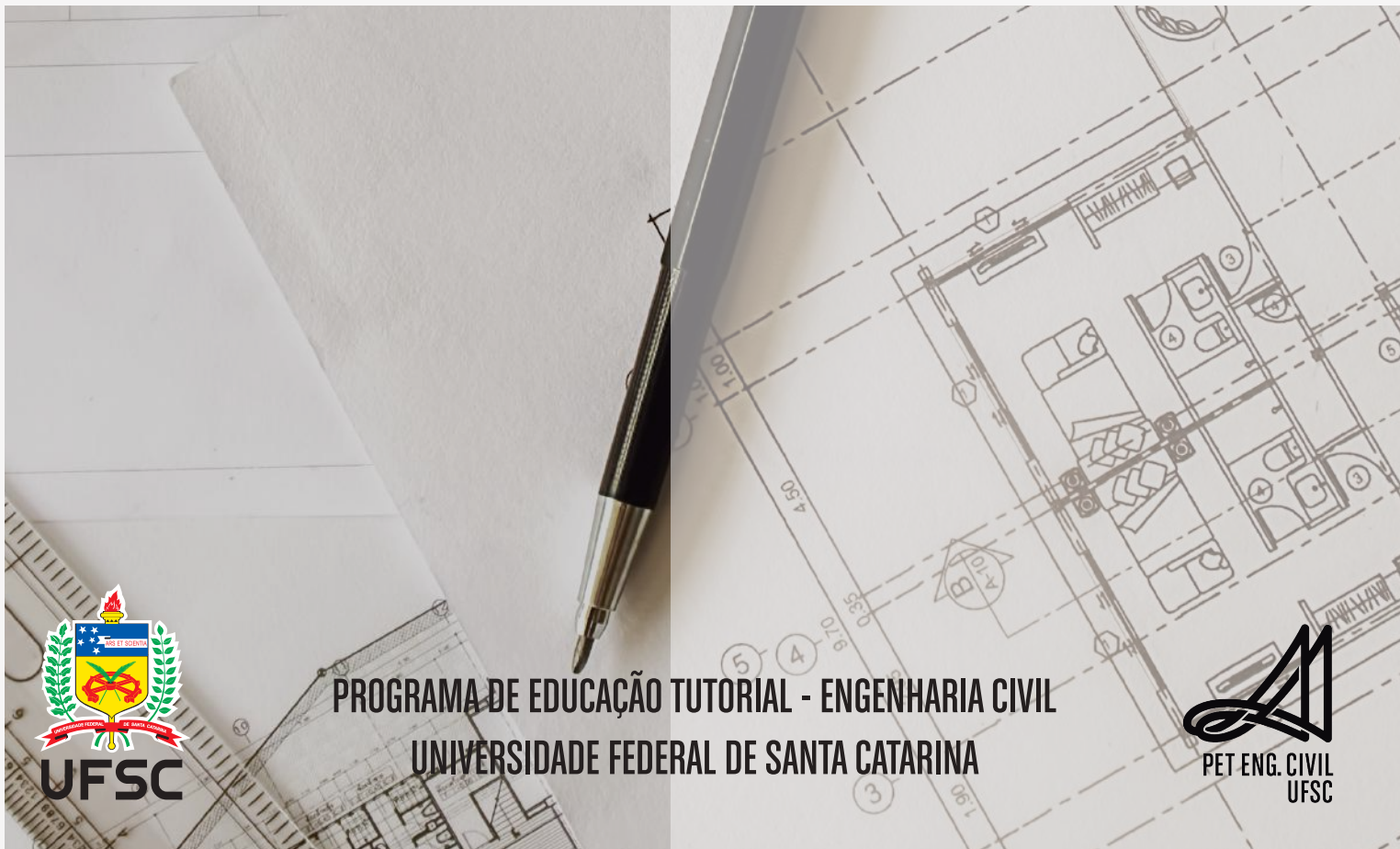
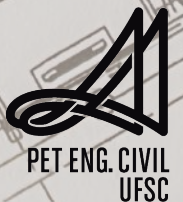


CURSO BÁSICO DE AUTOCAD 2019

1ª ed.



PROGRAMA DE EDUCAÇÃO TUTORIAL - ENGENHARIA CIVIL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA



Índice

Programa de Educação Tutorial - PET	3
O Curso	3
1 Primeira Aula	4
1.1 CAD – Computer Aided Design	4
1.2 O AutoCAD	4
1.3 O ambiente do AutoCAD	4
1.4 Uso do Mouse e Teclado	7
1.5 Ferramentas de Visualização	7
1.6 Ferramentas de Seleção	8
1.7 Os Sistemas de Coordenadas e os Comandos Point e Line	10
2 Segunda Aula	14
2.1 Comandos de Construção	14
2.2 Ferramentas de Precisão	16
3 Terceira Aula	21
3.1 Comandos de Construção	21
3.2 Ferramentas de Edição	25
4 Quarta Aula	28
4.1 Comandos de Averiguação	28
4.2 Ferramentas de Edição	29
5 Quinta Aula	35
5.1 Ferramentas de Edição	35

6	Sexta Aula	39
6.1	Ferramenta Layer	39
7	Sétima Aula	42
7.1	Textos	42
7.2	Blocos	45
8	Oitava Aula - Projeto	48
9	Nona Aula	49
9.1	Inserindo cotas	49
9.2	Formatando as cotas	51
10	Décima Aula	55
10.1	Montagem da Prancha	55
10.2	Configurando a Impressão	56
10.3	Problemas de configuração dos textos do projeto	59
11	Décima Primeira Aula - Projeto	61
Anexos		62
Plano de Ensino		62
Dobragem de folhas - NBR 13142/99		64
Tabela de Comandos		66
Realização		70

Programa de Educação Tutorial - PET

O Programa de Educação Tutorial é um programa do DEPEM - Departamento de Modernização do Ensino Superior do MEC. São grupos, que sob orientação de um professor tutor, dedicam-se a projetos de ensino, pesquisa e extensão, em um ambiente que favorece o envolvimento e a troca de ideias e experiências entre alunos e professores.

O PET do Curso de Engenharia Civil da UFSC foi implantado em novembro de 1991 e é atualmente composto por doze alunos de graduação sob a tutoria do professor Cláudio Cesar Zimmermann. Desde sua criação, tem uma ampla linha de atuação, estudando e pesquisando assuntos de diversas áreas da Engenharia Civil. O grupo procura sempre aperfeiçoar suas atividades e a formação acadêmica de seus integrantes, definindo assim, algumas diretrizes a serem seguidas como: atenção para as atividades coletivas, ações diretas para melhoria da qualidade do curso e capacitação dos bolsistas tanto em aspectos técnicos como no desenvolvimento pessoal.

Os bolsistas do Programa adquirem uma formação acadêmica diferenciada, pois em contato com atividades extracurriculares, desenvolvem capacidades críticas, atuantes, inovadoras e empreendedoras, que complementam a perspectiva convencional da graduação, a qual é centrada principalmente na memorização dos fatos e informações teóricas.

O Curso

Com o intuito de colaborar com o aperfeiçoamento dos graduandos do Curso de Engenharia Civil, tanto para o meio acadêmico quanto para o meio profissional, o PET/ECV oferece o Curso Básico de AutoCAD 2019. A partir deste Curso, o aluno será capaz de desenvolver desenhos gráficos dos mais variados tipos, por meio da aprendizagem dos comandos básicos do software.

As aulas prático-expositivas são auxiliadas pelo presente material didático, de grande importância para a fixação dos preceitos básicos do AutoCAD. Qualquer dúvida que o aluno tenha com relação aos comandos ou conteúdo teórico deverá remetê-la aos docentes do curso ou a qualquer bolsista do programa, que certamente irão auxiliar na resolução dos problemas.

PET ENG. CIVIL
UFSC

1 Primeira Aula

1.1 CAD – Computer Aided Design

CAD é a sigla para o inglês Computer Aided Design, ou seja, desenho auxiliado por computador. Seu objetivo é auxiliar o projetista ou desenhista na confecção das plantas ou esquemas técnicos, dando a ele ferramentas de construção de elementos gráficos vetoriais (pontos, linhas, arcos, polígonos, ao invés das imagens rasters, como as imagens em formatos BMP e JPG), vindo a simular a utilização de instrumentos de desenho clássicos, e colocando o desenho num espaço completamente digital.

O CAD, embora seja de fácil utilização, não dispensa conhecimentos prévios de desenho técnico, geometria descritiva e geometria analítica. Internamente, os programas de CAD se utilizam de rotinas matemáticas que vetorizam os elementos criados pelo usuário. Algumas vezes, será necessária a inserção de parâmetros como: ponto de tangência, centro de arcos, eixos de elipses, assuntos abordados na geometria e necessários para o entendimento dos processos computacionais.

Pela importância, facilidade de manuseio e difusão internacional, este Curso traz para junto do aluno os parâmetros básicos necessários para o desenho no software AutoCAD 2019 (Autodesk), existindo, entretanto, muitos outros pacotes de CAD, a exemplo dos softwares Microstation (Bentley Softwares), QICad (AltoQI) e Vector Works (Nemetschek).

1.2 O AutoCAD

O AutoCAD é uma ferramenta de CAD desenvolvida em 1982 pela empresa Autodesk, e hoje, com suas variações e aplicativos específicos, é o pacote de CAD mais difundido no mundo. Talvez seja também o de mais fácil utilização, apresentando ao usuário um ambiente de trabalho limpo, acessível e totalmente interativo.

Em sua trigésima segunda edição, o AutoCAD 2019 é utilizado principalmente na indústria de AEC (Arquitetura, Engenharia e Construção), mas também por uma diversa gama de indústrias e usuários. Engenheiros Cíveis, Mecânicos, Eletricistas, Sanitaristas, Arquitetos, Geólogos, Agrimensores, Designers Industriais entre outros usam programas CAD como ferramenta de trabalho.

1.3 O ambiente do AutoCAD

1.3.1 Tela inicial

O AutoCAD 2019 traz uma tela inicial – new tab, onde o usuário pode iniciar um projeto novo, clicando em Start Drawing, ou trabalhar em um projeto anterior, escolhendo-o na coluna Recent Documents. Além disso, pode conectar-se ao Autodesk 360 ou enviar feedback.

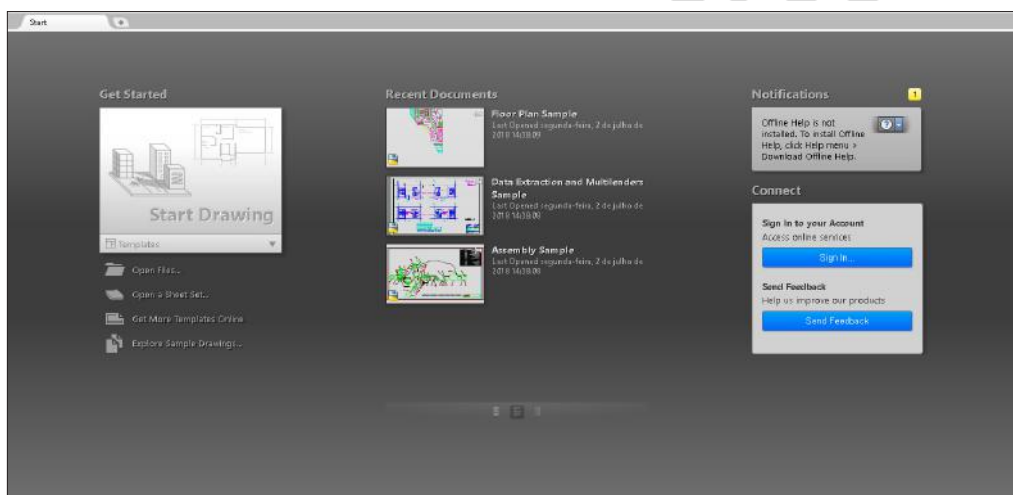


Figura 1 - Tela Inicial

1.3.2 Ribbon

O sistema Ribbon, funciona de forma similar ao utilizado atualmente em pacotes da linha Office da Microsoft. Nele, os comandos estão divididos em painéis de mesma função (Desenhos, Modificações, Anotações, etc.), que por sua vez estão divididos em abas. Clicar em um dos ícones corresponde a inserir um comando na Caixa de Comando.

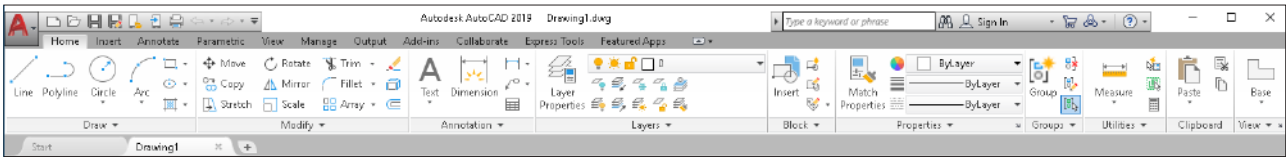


Figura 2 - Interface Ribbon do AutoCAD 2019

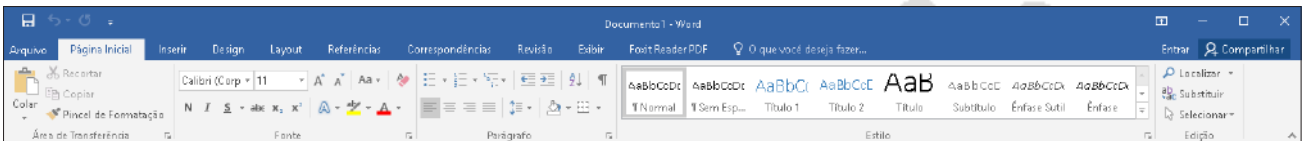


Figura 3 - Interface Ribbon do Microsoft Word 2016

O layout padrão do AutoCAD 2019 traz um esquema de cores escuras, que torna mais confortável o trabalho do usuário. Essa configuração pode ser alterada com o comando Options (OP) na aba Display em Color Scheme.

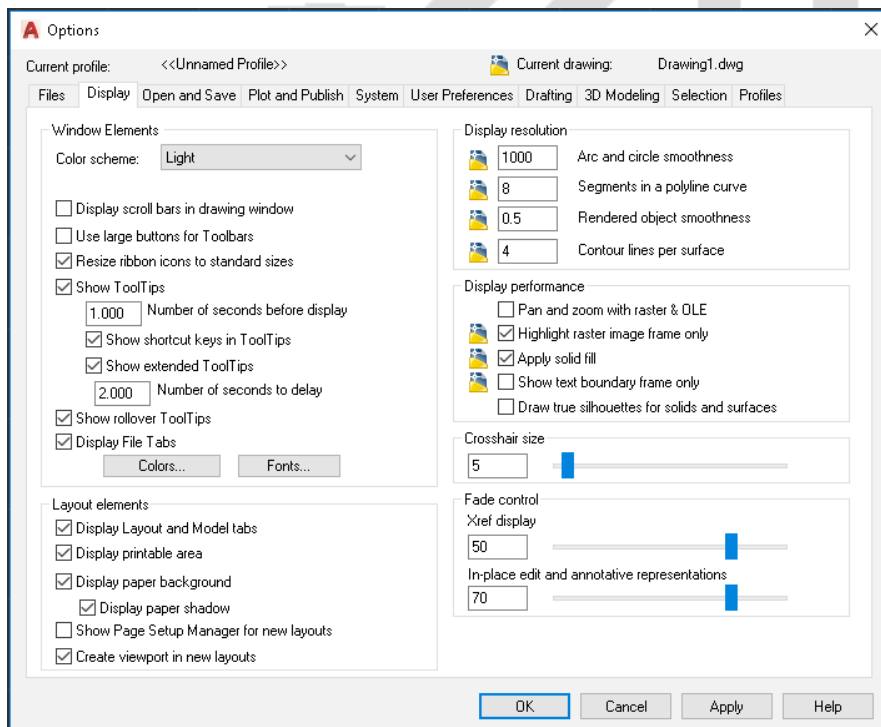



Figura 4 - Painel Options

Caixa de Comando

- Atalho: CTRL+9;
- Ribbon: Na aba View, painel Palettes;
- Botão:  ;
- Utilidade: Ativar ou desativar a Caixa de Comando.

A caixa de comando é o local de interatividade entre o usuário e os procedimentos computacionais do programa. É através dela que o *AutoCAD* “conversa” com o usuário. Ao inserir um comando inicia-se um diálogo com o programa, onde o *AutoCAD* pede informações necessárias para a execução daquela função, por exemplo:

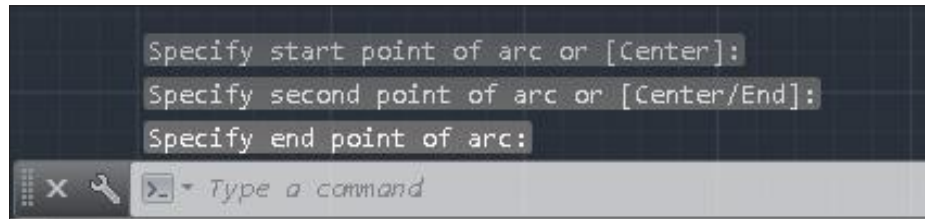


Figura 5 - Caixa de Comando e Diálogo do comando *Arc*

É importante sempre estar atento às informações mostradas na Caixa de Comando, ela pode tanto pedir informações quanto expor opções dentro do mesmo comando. Essas opções aparecem entre colchetes - [] e podem ser selecionadas digitando a letra que estiver maiúscula (nem sempre é a inicial).

1.3.3 A Barra de Status

Situa-se na parte inferior do programa, abaixo da caixa de comando, e contém botões referentes ao funcionamento do AutoCAD, que podem estar ligados (caixa em azul) ou desligados (cinza). Os botões mostrados podem ser customizados conforme a lista do ícone Customization, localizado à extrema direita da barra.



Figura 6 - Barra de Status

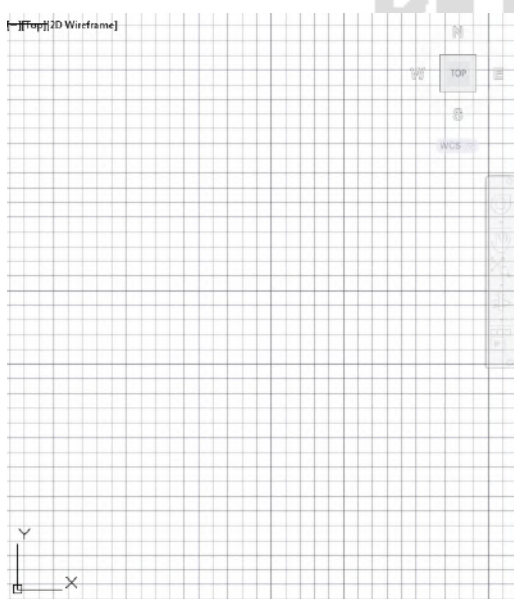


Figura 7 - Model Space

1.3.4 Área de Desenho e Área de Impressão

O AutoCAD é dividido em duas grandes áreas: o Model Space e o Paper Space. O Model Space é basicamente um espaço de três dimensões infinito, onde o usuário irá desenhar tudo que quiser, seja de duas ou três dimensões. Já o Paper Space é a representação digital do papel onde esse desenho será impresso, por isso é nele que se prepara o projeto para a impressão final, colocando suas legendas, anotações, tabelas, entre outros

A alternância entre as duas áreas pode ser feita pelos botões *Model* (**Model**) e *Layout* (**Layout1**) localizados na Barra de Status, canto inferior esquerdo da tela.

No *Model Space* à direita encontra-se a *Navigation Bar* que auxilia principalmente a utilização do programa em notebooks e/ou com mouses sem Scroll, pois traz ferramentas como *Full Navigation Wheel*, *Pan* (movimentação no plano), *Zoom* e *Orbit* (navegação em 3D). E, finalmente, no canto superior direito o *View Cube*, que auxilia também na navegação e alternância entre vistas.

1.4 Uso do Mouse e Teclado

Antes de iniciar o uso dos comandos deve-se ter familiaridade com o funcionamento do *Mouse* e do Teclado, afinal será através deles que serão enviados os comandos para o programa.

Mouse

- Botão Esquerdo: Utilizado para ações de seleção;
- Botão Direito: Abre menus flutuantes com opções variando conforme o comando ativo;
- *Scroll*: Um modo prático de aproximar ou afastar a visão (*Zoom*) é rolando o *Scroll* para frente ou para trás. Ao clicar duas vezes com o scroll é executado um *Zoom Extents*, mostrando todo o desenho. Além disso, ao clicar e segurar o scroll do mouse, ativa-se o comando *Pan*, que move a área gráfica em qualquer direção.

Teclado

- *Enter*: Utilizado para ações de confirmar ou terminar comandos;
- Espaço: Mesma função do *Enter*;
- *Esc*: Utilizado para ações de cancelar e terminar comandos.

1.5 Ferramentas de Visualização

Os comandos de visualização permitem mostrar detalhes do projeto e alterar a área de trabalho de tal forma a torná-la mais acessível e fácil de utilizar. Os comandos e ferramentas encontram-se na lateral direita da tela na barra *Navigation*, que pode ser habilitada ou desabilitada na aba *View*, botão *Navigation Bar* ou pelo comando *navbar*.



Comando Zoom


- Atalho: Z
- Botão:  ;
- Utilizade: Permite o aumento ou a diminuição de determinadas áreas do desenho. Convém lembrar que as alterações ficam restritas somente à tela, mantendo-se inalteradas as dimensões dos elementos desenhados.

Figura 8 - Barra *Navigation*

Quando ativado, esse comando permite vários tipos de *zoom*, que também podem ser encontrados clicando-se na flecha abaixo do desenho do botão. Os tipos que serão utilizados com mais frequência são:

- *Extents*: Possibilita o enquadramento de toda a extensão do desenho na tela. Porém, como veremos mais adiante, existirá uma diferença quanto à situação dos objetos (Ligados, Desligados ou Congelados). No momento é importante lembrar que apenas objetos Ligados e Desligados serão enquadrados pelo *Zoom Extents*, os Congelados não;
- *Window*: Possibilita ao usuário a determinação de uma janela definida por dois pontos em diagonal na qual será enquadrada na tela;
- *Previous*: Retorna ao *Zoom* anterior, isto é, retorna à tela anterior;


- *Scale*: Para utilizar esse tipo de *zoom* precisa-se indicar uma escala, que deve ser informada no formato Nx ou Nxp (fator seguido de “x” ou fator seguido de “xp”). O primeiro, que será utilizado no *Model Space*, irá utilizar o fator para aumentar ou diminuir o *zoom* em relação à situação atual do desenho. Já o segundo, que será utilizado mais para o final do curso, servirá para aplicarmos escalas ao desenho final a ser plotado.

Comando Pan

- Atalho: p;
- Botão:  ;
- Utilidade: Move a área gráfica em qualquer direção.

Após entrar no comando, basta clicar e segurar o botão esquerdo do *mouse* e arrastar a área gráfica. Para sair do comando, aperta-se a tecla *Esc*.

Ferramenta Navigation Wheel

- Atalho: navswheel;
- Botão:  ;
- Utilidade: Funções de *Zoom*, *Pan* e outras.

A *Navigation Wheel*, ou Volante de Navegação, é uma ferramenta interessante voltada principalmente para quem utiliza os *Touch Pads* de *notebooks*. Nela estão reunidos os principais comandos de navegação em uma interface que pode ser acessada facilmente pelo ponteiro do *mouse*.

Em sua versão completa, ela reúne os comandos *Zoom*, *Pan*, *Orbit*, *Rewind*, *Center*, *Walk*, *Look* e *Up/Down*. Alguns desses comandos só se tornam úteis quando se trabalha em ambiente 3D e não serão explanados nessa apostila. Porém, existe uma versão simplificada da *Navigation Wheel* especificamente para trabalhos em 2D. Para acessá-la, na *Navigation Bar*, clica-se na flecha abaixo do botão da *Navigation Wheel* e seleciona-se *2D Wheel*. Essa versão da reúne os comandos *Zoom* e *Pan*, além do *Rewind*, que nada mais é que um histórico das últimas “cenas” criadas com o *Zoom* e o *Pan*.

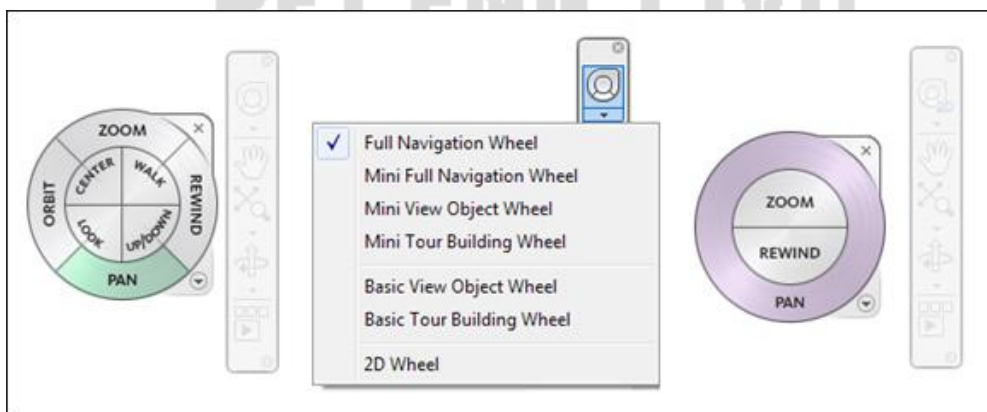


Figura 9 - Full Navigation Wheel e 2D Navigation Wheel

1.6 Ferramentas de Seleção

Os comandos de seleção possibilitam que se selecione o elemento desejado, podendo-se assim copiar, mover, alterar suas propriedades entre outros.

1.6.1 Clicando Diretamente sobre o Objeto

Clica-se na entidade que se deseja selecionar. A seleção se confirmará quando o objeto mostrar suas linhas sombreadas em azul e marcadores de edição, chamados *Grips* (azuis, por padrão). Retira-se a seleção apertando a tecla *Esc* uma vez. Para selecionar mais de uma entidade, diferente de quando selecionamos vários arquivos no *Windows*, não precisamos pressionar a tecla *Shift*, basta clicar sobre os objetos de interesse. Para tirar da seleção apenas uma entidade de uma seleção múltipla, clica-se sobre o objeto segurando a tecla *Shift*.

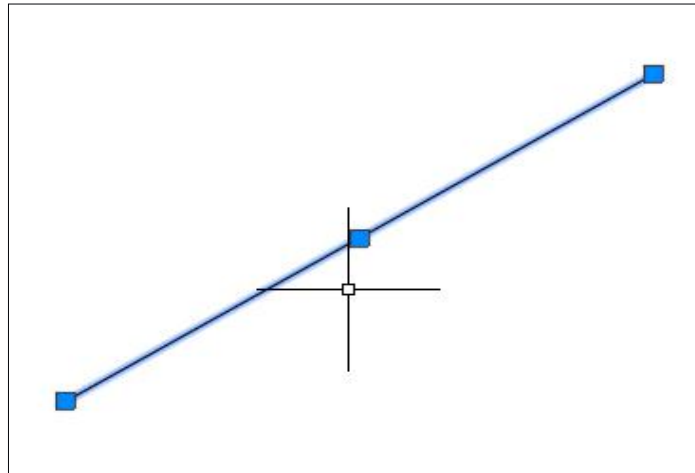


Figura 10 - Exemplo de seleção clicando diretamente sobre o objeto

• Dica

Existem duas configurações relativas ao cursor (o quadradinho, chamado Pickbox, com a cruz, chamada Crosshair, que usamos para desenhar) as quais podem ser interessantes conhecer para modificar o ambiente do AutoCAD, conforme o gosto do usuário. Uma delas, o tamanho do Pickbox, é configurável na janela de opções (acessível clicando no símbolo do AutoCAD no canto superior esquerdo e no botão Options, pelo comando "Options" ou ainda pelo atalho "op"), na aba Selection, Pickbox size. Aumentar o tamanho do pickbox facilita a seleção de objetos quando se clica neles, porém um pickbox muito grande gera imprecisão na hora de selecionar. A outra configuração é o tamanho da Crosshair, que pode ser alterado também na janela de opções, na aba Display, em Crosshair size, sendo que o tamanho varia de 1 a 100, sendo 100, um tamanho grande o bastante para sempre aparecer em toda a tela. Uma crosshair grande pode ser útil na hora de verificar alinhamentos.

1.6.2 Seleção por Janelas

1.6.2.1 Select Window

Uma forma prática de selecionar um ou mais elementos de uma só vez é utilizar a *Select Window*. Clica-se na tela um vértice da janela de seleção e abre-se a janela, da esquerda para a direita. Todas as entidades completamente dentro do retângulo azul serão selecionadas. Se a janela passar sobre um objeto apenas parcialmente, o mesmo não será selecionado.

1.6.2.2 Select Crossing

Parecida com a *Select Window*, porém seleciona também os elementos que são "cortados" pela sua borda. Clica-se na tela um vértice da janela de seleção e abre-se a janela, da direita para a esquerda. Todas as entidades dentro do retângulo verde, completamente ou parcialmente serão selecionadas.

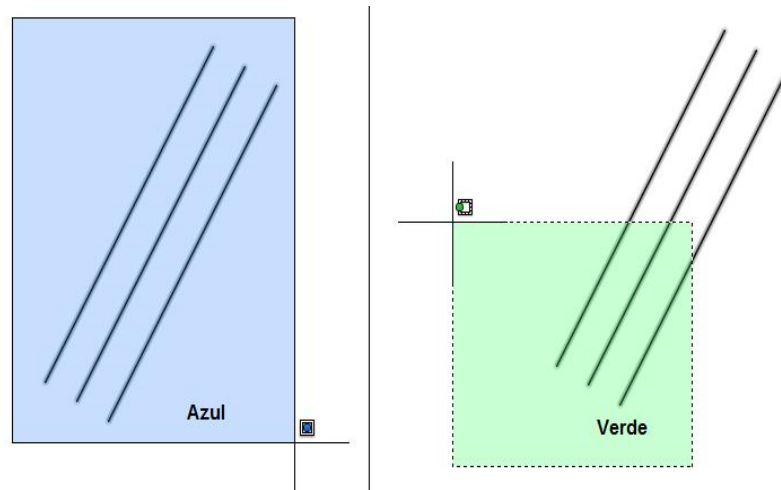


Figura 11 - Exemplos de Seleção por *Select Window* e *Select Crossing*

1.6.2.3 Lasso Selecting

Clica-se na tela mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado. Ao invés de formar janelas retangulares, nesse comando de seleção a forma dependerá do caminho feito pelo cursor.

De maneira similar ao que acontece no *select window* e no *select crossing*, se o primeiro movimento for realizado da esquerda para a direita abrirá uma janela azul e se o primeiro movimento for realizado da direita para a esquerda, abrirá uma janela verde.

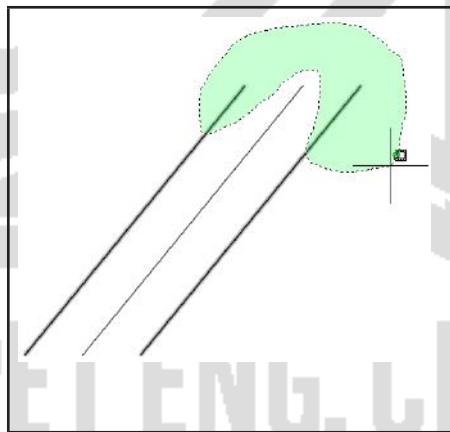



Figura 12 - Exemplo de Seleção por Lasso Selecting

• Dica

Quando há elementos sobrepostos e se quer selecionar apenas um, pode-se habilitar uma opção que permite, ao clicar no ponto de interseção, escolher qual a geometria a ser selecionada. Para isto, dentro do Draft Settings (DS) existe a opção Selection Cycling. Essa opção também está disponível na Barra de Status .

1.7 Os Sistemas de Coordenadas e os Comandos Point e Line

Muitos comandos pedem que o usuário defina pontos a serem utilizados, para isso é preciso entender como funcionam os sistemas de coordenadas do AutoCAD. Basicamente tem-se as seguintes opções: Clicar com o mouse no ponto desejado, inserir coordenadas Cartesianas ou Polares relativas ao Sistema de Coordenadas Universais ou ainda, relativas ao último ponto definido. Para entender melhor como funcionam esses sistemas inicia-se pelos comandos mais simples: Point e Line.

Comando de Construção: Point

- Atalho: po;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Utilidade: Desenhar pontos.

É o comando mais simples do *AutoCAD*, pois ao iniciar o comando a caixa de diálogo contém apenas: *Specify a point*. Para especificar esse primeiro ponto, existem cinco maneiras:

- Clicar com o *mouse*: Clicando em qualquer lugar da área de desenho irá inserir um ponto neste lugar;
- Coordenadas cartesianas: Inserem-se as coordenadas x e y do ponto, lembrando que o *AutoCAD* utiliza a notação 0.00,0.00 (ponto para separação decimal, vírgula para separação de coordenadas);
- Coordenadas cartesianas relativas: Insere-se o símbolo de arroba (@) e o implemento da coordenada em relação ao último ponto definido. Por exemplo, se foi colocado um ponto em x = 10 e y = 10 e se quer colocar um ponto em x = 15 e y = 15, executa-se o comando *Point* e insere-se @5,5;

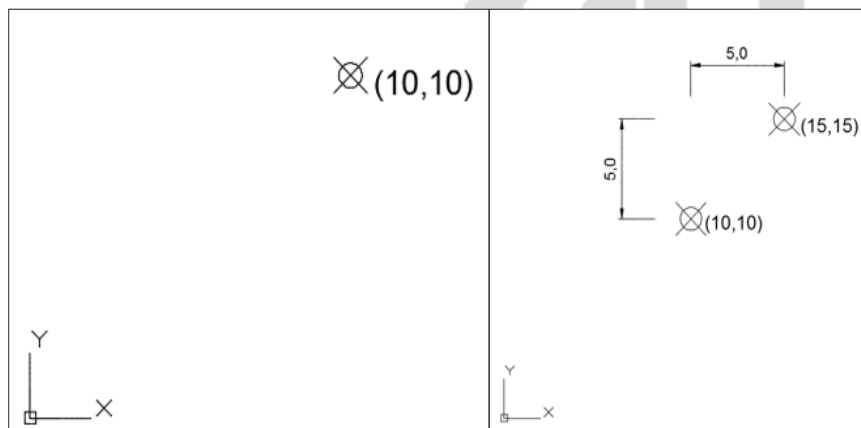



Figura 13 - Pontos definidos por 10,10 e @5,5

• Dica

Caso a opção *Dynamic Input*, na barra de Status , esteja ativada, todas as coordenadas serão relativas à última, independente do uso de @.

- Coordenadas polares: Insere-se uma distância e um ângulo em um dos seguintes formatos: 0.00<0.00 (distância, símbolo “menor que” como separador, ângulo em graus decimais), 0.00<00d00'00.00” (distância, símbolo “menor que” como separador, “d” para grau, apostrofe (') para minutos e aspas (") para segundos decimais) ou ainda 0.00<0.00r (distância, símbolo “menor que” como separador, “r” para ângulos em radianos);

• Dica

Como padrão, o AutoCAD representa um ponto por um pixel na tela, porém esse símbolo pode ser alterado em: Ribbon, aba Home, painel Utilities, "Point Style". Abrirá uma janela onde pode ser escolhido o símbolo que irá representar o ponto e o tamanho desse símbolo, onde "Set Size Relative to Screen" definirá o tamanho em porcentagem da tela, e "Set Size in Absolute Units" definirá o tamanho em unidades do desenho.

- Coordenadas polares relativas: Funciona da mesma forma que as Coordenadas cartesianas relativas, porém o ângulo não é incrementado. Por exemplo, se foi colocado um ponto como 10<30, um próximo ponto utilizando @15<20 estará a 15 unidades de distância do primeiro a uma angulação de 20° com a horizontal e não a 50°, que seria o implemento do ângulo.

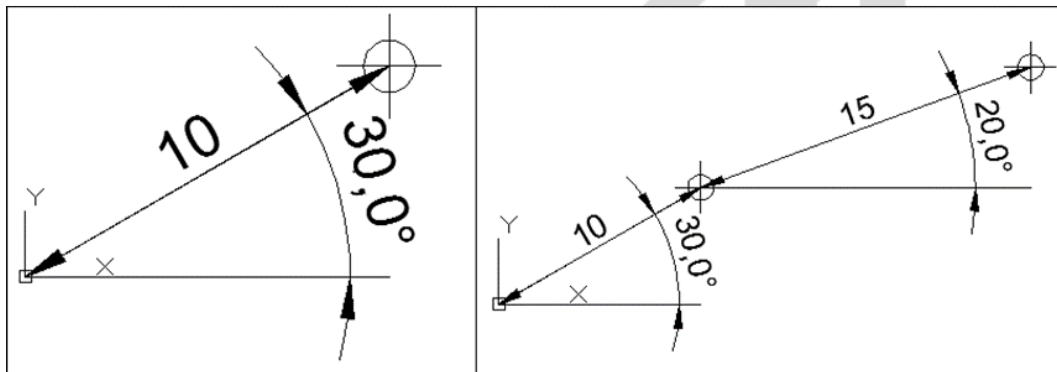


Figura 14 - Pontos definidos por 10<30 e @15<20

• Dica

Alguns elementos como círculos e seus segmentos, elementos curvos em geral e símbolos de representação de pontos podem parecer deformados ou fora de escala conforme é alterada a distância de visão com o Zoom. Isso ocorre porque o AutoCAD, dependendo da distância que está a visão, utiliza elementos mais simples para representar elementos complexos, como várias retas para representar um círculo. Porém, quando se aproxima ou afasta a visão, o programa não recalcula automaticamente essas simplificações, visando exigir menos do processador do computador. Para ajustar isso deve-se utilizar o comando "Regen" (RE), que faz o AutoCAD atualizar o desenho para a visualização atual.

Comando de Construção: Line

- Atalho: l;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;



- Botão: ;
- Utilidade: Desenhar linhas.

Sabe-se que uma reta é um elemento definido por dois pontos. Sendo assim, o comando *Line* necessita apenas desses pontos para ser executado. Em *Specify first point* insere-se a primeira coordenada de alguma das cinco formas vista acima, e, logo após, em *Specify next point* informa-se o segundo ponto. O comando *Line*, como vários outros comandos no *AutoCAD*, não termina quando se insere a última informação necessária, ele irá se repetir até que o usuário aperte *Enter*, Espaço ou *Esc* para finalizar o comando.

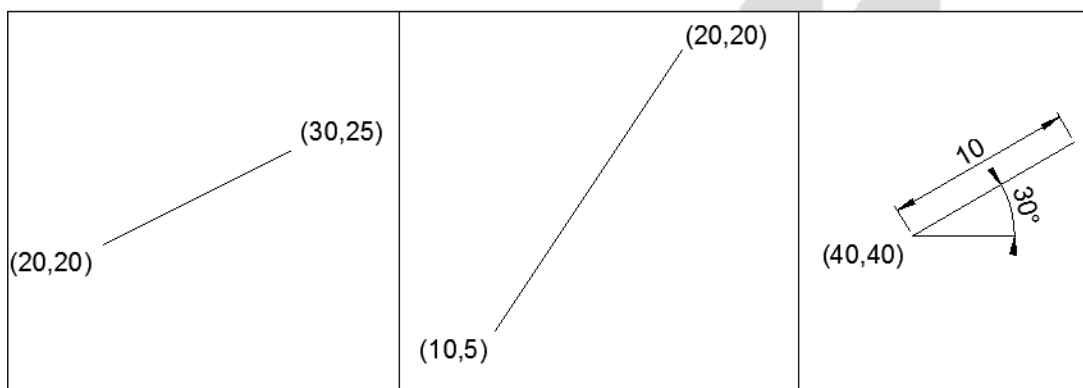


Figura 15 - Retas definidas por 20,20 e 30,25, 10,5 e @10,15, 40,40 e @10<30

• Dica

Existe ainda uma sexta forma de se desenhar uma reta. Nela informa-se as coordenadas combinando mouse e teclado da seguinte forma: Insere-se o primeiro ponto de uma das cinco maneiras já apresentadas e depois posiciona-se o cursor da direção que se deseja desenhar a reta e informa-se apenas a distância na caixa de comando. Essa opção torna-se bastante prática quando combinadas com funções como “Ortho Mode”, “Polar Tracking”, “Object Snap” e “Object Snap Tracking”.

Para alterar as propriedades da linha, deve-se selecioná-la e então modificar as opções existentes na aba *Home*, painel *Properties*. Pode-se mudar sua espessura ou tipo de linha (pontilhada, tracejada, entre outros). Se o tipo de linha desejado não estiver disponível entre as opções, deve-se clicar em *Other*, então abrirá uma janela onde escolhe-se a opção *load*.


Após escolhida a linha tracejada, por exemplo, ela poderá ainda parecer uma linha contínua, devido a escala da linha não estar compatível com a escala do desenho. Então, entre as opções clica-se novamente em *other* e na janela que abrirá, modifica-se o valor da opção *Global scale factor* até que se encontre um valor adequado. Durante a plotagem, no *Paper Space*, a escala da linha pode alterar devido ao fator de escala aplicado ao desenho referente ao projeto. Para evitar esse problema, sugere-se que a mudança na escala da linha seja feita durante a plotagem, de modo que seja verificado quais as implicações que a mudança da escala de linha no *Model Space* gera no papel a ser plotado.

2 Segunda Aula

Na segunda aula serão abordados outros dois comandos de construção: retângulo e círculo. Além disso, serão ensinados os comandos de precisão, que são essenciais para que se possa trabalhar com os projetos e desenhos criados com os comandos de construção.

2.1 Comandos de Construção

Comando Rectangle

- Atalho: rec;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Botão: .
- Utilidade: Desenhar retângulos.

Esse comando de construção permite desenhar retângulos definindo um vértice e alguma outra propriedade como: o vértice oposto, a área ou as dimensões dos lados.

Quando se ativa o comando *Rectangle*, o AutoCAD informa na caixa de comando: *Specify first corner point or [Chamfer/Elevation/Fillet/Thickness/Width]*. No momento, as opções oferecidas não serão de interesse, restando apenas informar o primeiro vértice. Isso pode ser feito de qualquer uma das formas já apresentadas para pontos.

Após especificar o primeiro vértice, as opções oferecidas mudam para *Specify other corner point or [Area/Dimensions/Rotation]*:

- Em *Specify other corner point* insere-se o segundo ponto da diagonal, que pode ser realizado de diversas formas. Vale ressaltar que para o caso do comando *Rectangle*, as coordenadas inseridas para o segundo vértice serão em relação ao ponto (0;0), a origem.
- Em *Area* insere-se a área que se deseja que o retângulo possua. Após essa etapa a caixa de comando informa que é necessário informar a dimensão da largura (*length*) ou da altura (*width*);
- Em *Dimensions* insere-se a dimensão da largura e da altura do retângulo e escolhe-se a sua localização;
- Em *Rotation* insere-se o ângulo entre o retângulo e o eixo das abscissas simplesmente clicando com o cursor ou informando na caixa de comando o ângulo desejado. Após essa etapa, tem-se a opção de inserir as dimensões do retângulo através das opções *Specify other corner point or [Area/Dimensions/Rotation]*;

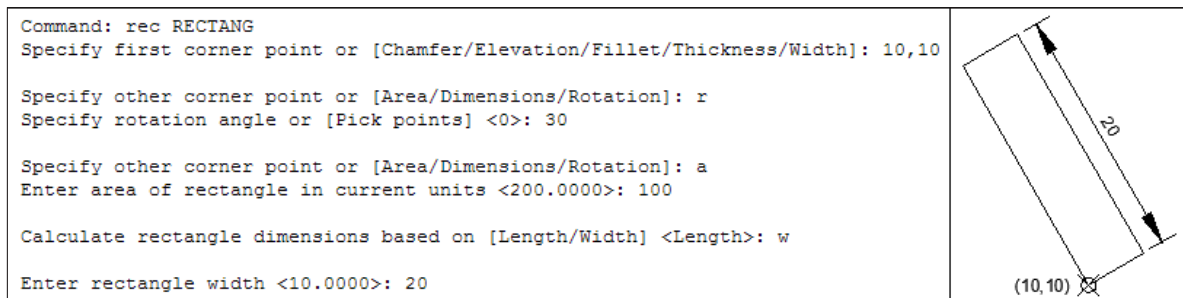


Figura 16 - Exemplo de um retângulo construído utilizando a sua área


• Dica

Muitas vezes deseja-se saber algumas informações sobre elementos já criados, por exemplo, as coordenadas de um ponto, as coordenadas iniciais e finais de uma reta, a área de um retângulo e entre outras. Para isso, além de comandos que serão aprendidos mais a frente, temos a opção de acessar uma janela chamada Properties. Nela encontram-se todas as informações referentes ao objeto selecionado. Para acessá-la, utiliza-se o comando “Properties” ou seu atalho “PR”, com objeto selecionado.

Comando Circle

- Atalho: c;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Draw*;



- Botão:  ;
- Utilidade: Desenhar círculos.

Esse comando de construção permite desenhar círculos, podendo utilizar-se diferentes dados de entrada.

Quando ativa-se o comando *circle*, o AutoCAD informa na caixa de comando *Specify center point for circle or [3P/2P/Ttr (tan tan radius)]*:

- A opção *Specify center point for circle* permite a inserção do centro do círculo a ser construído. Para isso, insere-se o primeiro ponto com o emprego do *mouse* ou por inserção de coordenadas. Após esta etapa, informa-se o raio do círculo ou seu diâmetro;
- A opção 3P permite a construção de um círculo informando 3 pontos em que a sua circunferência deve passar;
- A opção 2P permite a construção de um círculo informando 2 pontos que definem a dimensão do diâmetro;
- A opção *Ttr (tan tan radius)* permite a construção de um círculo informando dois elementos que o círculo deve tangenciar e o raio. Para isso, tem-se a opção *Specify point on object for first tangent of circle* para a definição do primeiro elemento que deve tangenciar. Após essa etapa tem-se *Specify point on object for second tangent of circle* para a inserção do segundo elemento e posteriormente *Specify radius of circle* para a definição do raio.

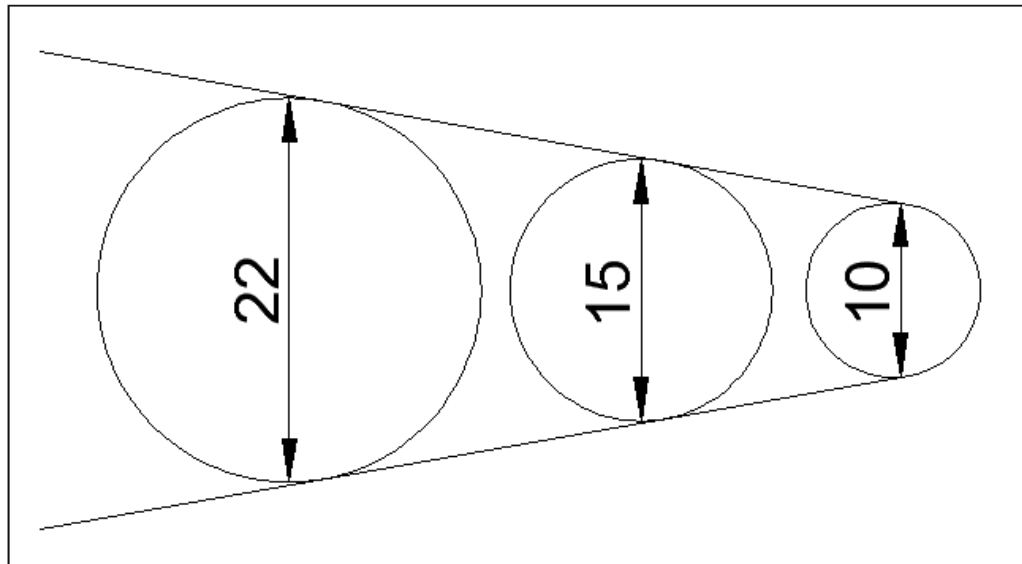


Figura 17 - Círculos tangentes às mesmas retas, porém com raios diferentes (*Tan tan radius*)

• Dica

No comando F1 pode-se obter especificações e explicações sobre os comandos.

2.2 Ferramentas de Precisão

Essas ferramentas encontram-se principalmente na Barra de Status, porém acessíveis também através de atalhos.

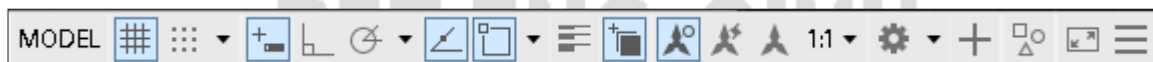


Figura 18 - Ferramentas na Barra de Status

2.2.1 Customization


Esse botão auxilia na customização da Barra de Status, permitindo escolher os botões que aparecerão nela.

2.2.2 Snap Mode

O *Snap Mode* interfere no movimento do cursor na tela, fazendo com que ele se movimente somente em "passos", e não mais livremente pelo *Model Space*. Pode-se ativá-lo diretamente pelo atalho F9 ou pelo botão correspondente na Barra de Status e suas configurações podem ser alteradas clicando-se com o botão direito no botão e selecionando "*Settings...*". O *Snap Mode* funciona somente quando algum comando é ativado.

2.2.3 Grid Mode

O *Grid* é uma grade similar a um papel milimetrado que irá preencher todo o *Model Space* (e o *Paper*, se desejado) quando acionada. Aciona-se a grade através do comando "*grid*", do atalho F7 ou

clikando no botão correspondente na Barra de Status. O comando possui diversas opções, que podem ser modificadas clicando-se na flecha à direita do botão  na Barra de *Status* e selecionando-se “*Snap Settings*”. Na janela de opções que irá se abrir, todo o lado direito é destinado ao *Grid*, as opções mais interessantes são:

- *2D Model Space*: Altera a grade milimetrada para pontos nos ambientes selecionados. O *Grid* por pontos era o padrão até o *AutoCAD* 2010;
- *Grid Spacing*: Modifica os espaçamentos do *grid* nas direções X e Y. Para que o espaçamento na direção X seja diferente da direção Y, deve-se desativar a caixa de seleção “*Equal X and Y Spacing*”;
- *Major line every*: Altera a ocorrência de linhas mestras (linhas mais fortes);

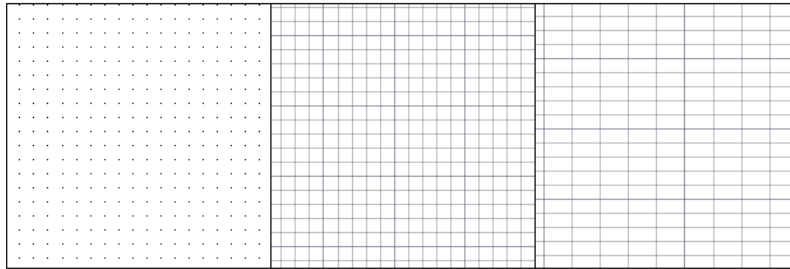


Figura 19 - *Grid* pontilhado, quadriculado e com dimensões diferentes em X e Y

2.2.4 Ortho Mode

Faz com que o segundo ponto solicitado por algum comando seja sempre ortogonal aos eixos de coordenadas. Por ser muito utilizado é importante acostumar-se a utilizar seu atalho, o F8.

2.2.5 Polar Tracking

Define alinhamentos temporários determinados por ângulos selecionados pelo usuário na Barra de *Status*. O usuário pode definir ângulos conforme a figura ao lado. Por exemplo, se definido 30°, o programa irá auxiliar na obtenção de alinhamentos de 30° e seus múltiplos (60°, 90°, 120°, ...). Além disso, na opção *Tracking settings*, em *Additional angles* podemos definir ângulos adicionais a serem rastreados. Pode ser ativado/desativado pelo atalho F10.



Figura 20 - Definição de ângulos

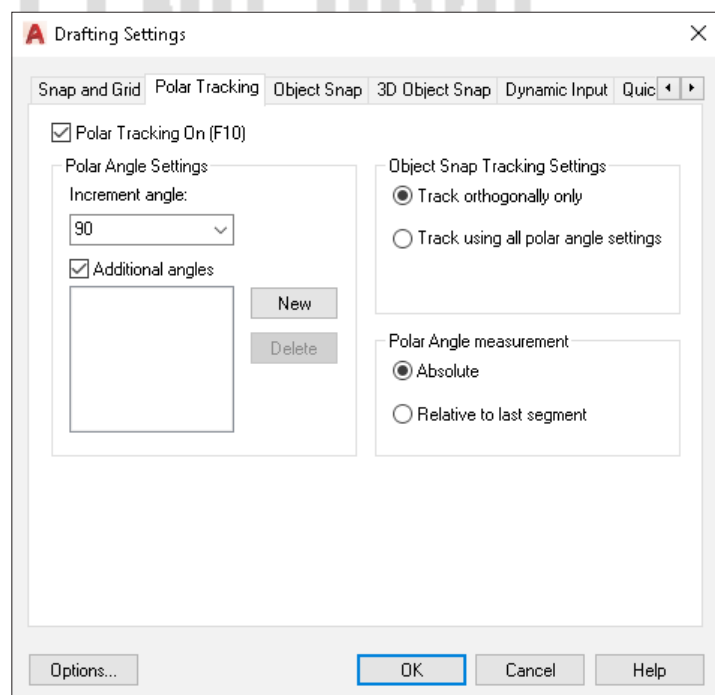


Figura 21 - Janela de opções do *Polar Tracking*

2.2.6 Object Snap

Cada entidade geométrica possui alguns pontos notáveis, como mediana, perpendicular, tangente, centro, etc. A ferramenta *Object Snap* faz com que o programa “rastree” automaticamente esses pontos e os mostre ao usuário através de um pequeno símbolo, que, mesmo que o cursor não esteja exatamente em cima, será o próximo ponto ao clicarmos no *mouse*.

O comando pode ser ativado pelo botão na Barra de *Status* ou pelo atalho F3. Pode-se selecionar os pontos que serão rastreados clicando com o botão direito do *mouse* na ferramenta na barra de *status*, pelo comando *Osnap* ou simplesmente “os”. Não se deve deixar muitas opções selecionadas, pois o rastreamento de muitos pontos ao mesmo tempo pode acabar atrapalhando. Há também a opção de, durante a execução de um comando, habilitar temporariamente um ou outro ponto notável que necessitamos. Para isso, basta segurar a tecla *shift*, clicar com o botão direito do *mouse* sobre o *Model Space* (ou *Layout*) e ativá-los.

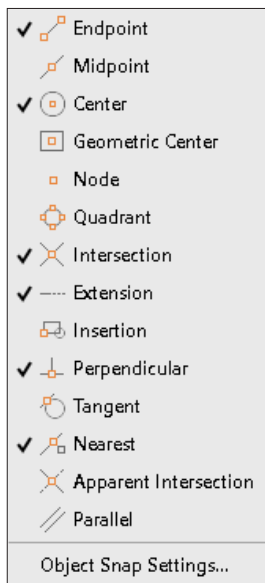


Figura 22 - Configuração Object Snap na Barra de Status

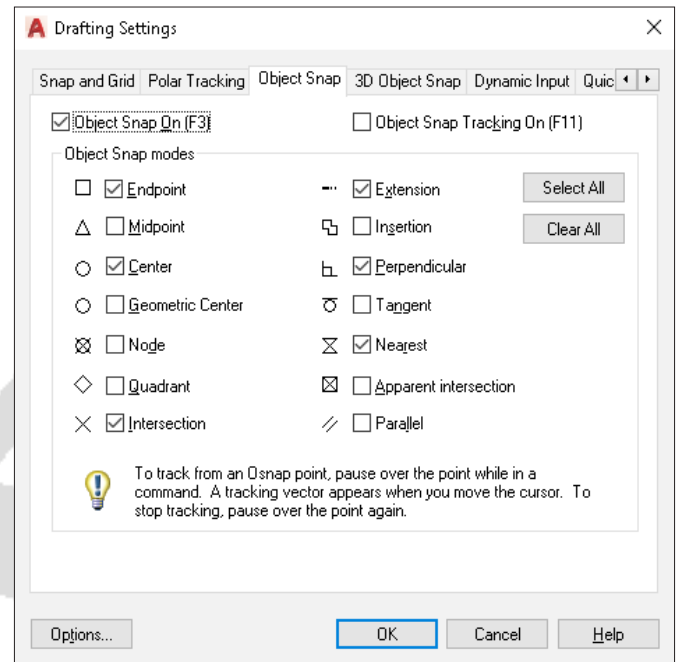


Figura 23 - Janela de opções do *Object Snap*

- *Endpoint*: Rastreia pontos finais de elementos como linhas, *splines*, arcos, polilinhas e lados de polígonos;
- *Midpoint*: Rastreia o ponto médio de linhas, *splines*, arcos, polilinhas e lados de polígonos;
- *Center*: Rastreia o centro de círculos, elipses e arcos;
- *Node*: Rastreia pontos;
- *Quadrant*: Rastreia os quadrantes de círculos, elipses e arcos;
- *Intersection*: Rastreia a intersecção de dois elementos no mesmo plano;
- *Extension*: Rastreia a extensão imaginária de elementos;
- *Insertion*: Rastreia os pontos de inserção de caixas de textos, referências, blocos, etc.;
- *Perpendicular*: Rastreia a direção perpendicular ao elemento;
- *Tangent*: Rastreia a direção tangente aos elementos curvos;
- *Nearest*: Rastreia qualquer ponto ao longo de um elemento;
- *Parallel*: Rastreia a direção paralela a outro elemento.

2.2.7 Object Snap Tracking

Define alinhamentos imaginários utilizando pontos notáveis determinados no *Object Snap* e os eixos do sistema de coordenadas. Pela janela “*Object Snap Settings...*”, que está ao lado do botão *Object Snap*, na aba da ferramenta *Polar Tracking*, pode-se selecionar a opção “*Track using all polar angle settings*” fazendo com que o programa rastreie alinhamentos utilizando os mesmos ângulos definidos para o *Polar Tracking*. Pode ser ativado/desativado pelo atalho F11.

2.2.8 Dynamic Input

Quando ativado mostra caixas e menus próximos ao cursor que auxiliam na execução dos comandos. Servem como uma extensão da Caixa de Comando, porém não servem como substitutos, pois podem não conter todas as opções disponíveis para os mesmos. É importante lembrarmos também que o *Dynamic Input* interfere no funcionamento de alguns comandos, fazendo com que as coordenadas se tornem relativas após a inserção do primeiro ponto sem a necessidade do @.

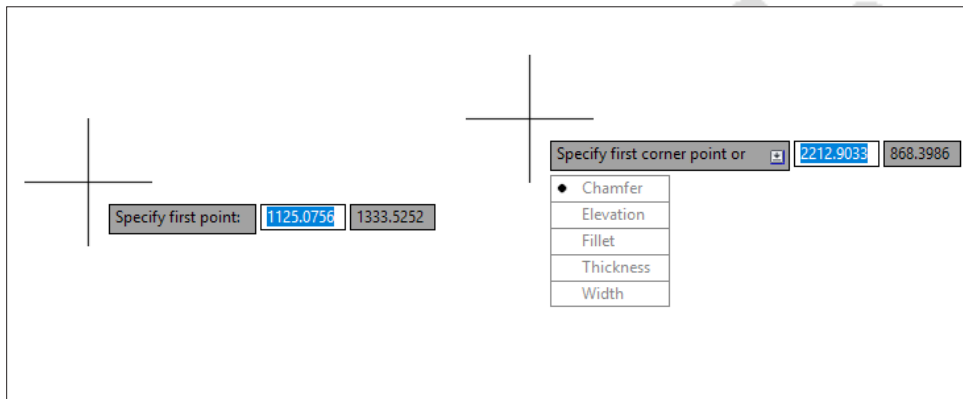


Figura 24 - *Dynamic Input* em funcionamento

2.2.9 Selection Cycling

Ferramenta que, quando ativada, exibe um símbolo de superposição ao posicionar o cursor sobre elementos que estejam sobrepostos e, ao clicar, possibilita escolher qual dos elementos deseja-se selecionar.

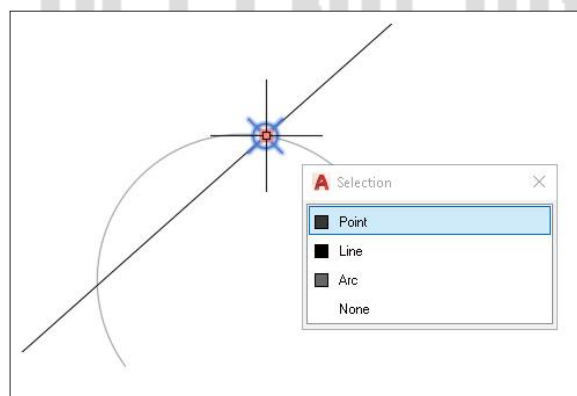


Figura 25 - Exemplo de *Selection Cycling*

2.2.10 Isolate/Hide Objects

O comando serve para congelar objetos, de forma que eles não apareçam mais na tela, não podendo ser modificados. No comando *Isolate*, o objeto selecionado será mantido na tela enquanto todos os outros serão congelados. No comando *Hideobjects* acontece o contrário, a entidade selecionada será congelada enquanto as outras permanecem normalmente na tela.

Para saber se há algum objeto congelado, verifica-se o círculo presente no botão na Barra de *Status*. Se ele estiver azul significa que há objetos congelados. Para fazer com que todos os objetos voltem a aparecer, clica-se no mesmo botão na Barra de *Status* e escolhe-se a opção *End Object Isolation* ou digita-se diretamente *unisolate* ou *unhide*. Então o círculo presente no botão ficará cinza, indicando que não há objetos congelados.



3 Terceira Aula

Na terceira aula serão explorados mais comandos de construção além dos quatro apresentados anteriormente. Além disso, serão abordados os comandos de edição, amplamente utilizados para adaptar e modificar os elementos para a forma desejada.

3.1 Comandos de Construção

Os comandos de construção permitem desenhar entidades gráficas usadas para modelar o desenho à medida que o mesmo for sendo desenvolvido. Dentre eles pode-se citar os círculos, polígonos, arcos, polilinhas e elipses. Eles se encontram no Painel *Draw*, localizado na aba *Home*.

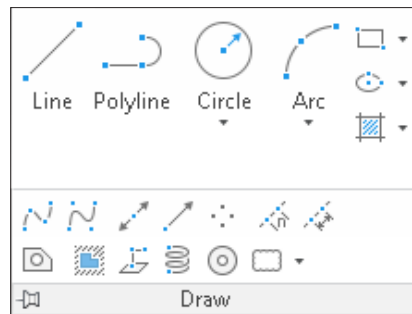


Figura 26 - Painel *Draw*

Comando Arc

- Atalho: a;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;



- Botão: Arc;
- Utilidade: Desenhar arcos.

Esse comando de construção permite desenhar arcos de círculos, sendo que a geração acontece no sentido anti-horário, que é o sentido positivo para o dimensionamento dos arcos, porém dentro de algumas opções pode-se segurar o *Ctrl*, fazendo com que o arco seja gerado no sentido horário.

Quando se ativa o comando *Arc*, o *AutoCAD* informa na caixa de comando *Specify start point of arc or [Center]*. Assim, insere-se o primeiro ponto do arco ou o seu centro. Para isso, utiliza-se o *mouse* ou a inserção de coordenadas. Outras opções aparecerão para finalizar a construção do arco. Além dessas opções, pode-se construir o arco de outras formas que são encontradas na flecha abaixo do botão *Arc* na aba *Home*, painel *Draw*, entre elas:

- *Center, Start Point, End Point*: Define-se o centro e os pontos iniciais e finais do arco;
- *Center, Start Point, Angle*: Define-se o centro, o ponto inicial e o ângulo interno do arco;

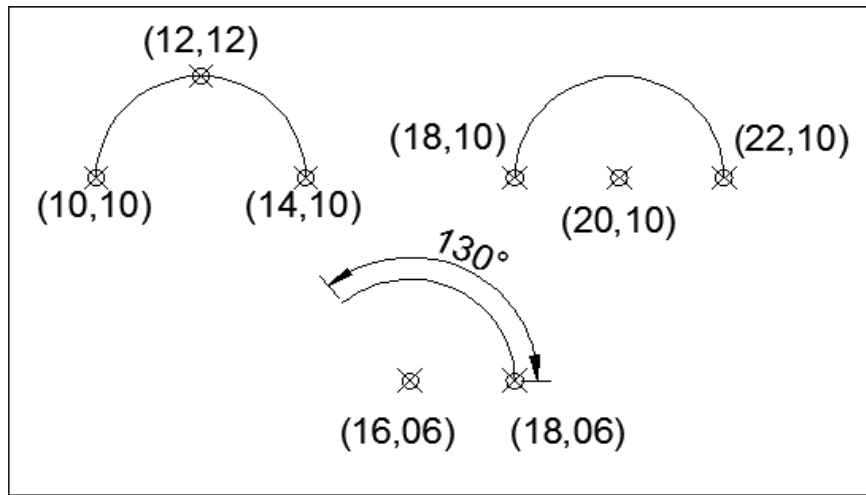



Figura 27 - Arcos construídos com *Start-Second-End*, *Center-Start-End* e *Center-Start-Angle*

• Dica

Há também o comando *ellipse*, atalho *el*, presente na aba *Home*, painel *Draw*. Pode-se definir eixos através de pontos, definir eixos e centro ou criar arcos de *ellipse*.

Comando Polygon

- Atalho: *pol*;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Botão: ;
- Utilidade: Desenhar polígonos.

Quando o comando *polygon* é ativado, o AutoCAD informa na caixa de comando *Enter number of sides*. Deve-se então definir a quantidade de lados que o polígono terá. Posteriormente, surgirá *Specify center of polygon*, para definir o centro do polígono, ou *[Edge]*, para definir a dimensão do seu lado. Caso tenha sido definido o centro do polígono, o AutoCAD informa *Enter an option [Inscribed in circle/Circumscribed about circle]* onde deverá optar-se entre um polígono inscrito ou circunscrito a um círculo imaginário. Em sequência, a caixa de comando retornará *Specify radius of circle*, requisitando a entrada do valor do raio do círculo anteriormente mencionado.

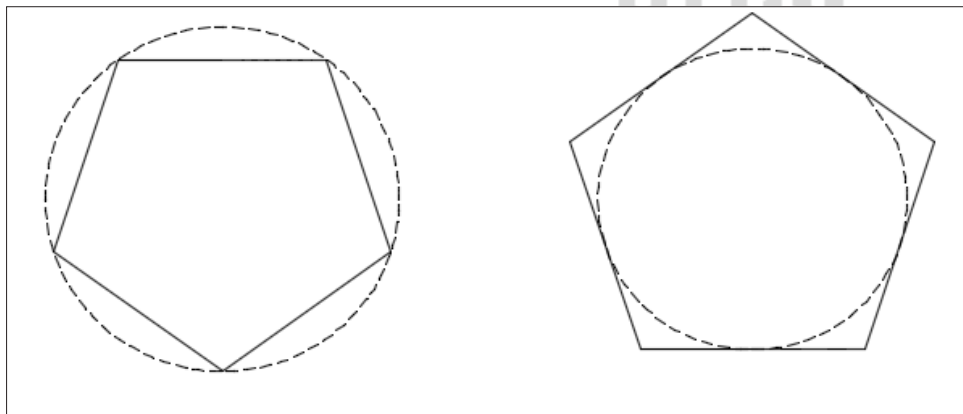



Figura 28 - Polígono Inscrito (esquerda) e Circunscrito (direita)

Comandos *Xline* e *Ray*

- Atalho: xl e ray;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Botão: ;
- Utilidade: Cria linhas infinitas em um ou dois sentidos (retas e semirretas).

Os comandos *Ray* e *XLine* criam linhas infinitas em um e dois sentidos, respectivamente. Utilizam-se principalmente para montar diretrizes de projeto, como direções a serem seguidas, limites de espaço, locação de colunas, entre outros.

Esses comandos são de fácil utilização, sendo que o *XLine* nos solicita apenas os dois pontos que definam a direção da reta e o *Ray* necessita de um ponto de início e um ponto definindo a direção.

Comando *Spline*

- Atalho: spl;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Botão: ;
- Utilidade: Cria curvas denominadas *Beta-splines*, sobre pontos atribuídos pelo usuário.

O comando é utilizado para a criação de curvas que levam em conta pontos determinados pelo usuário. É dividido em dois tipos: *Spline Fit* e *Spline Control Vertices*. No primeiro, os pontos escolhidos serão os pontos por onde a curva efetivamente passará. No segundo, os pontos escolhidos formarão retas tangentes, que orientarão a elaboração das curvas.

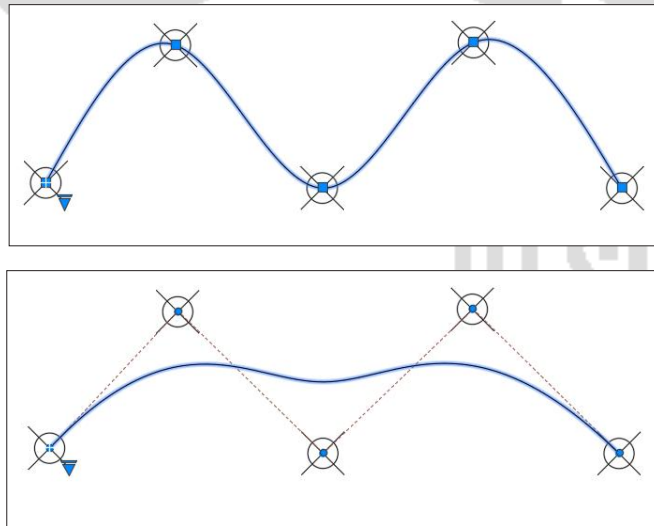


Figura 29 - *Spline Fit* (acima) e *Spline Control Vertices* (abaixo)

Ao término do comando, deve-se apertar *Enter* para salvar a curva desenhada. Durante a utilização do *Spline Fit* pode-se selecionar a opção *tolerance*, a qual definirá o quanto a curva poderá se afastar dos pontos selecionados, sendo que o valor 0 (zero) fará a curva passar exatamente sobre o ponto.

Após o término do desenho, clicando na *Spline* e deixando o mouse sobre os *grips* iniciais ou finais, abre-se um menu no qual pode-se selecionar *Tangent Direction* para modificar a direção dessas tangentes.

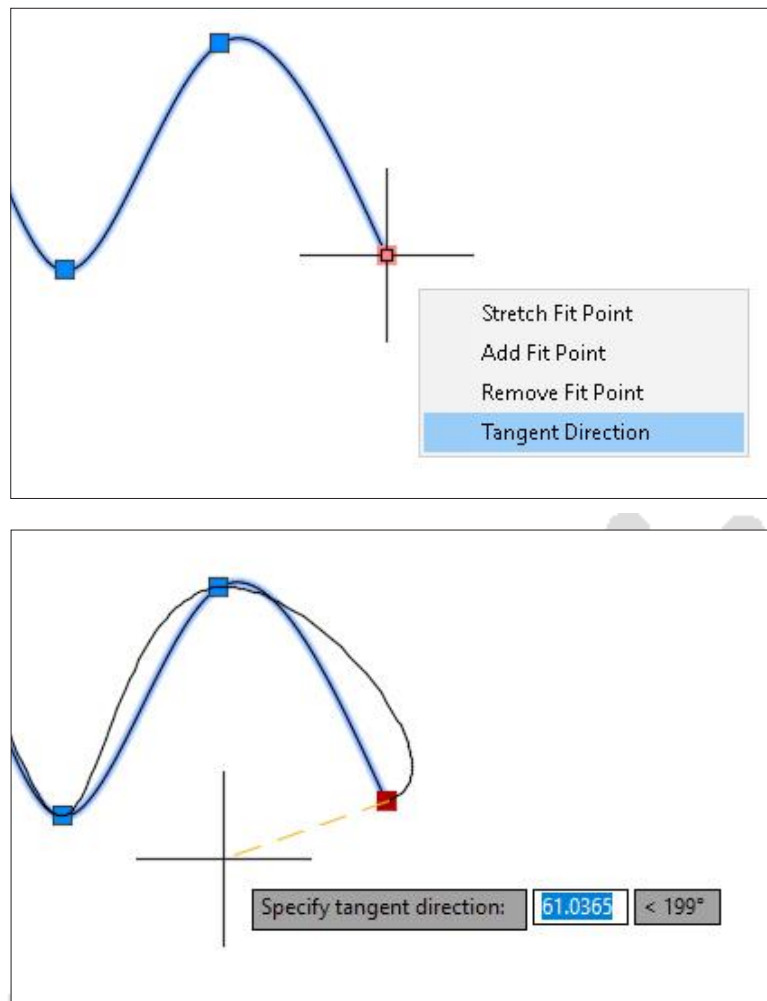


Figura 30 - Mudando as tangentes de splines

Comando Polyline

- Atalho: pl;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Draw*;



- Botão: Polyline;
- Utilidade: Criar entidades gráficas formadas por vários segmentos (linhas e arcos).

O principal benefício de se utilizar a *polyline* é que os desenhos criados encontram-se unidos, facilitando eventuais modificações. Quando se ativa o comando *polyline* o *AutoCAD* informa *Specify first point*, para isso utiliza-se o mouse ou a inserção de coordenadas. Após inserido o primeiro ponto, o comando se ramifica em várias opções de construção de linhas e arcos. Além disso, pode-se selecionar a opção *Close*, que irá fechar a polilinha com uma reta ou um arco ligando o último ponto ao primeiro.

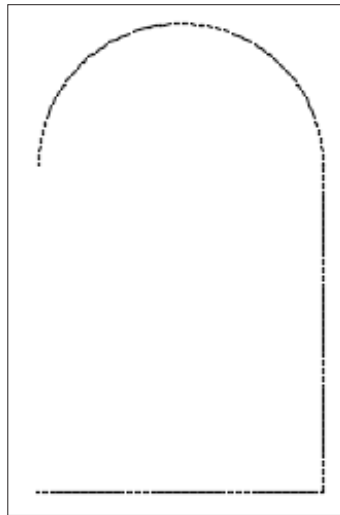


Figura 31 - Exemplo de Polilinha com Retas e Arcos

3.2 Ferramentas de Edição

Os comandos de edição modificam as propriedades inerentes de cada entidade geométrica ou auxiliam na criação de desenhos e formas novas a partir de entidades já existentes. Pode-se encontrar as ferramentas de edição no *Ribbon*, aba *Home*, painel *Modify*.

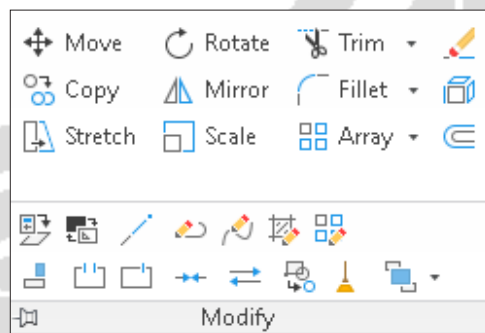



Figura 32 - Painel Modify

Comando Erase

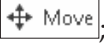
- Atalho: e;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão: .
- Utilidade: Elimina elementos selecionados.

Comando utilizado para apagar objetos selecionados (pode-se selecionar os objetos e começar o comando, ou vice e versa), com a mesma função da tecla *Delete*. A vantagem de utilizar um comando ao invés da própria tecla *Delete* está na possibilidade de não precisar mover a mão esquerda até a tecla ou ainda tirar a mão do *mouse* para o mesmo.

• Dica


Pode parecer exagero falar em perda de tempo no deslocamento da mão esquerda do lado esquerdo do teclado para o lado direito ou na retirada da mão do mouse para usar no teclado. Porém, como alguns comandos são executados dezenas, centenas ou até milhares de vezes durante a elaboração de um projeto, qualquer ganho mínimo de tempo se torna, ao final, bastante significativo. Acostume-se a utilizar os atalhos de comandos que consumam o menor tempo possível.

Comando Move

- Atalho: m;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Move;
- Utilidade: Move um ou mais elementos.

Utiliza-se o comando *Move* para mover objetos selecionados. Basicamente, após ter selecionado os objetos, escolhe-se um ponto de base e, em seguida, informa-se a nova posição desse ponto base, seja com o *mouse*, por coordenadas ou coordenadas relativas. A escolha do ponto base deve levar em conta o local para o qual se quer levar os objetos selecionados.

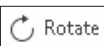
Comando Copy

- Atalho: co;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Copy;
- Utilidade: Copia um ou mais elementos.

O comando *Copy* é muito parecido com o comando *Move*. Seleciona-se os objetos, um ponto base, e um ponto para “colar” os elementos escolhidos. Esse comando não acaba depois que se define um segundo ponto, ele irá se repetir até que seja cancelado. O *Copy* é frequentemente utilizado na edição de um projeto dentro de um mesmo arquivo.

Para arquivos separados, ou seja, quando deseja-se copiar algo de um projeto para outro, geralmente utiliza-se o comando *[Ctrl + C]* *[Ctrl + V]*. Ainda, se quiser copiar algo de um projeto para outro tomando um ponto do desenho como referência, utiliza-se o comando *[Ctrl + Shift + C]* *[Ctrl + V]*. Ambos comandos também podem ser usados em desenhos que estejam em um mesmo arquivo.


Comando Rotate

- Atalho: ro;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Rotate;
- Utilidade: Rotaciona um ou mais elementos.

Utiliza-se o comando *Rotate* para rotacionar objetos em torno de um eixo definido, ou ainda, rotacionar um alinhamento para que tenha a mesma angulação de outro previamente definido. Ao

iniciar o comando e selecionar os objetos a serem rotacionados, o *AutoCAD* pedirá um ponto que será o eixo de rotação. Depois disso, deve-se indicar o quanto se quer rotacionar os objetos. Para isso, pode-se simplesmente informar o ângulo de rotação (tendo como referência o eixo de coordenadas abscissas) ou utilizar a opção *Reference*. Essa opção permite mudar a referência de rotação, passando assim do eixo de coordenadas para qualquer outro alinhamento, para só então informar-se o ângulo de rotação. Para finalizar, depois de se selecionar um alinhamento como referência, ainda podemos utilizar a opção *Points*. Nessa opção, seleciona-se dois pontos que formem um alinhamento com a angulação que se quer deixar o alinhamento determinado.

Comando Mirror

- Atalho: mi;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Mirror;
- Utilidade: Permite espelhar uma ou mais entidades ao longo de um eixo definido pelo usuário.

Utiliza-se o comando *Mirror* para se criar cópias espelhadas de entidades selecionadas. O objeto a ser espelhado deverá ser selecionado e posteriormente deve-se definir, com dois pontos, o eixo que servirá de espelho. Após a definição do eixo o programa perguntará se deseja manter o objeto selecionado inicialmente ou apagá-lo, mantendo apenas o desenho espelhado.

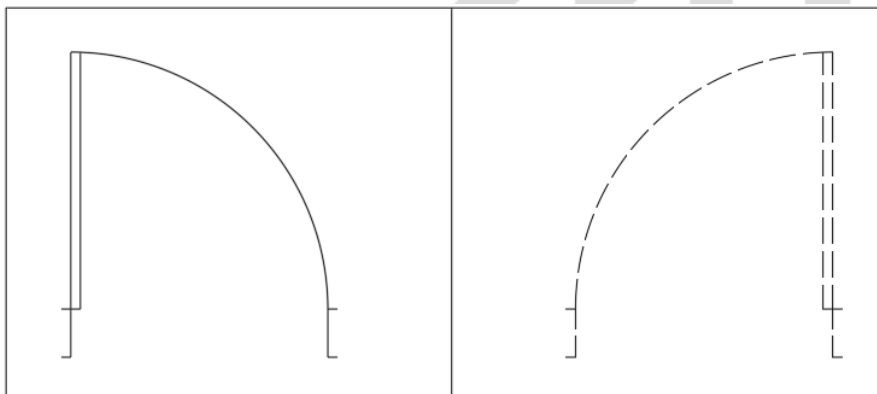


Figura 33 - Exemplo de objeto espelhado utilizando o comando Mirror

4 Quarta Aula

Na quarta aula serão exploradas as Ferramentas de Averiguação e a continuação das Ferramentas de Edição.

4.1 Comandos de Averiguação

São comandos que retornam valores numéricos ao usuário, correspondentes a dimensões e padrões sobre a entidade selecionada.

4.1.1 Measure

É um conjunto de comandos de medida que se encontram na aba *Home*, painel *Utilities*. Com eles pode-se medir comprimento de linhas, raios, ângulos, área, perímetro e até o volume, no caso do *AutoCAD 3D*.

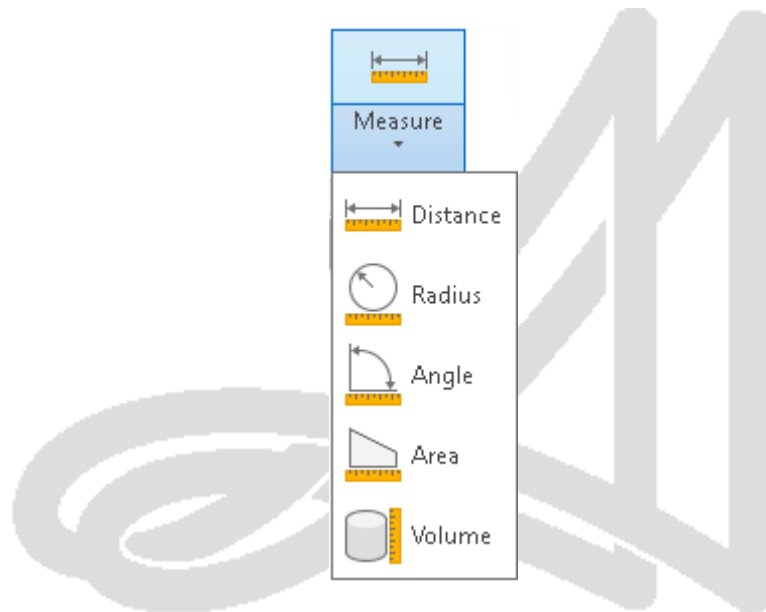


Figura 34 - Comandos de medida

4.1.1.1 Comando Dist

- Atalho: di;

Mede a distância entre dois pontos selecionados. É um comando utilizado muitas vezes durante a elaboração de um projeto.

4.1.1.2 Comando Area

- Atalho: aa;

Informa a área e o perímetro correspondente a um polígono selecionado pelo operador, indicando seus vértices. Para obter a área de um objeto circular ou em arco, depois de selecionar o vértice inicial do arco, deve-se escolher a opção *Arc*.

4.1.1.2 Comando Mass Properties


- Atalho: massprop;

Esse comando é utilizado para se conhecer várias características de forma de uma área fechada, como: centroide, momento de inércia, produto de inércia, raio de giração e momentos principais. Porém a área de interesse deverá ser definida por um elemento chamado *Region*. Para tal utilizare-

mos o comando *Boundary* e seleciona-se *Region* ao invés de *Polyline* na opção *Object Type*. Depois de apresentar as características da região, o programa perguntará se deseja salvar a análise feita em um arquivo separado.

4.2 Ferramentas de Edição

Comando Offset

- Atalho: o;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite fazer cópias idênticas e paralelas a uma entidade previamente selecionada.

O comando *Offset* é utilizado para gerar entidades idênticas e paralelas às originais, sejam elas linhas, polilinhas, círculos (neste caso serão gerados círculos concêntricos), arcos, etc. Ao iniciar o comando precisa-se apenas informar a distância entre as entidades originais e as que serão criadas, por meio da caixa de comando (insere-se diretamente a unidade) ou informando uma distância com o *mouse* (selecionam-se dois pontos e a distância informada será a distância entre estes dois pontos). Selecionamos então o objeto a ser copiado e a direção em que a cópia será gerada (no caso de círculos, clicamos dentro ou fora do círculo).

Além disso, depois de selecionarmos o objeto, podemos ativar a opção *Multiple*, para que o comando se repita indefinidamente, e assim gerar sequências de cópias.

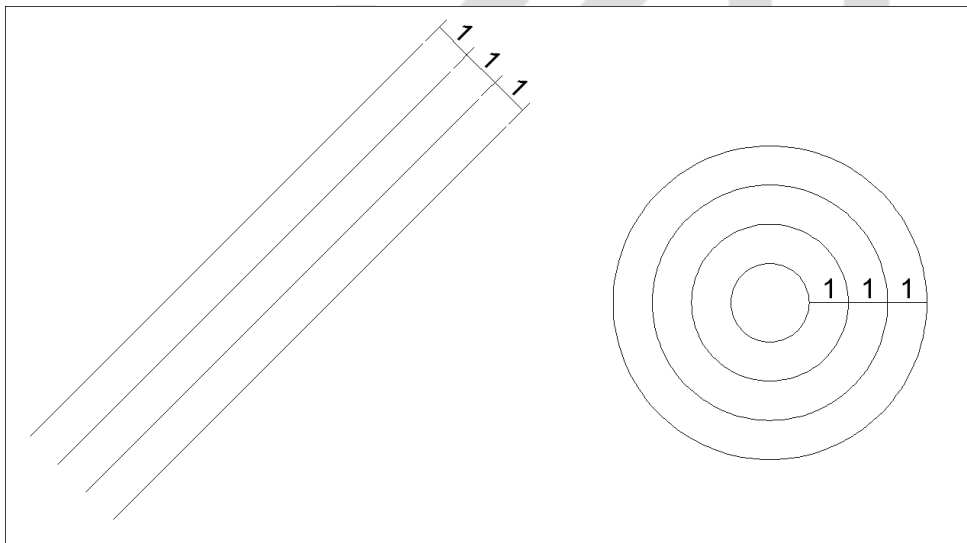



Figura 35 - Linhas e Círculos criados utilizando *Offset*

Comando Trim

- Atalho: tr;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Trim;
- Utilidade: Permite cortar uma ou mais entidades que se interceptam com outras.

O comando *Trim* é muito utilizado ao longo da criação de um projeto. É utilizado para eliminar linhas que estão “sobrando” no desenho, para além de limites delimitados por outras linhas. Após ativar o comando, devemos indicar ao programa a região do objeto que queremos aparar. Ou então, simplesmente pula-se a etapa de seleção apertando *Enter*, fazendo com que o *AutoCAD* entenda que todo o desenho faz parte da seleção que pode ser aparada, e todas as linhas de interseção serão linhas de corte. Em seguida, selecionamos os elementos que queremos cortar no desenho.

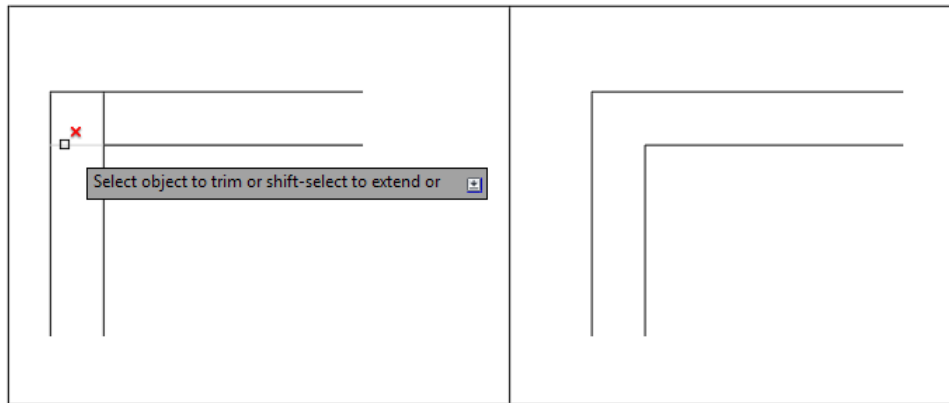



Figura 36 - Exemplo de uso do comando *Trim*

O comando também nos oferecerá diversas outras opções de uso. Uma dessas opções é a *Fence*, em que é possível delimitar uma linha que elimina todos os elementos pelos quais passa.

Comando Extend

- Atalho: ex;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify* (Clicando na seta ao lado do Comando *Trim*);
- Botão:  Extend
- Utilidade: Permite estender entidades até um limite previamente estabelecido.

Parecido com o comando *Trim*, porém com a função de estender elementos. Depois de ativar o comando, primeiramente seleciona-se os elementos destino, e depois os elementos que serão estendidos até eles. No *Extend* também existe a opção *Fence*, que funciona exatamente como a do *Trim*. Além disso, a opção de pular a etapa de seleção de elementos destino também faz com que todos os elementos sejam considerados destino, assim, a linha escolhida será estendida até o elemento mais próximo.

• Dica

Os comandos *Trim* e *Extend* são tão parecidos que, para facilitar quando temos que alternar entre um e outro, basta apertarmos a tecla *Shift* após termos selecionado a região do objeto para que a função do comando se inverta. Esse recurso mostra-se muito útil ao longo de um projeto, uma vez que os comandos são normalmente utilizados complementando um ao outro.

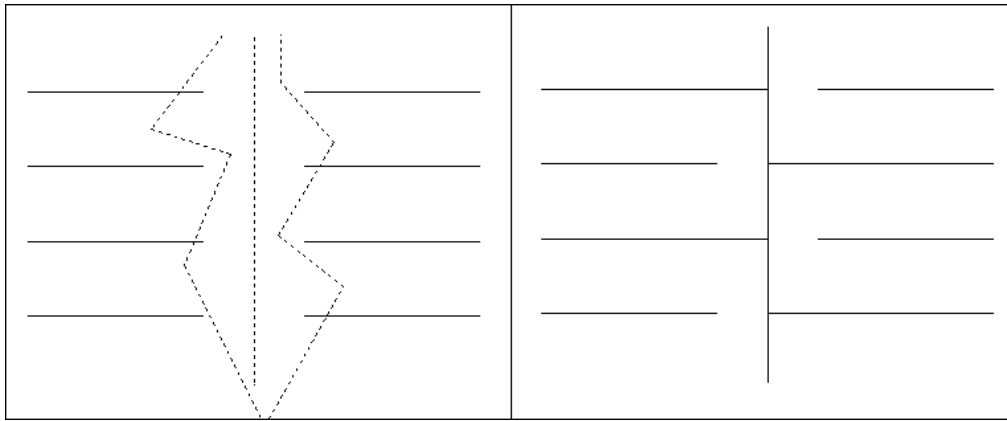



Figura 37 - Comando *Extend* utilizando a opção *Fence*

Comando Fillet

- Atalho: f;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite fazer concordâncias entre dois elementos através de uma curva ou duas retas.

Utiliza-se o comando *Fillet* para unir vértices em concordância, através de um encontro reto ou em curva. O comando é simples, seleciona-se os dois elementos do vértice e o *AutoCAD* se encarrega de fazer a concordância entre ambos. É necessário entender as duas opções que ele fornece: A opção *Trim* definirá se os elementos selecionados para a concordância serão cortados ou não onde a mesma inicia ou termina, e deverá ser estabelecida antes da seleção do primeiro elemento. A opção *Radius* define o raio da curva que irá fazer a concordância, sendo que se for igual a 0, será uma concordância reta. Ela pode ser definida antes ou depois da seleção do primeiro elemento. Também pode-se fazer uma quina ou concordância reta mantendo pressionada a tecla *Shift* quando se seleciona o segundo elemento.

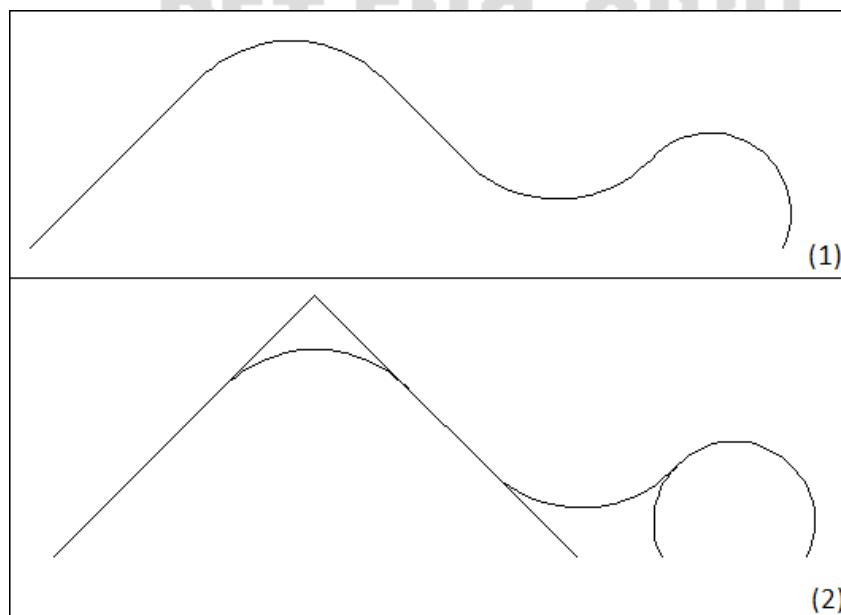



Figura 38 - Linhas e arcos com concordância através de *Fillet*, com (1) e sem *Trim* (2)

Comando Chamfer

- Atalho: cha;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*
- Botão:  Chamfer, junto ao ícone do Fillet;
- Utilidade: Permite fazer concordâncias entre dois elementos através de um chanfro ("Dobra").

Diferente do comando *Fillet*, o *Chanfer* faz concordância entre dois elementos através de chanfros ("dobras"). Precisa-se alterar apenas as distâncias de cada lado do chanfro, que podem ser diferentes, através da opção *Distance* e a opção *Trim*, como no *Fillet*.

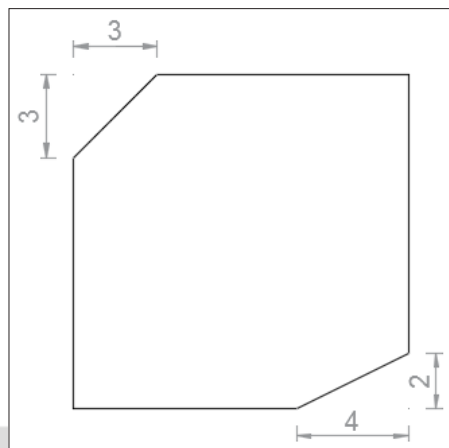


Figura 39: Exemplo de chanfros com distâncias iguais e diferentes

Blend Curves

- Atalho: ble;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Blend Curves;
- Utilidade: Permite unir com uma *Spline* duas linhas ou curvas.

Blend Curves permite que o usuário crie uma ligação em linhas ou curvas, podendo fechar geometrias abertas. Primeiro, seleciona-se uma das pontas a ser conectada e depois a outra, então automaticamente será criada a ligação. Após criada a *Blend Curve* pode-se selecioná-la e modificá-la.

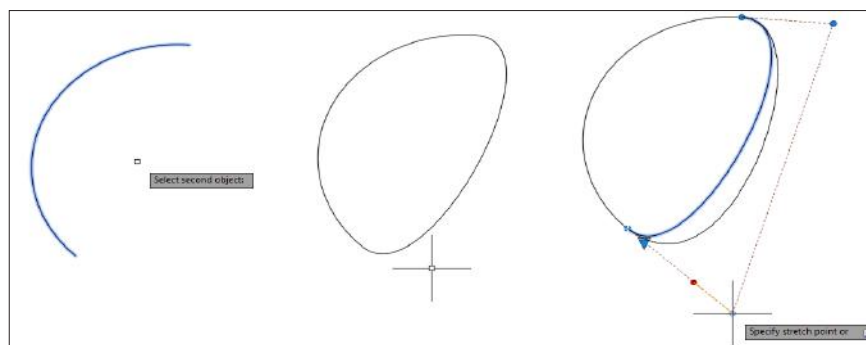


Figura 40 - Criação e modificação de uma *Blend Curve*

Os comandos Fillet, Chamfer e Blend Curves estão localados no mesmo local na *Ribbon*, para selecionar um dos comandos, é só clicar na seta para baixo.

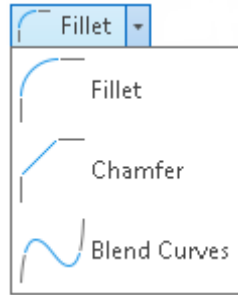



Figura 41 - Comandos Fillet, Chamfer e Blend Curves na Ribbon

Comando Divide

- Atalho: div;
- Ribbon: Na aba Home, painel Draw
- Botão: ;
- Utilidade: Permite dividir uma entidade em vários segmentos de mesma dimensão.

O comando *Divide* marca o elemento em um determinado número de segmentos através de pontos. Após selecionar o objeto a ser dividido ainda pode-se selecionar a opção *Block* para que ao invés de pontos, se utilize blocos previamente criados (blocos serão abordados mais adiante no curso).

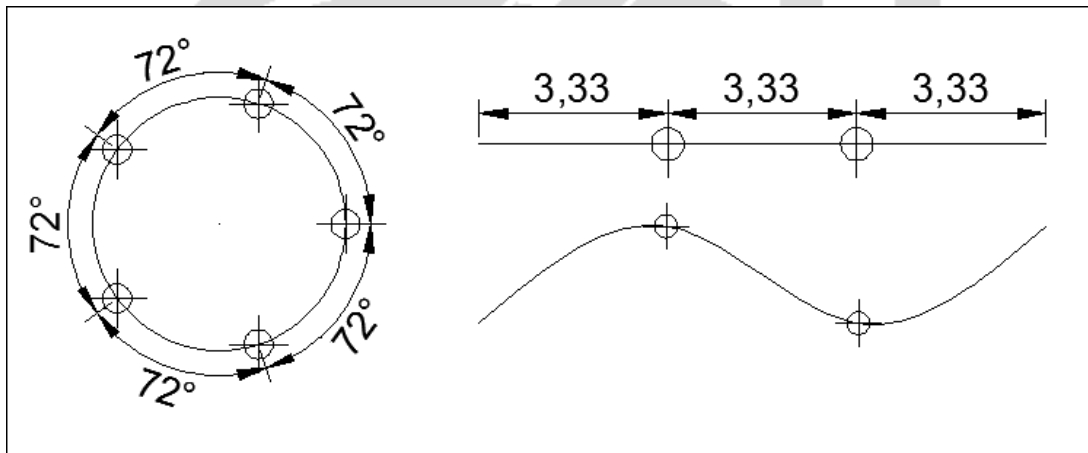



Figura 42 - Elementos divididos através do comando Divide.

Comando Measure

- Atalho: me;
- Ribbon: Na aba Home, painel Draw;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite dividir uma entidade em vários segmentos de dimensões definidas.

Muito parecido com *Divide*, porém ao invés de informar o número de segmentos a ser dividido, informa-se a dimensão dos segmentos. Assim como o *Divide* também temos a opção de inserirmos Blocos através da opção *Block*.

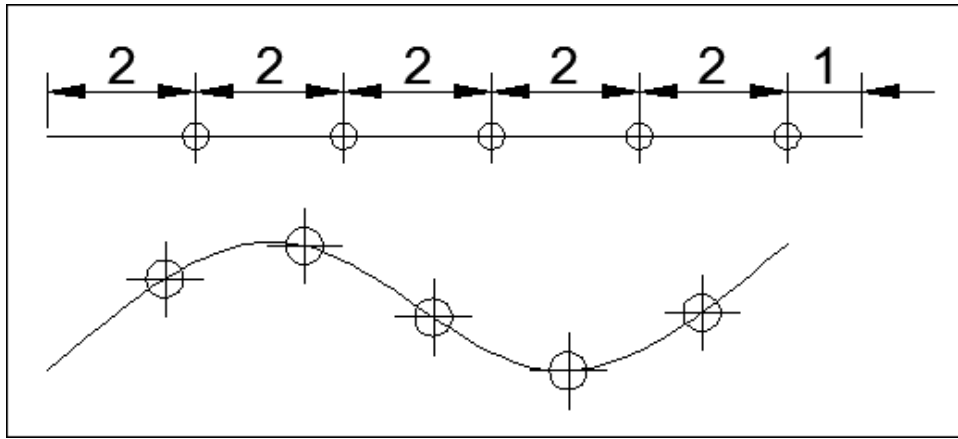


Figura 43 - Divisões feitas através do Comando Measure.

Comando *PEdit*

- Atalho: pe;
- *Ribbon*: Aba *Home*, Painel *Modify*;
- Botão:
- Utilidade: Permite editar Polilinhas previamente criadas ou ainda criar novas a partir de outras entidades.

Utiliza-se o *PEdit* (*Polilyne Edit*) selecionando a polilinha que se quer editar, ou ainda uma linha ou spline que queremos transformar em uma polilinha, para assim ser editada. Dentre as opções fornecidas, as mais utilizadas são:

- *Join*: Une entidades que tenham uma de suas extremidades em comum;
- *Close*: Faz o fechamento da entidade ligando suas extremidades.

Comando *Explode*

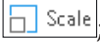
- Atalho: x;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:
- Utilidade: Retira o vínculo entre entidades que formam um único objeto.

Utiliza-se o comando *Explode* para fazer com que objetos agrupados em uma única entidade sejam novamente separados em suas formas primárias. Pode-se utilizá-lo em entidades como blocos, polilinhas e cotas.

5 Quinta Aula

5.1 Ferramentas de Edição

Comando Scale

- Atalho: sc;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Scale;
- Utilidade: Permite escalonar entidades a partir de um ponto de referência.

Após iniciar o comando *Scale* e selecionar os objetos a serem escalonados, deve-se escolher um ponto base, o qual será o ponto que ficará “preso” à mesma posição enquanto o resto do elemento será aumentado ou diminuído. Após essa primeira etapa existem 3 opções:

- *Specify scale factor*: Insere-se um fator de escala, sendo que acima de 1 as entidades serão aumentadas e abaixo de 1 diminuídas;
- *Copy*: Selecionar essa opção irá fazer com que o escalonamento seja uma cópia, deixando a entidade original intacta;
- *Reference*: Com essa opção pode-se selecionar dois pontos quaisquer do desenho, determinando um segmento e definir uma nova dimensão para ele. Assim como quando se utiliza o comando *Rotate* com a opção *Reference*, pode-se agora selecionar a opção *Points* para que a nova dimensão dos pontos referência seja a distância entre dois pontos especificados.

Comando Align

- Atalho: al;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão: .
- Utilidade: Permite alinhar objetos a outros elementos ou alinhamentos.

O comando *Align* permite ajustar objetos a um alinhamento de forma prática, dispensando o uso repetitivo dos comandos *Move* e *Rotate*. Com o comando ativo, após a seleção do objeto a ser alinhado, define-se até 3 pontos do objeto e seus pontos destinos. Após essa etapa podemos definir se a escala do objeto será ou não alterada para se adequar aos pontos destinos. Se não, o primeiro ponto será utilizado como base e o segundo servirá apenas para definir o alinhamento.

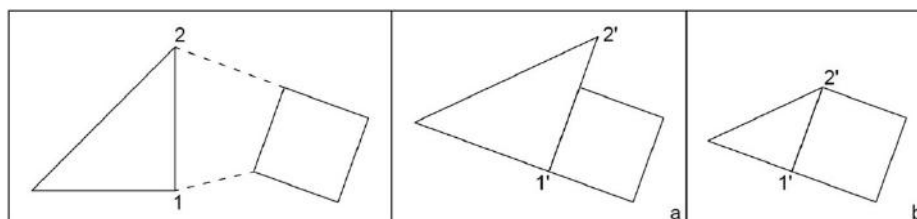



Figura 44 - Alinhando objeto com o comando *Align*, sem (a) e com (b) alteração de escala.

Comando Stretch

- Atalho: s;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Modify*;
- Botão:  Stretch;
- Utilidade: Permite distorcer objetos a partir de uma janela de seleção.

Após iniciar o comando deve-se selecionar os objetos através de *Select Crossing* (Seleção com o *mouse* da direita para a esquerda, cor verde). Dessa forma, o que for cortado pelas bordas da seleção será distorcido, enquanto o resto do desenho que estiver dentro se manterá inalterado. Após a seleção, define-se um ponto base, para então definir uma nova posição.

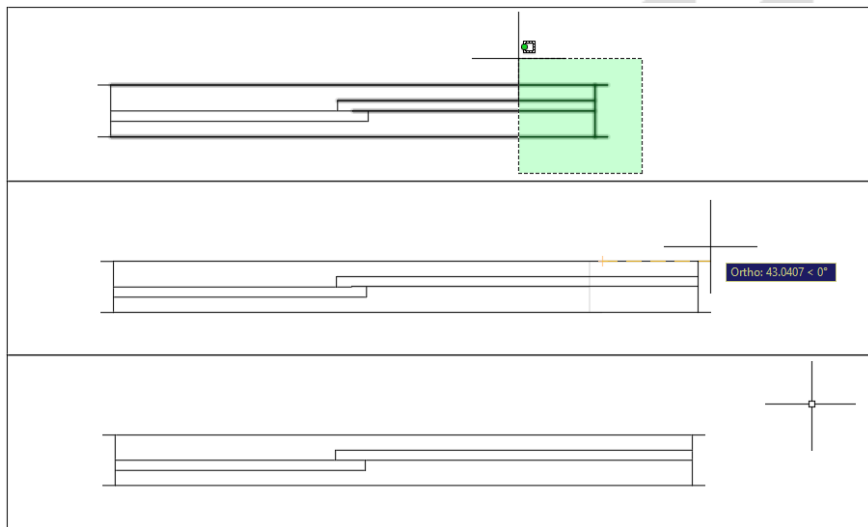



Figura 45 - Desenho sendo distorcido pelo comando *Stretch*.

Comando Boundary

- Atalho: bo;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Botão: .
- Utilidade: Permite criar uma polilinha ou região sobre entidades já existentes.

Utiliza-se o comando *Boundary* para criar uma polilinha ou região fechada sobre entidades já existentes que formem um espaço fechado. Após iniciar o comando abrirá uma janela onde, dentre algumas opções, pode-se encontrar o botão *Pick points*. Clicando nesse botão volta-se ao desenho e deve-se clicar dentro da região fechada, ou regiões fechadas, em questão, então pressiona-se *Enter* para voltar para a janela. Clica-se em *Ok* e uma polilinha fechada será criada em cima do desenho já existente.

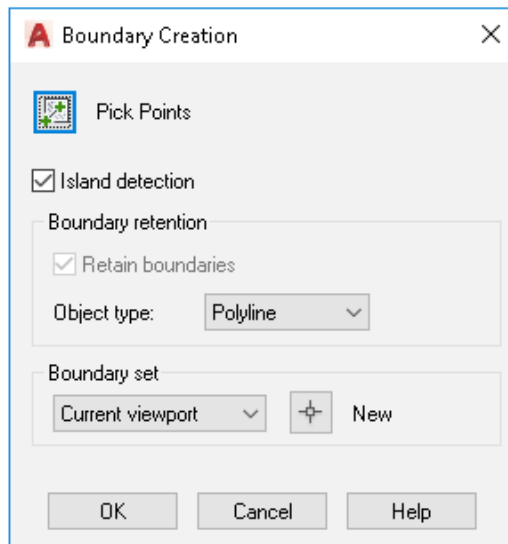



Figura 46 - Janela de criação de *Boundary*.

Comando Hatch

- Atalho: h;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Draw*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite desenhar hachuras em uma região.

Hachuras são especialmente úteis quando se deseja inserir um padrão a uma área do desenho, como, por exemplo, pisos em desenhos de arquitetura. Para que a hachura possa ser executada, a região a ser hachurada deve ser fechada, delimitada por linhas ou polilinhas, por exemplo. Muitas vezes o desenho pode parecer fechado mas contém pequenas aberturas nas beiradas, fazendo com que a hachura não seja corretamente executada. Nesse caso, uma opção é percorrer as beiradas do desenho com uma polilinha, para colocar a hachura e então depois deletar as linhas criadas.

Quando o comando é ativado, abre uma nova aba no *Ribbon*, *Hatch Creation*, que auxilia na criação da hachura. Nessa aba pode-se modificar o tipo de hachura, no painel *Pattern* e escolher o ângulo de rotação e a escala da hachura, no painel *Properties*, entre outras opções. Toda vez que se clica em uma hachura pronta essa aba abrirá novamente e poderão ser realizadas modificações no elemento selecionado.

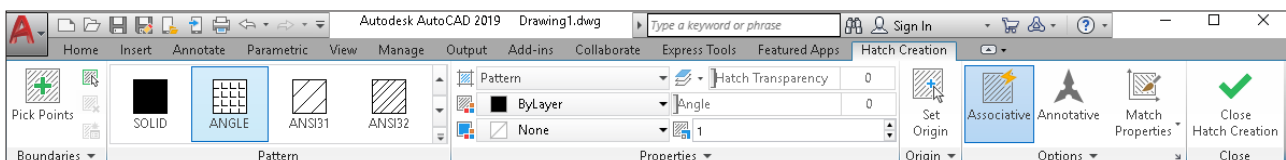


Figura 47 - Aba de criação de hachuras

Após ativado o comando, deve-se clicar na área fechada na qual deseja-se hachurar e modificar as propriedades da hachura na aba *Hatch Creation*. Ao final da edição aperta-se *Enter* para salvar.

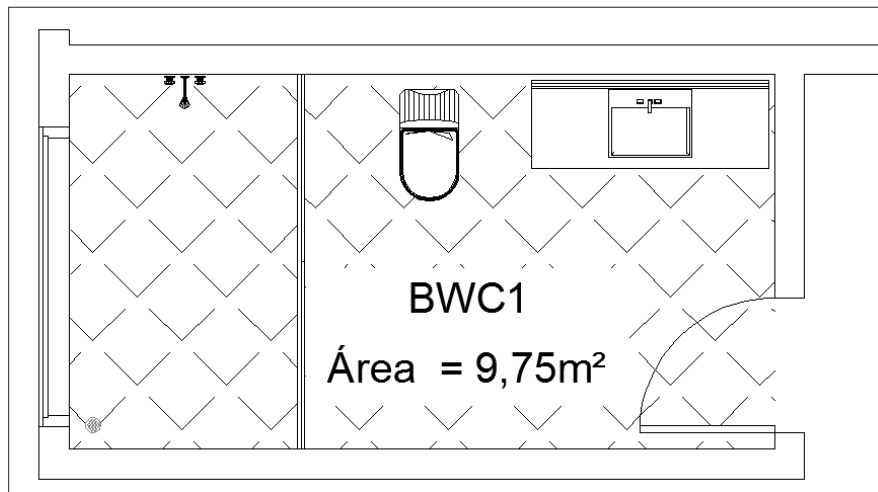


Figura 48 - Exemplo de apresentação correta de hachuras

• Dicas

- Para repetir objetos e distribuí-los uniformemente, utiliza-se o comando Array (AR), localizado na aba Home, painel Modify. A janela de configurações exibida apresentará as opções de Configuração de distribuição: Retangular, Polar ou Path;
- As hachuras, em projetos, devem passar pelo espaço por onde a porta gira;
- Os textos e blocos devem ser inseridos antes das hachuras para não serem interceptados por elas;
- Pode aparecer uma hachura sólida ao invés da escolhida, nesse caso deve-se aumentar a escala da hachura

6 Sexta Aula

Na sexta aula será explicado como estruturar e organizar o desenho através de camadas (*Layers*).

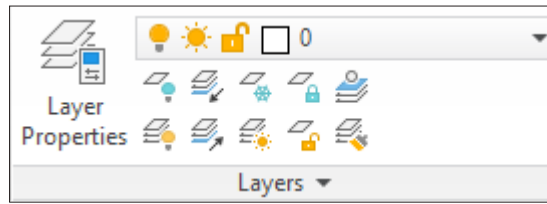


Figura 49 - Painel *Layers*


Layers são camadas de um desenho, independentes entre si, que agrupam os elementos do desenho criados pelo usuário. São responsáveis por atribuir algumas características que posteriormente irão refletir na configuração de impressão. Além disso, é também uma forma de atribuir características em massa a um conjunto de elementos semelhantes.

Uma forma mais fácil de entender como as *layers* funcionam é compará-las com a sobreposição de várias folhas de papel transparentes. Cada folha contém uma parte do projeto e, quando sobrepostas, completam o desenho.

De modo geral, costuma-se utilizar *layers* diferentes para cada conjunto de elementos distintos do desenho, previamente à sua utilização efetiva.

6.1 Ferramenta Layer

Gerenciador de Layers

- Atalho: la;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Layers*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite estruturar e organizar o desenho através de camadas (*Layers*).

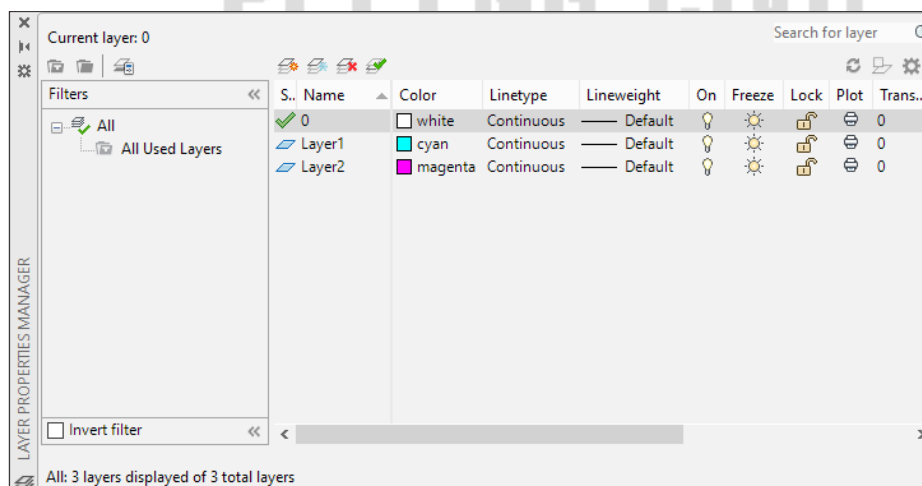



Figura 50 - Janela *Layers Properties Manager*

6.1.1 Criação de Layers






A priori existe apenas a *layer* "0" (a *layer* "Defpoints" também será criada automaticamente em seguida). Para criar novas *layers* é necessário clicar no botão *New Layer* () , clicar com o botão direito e escolher a opção *New Layer* ou então Alt+N. Será pedido então um nome para essa nova *layer*.

A nova *layer* agora aparecerá na janela *Layer Properties Manager*. É aconselhável já se definir uma nova cor para a mesma e ressalta-se que é pela cor de uma entidade que serão definidas as configurações de impressão (espessura de linha, cor, etc.). Portanto, recomenda-se deixar elementos que possuirão as mesmas configurações de impressão em *layers* com a mesma cor. Isso será mais bem compreendido durante a etapa de configuração do desenho para plotagem, abordada na 10ª aula.


6.1.2 Manipulando Layers

Trocar um objeto de *layer* é bastante simples: seleciona-se o(s) objeto(s) e escolhe-se a nova *layer* à qual desejamos inseri-los diretamente no painel *Layers* no *Ribbon*.

Tanto na janela *Layers Properties* quanto no painel *Layers* temos algumas opções que definem propriedades de cada *layer*, a saber:

-  : Esse botão serve para ligar/desligar uma *Layer*. Todos os objetos na camada sumirão, mas ainda poderão ser rastreados;
-  : Serve para congelar uma *layer*. Os objetos desaparecerão da tela e não poderão ser mais rastreados;
-  : Esse botão é utilizado para travar uma *Layer*. Embora visível nenhum objeto poderá ser modificado;
-  : O botão serve para alterar a cor da *layer* em questão;
-  : A pequena impressora é utilizada para permitir/impedir a impressão dos objetos contidos na camada em questão. Costuma-se impedir a impressão da *layer Viewport*, que será estudada mais adiante.

6.1.3 Excluindo Layers

Na caixa de diálogo de gerenciamento de camadas consta o botão *Delete Layer* (). Esse é responsável pela exclusão de *layers*. Para excluir a camada desejada, seleciona-se a *layer* e aperta-se o botão citado.

É importante salientar que apenas as *layers* que não possuem nenhuma entidade poderão ser excluídas. Também não é possível excluir a *layer* ativa, ou seja, a *layer* que está selecionada no painel e que está sendo utilizada para criar novos elementos no desenho ou a *layer* zero.

• Dica

Uma alternativa para excluir camadas que possuem objetos é usar o comando "LAYDEL". Este exclui a *layer* desejada e todos os objetos que nela estiverem contidos. Só não funciona com a *layer* ativa ou com a zero, conforme explicado anteriormente.


6.1.4 Layiso, Layon e Layuniso

O comando *Layiso* é uma ferramenta que auxilia a isolar *layers* sem precisar desligar manualmente todas as outras. Ao iniciar o comando precisa-se apenas selecionar objetos que estejam nas *layers* que se deseja isolar. Se na opção *Settings*, que fica disponível durante a seleção dos objetos, estiver ativa a opção *Off*, todas as outras *layers* serão desligadas, já se estiver ativa a opção *Lock and Fade*, todas as outras *layers* serão atenuadas e trancadas. Para reativar as *layers*, utiliza-se o comando *Layuniso* ou *Layon*.


6.1.5 Match Properties

O comando *Match Properties* (atalho: ma) funciona da mesma forma que o “Pincel de Formatação” dos programas do *Office*. Utiliza-se esse comando para copiar propriedades (*layer*, cor, fonte, escala) entre objetos. Para isso, seleciona-se o objeto do qual deseja-se copiar as propriedades, depois utiliza-se a opção *Settings* para selecionar as propriedades que serão copiadas. Os próximos objetos selecionados terão suas propriedades alteradas para coincidir com as propriedades do objeto de origem.

Comando Tabela

- Atalho: tb;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão:  Table;
- Utilidade: Permite a criação de tabelas no AutoCAD ou importação de planilhas do *Excel*.

Para a criação de tabelas existem duas opções em *Insert Options*. A primeira (*Start from empty table*) cria uma tabela dentro do próprio AutoCAD, bastando selecionar o número de linhas e colunas.

Outra opção é a importação de uma planilha (*From a data link*) do *Excel*, importante para quando se deseja realizar operações matemáticas entre os dados. Além disso, ao modificar a planilha no programa *Excel*, o AutoCAD permite a atualização da tabela. Em *From a data link*, clica-se em *Select a data link*  para selecionar uma planilha já utilizada ou criar um novo *link*, bastando selecionar o arquivo desejado. É importante lembrar que se pode selecionar a aba do arquivo que se está inserindo.

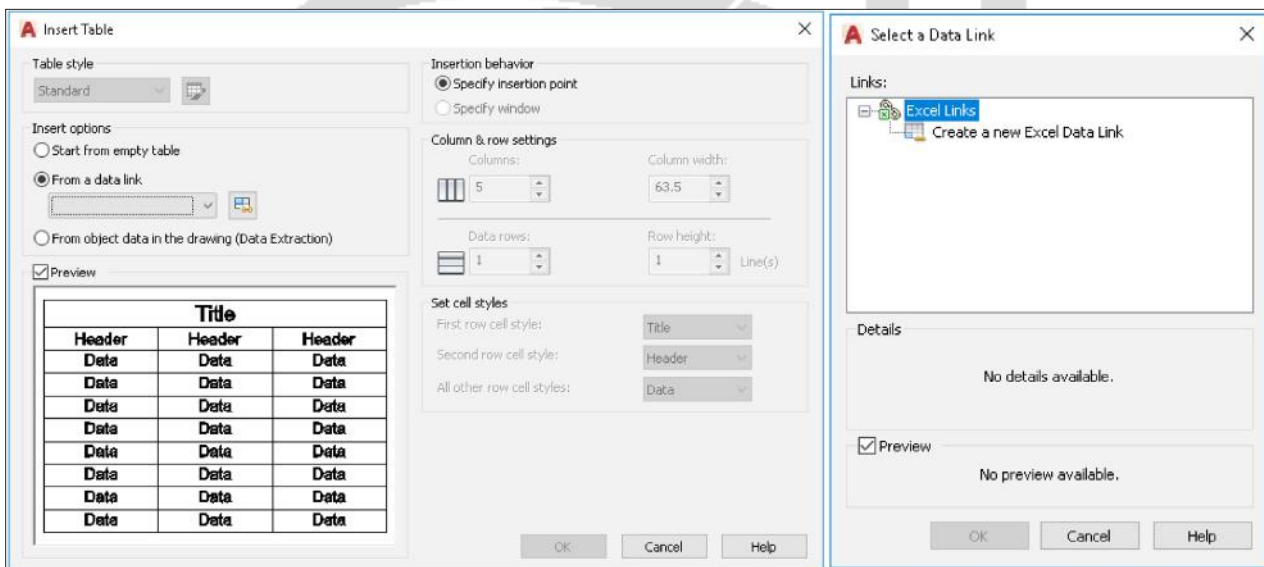


Figura 51 - Janelas de criação de tabelas

A formatação de tabelas do próprio AutoCAD é possível por meio de duplo clique na célula desejada, tendo a edição similar à de textos. Já para tabelas importadas, a edição é feita no próprio arquivo *.xls*.

Existe ainda uma terceira maneira de adicionar tabelas: abre-se a planilha no *Excel*, seleciona-se o que se deseja exportar e copia-se utilizando o comando *[Ctrl+C]*, e então, no AutoCAD, simplesmente cola-se usando *[Ctrl+V]*. Quando a tabela é adicionada desta forma ela não pode ser alterada no AutoCAD, porém, pode-se dar um duplo clique nela para que o arquivo *.xls* seja aberto, possibilitando alterações.


7 Sétima Aula

Nesta aula serão abordados dois novos comandos que auxiliarão na produção do projeto. São eles: Textos, que irão representar as legendas e anotações do projeto e Blocos, que ajudarão na automatização dos desenhos e também na humanização de projetos.

7.1 Textos

Existem algumas entidades no AutoCAD que, ao invés de terem cada uma um conjunto de características próprias, podem seguir um estilo pré-definido. Por exemplo, os textos podem ter cada um uma fonte, tamanho, cor e alinhamento, porém, em um projeto onde tudo é padronizado, é muito mais prático definir certos padrões (estilos) e associar os textos a eles.

Comando Style (Text Style)

- Atalho: st;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Annotation* (Expandindo o painel clicando na seta ao lado do nome do painel);
- Botão: ;
- Utilidade: Cria e altera estilos de textos a serem usados no desenho.

O comando *Style* abre uma janela onde define-se estilos de textos a serem utilizados no desenho. Nos três botões à direita pode-se ativar, criar e deletar estilos. Em *Font Name* escolhe-se a fonte a ser utilizada e em *Font Style* define-se se ela estará em negrito e/ou itálico. Em *Height* define-se a altura do texto, que é determinado na unidade em que se está desenhando. Ao se colocar altura zero para o texto em seu estilo, a cada criação de texto o programa perguntará qual o tamanho desejado. Textos novos serão criados com as características do estilo ativo, porém, alterá-los posteriormente não irá alterar os outros textos já criados.

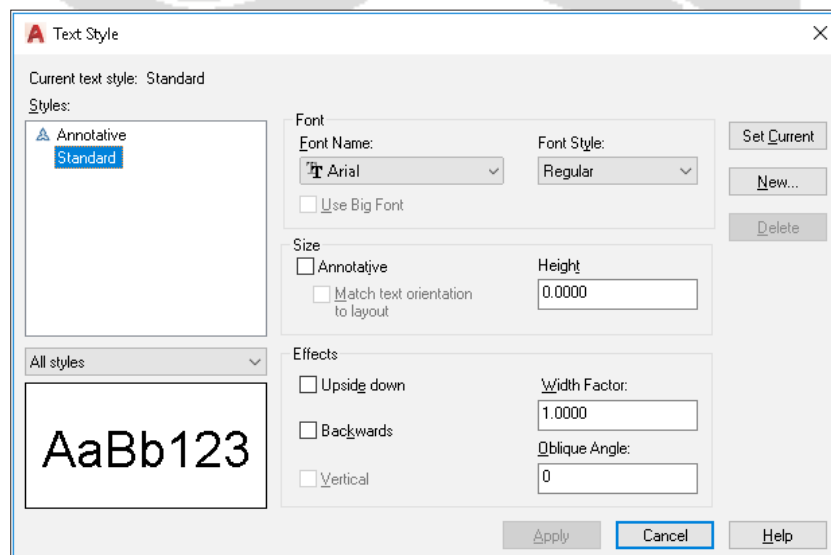


Figura 52 - Janela de opções do *Text Style*

A altura inserida para o texto não corresponde ao tamanho como o caractere efetivamente aparecerá na impressão/plotagem. Quando se quer determinar um tamanho específico para a representação de textos ou de números, deve-se levar em conta a escala em que o desenho será plotado (trataremos melhor de escala de plotagem na aula 10). A Norma Brasileira determina que o tamanho de representação na impressão para números em projetos deve ser de 3 mm. Utilizamos, então, a seguinte fórmula para a determinação do tamanho que deve ser inserido no *AutoCAD* (*Text Height*):


$$\left(\frac{a}{b}\right) \times c = d$$

Onde:

- a** – altura que se quer que o texto possua depois de impresso (mm).
- b** – conversão da unidade trabalhada no projeto do *AutoCAD* para milímetros.
- c** – escala que será utilizada para impressão.
- d** – altura do texto dentro do programa (*Text Height*).

Por exemplo, em um projeto desenhado com unidade em metros, que será plotado na escala 1:50, e que se quer caracteres de 3 mm quando impresso, fazemos $(3/1000) \times 50 = 0,15$. Portanto, devemos inserir o valor de 0,15 no *Text Height*.

Comando *Text* (Single Line Text)

- Atalho: dt;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Annotation* (Clicando na seta abaixo de *Multline Text*);
- Botão: ;
- Utilidade: Cria textos.

Com o comando *Text* cria-se linhas de texto simples. Esse tipo de texto possui poucos parâmetros personalizáveis no ato de sua inserção, define-se apenas a altura do texto (se já não foi informado no seu estilo) e a sua rotação. Além disso, existem as opções *Justify* e *Style*. A primeira opção utiliza-se para mudar o alinhamento do texto (*Center, Middle, Right, Top Left, Bottom Right...*) e a segunda para mudar o estilo que será usado para criar esse texto.



Figura 53 - Criação de *Single Line Text*

O comando *Text* permite, ainda, que sejam criadas várias linhas de texto de uma vez só. Utiliza-se o *Enter* para mudar de linha, cada linha será criada como um elemento individual.




Figura 54 - Criação de várias linhas individuais

• Dica

As características do texto como cor e tamanho da fonte podem ser alteradas na aba Properties (PR). Essa aba pode ser acessada clicando com o botão direito do mouse sobre a entidade e escolhendo a opção Properties ou acionando o comando e selecionando o objeto desejado.

Comando MText (Mult Line Text)

- Atalho: t;
- Ribbon: Na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão: ;
- Utilidade: Cria textos em parágrafos.

Diferente do *Single Line Text*, o *Multiline Text* utiliza uma caixa de texto (com régua e ferramentas de parágrafo) e possui diversas personalizações. Além disso, após inserir a caixa de texto, abre-se uma nova aba com ferramentas de edição, como em programas de edição de texto. Pode-se definir recuo de parágrafo na régua acima da caixa e, na aba de edição de textos tem-se opções como: trocar o estilo do texto, altura do texto, negrito, itálico, sublinhado, sobrelinhado, fonte, alinhamento e colunas.

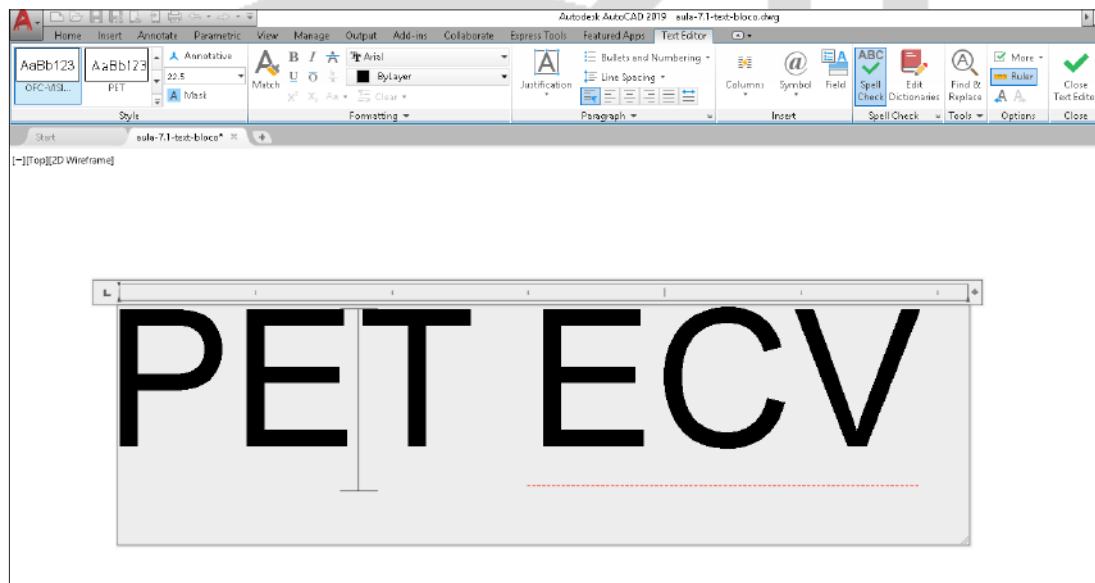


Figura 55 - Aba *Text Editor* e Caixa de Texto.

• Dica


Para inserir símbolos como por exemplo diâmetro ou graus, pode-se, ao usar o comando *Multiline Text*, adicioná-los na aba *Text Editor*, painel *Symbol*.

7.2 Blocos

Nos projetos, alguns desenhos são utilizados repetidas vezes, tal como mobiliário, portas, janelas, entre outros. Nestes casos, o AutoCAD permite otimizar o trabalho, através do uso de blocos. Os Blocos são entidades especiais, formadas a partir de um conjunto de geometrias (linhas, arcos, círculos, etc.), que se comportam como uma entidade gráfica única. A cada Bloco criado, associa-se um determinado nome, sendo possível inseri-lo num desenho quantas vezes forem necessárias, em diferentes escalas e ângulos de rotação.

Existem duas formas de criar blocos, com o comando *Block* e com o comando *Wblock*. Os blocos criados com o comando *Block* podem ser inseridos apenas nos arquivos em que foram criados; se deseja-se utilizá-los em outros arquivos é necessário transformá-los em arquivos independentes (*.dwg*), através do comando *Wblock*, ou criá-los diretamente por meio deste comando.

Comando Block (Make/Create Block)

- Atalho: b;
- *Ribbon*: Na aba *Home*, painel *Block*;
- Botão: ;
- Utilidade: Criar blocos que serão utilizados no desenho atual.

Quando se ativa o comando *Block*, é aberta uma caixa de diálogo, *Block Definition*, que possui os seguintes parâmetros para definição:

- *Name*: Especificar o nome que será dado ao bloco;
- *Base Point*: É o ponto de base para inserção. É por meio deste ponto que, quando inserido, o bloco será fixado no desenho. Clicando-se no botão *Pick Point*, a janela *Block Definition* desaparece e é possível escolher o ponto diretamente na tela;
- *Objects*: Basta clicar no botão *Select Objects* e selecionar os objetos que farão parte do bloco; Aperta-se *Enter* para finalizar. As opções *Retain*, *Convert to Block* e *Delete*, controlam o que será feito com as entidades originais: serão mantidas no desenho, convertidas em bloco, ou apagadas, respectivamente.

A opção *Specify On-screen* faz com que o Ponto Base e os Objetos sejam solicitados apenas depois de se clicar em *OK*.

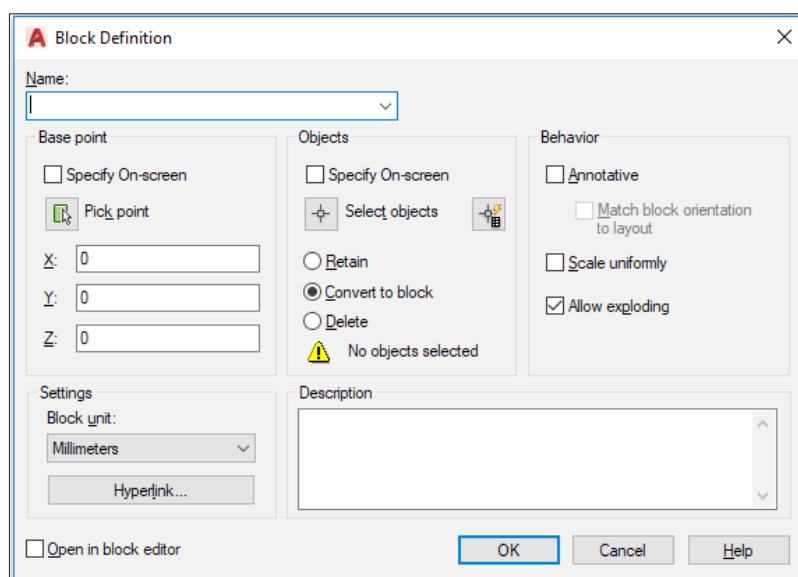


Figura 56 - Janela de criação de blocos

Comando WBlock (Write Block)

- Atalho: w;
- Ribbon: Não consta;
- Botão: Não consta;
- Utilidade: Criar e/ou exportar blocos para serem utilizados em outros desenhos.

Semelhante ao comando *Make Block*, o *Write Block* também cria blocos, porém com a opção de exportá-los para um arquivo *.dwg* e utilizá-lo em outros desenhos. Na janela do comando *Write Block* existe a opção de exportar um bloco já criado (*Block*), o desenho inteiro (*Entire Drawing*) ou ainda, criar um novo bloco e exportá-lo (*Objects*). Existe ainda as mesmas opções de criação do comando *Block* e, no parâmetro *Destination*, o caminho destino onde o arquivo será salvo.

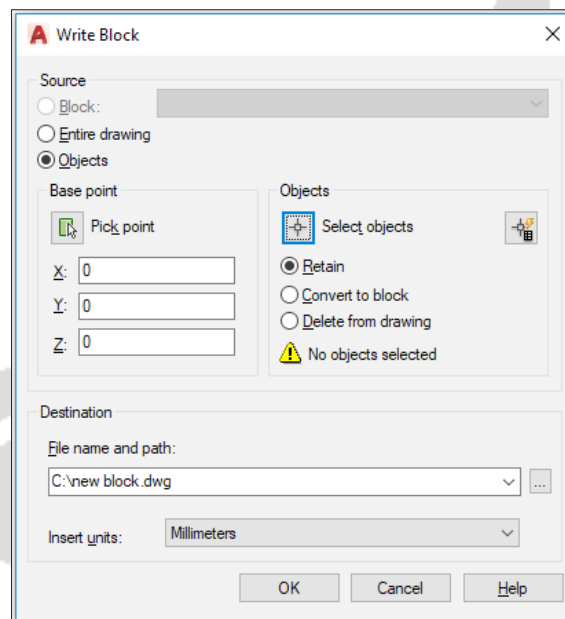


Figura 57 - Janela de exportação de blocos

Comando Insert (Insert Block)

- Atalho: i;
- Ribbon: Na aba Home, painel Block;
- Botão:
- Utilidade: Insere/Importa blocos previamente criados no desenho.

Após ter sido criado um bloco pelos comandos *Make Block* ou *Write Block*, pode-se inseri-lo no desenho através do comando *Insert Block*. Seleciona-se um bloco criado previamente no próprio desenho ou clica-se em *Browse* para pesquisar o arquivo *.dwg* de algum outro bloco.

Assim como no *Create Block*, as opções *Specify On-screen* oferecem a possibilidade de inserir seus respectivos parâmetros após se clicar em *Ok*. Além disso, existe a opção *Explode*, que quando marcada, faz com que o bloco seja inserido como objetos separados e não como uma entidade única, já que ele explode nas entidades em que foi desenhado.

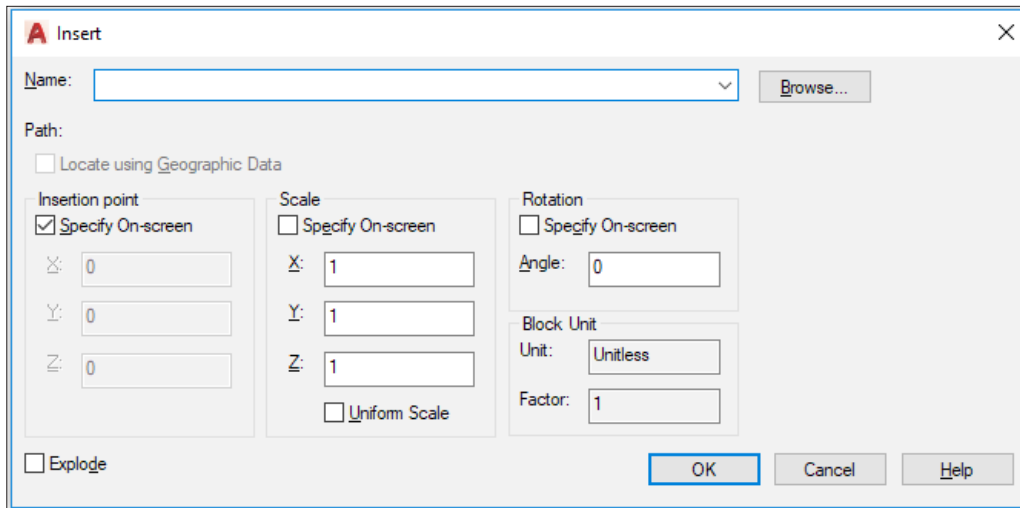


Figura 58 - Janela de inserção de blocos

• Dicas

Podemos “travar” um bloco, impedindo sua explosão, desmarcando a opção “allow exploding” no momento de sua criação por meio do comando Block .

Algumas vezes, ao trocar o bloco de Layer, a sua cor não é alterada para a da Layer atual. Isso pode ser resolvido seguindo os seguintes passos: Com o bloco selecionado, clica-se com o botão direito nele e seleciona-se a opção “Edit Block In-place”; clica-se em OK na janela que será aberta; Todos os outros objetos serão bloqueados para facilitar a edição do bloco; seleciona-se todo o bloco e muda-se ele para a Layer 0. Certifique-se que a cor do objeto (na aba Home, em Properties) está “ByLayer”. Para salvar as alterações, na aba “home”, caixa “Edit Reference” clica-se na opção “Save Changes”. Após a volta para o projeto, ao mudar a Layer do bloco, sua cor será alterada automaticamente.

8 Oitava Aula - Projeto

Aula reservada para produção do projeto final e esclarecimento de dúvidas.



9 Nona Aula

Na nona aula serão estudados comandos referentes às linhas de dimensões, também conhecidas como cotas.

No *AutoCAD* essas linhas são automatizadas e, ao serem inseridas em seu lugar com os atributos necessários, tornam-se entidades integradas ao desenho. As cotas acompanham modificações nas entidades às quais estão relacionadas e atualizam automaticamente seus valores e alinhamentos. É importante frisar que as linhas de cota funcionam como blocos, então, se forem explodidas, se separam em suas formas primárias e deixam de ser vinculadas às entidades.

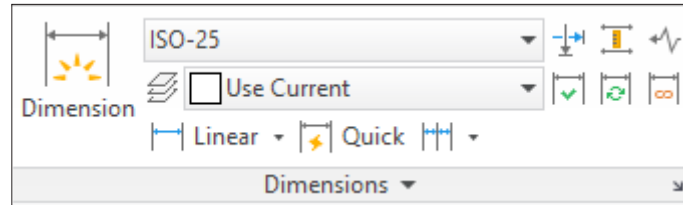



Figura 59 -Painel *Dimensions* na aba *Annotate*

9.1 Inserindo cotas

O *AutoCAD* oferece, basicamente, oito diferentes tipos de cotas ao usuário. São eles:

Comando *Dimlinear* (Cota Linear):

- Atalho: *dli*;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension* ou na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite inserir cotas lineares.

A cota linear sempre será alinhada com a direção dos eixos cartesianos. Ela expressará a dimensão em relação a X ou Y, não importando a inclinação do objeto. Para aplicá-la, definem-se os pontos inicial e final da linha de cota, a direção do eixo que ela deve estar e a sua posição, ou afastamento do objeto.

Para definir um afastamento exato da cota em relação ao objeto é necessário, após selecionar os pontos inicial e final, definir um sentido em relação à linha cotada e, então, a distância desejada, conforme exemplifica a Figura 60.

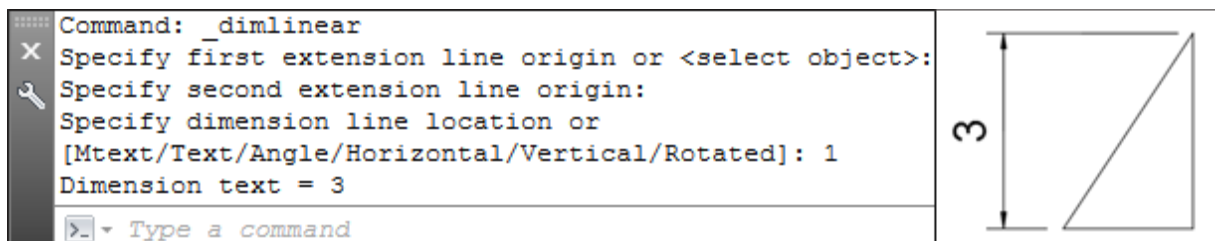




Figura 60 - Exemplo de uso da cota linear afastando-a 1 unidade à direita

Comando Dimaligned (Cota Alinhada):

- Atalho: dal;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension* ou na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite inserir cotas lineares alinhadas com os pontos de origem escolhidos.

A cota alinhada mostrará a menor distância entre dois pontos selecionados pelo usuário sendo, portanto, passível de ser colocada inclinada em relação aos eixos cartesianos, sem a necessidade de uma mudança de coordenadas. Proceda-se da mesma forma que o item anterior, sendo que o usuário definirá a posição dela acima ou abaixo do objeto, a uma distância informada.

Comando Dimangular (Cota Angular):

- Atalho: dan;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension* ou na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite inserir a medida do ângulo entre objetos selecionados ou 3 pontos.


A linha de dimensão angular mostrará a medida de um ângulo entre duas linhas de vértice comum ou um arco. O usuário deve selecionar o objeto a ser cotado, no caso de linhas, selecionar as duas consecutivamente. Depois, deve-se definir o local onde será inserida a linha de cota. Vale lembrar que o programa oferece ao usuário a opção de inserção considerando o prolongamento das linhas, cotando o ângulo principal, seu suplementar ou oposto. Basta apenas o usuário definir com o *mouse* o local de inserção da linha de cota.

Comandos Dimdiameter e Dimradius (Cota Diametral e Radial):

- Atalho: ddi e dra;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension* ou na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite inserir o valor do raio ou do diâmetro de círculos e arcos.

O diferencial dessas cotas é que elas adicionam um símbolo em frente ao valor medido, Φ para diâmetro e R para raio. Elas funcionam da mesma maneira, sendo necessário informar o objeto a ser cotado e a posição da linha de cota, dentro ou fora da circunferência, por exemplo.


Comandos Dimcontinue (Cota contínua):

- Atalho: dco;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite inserir cotas continuamente sem sair do comando.

A cota contínua faz com que automaticamente inicie uma nova linha de cota adjacente a outra cota. Isso facilita o trabalho quando se deseja fazer várias cotas em uma mesma direção. Por padrão, ela

continuará a partir da última linha de cota desenhada. Ativando o comando e teclando “s”, o programa pede que se selecione a linha de extensão a continuar. A cota contínua somente encerrará quando fechado o comando pelo usuário. Essa cota é muito utilizada durante a produção de um projeto.

Comandos Dimbaseline (Cota com base fixa):

- Atalho: dba;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension*;
- Botão:  (junto com a cota contínua);
- Utilidade: Permite inserir cotas contínuas sempre referenciadas a uma linha inicial.

A *Baseline Dimension* referencia o início da cota de base sempre à mesma linha da cota anterior. O espaçamento entre as cotas será o valor especificado na configuração *Baseline Spacing* do estilo de cota que estiver sendo utilizado, que será visto logo adiante.

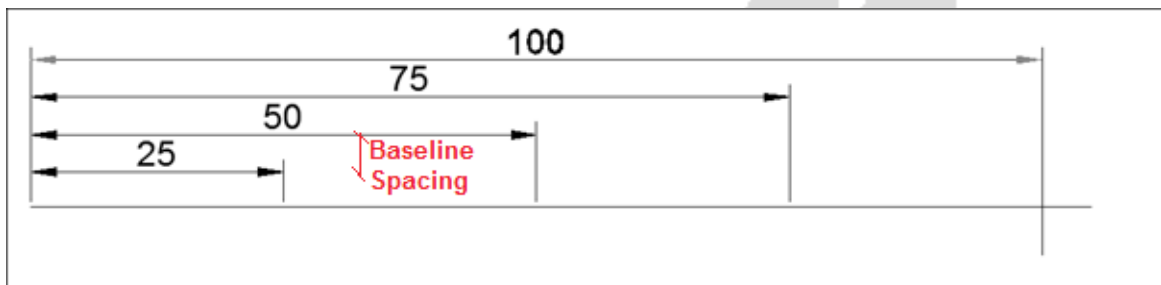



Figura 61 - Exemplo de uso da cota *Baseline Dimension*

Comandos Dimordinate (Abcissa e Ordenada):

- Atalho: dor;
- *Ribbon*: Na aba *Annotate*, painel *Dimension* ou na aba *Home*, painel *Annotation*;
- Botão: ;
- Utilidade: Insere no desenho o valor correspondente à coordenada absoluta do ponto, conforme a direção estipulada pelo cursor do *mouse* (vertical ou horizontal).

9.2 Formatando as cotas

Muito provavelmente ao inserir uma cota o usuário irá se deparar com tamanhos absurdos ou formas incoerentes das linhas da cota inserida. Não há problema com a cota, apenas os tamanhos de seus elementos podem estar configurados de maneira a destoar da escala do desenho. Embora essas configurações sejam pessoais, cabe ao desenhista colocá-las em tamanho compatível com o resto do desenho.

O comando que acessa o menu de configurações das cotas (*Dimension Style Manager*) é o *Dimstyle* (atalho d), também encontrado na aba *Annotate*, painel *Dimensions*, clicando-se na seta abaixo e à direita do painel. Após abrir o comando, clica-se no botão *Modify*, que permite alterar as configurações de um determinado estilo de cota.

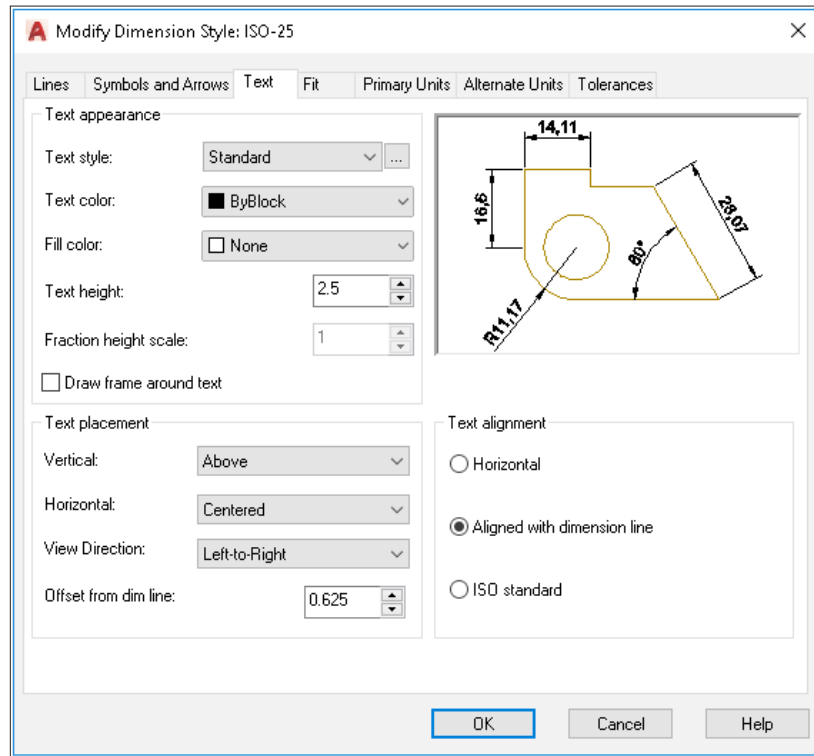


Figura 62 - Gerenciador dos estilos de cota, após entrar na opção *Modify*.

• Dica

O AutoCAD permite criar diversos estilos de cota por meio do Dimension Style Manager. O programa já vem com alguns estilos pré-definidos, cabendo ao usuário modificá-lo ou criar um novo, de acordo com as suas preferências. Diferentes estilos de cota são muito importantes quando se trabalha com desenhos em diferentes escalas em um mesmo projeto.

As principais configurações que podem ser modificadas no *Dimension Style Manager* estão mostradas na Figura 63.

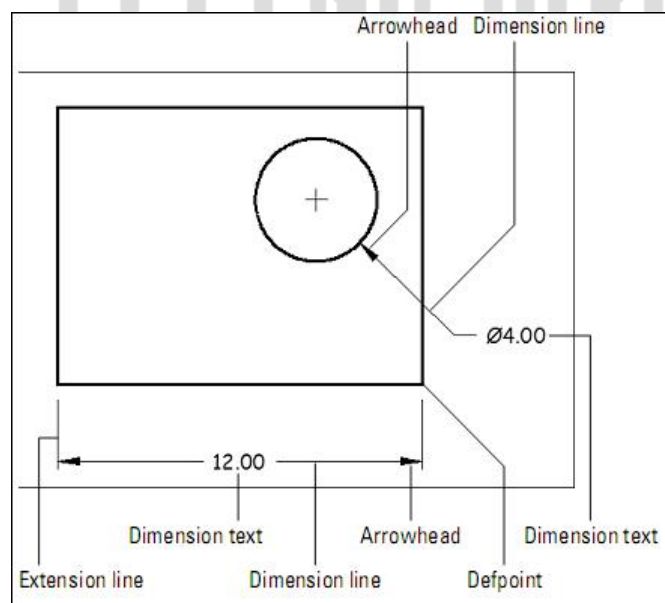


Figura 63 - Elementos das cotas

9.2.1 Aba Lines

Nessa aba podem ser modificados os parâmetros das linhas de cota (*Dimension line* e *Extension line*, vide Figura 63).

- *Dimension Lines*:

- *Color, Linetype* e *Lineweight*: Modificam os parâmetros correspondentes à cor, ao tipo e à espessura das linhas. Recomenda-se deixá-las atreladas ao bloco no qual a linha de cota é inserida (opção *By Block*);

- *Baseline Spacing*: Especifica o espaçamento entre as linhas de cota para o caso do uso de cota com base fixa;

- *Supress*: Suprime o lado direito ou esquerdo da linha de cota.

- *Extension Lines*:

- *Color, Linetype* e *Lineweight*: Funcionam de maneira semelhante ao especificado anteriormente;

- *Extend Beyond Dimension Lines*: Especifica o quanto a linha na lateral da cota ultrapassará a linha de cota onde está o valor;

- *Offset From Origin*: Especifica a distância do ponto escolhido para a colocação da cota ao início da linha de extensão.

9.2.2 Aba Symbols and Arrows

Nesta aba podem ser modificados os parâmetros dos símbolos e setas.

- *Arrowheads*:

- *1st, 2nd*: Especifica o tipo de seta a ser colocado nos limites da linha de cota;

- *Leader*: Especifica o tipo de seta a ser colocado nos indicadores (comando *Leader*);

- *Arrow Size*: Especifica o tamanho das setas.

9.2.3 Aba Text

- *Text Appearance*:

- *Text Style*: Define o estilo de texto adotado para as cotas, de acordo com o determinado na formatação de texto;

- *Text Color*: Define a cor do texto, semelhante ao definido para as linhas de cota;

- *Text Height*: Define o tamanho do texto.

- *Text Placement*:

- *Vertical*: Posição vertical em relação à linha de cota (centralizado, acima, fora, etc.);

- *Horizontal*: Posição horizontal em relação à linha de cota;

- *Offset From Dimension Line*: Distância entre o texto e a linha de cota.

- *Text Alignment*:

Especifica opções de alinhamento dos textos das linhas de cota.

9.2.4 Aba Fit

O menu *Fit*, de modo geral, mostra configurações de prioridade para o posicionamento de textos e setas, bem como colocação dos textos e utilização de uma escala multiplicadora do valor indicado nas linhas de cota (útil no caso de alguma configuração diferente de escala).

9.2.5 Aba Primary Units

O menu *Primary Units* configura o modo de exibição dos valores da linha de cota nos seus seguintes atributos:

- *Linear Dimensions*:
 - *Unit Format*: Formato do número, em modo decimal, científico, fracionário, entre outros;
 - *Precision*: Número de casas decimais apresentadas.
 - *Decimal Separator*: Caractere separador entre inteiro e decimal;
 - *Round Off*: Regra de arredondamento, se diferente do padrão;
 - *Prefix* e *Suffix*: Colocação de um prefixo ou sufixo às medidas.
- *Measurement Scale*: Define um multiplicador para as medidas;
- *Zero Supression*: Suprime os zeros (à esquerda ou à direita) dos números inteiros;
- *Angular Dimensions*: As mesmas opções acima, mas aplicado às cotas angulares.

9.2.6 Aba Alternate Units

O menu *Alternate Units* permite que uma medida alternativa seja exibida com a principal, por exemplo, caso se queira cotar ao mesmo tempo em metros e polegadas. Seus comandos são idênticos ao menu *Primary Units*, porém no campo *Multiplier for All Units* deve ser inserido o fator de conversão para a unidade secundária.

9.2.7 Aba Tolerances

O menu *Tolerances* oferece a possibilidade de exibir tolerâncias de cotas, numa faixa definida pelo usuário. Como isto é mais usado em desenhos mecânicos, então não será abordado com maiores detalhes.

10 Décima Aula

Na décima aula será mostrado como preparar o desenho para a impressão.

10.1 Montagem da Prancha

Como mostrado na primeira aula, o AutoCAD trabalha com dois ambientes diferentes e independentes. O *Model*, onde está o desenho em escala real e unidades arbitrárias, e o *Layout (Paper Space)*, onde se passa a ter uma escala e as unidades são definidas, por padrão, em milímetros, já pensando em termos de impressão.

Inicialmente, muda-se de ambiente de trabalho clicando com o *mouse* em uma das abas "*Layout*" logo abaixo do *Model Space*. A projeção do papel, representada por um espaço branco na tela, deverá ser esquecida momentaneamente.

10.1.1 Folha, Margens e Selos

A primeira etapa consiste em desenhar um retângulo que representará a folha que será plotada. O tamanho da folha será escolhido em função da complexidade do desenho: deve ser o menor tamanho que possibilite uma agradável visualização de todos os elementos.


Desenha-se o retângulo e as margens da prancha, fora da projeção do papel, conforme o padrão de folhas da tabela abaixo. As unidades deverão ser expressas em milímetros. As margens para todas as folhas seguem o padrão de: 25mm à esquerda e 7mm nas outras bordas.

Tipo	Largura (mm)	Altura (mm)
A0	1189	841
A1	841	594
A2	594	420
A3	420	297
A4	297	210

Figura 64 - Margens das folhas padrão

Também se desenha no *Paper Space* o selo, legendas e tabelas referentes ao projeto. É importante desenhar no *Paper Space* esses elementos, pois muitas vezes se utiliza diferentes tamanhos de folhas em diferentes escalas, e dessa forma eles ficam livres de alteração de tamanho. O selo tem a largura de 178mm, a partir da margem direita, de forma que quando a folha for dobrada para o tamanho A4, o selo ficará totalmente visível; a altura pode variar, de forma a conter todas as informações.

10.1.2 Criando Viewports

- Atalho: viewports;
- *Ribbon*: Na aba *Layout*, painel *Layout Viewports*;
- Botão: ;
- Utilidade: Auxilia na edição do *Paper Space* para a plotagem do desenho.

Uma *Viewport* é uma janela que abre uma imagem para o *Model* e insere o desenho na folha. Abre-se a *Viewport* como se fosse um retângulo e então aparecerá a imagem de todo o desenho. Ao dar um clique duplo dentro do retângulo que constitui a *Viewport*, é possível ajustar a posição, zoom e aparência do desenho que será plotado. Para "sair" da *Viewport* basta clicar duas vezes em outro lugar da tela ou usar o comando "ps".

• Dica

Crie tantas Viewports quanto for necessário para inserir todos os elementos do seu desenho na prancha; como por exemplo planta baixa, planta de locação, planta de implantação, cortes.

10.1.3 Definindo a Escala

Para obtermos a escala desejada para a impressão utilizaremos o comando *Zoom* com a opção *Scale* da seguinte forma:

- Com a *Viewport* ativada, clicando duas vezes dentro, iniciamos o comando *Zoom* (atalho: z);
- Escolhemos a opção *Scale* (atalho: sc);
- Para definir a escala utiliza-se o formato **a/bXP** onde:
 - **a**: Fator de conversão de milímetros para a escala usada no *Model*;
 - **b**: Fator da escala desejada;
 - **XP**: Indicação de que a escala é em relação ao *Paper Space* (padrão do *AutoCAD* que sempre será utilizado). Importante para garantir que a escala não fique distorcida.

Por exemplo, se o desenho foi feito em metros e deseja-se colocá-lo em uma escala 1:100, utiliza-se a escala 1000/100XP. Caso ele esteja desenhado em centímetros, utilizaremos a escala 10/100XP.

10.2 Configurando a Impressão

- Atalho: plot;
- *Ribbon*: Na aba *Output*, painel *Plot*;
- Botão: ;
- Utilidade: Permite imprimir ou criar arquivos para impressão.

Após a montagem da prancha deve-se configurar a impressão. Para iniciar a configuração, ativa-se o comando no *ribbon* ou digitando o comando *Plot*. Também é possível clicar com o botão direito do mouse na aba *Paper Space* ativa, sobre a palavra *Layout*.

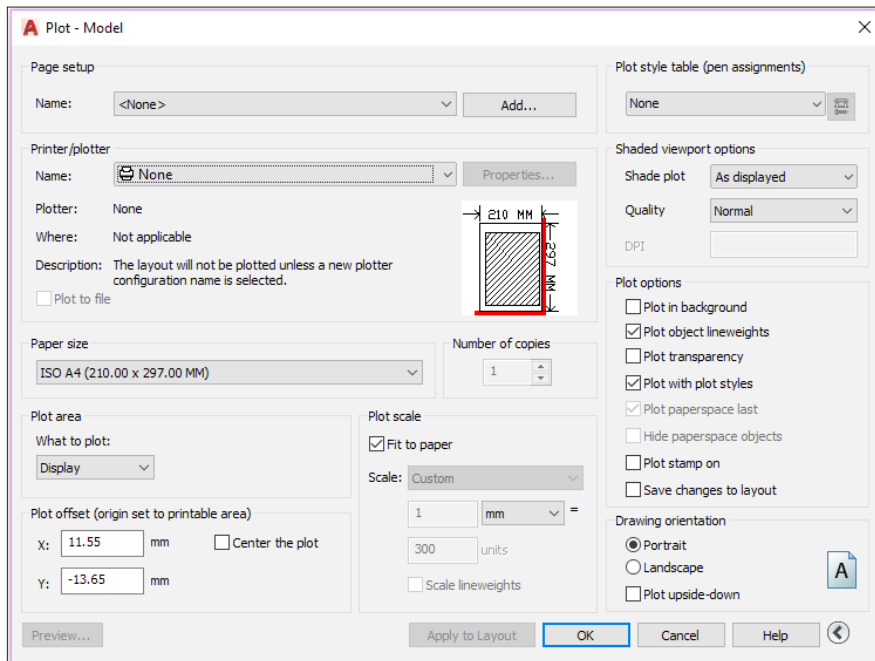


Figura 65 - Janela de impressão

10.2.1 Criando arquivos PDF

Geralmente, trabalhos feitos no AutoCAD são impressos em formatos maiores que A4. Assim, a grande maioria dos usuários recorre aos serviços de impressão de uma gráfica. Mesmo que se opte por uma impressora local, é recomendado criar um arquivo PDF antes da impressão, afim de evitar erros e impressões desnecessárias. No arquivo PDF podemos visualizar exatamente o que será impresso, verificando se a espessura das linhas ficou adequada, se todos os textos estão legíveis e qualquer outra coisa que possa sair errada. Para gerar arquivos PDF é necessário simular a impressão usando a impressora pré-definida pelo AutoCAD chamada *DWG To PDF*, que deve ser escolhida na área *Printer/plotter* opção *Name*.

10.2.2 Tamanho da folha

Após a etapa da definição da impressora, deve-se continuar ajustando as configurações de impressão. Seleciona-se o tamanho do papel, equivalente ao desejado na opção *Paper Size*. As folhas padrões já vêm com margens, o que pode deslocar o desenho. Para criar uma nova folha sem margens, deve-se proceder da seguinte maneira: Ativa-se o comando *Plot*, seleciona-se a impressora a ser utilizada, clica-se em *Properties*, *Custom Paper Sizes* e em *Add*. Basta, portanto, definir uma folha com as dimensões desejadas e com todas as margens iguais a zero. Clica-se em concluir. Depois, seleciona-se a folha recém-criada em *Paper Size*.

10.2.3 Seleção para impressão

Para escolher a imagem que deve ser plotada, seleciona-se a opção *Window* em *Plot Area*, *What to plot* e clica-se em *Window*. Abre-se um retângulo selecionando as margens da prancha de fora a fora. Ajusta-se a escala em 1:1, pois ao imprimir a partir do *Paper Space* os objetos já estarão em escala real, em milímetros. Para esta etapa ocorrer com sucesso, o tamanho da prancha criada no *Paper Space* deve ser igual ao da folha selecionada para impressão. Finalmente, escolhe-se a centralização da plotagem. Agora, procede-se com as configurações finais da impressão, configurando as espessuras das linhas. Existem duas formas de fazer isso: na sessão *Plot style table*, configurando as penas de impressão ou configurando as layers no *Model Space*.

10.2.4 Plot Styles (Penas)

Na aula sobre *Layers*, comentou-se que era interessante utilizar uma cor para cada *layer* de objetos semelhantes, pois facilitaria a impressão. Isso acontece para que a espessura e a cor das linhas na impressão sejam definidas a partir das cores das *Layers*. O conjunto de relações Cor/Configuração de Impressão se chama *Plot Style*, ou *Penas*, como é mais conhecida.

Para isso, deve-se selecionar “New...” em *Plot Style Table* na janela de impressão. Segue-se um passo a passo selecionando *Start from scratch* na primeira janela e define-se um nome para a pena na segunda, prosseguindo então sem alterar nada até concluir. Agora podemos clicar no botão ao lado da caixa de seleção de penas para começar a editá-las.

À esquerda tem-se a paleta de 255 cores que o *AutoCAD* utiliza para desenhos e, à direita da janela, existem as opções de configurações que podem ser associadas a cada cor. Há várias opções de configuração, mas trabalha-se basicamente com definição de cores (*Color*) e espessuras (*Lineweight*). Para cada cor utilizada no projeto deve-se atribuir as características desejadas. Ao terminar, clica-se na opção *Save and Close*. Agora pode-se clicar em *Preview*, para verificar a aparência final do desenho e em *Ok* para começar a impressão ou conversão para PDF.

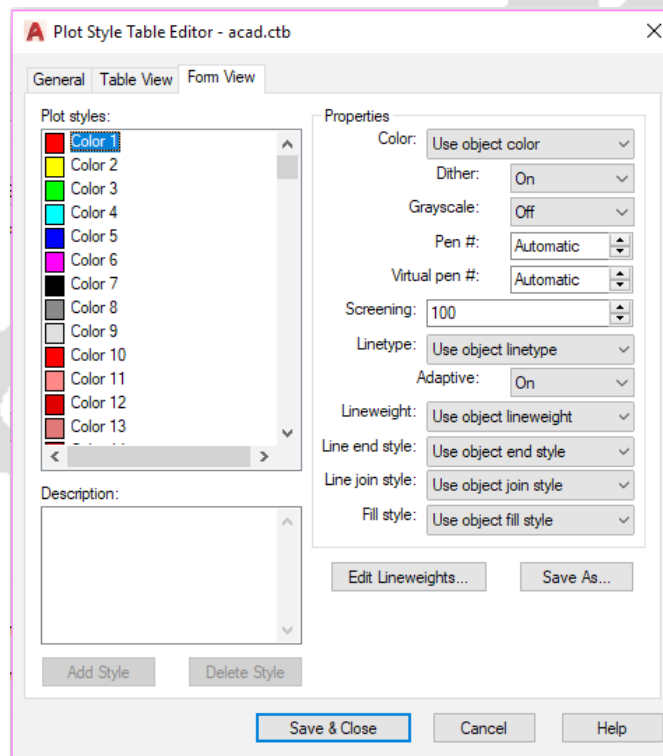


Figura 66 - Janela de edição de *Plot Styles* (Penas)

A espessura recomendada para cada item do projeto depende da escala em que o projeto será plotado, do tipo de projeto (arquitetônico, hidrossanitário, etc), devendo ser, muitas vezes, estimada e analisada no arquivo PDF. Para o projeto final deste curso, disponibilizaremos uma recomendação de penas para cada item do projeto (paredes, esquadrias, mobília, hachuras, etc), que são condizentes com a escala de plotagem utilizada (1:75).

Sugestão para espessura das linhas	
Elemento	Lineweight (mm)
Paredes	0,400
Esquadrias	0,150
Móveis	0,100
Textos	0,200
Cotas	0,050
Hachuras	0,050
Margens	0,300
Viewport	Não plotar

Tabela 1 - Sugestão de espessura de linhas

Obs.: A espessura da linha na plotagem é definida pela cor e não pela *layer*. Em alguns casos pode-se ter elementos com cores diferentes na mesma *layer*.

10.2.5 Configurando Layers no Layout

É possível também configurar as *layers* diretamente no *Layers Properties Manager* alterando-as no *Paper Space*. Essas alterações incluem espessura, estilo de linha e cor e serão feitas dependendo da *layer* escolhida e não de sua cor.

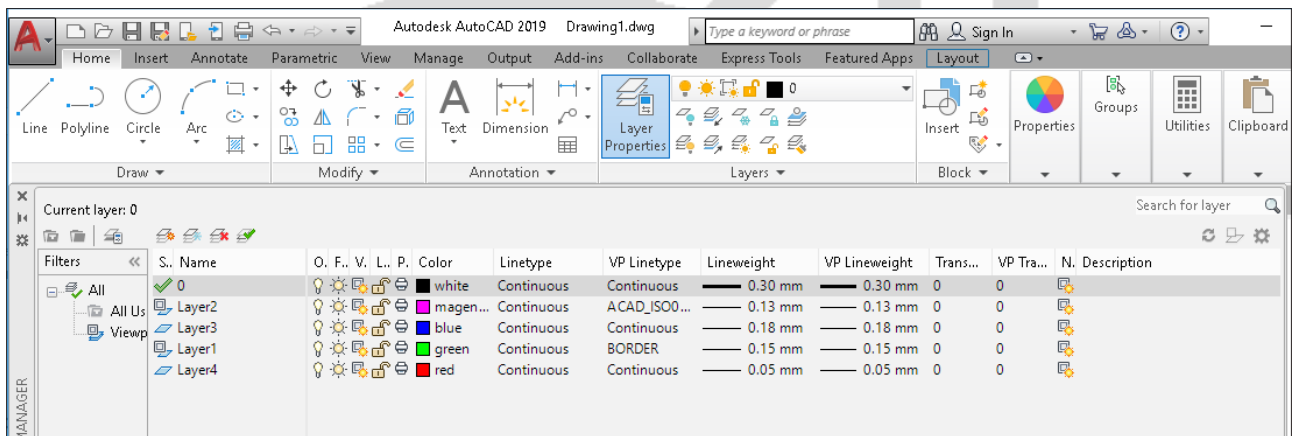


Figura 67 - Caixa de comando de *Layers* no *Paper Space*

No *Paper Space*, entra-se na *viewport* na qual se deseja alterar as configurações da *layer*. Ao abrir o *Layers Properties Manager*, tem-se as configurações do *Model Space* (esquerda) e as do *Paper Space* (direita), que aparecerão na de impressão. Se as configurações do *Paper Space* não aparecerem, deve-se “esticar” a caixa, pois elas podem estar “escondidas”. As cores, espessuras e estilos podem ser modificados separadamente nos dois espaços, permitindo que o usuário tenha mais liberdade e clareza para modificar *Layers* e identificar erros.

10.3 Problemas de configuração dos textos do projeto

Algumas vezes durante a plotagem, quando um arquivo PDF é gerado, o AutoCAD não reconhece a letra utilizada no projeto. Então, aparecem pontos ao invés de textos no PDF. Para que isso não aconteça deve-se mudar a seguinte configuração:

Na aba *Layout*, abre-se a janela de configuração da plotagem pelo comando *Plot*. Após escolher a impressora *DWG to PDF*, clica-se no botão *Properties*. Então escolhe-se a opção *Custom Properties* e clica-se no botão *Custom Properties* que aparecerá abaixo. Outra janela abrirá, deve-se escolher agora a opção *Capture fonts used in the drawing*.

Dessa forma, o texto aparecerá corretamente no PDF independentemente da fonte de letra utilizada no projeto em DWG.

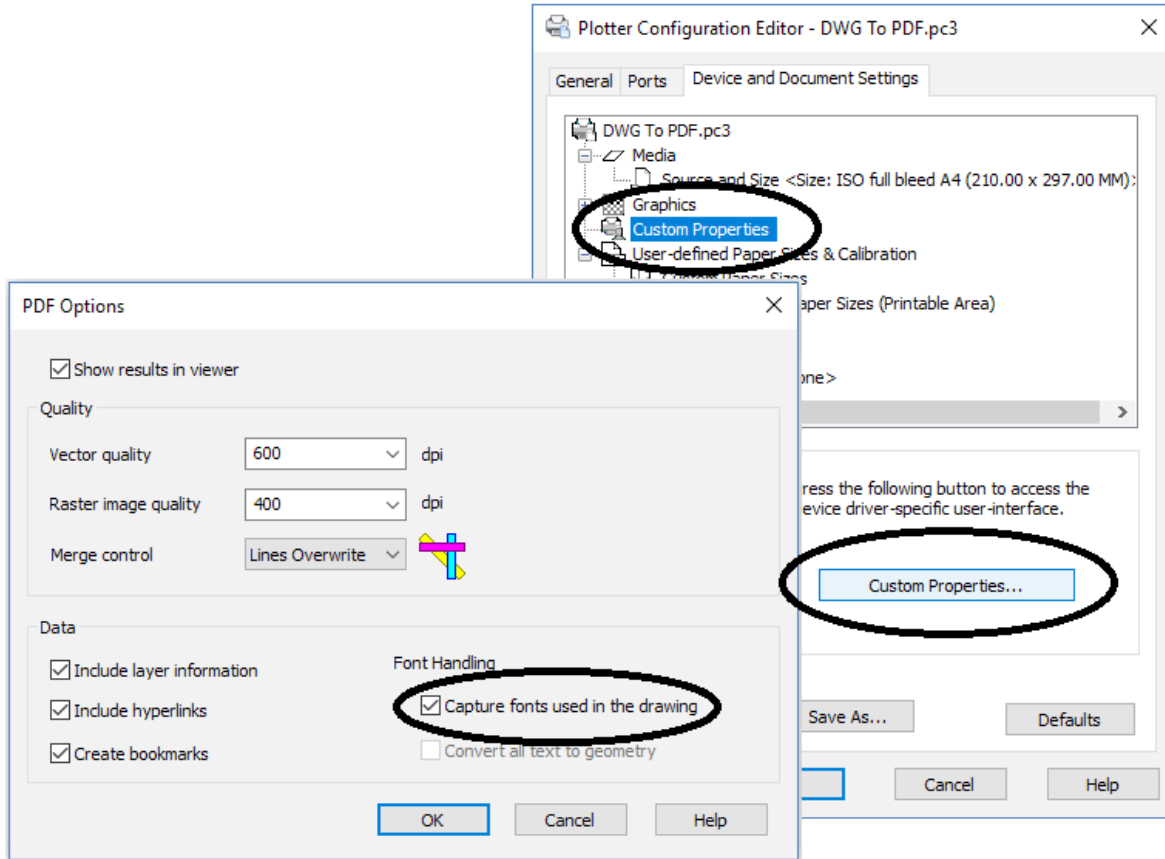


Figura 68 - Janelas de configuração de textos

PET ENG. CIVIL
UFSC

11 Décima Primeira Aula - Projeto

Aula reservada para produção do projeto final e esclarecimento de dúvidas.



Anexos

Plano de Ensino

Durante o semestre letivo 2019/1, o curso básico de *software* AutoCAD 2D 2019 será ministrado às terças e quintas-feiras, das 18h30 às 20h10.

Ementa do curso

Informações e conceitos gerais do programa, comandos de construção, visualização, seleção, precisão, edição, cotas, organização por *layers*, montagem de prancha e plotagem.

Aula	Conteúdo
1	Introdução, Ferramentas de Visualização, de Seleção e de Construção;
2	Ferramentas de Construção e de Precisão;
3	Continuação de comandos de construção, Ferramentas de Edição;
4	Comandos de averiguação, Continuação de Ferramentas de Edição;
5	Continuação de Ferramentas de Edição;
6	<i>Layers</i> e Tabelas;
7	Textos e Blocos;
8	Projeto Final
9	Cotas;
10	Plotagem;
11	Projeto Final;
12	Projeto Final e <i>Confraternização</i> ;
13	Defesa do Projeto final.

Frequência

É obrigatória a presença na primeira aula, a falta implicará no cancelamento da matrícula. O aluno deverá obter presença de 75% nas aulas, obrigatoriamente.

Carga Horária

O curso possui a duração de 26 (vinte e seis) horas-aula.

Projeto Final

O Projeto deverá conter a digitalização da Planta proposta em três arquivos e uma prancha impressa:

- Arquivo digital (formato .dwg);
- Arquivo de penas (formato .ctb);
- Arquivo digital em tamanho A3 (formato .pdf);
- Plotagem em tamanho A3.

Os professores analisarão a apresentação gráfica da plotagem e organização do desenho digital, com atenção especial para:

- Sobreposição de linhas;
- Organização dos elementos do desenho em *layers*;
- Quadro de esquadrias condizente com o projeto;
- Identificação/numeração de esquadrias;
- Identificação dos ambientes e respectivas áreas;
- Humanização (layout dos ambientes);
- Hachuras;
- Apresentação gráfica e eficiência das Cotas;
- Folha e selo;
- Escalas do desenho (planta 1:75 e localização 1:100);
- Espessuras das linhas (arquivo de penas).

Pré-Defesa

Nesta etapa o aluno deverá apresentar a digitalização da planta proposta e o projeto plotado:

- Arquivo digital (formato .dwg);
- Arquivo de penas (formato .ctb);
- Plotagem em tamanho A3.

A plotagem servirá para os professores marcarem as devidas correções no papel.

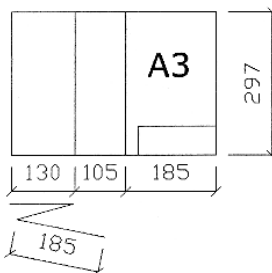
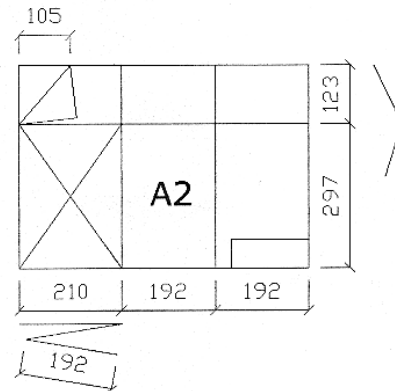
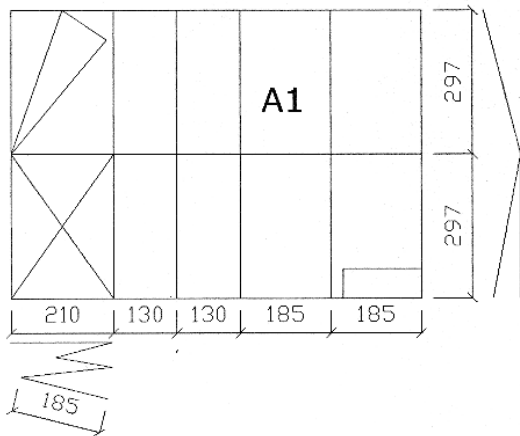
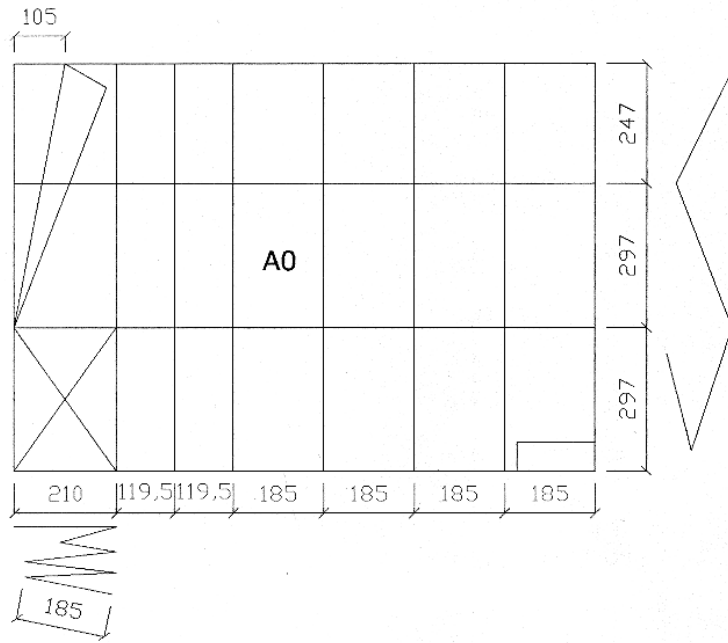
Defesa

Após a pré-defesa do projeto, o aluno deverá entregar o trabalho com todas as correções necessárias vistas na pré-defesa. Deverão ser entregues o arquivo digital e o de penas, além da impressão em folha A3.

Certificado

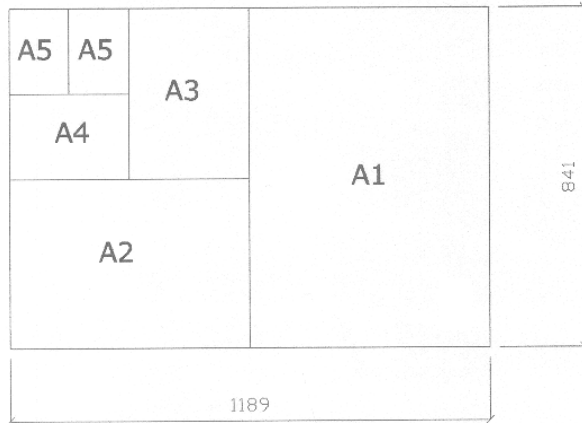
O certificado será enviado aos alunos que obtiverem frequência suficiente e entregarem o projeto final de acordo com os critérios propostos.

Dobragem de folhas - NBR 13142/99

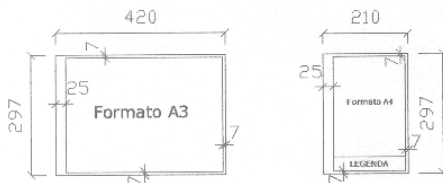


- No dobramento de folhas, o formato final deve ser o A4.
- Na folha dobrada, deve ficar visível a legenda.
- Para não perfurar a parte superior, nos formatos A2, A1, A0, etc, faz-se uma dobra triangular para dentro a partir de C.
- Os formatos devem ser dobrados primeiramente no comprimento e posteriormente na largura.

Tamanho de folhas e margens - NBR 10068/87


























Formato	Dimensões	Marg.
A0	841 X 1189	A0
A1	594 X 841	A0
A2	420 X 594	A0
A3	297 X 420	A0
A4	210 X 297	A0
TODOS	MARGEM ESQ. = 25	


















- LEGENDA** - A legenda deve ficar no canto inferior direito nos formatos A3, A2, A1, A0, ou ao longo da largura da folha de desenho no formato A4.
- LEGENDAS INDUSTRIAIS** - As legendas nos desenhos industriais variam de acordo com as necessidades internas de cada empresa, mas devem conter, obrigatoriamente:
- 1 - Nome da repartição, firma ou empresa;
 - 2 - Título do desenho;
 - 3 - Escala;
 - 4 - Número do desenho;
 - 5 - Datas e assinaturas dos responsáveis pela execução, verificação e aprovação;
 - 6 - Número da peça, quantidade, denominação, material e dimensões em bruto.

PET ENG. CIVIL
UFSC











Bofão	Atalho	Comando	Utilidade	Página
	CTRL+9	Caixa de comando	Ativar ou desativar a Caixa de comando.	5
	Z	Zoom	Permite o aumento ou diminuição da visualização do desenho.	7
	P	Pan	Move a área gráfica em qualquer direção.	8
	navswheel	Navigation Wheel	Funções de Zoom, Pan, e outras.	8
	PO	Point (Ponto)	Desenhar pontos.	11
	L	Line (Linha)	Desenhar linhas.	13
	REC	Rectangle (Retângulo)	Desenhar retângulos.	14
	C	Circle (Círculo)	Desenhar círculos.	15
	A	Arc (Arco)	Desenhar arcos.	21
	POL	Polygon (Polígono)	Desenhar polígonos.	22
	XL e RAY	Xline e Ray	Criar linhas infinitas em um ou dois sentidos.	23
	SPL	Spline	Criar curvas Beta-splines sobre pontos dados.	23
	PL	Polyline	Criar entidades formadas por vários segmentos.	24
	E	Erase	Elimina elementos selecionados.	25
	M	Move	Move um ou mais elementos.	26
	CO	Copy	Copia um ou mais elementos.	26
	RO	Rotate	Rotaciona um ou mais elementos.	26
	MI	Mirror	Permite espelhar uma ou mais entidades ao longo de um eixo definido pelo usuário.	27
	DI	Dist	Mede a distância entre dois pontos selecionados.	28
	AA	Area	Informa a área e o perímetro correspondente a um polígono selecionado pelo operador indicando seus vértices.	28
	massprop	Mass Properties	É utilizado para conhecer várias características de forma de uma área fechada (Region).	28

Botão	Atalho	Comando	Utilidade	Página
	O	Offset	Permite fazer cópias idênticas e paralelas a uma entidade previamente selecionada.	29
	TR	Trim	Permite cortar uma ou mais entidades que se interceptam com outras.	29
	EX	Extend	Permite estender entidades até um limite previamente estabelecido.	30
	F	Fillet	Permite fazer concordâncias entre dois elementos através de uma curva ou duas retas.	31
	CHA	Chanfer	Permite fazer concordâncias entre dois elementos através de um chanfro ("Dobra").	32
	BLE	Blend Curves	Permite unir com uma Spline duas linhas ou curvas.	32
	DIV	Divide	Permite dividir uma entidade em vários segmentos de mesma dimensão.	33
	ME	Measure	Permite dividir uma entidade em vários segmentos de dimensões definidas.	33
	PE	PEdit	Permite editar polilinhas previamente criadas ou ainda criar novas a partir de outras entidades.	34
	X	Explode	Retira o vínculo entre entidades que formam um único objeto.	34
	SC	Scale	Permite escalonar entidades a partir de um ponto de referência.	35
	AL	Align	Permite alinhar objetos a outros elementos ou alinhamentos.	35
	S	Stretch	Permite distorcer objetos a partir de uma janela de seleção.	36
	BO	Boundary	Permite criar uma polilinha ou região sobre entidades já existentes.	36
	H	Hatch	Permite desenhar hachuras em uma região.	37
	LA	Layer	Permite estruturar e organizar o desenho através de camadas (Layers).	39

Botão	Atalho	Comando	Utilidade	Página
	MA	Match Properties	Copia as propriedades (layer, cor, fonte, escala) entre objetos.	41
	TB	Tabela	Permite a criação de tabelas no AutoCAD ou importação de planilhas do Excel.	41
	ST	Style (Text Style)	Cria e altera estilos de textos a serem usados no desenho.	42
	DT	Text (Single Line Text)	Cria linhas de texto simples.	43
	T	MText (Multiline Text)	Cria textos em parágrafos.	44
	B	Block (Make/Create Block)	Cria blocos que serão utilizados no desenho atual.	45
	W	WBlock (Write Block)	Cria e/ou exporta blocos para serem utilizados em outros desenhos.	46
	i	Insert (Insert Block)	Inserre/Importa blocos previamente criados no desenho.	46
	DLI	Dimlinear (Cota linear)	Permite inserir cotas lineares.	49
	DAL	Dimaligned (Cota Alinhada)	Permite inserir cotas lineares alinhadas com os pontos de origem escolhidos.	50
	DAN	Dimangular (Cota Angular)	Permite inserir a medida do ângulo entre objetos selecionados ou 3 pontos.	50
	DDI e DRA	Dimdiameter e Dimradius	Permite inserir o valor do raio ou do diâmetro de círculos e arcos.	50
	DCO	Dimcontinue (Cota contínua)	Permite inserir cotas continuamente sem sair do comando.	50
	DBA	Dimbaseline (Cota com base fixa)	Permite inserir cotas contínuas sempre referenciadas a uma linha inicial.	51
	DOR	Dimordinate (Abcissa e Ordenada)	Inserre no desenho o valor correspondente à coordenada absoluta do ponto, conforme a direção estipulada pelo cursor do mouse (vertical ou horizontal).	51
	VIEWPORTS	Viewports	Auxilia na edição do Paper Space para a plotagem do desenho.	55
	PLOT	Plot	Permite imprimir ou criar arquivos para impressão.	56

Ferramentas de Precisão (Ferramentas na Barra de Status)



Botão	Atalho	Ferramenta	Utilidade
		Customization	Auxilia na customização da Barra de Status, permitindo escolher os botões que aparecerão nela.
	F9	Snap Mode	Interfere no movimento do cursor na tela, fazendo com que ele se movimente somente em “passos”, e não mais livremente pelo Model Space.
	F7	Grid Mode	É uma grade similar a um papel milimetrado que irá preencher todo o Model Space (e o Paper, se desejado) quando acionada.
	F8	Ortho Mode	Faz com que o segundo ponto solicitado por algum comando seja sempre ortogonal aos eixos de coordenadas.
	F10	Polar Tracking	Define alinhamentos temporários determinados por ângulos selecionados pelo usuário na Barra de Status.
	F3	Object Snap	Cada entidade geométrica possui alguns pontos notáveis, como mediana, perpendicular, tangente, centro, etc. A ferramenta Object Snap faz com que o programa “rastreie” automaticamente esses pontos e os mostre ao usuário através de um pequeno símbolo, que, mesmo que o cursor não esteja exatamente em cima, será o próximo ponto ao clicarmos no mouse.
	F11	Object Snap Tracking	Define alinhamentos imaginários utilizando pontos notáveis determinados no Object Snap e os eixos do sistema de coordenadas.
		Dynamic Input	Mostra caixas e menus próximos ao cursor que auxiliam na execução dos comandos. interfere no funcionamento de alguns comandos, fazendo com que as coordenadas se tornem relativas após a inserção do primeiro ponto sem a necessidade do @.
		Selection Cycling	Exibe um símbolo de superposição ao posicionar o cursor sobre elementos que estejam sobrepostos e, ao clicar, possibilita escolher qual dos elementos deseja-se selecionar.
		Isolate/Hide Objects	Congelar objetos, de forma que eles não apareçam mais na tela, não podendo ser modificados. No comando Isolate, o objeto selecionado será mantido na tela enquanto todos os outros serão congelados. No comando Hideobjects acontece o contrário, a entidade selecionada será congelada enquanto as outras permanecem normalmente na tela.

Realização



Programa de Educação Tutorial do Curso de Engenharia Civil da
Universidade Federal de Santa Catarina

PET/ECV

Rua João Pio Duarte Silva, 205.
3º andar, bloco de Ligação, Sala 303 C.
Córrego Grande - Florianópolis – SC

Mais Informações:

<http://pet.ecv.ufsc.br>

(48) 3721-9940

Equipe atual do PET/ECV:

Cláudio Cesar Zimmermann (Tutor)

Albert Luiz Follmann

Bruno Teles Cordeiro

Carlos Eduardo Figur

Cristine Buettgen

Davi Werner Benvenuti

Guilherme Estacia Ambros

Henrique Juarez Zandonai

João Pedro Floriano Cena da Silva

Júlia Valentina Bonelli

Rafaela Jeffe Mondadori

Sérgio Luiz Sevigani Filho

Vitor Schweitzer Thiesen