Uma simples regra permite calcular a altura da letra no comando *Dtext* em qualquer escala.

Considerando as alturas padrões das **Réguas de Normógrafo** (normalização ISO) em milésimo de polegadas e suas respectivas alturas em **pontos** e em **centímetros**, temos:

RÉGUA	ALTURA	
	Pontos	(Cm)
CL-60 = 60/1000”	5	0.15
CL-80 = 80/1000”	6	0.20
CL-100 = 100/1000”	7	0.25
CL-120 = 120/1000”	8	0.30
CL-140 = 140/1000”	10	0.35
CL-175 = 175/1000”	12	0.40

RÉGUA	ALTURA	
	pontos	(Cm)
CL-200 = 200/1000”	14	0.50
CL-240 = 240/1000”	17	0.60
CL-290 = 290/1000”	20	0.70
CL-350 = 350/1000”	24	0.80
CL-425 = 425/1000”	28	1.00
CL-500 = 500/1000”	34	1.20

Tem-se a seguinte fórmula, para cálculo de alturas de letra em qualquer escala:

se a unidade do desenho for centímetros:

$$H_{DTEXT} = H_{REGUA} * ESCALA$$

se a unidade do desenho for metros:

$$H_{DTEXT} = \frac{H_{REGUA} * ESCALA}{100}$$

Obs.: o item *ESCALA*, é o denominador da escala de trabalho.

Ex.: Calcular a altura da letra no comando *dtext* para a régua *CL-140* para desenhar em uma escala de desenho de *1/250*, considerando que a unidade do desenho é *centímetros*.

$$H = 0.35 * 250$$

$$H = 87.5 \text{ unidades de desenho}$$



11. Menu tools:

No menu TOOLS localiza-se várias ferramentas e comandos de configuração do ambiente de trabalho.

CAD Standard Associa o desenho corrente com arquivos de padrões.

Spelling É o corretor ortográfico do AutoCAD.

Quick Select... Abre o quadro *Quick Select*, permitindo utilizar filtros para seleção de objetos

Display Order Permite mudar a ordem dos objetos como são mostrados na tela. Deve ser utilizado quando se faz um *Hatch* de sólido e este fica sobre as linhas do desenho.

Inquiry Este menu e barra de ferramentas contém comandos que permite fazer verificações no desenho, como distância, área e a coordenadas de um ponto (id).

Attribute Extraction... Permite a extração de atributos dos blocos selecionados. O comando gerará um arquivo que pode ser aberto no Microsoft Excel.

Properties (veja a paleta de ferramentas adiante).

Desing Center (veja a paleta de ferramentas adiante).

Tool Palettes Windows (veja a paleta de ferramentas adiante).

dbConect Permite configurar o AutoCAD para acessar e trocar informações do banco de dados dos seguintes programas: Microsoft

Access, dBASE, Microsoft Excel, Oracle, Paradox, Microsoft Visual FoxPro, SQL Server utilizando os recursos ODBC e OLE do Windows.

Load Aplication Carrega programas externos (Lisp, ADS e ARX) dentro do AutoCAD, criando novos comandos.

Run Script Permite carregar *Script* (que são seqüência de comandos gravados em forma de texto ASCII) para execução de seqüências de comandos.

Macro Carrega macros em *Visual Basic*, criando assim novos comandos ou automatizando tarefas dentro do AutoCAD.

AutoLISP Inicializa o programa *Visual Lisp* para criação ou edição de programas em LISP.

Display Image Visualizar imagens *Raster* dentro do AutoCAD. Este comando é ideal para inserir imagens de scanners dentro do AutoCAD, com por exemplo curvas de níveis ou uma imagem de satélite.

Named, Ortographics, Move e New UCS Comandos para recursos 3D.

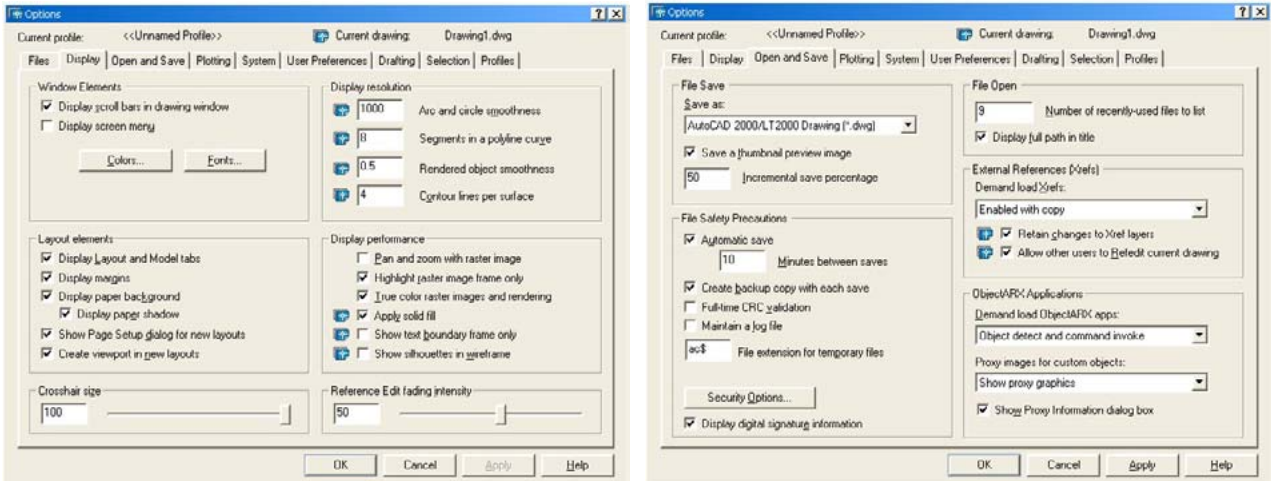
Wizards Carrega os assistentes para a configuração de *Plotters* e *Layouts* do desenho.

Tablet Permite configurar uma mesa digitalizadora no AutoCAD. Também permite alternar o

acesso do cursor entre o menu *pull-down* e sobre a área de *digitalização*.

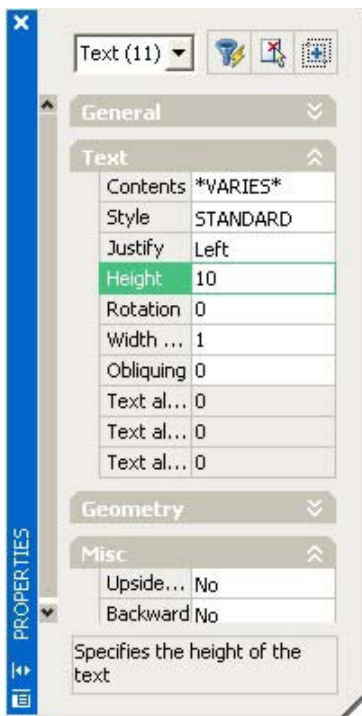
Customize Permite criar uma personalização dos menus, dos atalhos de teclados, barras e paletas de ferramentas.

Options Abre o quadro de diálogo de configuração de todo o ambiente do AutoCAD. Permite a alteração de um grande número de recursos do programa. Para um uso inicial do programa alguns itens devem ser alterados para uma maior produtividade.



Se você não tem conhecimento suficiente destas configurações, utilize com cautela esta opção para que o programa não apresente uma forma estranha de trabalho.

Ferramentas que merecem atenção:



Properties

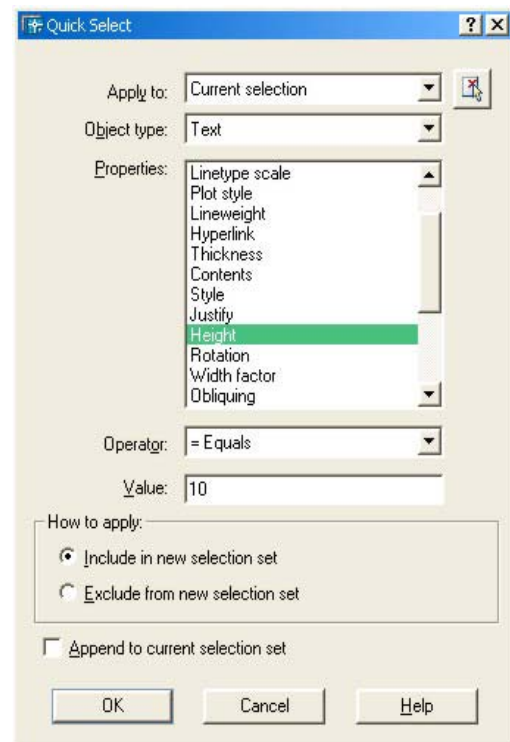
Esta paleta de ferramenta permite que os objetos do AutoCAD sejam manipulados com grande facilidade, permitindo fazer mudanças diversas sobre as entidades selecionadas, como: cor, layer, thickness, elevation, posição

Por exemplo, pode-se selecionar vários objetos com o *grips* e então filtrar para o objeto desejado. Se você selecionou vários objetos e deseja modificar apenas os textos, passe a seleção para *Text* e então no campo apropriado, escolha a alteração que deve ser executada. No caso do menu ao lado, foram filtradas 11 entidades

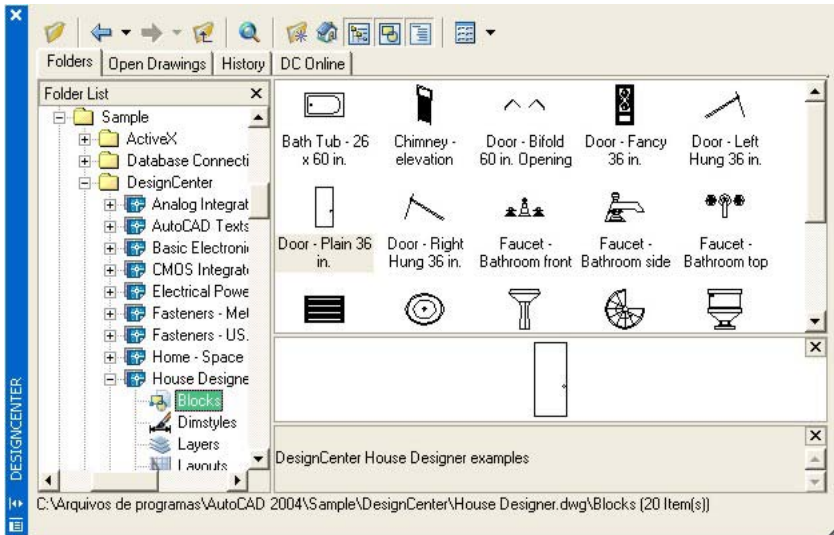
texto e foi aplicada a altura (*height*) igual a 10 a todas elas.

Quick Select

Dentro desta mesma ferramenta existe um botão de filtro que abrirá o quadro *Quick Select*, permitindo uma seleção mais apurada das entidades selecionadas. Também pode chamar o comando pelo menu *Options*→*Quick Select*. Você pode aplicar a seleção a um grupo de objetos selecionado com os *grips* ou a todo o desenho.



No quadro do comando ao lado, pode-se verificar que dentro de uma seleção de vários objetos por *grips*, fez uma filtragem para selecionar somente as entidades *Text* que tinham a altura igual a 10. O comando é extremamente poderoso, permitindo que sejam feitas a seleção com a combinação de propriedade, operadores e valores.



Design Center

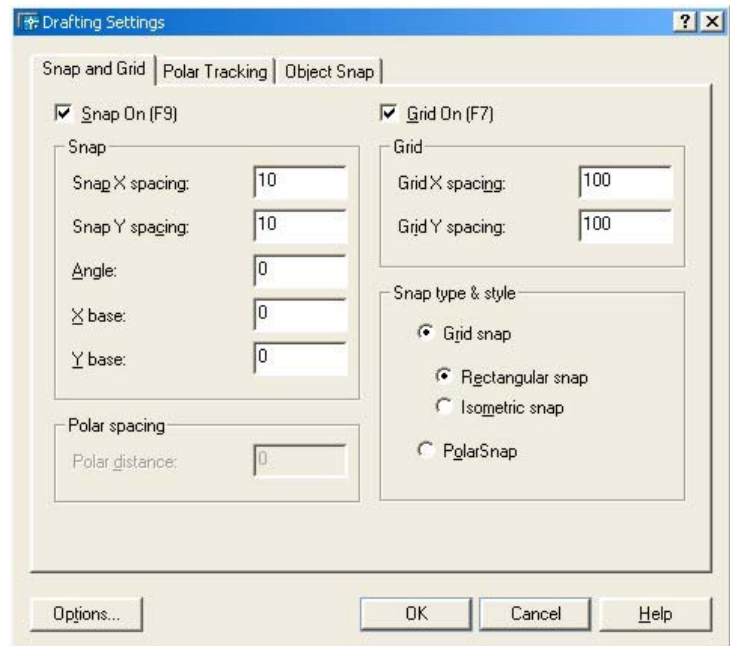
Esta paleta de ferramenta permite um total controle dos desenhos existentes e o desenho que esta sendo editado, como pegar blocos, *layers*, *textstyle*, contido em um desenho que esta no disco rígido ou na internet e inseri-lo no desenho que esta sendo editado. Ou copiar blocos, *layer* etc de outro desenho aberto. Pode utilizar esta ferramenta para localizar mais rapidamente os seus blocos a serem inseridos. Você pode

também criar, por exemplo, um desenho que contenha todos os seus blocos de cozinha e deixar o *Design Center* explorar o arquivo para retirar os blocos desejados.



Tool Palettes Windows

Este novo recurso existente no AutoCAD 2004, permite criar novas paletas de ferramentas que pode ser adaptada pelo usuário. No Exemplo ao lado, visualiza uma biblioteca de símbolos que foi adicionada à paleta. Para criar a sua própria paleta de símbolos, basta você abrir a paleta Design Center e arrastar os símbolos desejados para a sua paleta.

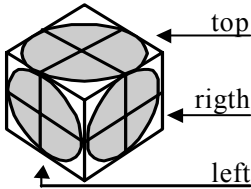


Drafting Settings: Permite uma completa configuração do ambiente do desenho, utilizando várias configurações:

- Snap

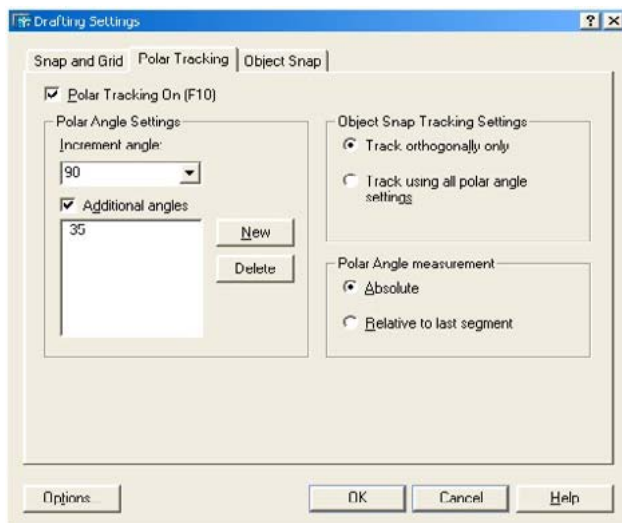
Limita o movimento do cursor *X-hair* a uma *malha invisível*. Os valores podem ser alterados diferentemente tanto no X, como no Y, para trabalho com precisão. Por exemplo, em arquitetura utiliza-se normalmente o *snap* = 5.

- **Grid** Cria pontos de referência na tela, não sendo necessário que o seu valor acompanhe os valores do *snap*. Caso o *grid* tenha valor = 0, ele assumirá valor igual ao do *snap*. Tanto o *grid* quanto o *snap* podem ter valores diferentes no X e no Y. Quando você utilizar o comando *Zoom* e o AutoCAD responder com “*Grid too dense to display*”, isto significa que a sua *grid* está com um espaçamento muito pequeno para aparecer na tela. Mude o valor da *grid* para um valor maior.



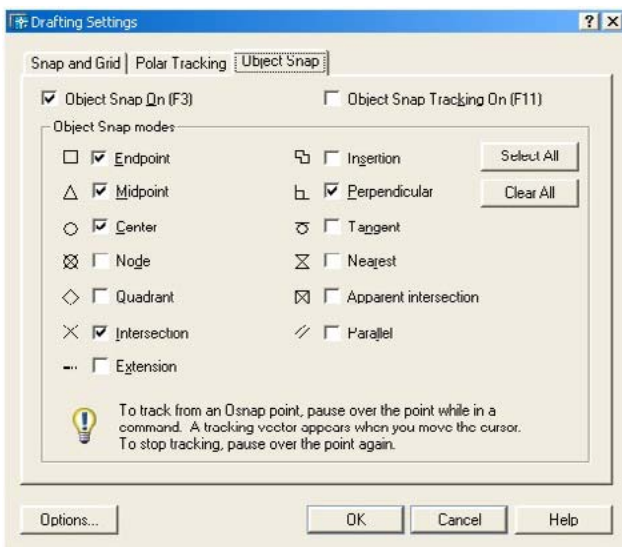
elipses isométricas

- **Isometric** Transforma o cursor *X-hair* para os planos isométricos, sendo utilizado para desenho de perspectivas isométricas. Ex: utilizando os comandos *line* e *ellipse* para o desenho isométrico pode-se construir o desenho ao lado.



- **Polar Snap** Liga o *snap* para trabalhar com distância e ângulos pré-definidos pela opção *Polar spacing* e pela aba *Polar Tracking*.

- **Polar Tracking** É o *snap* que funciona com ângulos pré-definidos na opção *Polar Angle Settings*. Pode-se ligar o *Polar snap* pressionando a tecla F10 ou clicando na palavra *polar* na barra de status. Para controlar como o *Polar Snap* trabalha, modifica-se principalmente a opção *Polar Angle Settings*, selecionando o ângulo desejado ou adicionando novos ângulos.



- **Object Snap** Permite **travar** as várias opções de *Snap* ao objeto, sendo:

- Endpoint** Pega o ponto final de uma entidade.
- Midpoint** Pega o ponto médio (meio) de uma entidade.
- Center** Pega o ponto central de arcos, círculos e *dunuts*.
- Node** Pega a entidade *point*.
- Quadrant** Pega os quadrantes de arcos, círculos e *dunuts*, sendo, 0°, 90°, 180° e 270°.
- Intersection** Pega a interseção de duas entidades.
- Extension** Acha a extensão de uma linha. Trabalha em conjunto com o *endpoint*.
- Insertion** Pega o ponto de inserção de

blocos e texto.

- Perpendicular** Pega o ponto perpendicular em referência a uma reta a partir do último ponto marcado na tela.
- Tangent** Pega um ponto de um arco ou círculo tangente ao último ponto marcado na tela.
- Nearest** Pega um ponto qualquer em uma entidade.
- Apparent Int** Pega a interseção aparente de duas entidades.
- Parallel** Desenha linhas paralelas a outras linhas existentes.
- Clear all** Desativa todas as configurações do comando de *object snap*.

Obs: Nunca utilize todos os *Object Snap* ligados ao mesmo tempo, pois isto não ajudará muito na

execução de um desenho. O ideal é trabalhar com uns quatro ou cinco *object snap* ligado, tais como: *endpoint*, *midpoint*, *center*, *intersection* e *perpendicular*. O *object snap nearest* deve ser usado com cautela, pois pode provocar erros por utilização indevida.

Uma outra dica interessante é utilizar a tecla “TAB” do teclado para alternar entre os *object snap* ligados.

Toolbar Object Snap:



Esta barra de comandos *Object Snap* permite o uso do comando de *Object Snap* sem que fique travado. Por exemplo, dentro de um comando se você precisar de um *object snap quadrant* e não deseja manter-lo ligado, basta chamá-lo dentro desta barra que então desligará automaticamente após a execução do comando.



12. Menu format:

- Layer, Color, Linetype e Lineweight** Veja na seção **Níveis de Trabalho.**
- Text Style** Veja **Criação e Edição de Texto.**
- Dimension Style** Veja **Dimensionamento.**
- Plot Style** Veja na seção **Imprimindo um Desenho.**
- Multiline Style** Permite criar novos estilos de *Multiline*.
- Point Style** Veja na seção anterior em *Point* no item *Menu Draw*.
- Multiline Style** Permite carregar e modificar as propriedades de linhas múltiplas
- Thickness** Define uma altura de extrusão para linhas, círculos e polinhas, Normalmente utilizado para 3D.

Drawing Limits

Cria um limite virtual para desenhar. Neste limite será onde aparecerão as *grids*. O comando pede-se dois pontos (um sendo o canto inferior esquerdo e o outro o canto superior direito da tela). Normalmente este limite deverá ser maior que o objeto a ser desenhado.

Um bom modo de iniciar o seu trabalho é configurar o limite do desenho. Basta você começar o seu projeto normalmente e aumentar o limite do desenho de tal forma que o prédio caiba dentro dele. Por exemplo: se você desenha uma residência que tenha um total de 3800 centímetros (38 metros), o limite deve ser um pouco maior que este valor. Quando começar a definir a escala de trabalho e o formato que será impresso o desenho, deve-se obedecer a uma pequena regra para calcular o limite do desenho.

Em nosso caso se a casa for desenhada na escala de 1/50, para descobrir em qual formato deveremos fazer o desenho, basta multiplicar o formato pela escala:

- Formato A3 – 42 x 29.7 x escala 1/50 = 2100x1405 → Formato muito pequeno.
- Formato A2 – 59.4 x 42 x escala 1/50 = 2970x2100 → Formato ainda pequeno.
- Formato A1 – 84 x 59,4 x escala 1/50 = 4200x2970 → Formato indicado – a casa com os seus 38 cm pode ser colocada dentro deste formato.

Units Controla como o AutoCAD apresenta as unidades e ângulos, sendo:

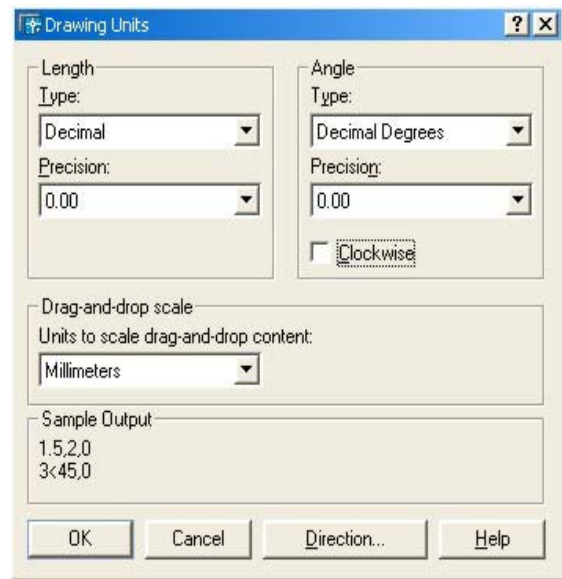
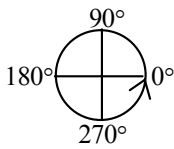
-*Length* Define qual será o tipo de unidade a ser utilizada. Normalmente *decimal*.

-*Angle* Define como será a apresentação dos ângulos.

-*Precisão* Define a quantidade de casas decimais. Normalmente é configurado em duas casas decimais.

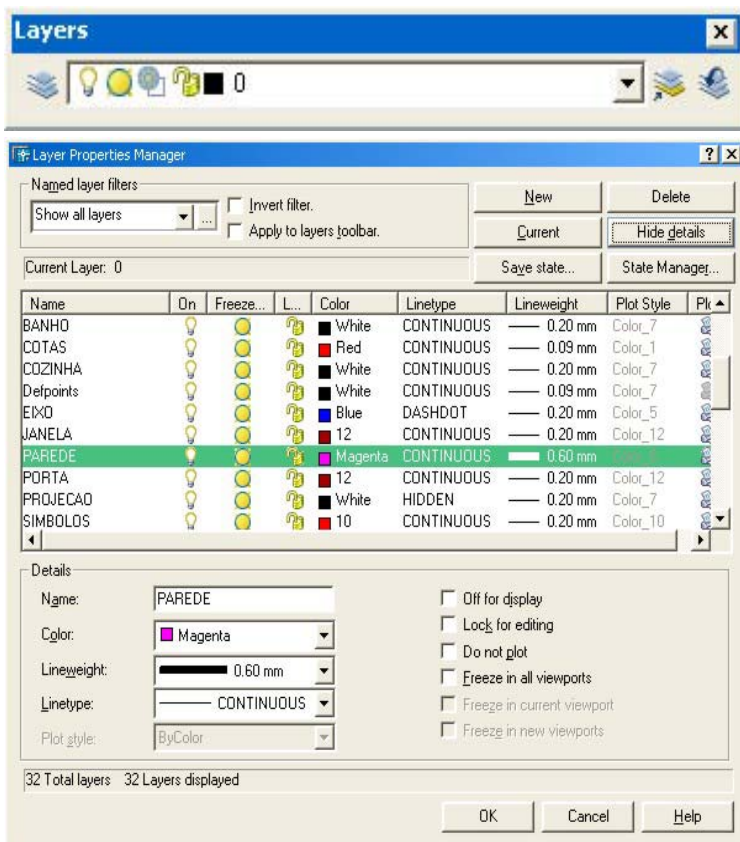
-*Direção* Define como o AutoCAD mostra os ângulos. O usual é com o à direita (na posição de 3 horas) e o sentido é anti-horário.

Somente em casos especiais, como em uso de engenharia de agrimensura, é que se deve modificar como o programa mostra os ângulos. Depois se deve reconfigurar o programa para o padrão normal.



Rename Permite renomear entidades Blocks, Dimstyle, Layers, Linetype, Text Style, UCS, View, Vport.

13. Níveis de trabalho:



Na barra de ferramentas **LAYERS** o primeiro ícone acessa o comando do quadro de diálogo *Layer Properties Manager* para a criação de *layers* (camadas). Todo o desenho deve-se ser feito em várias camadas. Cada camada pode ser utilizada por um tipo de informação do desenho, como camada para estrutura, paredes, cotas, símbolos, mobiliário, portas, janelas, detalhes, etc.

Quanto mais camadas tiverem no desenho, mais fácil será editá-lo. Em arquitetura uma quantidade de camadas em torno de 20 é o usual, mas tem empresas que utilizam mais de 400 camadas (para vários projetos diferentes, como incêndio, estrutura, elétrico, hidráulico, paisagismo, etc.).

O uso do recurso de *Paper Space* e de *View Ports* permite ter *layer* específicos para cada porta de visualização, podendo deixa-lo visível ou não em cada porta.

Analisando o quadro de diálogo de layers, temos:

- New* Cria-se um novo layer com o nome de layer1, permitindo entrar com um novo nome.
- Delete* Apaga um layer se ele não estiver sendo utilizado.
- Current* Faz do layer selecionado o layer ativo.
- Named layer filters* Permite selecionar que tipo de layer deseja visualizar.

Na parte principal do quadro:

- Name* Exibe o nome do layer.
- On* Liga os layer selecionados.
- Lock* Trava os layer selecionados
- Linetype* Permite alterar o tipo de linha dos layer selecionados
- Color* Altera a cor da camada
- Linetype* Altera o tipo de linha da camada
- Lineweight* Altera a espessura da linha da camada
- Plot Style* Define um estilo de plotagem para a camada
- Plot* Permite que a camada seja ou não impressa
- Details* Permite alterar mais detalhes do layer selecionado.

Quando estiver dentro de um *layout*, aparecerão mais estas opções:

- *Active Viewports Freez* Congela o layer somente das Viewport ativa.
- *New Viewports Freez* Congela o layer somente das novas Viewport.

O comando *Layer* também pode ser acessado pela linha de comando (digite *-layer*). Sub comandos do comando *Layer* aparecerão pedindo você escolher uma opção:

[*/?/Make/Set/New/ON/OFF/Color/Ltype/LWeight/Plot/Freeze/Thaw/LOck/Unlock/stAte*]:

- ? Mostra os *layers* existente
- Make** Cria um novo *layer* que se torna corrente
- Set** Muda o *layer* corrente
- New** Cria um novo *layer*, mas não fica corrente
- ON** Liga um *layer*
- OFF** Desliga um *layer*, mas o computador mantém o seu processamento
- Color** Muda a cor de um *layer*
- Ltype** Muda o tipo de linha de um *layer*
- LWeight** Muda a espessura da linha
- Plot** Configura a camada para que seja ou não impressa
- Freeze** Congela um *layer*, o computador não processa
- Thaw** Descongela o *layer*
- LOck** Trava um *layer*, não permitindo a sua edição.
- UNlock** Destrava o *layer*.

14. Entrada de dados:

Além do *mouse*, as informações de coordenadas podem ser passadas ao AutoCAD pelo teclado de maneira precisa, informando numericamente como o programa deve agir. Muitas vezes é necessário este procedimento, pois o *mouse* não permitirá que se chegue ao resultado desejado.

Coordenadas absolutas: São coordenadas que utilizam informações de x,y,z para a localização de um ponto.

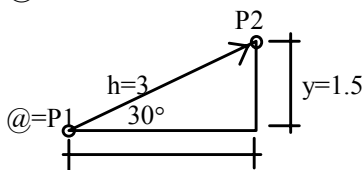
Ex.: P1=10,9 P2=7,6,3

Coordenadas relativas: São coordenadas que utilizam as informações *relativas* a um ponto anterior para definir um novo ponto, com o acréscimo de valores para x,y,z.

Ex.: @1,0 anda 1 unidade no x e 0 no y
 @0,1 anda 0 unidade no x e 1 no y
 @0,-1 anda 0 unidade no x e -1 no y

Coordenadas polares: São coordenadas que utilizam as informações relativas a um ponto anterior para definir um novo ponto, mas com informações de direção de distância.

Ex.: @3<0 anda 3 unidades no x e 0 no y
 @3<90 anda 0 unidade no x e 3 no y
 @3<30 anda 2.59 unidades no x e 1.50 no y



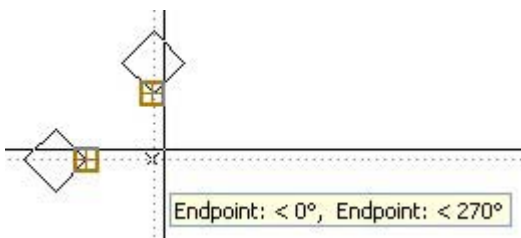
$x=3*\text{sen}30^\circ = 2.59$
 $y=3*\text{cos}30^\circ = 1.5$
 obs: @ é o último ponto marcado na tela.

Também pode-se entrar com os dados relativo a um ponto no AutoCAD R2000 de maneira muito simples, bastando marcar o ponto na tela, indicar a direção e a distância numericamente.

Filters: Permite filtrar informações das coordenadas, utilizando-os com outras informações, sendo:

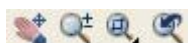
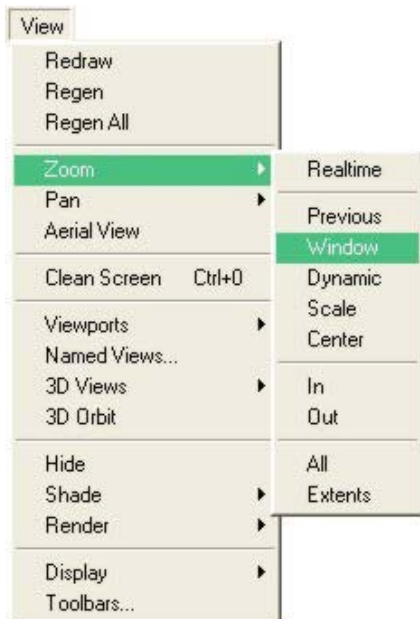
- .x Filtra o valor x de uma coordenada e pede novos valores para yz
- .y Filtra o valor y de uma coordenada e pede novos valores para xz
- .z Filtra o valor z de uma coordenada e pede novos valores para xy
- .xy Filtra os valores xy de uma coordenada e pede um novo valor para z
- .xz Filtra os valores xz de uma coordenada e pede um novo valor para y
- .yz Filtra os valores yz de uma coordenada e pede um novo valor para x

OTRACK Desde a versão R-2000 o AutoCAD tem o comando OTRACK (Comando *Object Snap Tracking* na barra de status) que permite de uma maneira muito fácil capturar coordenadas de objetos existente para construir uma nova coordenada.



Para utilizar o comando, ligue também o *Object Snap* desejado e dentro de um comando de desenho (por ex. o *Line*), leve o cursor sobre o ponto de onde deve recolher a coordenada X e espere (não dê nenhum *click*) até aparecer o nome do *osnap* na tela, e desça lentamente o cursor. Então aparecerá uma linha pontilhada passando pelo ponto escolhido e um pequeno sinal de + no local do ponto escolhido. Repita a operação para localizar a coordenada Y. Agora leve o cursor de modo este que passe sobre os dois pontos escolhidos (X e Y), criando assim um novo ponto no desenho. Aparecerá então duas linhas tracejadas pelos pontos escolhidos pelo *Otrack*, e também aparecerá DOIS *Object Snap* simultaneamente. Neste momento já está configurado o *Otrack* para o comando, bastando dar um *click* e a linha começará exatamente na nova coordenada X,Y.

15. Comandos de visualização:



Pode encontrar o comando Zoom na barra de ferramentas **Standard**, ou no menu VIEW que é dedicado à visualização do desenho. Nele localizam-se os comandos de visualização mais utilizados no AutoCAD.

Redraw Força um redesenho da tela, sem provocar uma regeneração.




Regen Força uma regeneração da tela, mostrando as curvas de arcos e círculos como realmente devem aparentar (sem ficar sextavado).

Zoom Permite aproximar ou afastar de um objeto.



Toolbar Zoom:

Variações do comando Zoom:

- **Z. Realtime** Permite modificar a magnitude de visualização em tempo real com o auxílio do mouse.
- **Z. Previous** Volta à tela de zoom anterior.
- **Z. Window** Visualiza uma janela definida sobre o desenho.
- **Z. Dynamic** Faz um controle de visualização dinâmica sobre o desenho, permitindo aproximar ou afastar de um local do desenho. Dentro do comando um quadro aparece inicialmente , representando a área do zoom anterior. Com o botão de pick do mouse o X do quadrado muda para uma seta , permitindo aumentar (afastar do desenho) ou diminuir (aproximar do desenho) a área de zoom. Move-se o quadrado sobre a área que deseja visualizar e completa o comando com enter. A linha tracejada verde representa o limite do desenho, e se o quadrado com X sair desta área, aparece uma ampulheta , que significa que o comando vai forçar uma regeneração no desenho.
- **Z.Scale** Multiplica a tela atual por uma nova relação de zoom.
Ex: zoom 3x aumenta a tela atual 3 vezes.
zoom .3x reduz a tela para 30% da tela atual.
zoom 3 aumenta 3 vezes a tela em relação a tela definida pelo limits.
- **Z. Center** Permite fixar um ponto e aplicar o zoom sobre este ponto.
- **Z. In** Permite aproximar do desenho (fator de escala 2).
- **Z. Out** Permite afastar do desenho (fator de escala 0.5).
- **Z. All** Visualiza todo o desenho mais o limite definido pelo comando limits.
- **Z.Extend** Mostra a extensão máxima que o desenho pode ocupar na tela.

Outros comandos e recursos de visualização:

Pan Realtime Permite arrastar a tela de visualização sobre o desenho, sem modificar a magnitude de visualização em tempo real com o auxílio do mouse. O comando pede dois pontos para o movimento da tela.

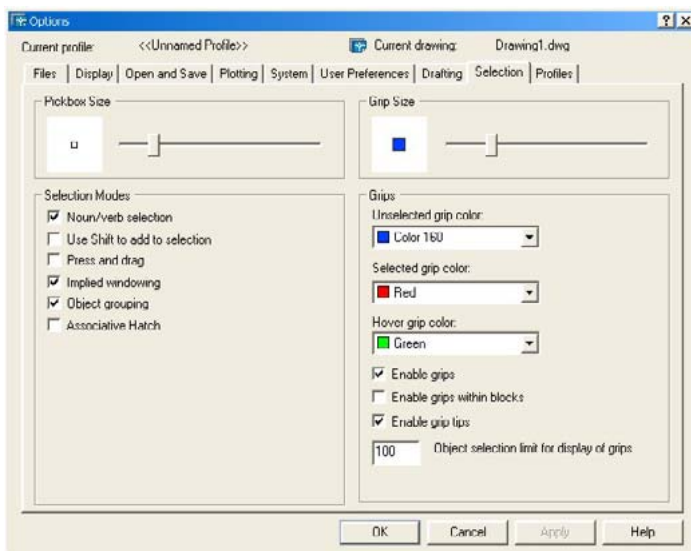
Pan Point Semelhante ao anterior, só que o comando pede dois pontos para o movimento da tela. Pode-se utilizar as Barras de Rolagem (*Scroll Bar*) para mover a tela de visualização sobre o desenho, de modo semelhante ao comando Pan.

Comandos transparentes Pode-se utilizar os comandos zoom e pan dentro de outros comandos, bastando colocar um apostrofo (') na frente do comando. Acessando o comando pelo menu pull-down ou pela barra de ferramentas zoom o comando já é transparente. Alguns outros comandos também são transparentes.

16. Processos de seleção:

São processos para selecionar uma ou um grupo de entidades para aplicar-lhe um comando sobre estas entidades.

- Single** Seleciona uma entidade de cada vez com o *pick box*..
- Crossing** Seleciona as entidades que o retângulo tracejado (*crossing*) de seleção estiver contendo ou passando sobre elas.
- Window** Seleciona as entidades que estiverem totalmente dentro do retângulo contínuo (*window*) de seleção.
- Auto** Abre-se o retângulo de seleção automático, para esquerda o retângulo é de *crossing* e para direita é de *window*.
- Box** Seleciona os objetos através de um retângulo, por dois pontos.
- CP** *Crossing-Poligon*. Seleciona-se por *crossing* através de um polígono.
- WP** *Window-Poligon*. Seleciona-se por *window* através de um polígono.
- Last** Seleciona a última entidade desenhada na tela.
- Fence** Seleciona as entidades por uma linha de *crossing* (cerca).
- All** Seleciona todas as entidades da tela que não estão em um *layer* travado.
- Group** Seleciona todas as entidades de um determinado grupo.
- Remove** Remove do grupo de seleção as entidades selecionadas.
- Add** Sai da opção remove e volta adicionar entidades ao grupo de seleção.
- Undo-U** Retira do grupo de seleção a última entidade selecionada.
- Previous** Pega o grupo anterior de entidades selecionadas. Normalmente um grupo criado pelo comando *select*.
- Filters** Comando de seleção mais complexo que o comando *Qselect*, permitindo a escolha da entidade ou características da entidade a ser selecionada.
 Digite na linha de comando: *Filter*.



17. Processos de edição por grips:

No processo de edição normal do AutoCAD, escolhe-se um comando de edição (ex.: move = verbo, ação) e aplica-se sobre uma entidade (ex.: linha = nome)
 -Comando usa: *verbo-nome (ação-entidade)*

Quando seleciona um objeto sem nenhum comando na linha de comandos, acendem-se os *grips* de cor *azul* nas entidades selecionadas.

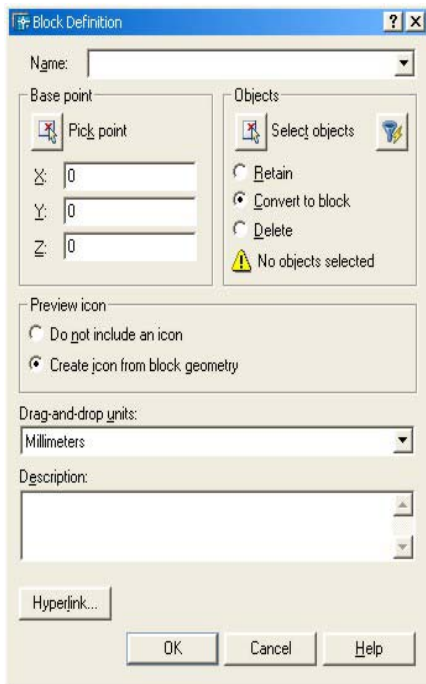
-*Grips usa: Nome-verbo (entidade-ação)*

Estando os *grips* de cor azul, qualquer comando de edição pode ser aplicado sobre as entidades selecionadas, sem ter que seleciona-las novamente.

Quando um desses *grips* é selecionado, ele fica de cor *vermelha*. Estando os *grips* vermelhos, cinco comandos estão disponíveis, sendo: *stretch*, *move*, *scale*, *rotate* e *mirror*. Também pode-se utilizar a opção *reference* dentro de cada comando, modificando o ponto de atuação (*base point*) do comando sobre os objetos.

O modo como os *grips* trabalham pode ser alterado pelo quadro de diálogo *Grips* através do menu *Tools* → *Options* → *Selection*.

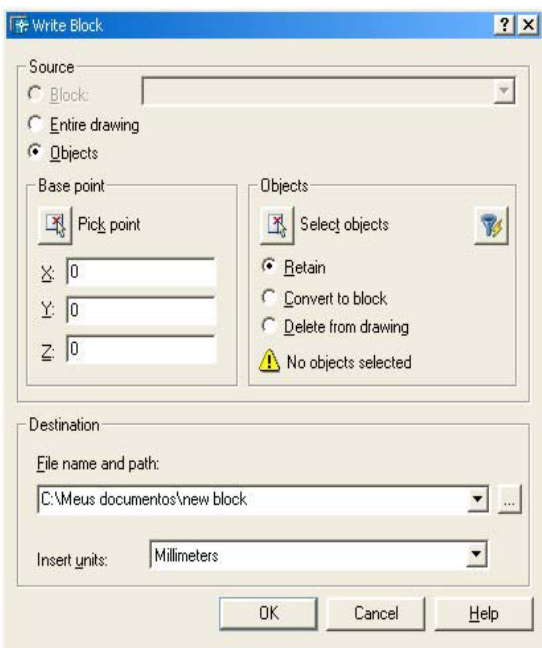
18. Blocos:



A manipulação de *blocos* é uma das ferramentas mais poderosa do AutoCAD, permitindo a construção de bibliotecas de desenhos padrões para posterior utilização. Os blocos nada mais são que *simples desenhos* feitos normalmente no editor do AutoCAD. Eles devem ser salvos no disco rígido (HD) para posterior utilização. Um ponto importante a se observar na construção dos blocos é em relação ao seu *ponto de inserção*. Também se deve considerar o *layer* das entidades. Se for um bloco de símbolo que possa ser utilizado em qualquer camada (*layer*), deve-se fazê-lo no *layer 0*, e quando inserido no desenho, este assumirá o *layer* corrente na inserção.

Bmake Este comando cria uma entidade “bloco” com as entidades selecionadas. Este bloco criado existe somente no desenho em edição Ex.: Para fazer o bloco de uma porta de 80 cm, desenhe uma polilinha fechada e um arco. Entre com o comando Bmake e aparecerá o quadro de diálogo ao lado. De um nome ao bloco, por exemplo *P-80*, selecione o ponto de base, como indicado no desenho ao lado, este será o ponto de

inserção do bloco, quando você utiliza-lo. Selecione os objetos que compõe o bloco, e click no OK. O seu bloco está pronto, mas lembre-se que ele existe somente neste seu desenho que esta sendo editado.



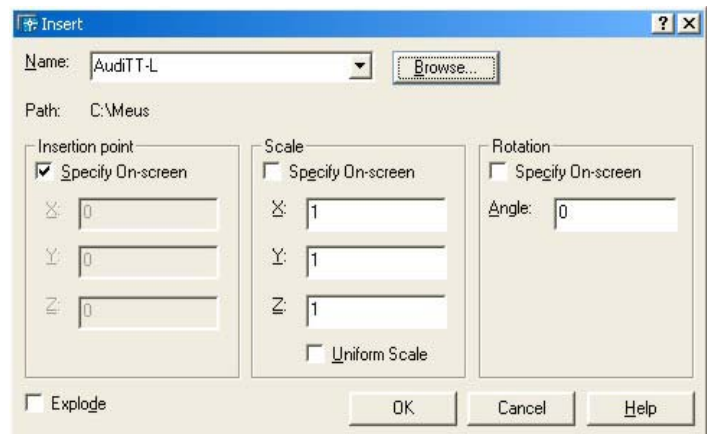
Wblock:

Entre com este comando no prompt para criar um bloco e grava-lo no H.D como um desenho DWG. O bloco criado com o comando *bmake* ou *block* também pode ser gravado com o comando *wblock*. O quadro de diálogo do Wblock e semelhante ao do Mblock, só que permite gravar o seu bloco no disco rígido (HD). Note que se você fez um bloco com o comando Mblock, selecione em Source a opção Block e escolha o bloco existente que você deseja gravar em disco.

Insert block (ddinsert)

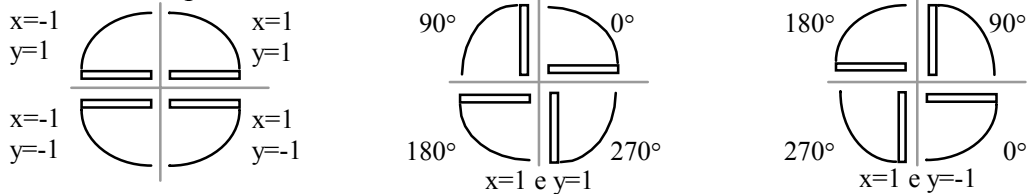
Este comando insere no desenho os blocos existentes no desenho ou no disco rígido. Permite ainda a mudança de escalas no x, y, z e rotação. Selecione todas as três opções Specify on screen, senão o programa vai inserir o bloco no ponto, escala e rotação especificado dentro do quadro de diálogo.

Também pode explodir um bloco,



desagrupando suas entidades, durante ou depois de sua inserção no desenho.

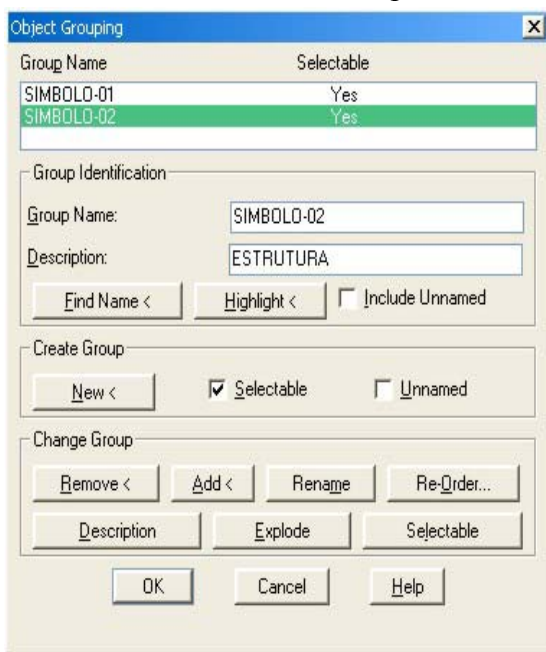
É importante saber como utilizar a rotação e valores de inserção negativos. Veja o exemplo com um bloco de uma porta de 80 cm:



Redefinição de blocos:

É possível redefinir um bloco no desenho, refazendo o bloco com o comando *Bmake*, ou inserindo um novo bloco com o comando *insert block* e respondendo sim para o *prompt* de redefinição.

Base: Define ou altera o ponto de inserção de um bloco.



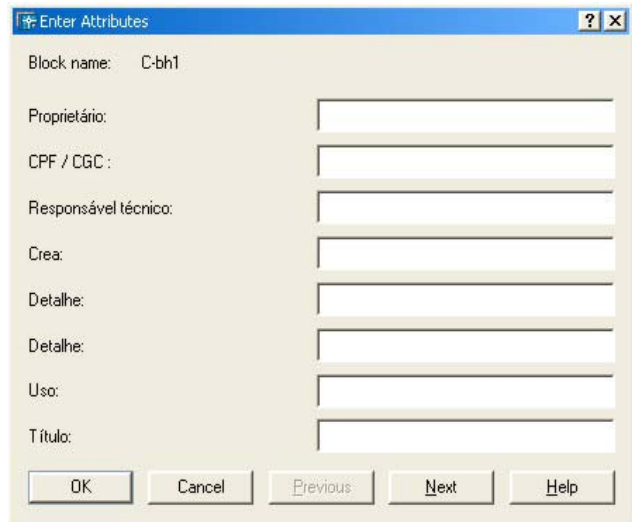
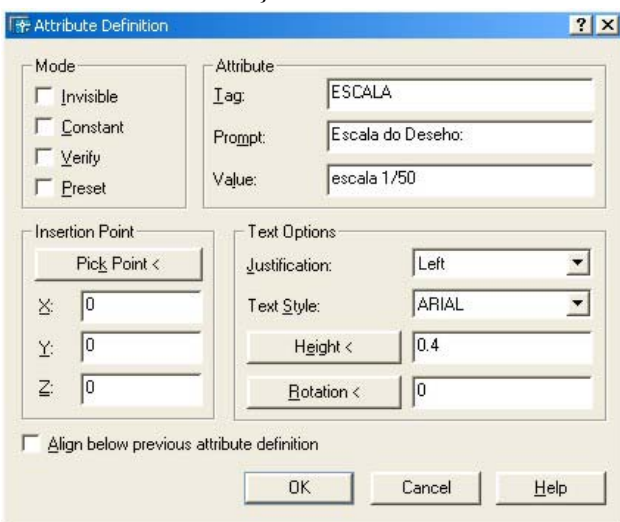
Group Localizado no menu *Tools* → *Object Group*, este comando é muito semelhante ao comando *Block*, o comando *Group* cria a partir de uma seleção um grupo de objetos, permitindo manipula-los muito facilmente. Veja o quadro de diálogo ao lado. Pode-se utilizar este comando quando não deseja criar blocos, já que o comando *group* permite que as entidades em seu interior sejam editadas com comandos como *trim*, *break*, etc.

19. Atributos:

Menu : *Draw* → *Block* → *Define.Attributes*.

Os atributos são blocos especiais, constituídos de um ou mais textos de atributos e desenhos. Estes textos podem ser preenchidos durante a inserção do bloco. Os atributos também permitem a extração de informações do AutoCAD para um programa de banco de dados como o Microsoft Access, já sendo este tópico parte de

um curso mais avançado.

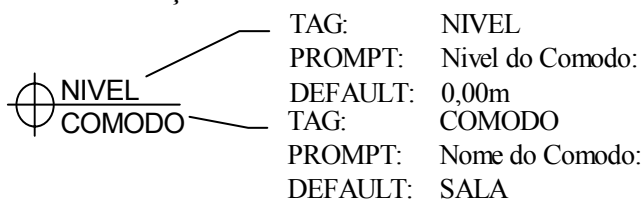


No quadro de diálogo *Attribute Definition*, define o modo de apresentação do atributo, o rótulo

(*tag*), a pergunta (*prompt*) que o bloco lhe fará quando inserido e o valor de preenchimento (*value*) do campo quando inserido. O Ponto de inserção é o lugar onde o texto será localizado dentro do bloco. As opções de texto referem-se à altura de letras, fontes e justificativa. Lembre-se que quando faz um bloco de simbologia, como um símbolo de planta ou um carimbo de prefeitura, a altura do texto deverá estar na escala de 1/1, ou seja, um texto na régua 80, terá 0,2 cm.

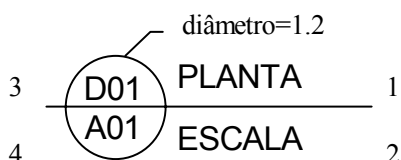
Acima vemos o quadro de dialogo durante a inserção de um bloco de atributos mais complexo como o carimbo de prefeitura. Como pode-se ver, este quadro tem vários campos a serem preenchidos (o botão Next).

Ex.: Construção de um *bloco de nível*:



Exercício para treinar:

Fazer o bloco com atributo chamado “PL.DWG”:



Solução: Desenha-se normalmente a parte gráfica do bloco na unidade real de medida do desenho (se você desenha em centímetros o bloco terá 1,2 unidades de diâmetro, correspondente a 1,2 cm). Depois se escrevem os atributos. Quando for executar o *Wblock*, selecione todos os objetos e por fim os textos de atributos na seqüência em que serão utilizados quando inseridos.

Quadro com dicas para a execução deste bloco (guie pelos números do desenho):

	1	2	3	4
TAG	TITULO	ESCALA	DET	PRANCHA
PROMPT	Titulo do desenho:	Escala do Desenho:	Nº do detalhe:	Nº da prancha:
DEFAULT	planta tipo	escala 1/50	-	-
LAYER	6	6	4	4
COR	12	12	bylayer	bylayer
REGUA	CL175-0,4cm	CL175-0,4cm	CL80-0,2cm	CL80-0,2cm
JUSTIFICAR	left	left	midpoint	midpoint

Como você pode observar, nos itens 3 e 4 foi utilizado a justificativa de texto *midpoint*, pois nesta parte do bloco, é interessante que o texto seja escrito do seu ponto médio para os lados, evitando que o texto seja inserido de modo errado.

Neste tipo de bloco pode-se utilizar outros *layer* além do *layer* 0. Como sugestão, utilizaremos os *layers* 2, 4 e 6 para representar as espessuras de linha de 0,2mm, 0,4mm e 0,6 mm. Então, construiria o círculo e a linha no *layer* 0 ou 2, o texto de **título** e **escala** no *layer* 6 e finalmente o texto **det** e **prancha** no *layer* 4. Finalizava com o comando *wblock* para executar o bloco.

20. Controle de escala dos blocos:

Para saber quais blocos devem sofrer fator de escala durante a inserção, deve-se ter em mente apenas o seguinte: **Todos os textos, dimensionamento, símbolos ou blocos que não existem em uma obra real, sofrem fator de escala.** Isto significa que todos os blocos de simbologia, como o símbolo de planta, norte magnético, formato, textos, dimensionamento, terão as suas escalas multiplicadas pela escala de trabalho.

Por exemplo:

Em um projeto de uma residência que será apresentada na escala de 1/50 (obs: o desenho da residência sempre será feito na escala de 1/1), o texto deverá ser aumentado em 50 vezes, as cotas deverão ser aumentadas em 50 vezes, o norte magnético, o símbolo de nível e o formato deverão ser aumentados 50 vezes, pois nenhuns destes itens existem na obra após a sua execução.

Em compensação, o bloco de vaso sanitário, a geladeira, a mesa da sala, o automóvel na garagem e o homem na varanda da fachada da residência sempre serão inseridos na escala de 1/1, pois estes itens existem na obra após a sua construção.

Uma grande confusão que sempre acontece, é a utilização de blocos que estão em unidades diferentes do seu desenho. Se você estiver fazendo o desenho em unidades de centímetros, deve-se utilizar os blocos construídos em centímetros, senão você deve obedecer à regra abaixo:

1- Os blocos de vasos sanitários, pias, automóveis, etc., se forem criados em metros ou em centímetros, devem obedecer aos seguintes valores de correção quando forem inseridos no desenho:

Unidade do DESENHO	Unidade do BLOCO	ESCALA DO BLOCO (A)
m	m	1
m	cm	0.01
cm	cm	1
cm	m	100

2 - Os blocos especiais de anotação, símbolos, níveis, etc., se forem criados em metros ou em centímetros, devem obedecer aos seguintes valores de correção quando forem inseridos no desenho (exemplos para escalas de 1/100 e 1/50):

DESENHO	BLOCO	ESCALA DO DESENHO (B)	ESCALA DO BLOCO (C)
m	m	1/100	100
		1/50	50
m	cm	1/100	1
		1/50	0.5
cm	cm	1/100	100
		1/50	50
cm	m	1/100	10.000
		1/50	5.000

Onde: **C=A*B**

Ou seja: A Nova escala do bloco (C) = Escala do bloco (A) x Escala do desenho (B)

21. Dimensionamento:

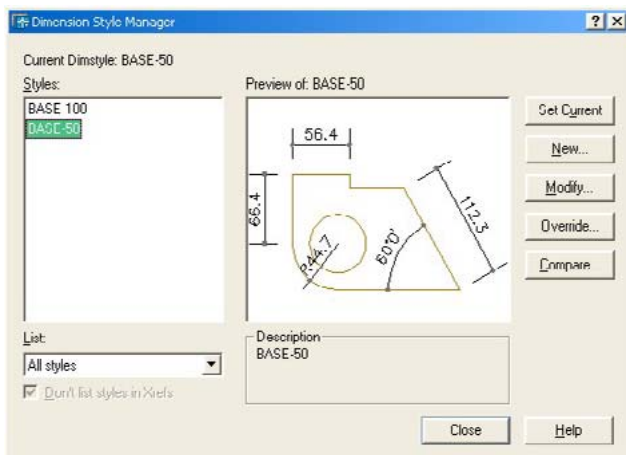


São os seguintes comandos de dimensionamento:

- Quick Dimension** Apenas com uma seleção do objeto, o programa inicia um dimensionamento rápido.
- Linear** Executa um dimensionamento linear, podendo ser *horizontal* e *vertical*.
- Aligned** Executa o dimensionamento *alinhado a dois pontos*.
- Radius** Dimensiona o *raio* de arcos e círculos com o símbolo R.
- Diameter** Dimensiona o *diâmetro* de arcos e círculos com o símbolo Ø.
- Angular** Dimensiona *ângulos*.
- Baseline** Faz as medidas a partir de um *ponto de base*. Normalmente utilizado para desenho mecânico.
- Continue** Permite continuar os dimensionamentos *DimLinear*, *DimAligned*, *DimOrdinate* e *DimBaseline*.
- Leader** Coloca linha e seta com texto explicativo, utilizando o Multitext.
- Tolerance** Cria anotações de tolerância.
- Center Mark** Marca o centro de arcos e círculos com uma cruz (+).
- Oblique** Permite modificar a inclinação das linhas de chamadas das cotas. Utilizado principalmente para desenho isométrico.

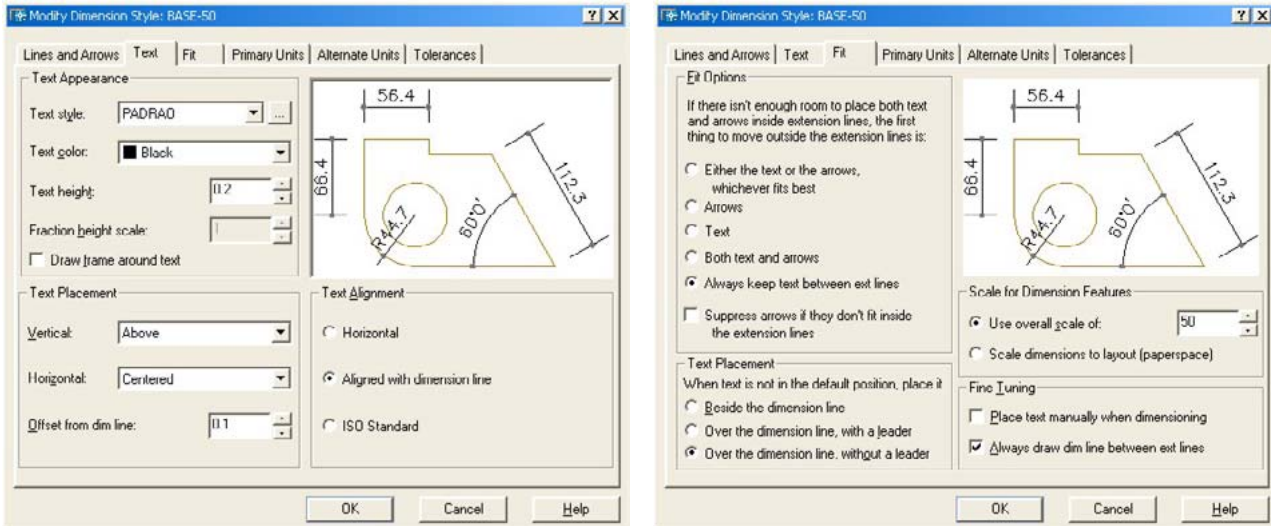
- Align Text** Permite modificar a posição do texto da cota.
- Style** Abre o quadro de diálogo de configuração dos parâmetros de dimensionamento.
- Override** Pode-se criar um novo estilo de dimensionamento cuja as configurações sobrepõe ao estilo corrente, permitindo criar pequenas alterações nas cotas.
- Update** Força as cotas antigas a mudarem para o estilo de dimensionamento corrente.
- Reassociate Dimensions** Na versão R-2004 todos os objetos de dimensionamento são associados aos objetos que originou a cota. Uma mudança nas dimensões do objeto original fará a cota modificar automaticamente o seu valor. Com este comando, pode-se mudar a associação a este objeto fonte para um outro objeto desejado.

Dimension Style



Abre o quadro de diálogo para a configuração de dimensionamento. Neste quadro várias configurações deverão ser ajustadas para um perfeito dimensionamento. Na realidade, este quadro modifica as variáveis de dimensionamento (*Dimvar*) que mantém controle sobre as cotas.

Se você utiliza um protótipo *Template* já configurado com um estilo de dimensionamento, e deseja criar mais um novo estilo, basta dar um click no botão *New* e especificar um novo nome para este novo estilo (Ex: BASE-50) e será criado como uma cópia idêntica do estilo existente. Para adaptar este estilo para a nova escala de trabalho, click no botão *Modify* e click na aba *Fit*. No campo *Use overall scale of:*, mude o valor para a sua escala (no nosso exemplo = 50).

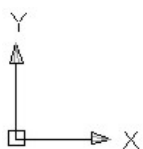


Uma dica: como foi comentado antes, o dimensionamento é um objeto que deverá mudar de escala conforme a escala de trabalho. Por exemplo, para definir um estilo para a escala 1/50, inicialmente crie um estilo de dimensionamento chamado de BASE-50 e dentro da aba *Text* defina a altura da letra (*text height*) em 0,2 unidades (normalmente só faz a cota com a régua 80, ou seja, 0,2 cm de altura) e dentro da aba *Fit*, modifique o valor em *Use overall scale of*: para 50. O que você fez foi multiplicar todas as informações de dimensionamento por 50, inclusive o texto, que nesta escala terá uma altura de $0,2 \times 50 = 10$ unidades.

Os quadros de diálogo de dimensionamento são muito complexos. Para estudá-los melhor, procure informação no *Help on line* do AutoCAD.

No AutoCAD 2004 ainda existe o *prompt* especial de dimensionamento (DIM:) para manter compatibilidade com as versões anteriores do programa. Para entrar neste *prompt* digite *Dim*. Para sair deste *prompt*, digita-se *Exit* ou *Ctrl+C* *Ctrl+C*.


22. Paper space e model space:






Até agora somente tem-se desenhado no *Model Space*, ou seja, no espaço do modelo. Este espaço tem um ícone com *duas setas* representando o X e Y (e na versão R2000 tem um W no eixo do Z), que indica o WCS, ou *World Coordinate System* - Sistema de Coordenadas Global, normalmente utilizado para desenhos em duas e três dimensões.

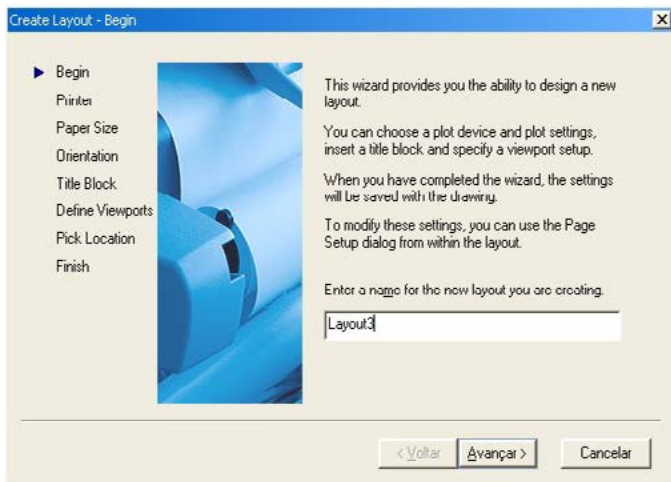


Pode-se criar vários *Layouts* para a visualização e organização do desenho a ser impresso, com ele é possível criar várias *portas de visualização* do modelo que está no *Model Space*. Com estas portas, pode-se controlar a escala e *layers* a ser visualizado. Quando se trabalha com **apenas uma escala** no desenho, é preferível utilizar somente o *Model Space* para desenhar, mas com **várias escalas** a opção mais simples é o uso do *Layout* (ou *Paper Space*). Verifique mais adiante o processo de *impressão* para as duas opções. Quando se está na opção *Layout*, o ícone do WCS transforma-se num esquadro.

 O comando *Layout* é acessado pela *barra de Navegação* e permite alternar entre o *Model Space* e os *Layouts* existentes.

Estando no espaço do modelo e dando um *click* no botão *Model* , você irá para o *Layout* e o comando de impressão será acionado. Pode-se cancelar o quadro de diálogo de configuração de página. Agora o comando *Model* existente na *barra de Status* permite alternar entre o *Model Space*  e *Paper Space* . Note que estando no dentro da opção *Layout* e acionando o botão *Paper* você acessa a porta de visualização. Nota: dentro da opção *Paper* pode-se trabalhar na edição do modelo, mas não é usual – Normalmente entra nesta opção somente para o uso do *Pan* e do *Zoom XP*.

Pode-se criar novos *Layouts* utilizando o *Wizards* disponível para esta função.
(menu *Tools*→*Wizards*→*Create layout*)



Para criar novas portas de visualização dentro dos novos *layouts* é necessário estar dentro da opção *Paper* [PAPER]. Vá ao menu *View*→*Floating Viewports*→*Viewport 1* e crie as suas novas portas de visualização. Estas portas podem ser movidas, copiadas, apagadas ou editadas pelos *grips*, de modo a serem mais bem diagramadas dentro do formato de desenho. As portas podem ser de formato retangular, circular ou irregular. Deve-se criar estas portas dentro de um *layer* específico (por exemplo, VPORT), de modo que possa ser congelado antes da impressão.

Fator ajuste de escala do desenho utilizando o comando o Zoom:

Após a criação das portas de visualização, deve-se corrigir a escala que cada desenho é apresentado dentro de cada porta. Vá a opção *Model* [MODEL] e selecione a porta desejada com um *click*. Agora execute o comando *Zoom* digitando no teclado (**Z**) e complete com a escala desejada (e mais XP).

Exemplo, para uma escala de:

- 1 / 50 → utiliza-se o *zoom* = 1/50 xp
- 1 / 100 → utiliza-se o *zoom* = 1/100 xp
- 1 / 33^{1/3} → utiliza-se o *zoom* = 0.03 xp (onde 0.03 = 1/33^{1/3}).
- 2 / 1 → utiliza-se o *zoom* = 2 xp

Atenção: O bloco de formato de papel quando inserido no *Layout*, deverá ter a escala =1.


- Se você desenha em unidade de metro, o bloco de formato de papel deve ser desenhado em metros. Portanto um formato A-1 inserido no *Layout* terá 0.84x0.594 unidades
- Se você desenha em unidade de centímetro, o bloco de formato de papel deve ser desenhado em centímetros. Portanto um formato A-1 inserido no *Layout* terá 84x59.4 unidades
- Ainda é possível criar e congelar *layers* específicos para cada porta de visualização, de modo que o mesmo desenho visualizado por duas portas diferentes, pode ter informações visíveis apenas nas portas desejadas, para isso, vá ao comando de *Layer* e na coluna **Current VP Freeze** congele os *layers* desejados.

23. Imprimindo um desenho:

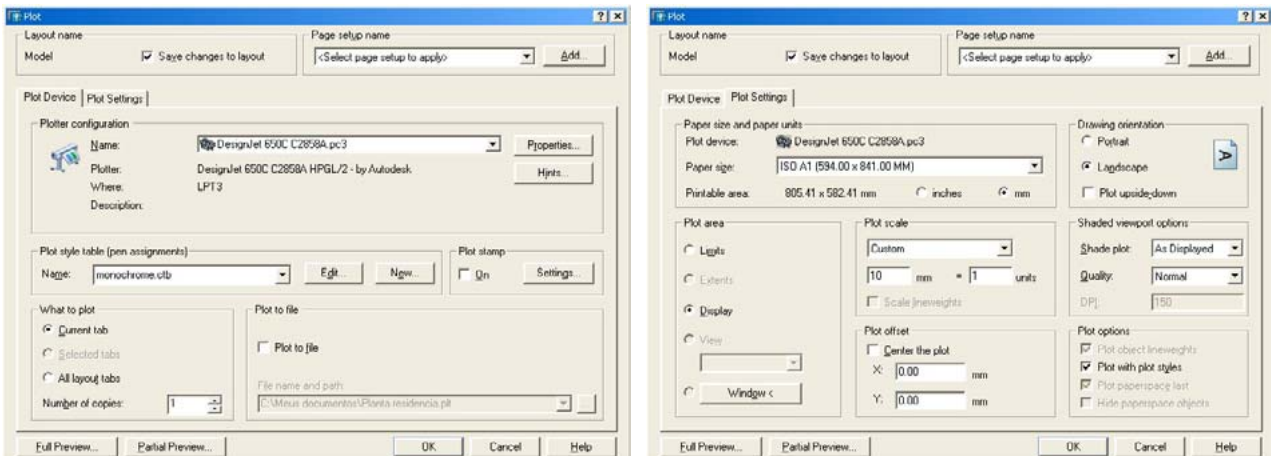
Inicialmente, estando no *Paper Space*, congele o *layer* VPORT das portas de visualização. Verifique e modifique o valor do *Ltscale*.

Se você estiver imprimindo no *Model* ou *Layout*, siga a regra abaixo:

	Escala do desenho	Trabalhando no Model	Trabalhando no Layout
Trabalhando em centímetros	Escala 1 / 50	Ltscale = 50	Ltscale=1
	Escala 1 / 100	Ltscale = 100	
	Escala 1 / 500	Ltscale = 500	
Trabalhando em metros	Escala 1 / 50	Ltscale = 0.5	Ltscale=0.01
	Escala 1 / 100	Ltscale = 1	
	Escala 1 / 500	Ltscale = 5	

 **Preview** de impressão: Execute o comando *Preview* de impressão antes de imprimir. Faça-o também dentro do comando *Plot*.

24. Dentro do comando plot:



O comando *Plot* do AutoCAD 2004 está muito mais completo (e complexo) do que a versão R-14. Na versão R-2000 existe vários *Helps* em forma de vídeo disponível no programa. Estes *helps* dão uma visão clara dos novos comandos e seus usos. Sempre em caso de dúvidas, consulte-os.

Como imprimir no AutoCAD 2004:

- Primeiro verifique ou modifique o dispositivo de impressão (impressora ou *plotter*). Se não tiver o dispositivo de impressão apropriado, cancele o comando e vá ao menu *Tolls*→*Options*→*Plotting*, e no botão *Add or Configure Plotters* para instalar uma nova impressora. Ou também em *Tolls*→*Wizards*→*Add Plotter*.
- Vá ao menu *Files* e chame o comando *Plot*, que abrirá o quadro de diálogo mostrado acima.
- Verifique ou altere as penas e suas correspondências com as cores das entidades no AutoCAD. Isto só será possível dependendo do dispositivo de impressão instalado.
- Na opção *Window*, selecione os limites do formato a ser impresso. Se for imprimir uma parte apenas do desenho, tente manter a janela de *window* mais próxima da proporção do papel a ser impresso.
- Selecione ou crie um novo tamanho de papel a ser impresso. Note que o papel a ser impresso não pode ser maior que o máximo especificado pelo programa.
- Selecione ou altere a rotação do formato a ser impresso.
- Na opção ***Plot Scale***, defina a escala a ser impressa o desenho, **sendo:**

1- Está-se trabalhando com o formato no *LAYOUT* e desenho no *Model Space*:

- Exemplos com desenhos na unidade de *Metros*:

ESCALA	→	PLOTTED mm	=	DRAWING UNITS	
1/ 10	→	1000	=	1	} SEMPRE
1/100	→	1000	=	1	
1/500	→	1000	=	1	

- Exemplos com desenhos na unidade de *Centímetros*:

ESCALA	→	PLOTTED mm	=	DRAWING UNITS	
1/ 10	→	10	=	1	} SEMPRE
1/100	→	10	=	1	
1/500	→	10	=	1	

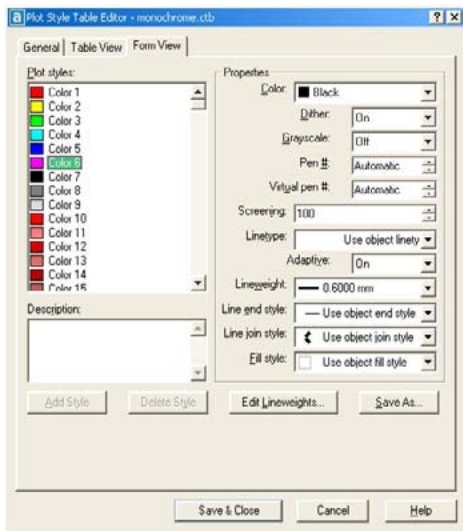
2- Está-se trabalhando com o desenho no **MODEL SPACE** somente, e com o formato de desenho também no *Model Space*:

- Exemplos com desenhos na unidade de *Metros*:

ESCALA	→	PLOTTED mm	=	DRAWING UNITS	
1/ 10	→	1000	=	10	} VARIÁVEL
1/100	→	1000	=	100	
1/500	→	1000	=	500	

- Exemplos com desenhos na unidade de *Centímetros*:

ESCALA	→	PLOTTED mm	=	DRAWING UNITS	
1/ 10	→	10	=	10	} VARIÁVEL
1/100	→	10	=	100	
1/500	→	10	=	500	



Preview Após todos os itens verificados, faça uma visão prévia do desenho para evitar erros na impressão.

Se desejar um arquivo de impressão, na opção *File Name...* pode-se aceitar o nome *default* ou especificar um outro nome para o arquivo de impressão (se a opção de *Plot to File* estiver ligada). Leva-se o **arquivo de plotagem (.PLT)** para um *Bureau de Serviço* e está pronto o desenho (você deve configurar em seu computador um *plotter* do mesmo tipo existente no *Bureau*).

Os *plotters a jato de tinta* tem-se 255 cores de penas diferentes, com um número infinito de espessura de traço para cada cor, sendo praticamente ilimitado as possibilidades de configurações para cores e espessuras de traço destinado a cada uma das 255 cores do AutoCAD. Cada cor do *plotter*

representa uma caneta, sendo portanto 255 canetas em 255 cores diferentes.

Dentro do quadro *Plot Style table Editor*, normalmente utiliza-se a caneta preta (em *Properties*→ *Color*→*Black*) para desenhar as linhas pretas, configurando todas as cores do AutoCAD para desenhar com a cor *Black*, mas com cada cor do AutoCAD com as suas correspondência de espessuras para os diferentes de tipos de traços (mude as espessuras em *Lineweight*).

Quando Imprimir escolha no campo *Plot Style Table* a opção *Monochrome* ou *Grayscale*. Você pode configurar tanto impressoras ou plotters dentro do comando de impressão.

25. Outros comandos:

Existem vários outros comandos no AutoCAD que também merecem um pouco mais de atenção. Estes comandos já pertencem a um nível mais elevado de estudo, portanto não entraremos em maiores detalhes sobre os seus usos.





Xref Permite trabalhar com arquivos externos de desenhos referenciados (um pouco parecido com o Bloco na visualização, mas completamente diferente no conceito). É um recurso interessante para projetos complexos, onde por exemplo, a estrutura do edifício poderia ser um desenho referenciado e não um Bloco inserido dentro do

desenho. Se o calculista modifica a sua estrutura, todos os desenhos que possuem aquele *Xref* também modificarão.

Options Faz o ajuste do programa com os equipamentos utilizados, ex.: impressora, *plotter*, monitor, *mouse*, mesa digitalizadora, etc. Quando é instalado o AutoCAD, este assume as configurações do Windows. Para acrescentar um novo *plotter* ou impressora, deve-se refazer a configuração.

Menu Help:

 **Help** Mostra o *Help online* do AutoCAD

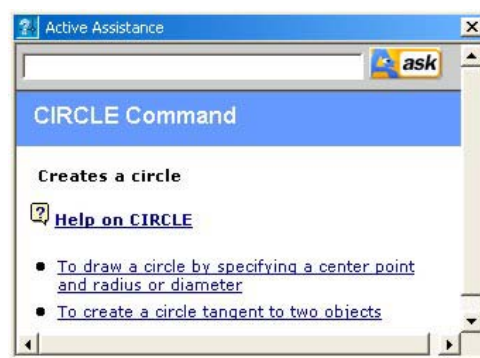
 **Active Assistance** Liga um assistente que fica localizado na bandeja do sistema do Windows (*system tray*), explicando cada comando que é executado no AutoCAD e ainda permite utilizar pesquisa de ajuda dentro do quadro do *Active Assistance*.

Developer Help Carrega o *help* mostrando como personalizar o AutoCAD.

New Features Workshop Carrega programa de multimídia descrevendo novas características.

Online Resources Permite localizar na web mais informações sobre o AutoCAD.

About Mostra Informações sobre o AutoCAD.



Bibliografia:

- Anotações de Aulas
Ezequiel Mendonça Rezende
- Dominando o AutoCAD 14
George Omura
- Manual do Usuário - AutoCAD 2004
Autodesk Inc.