


Qualquer dúvida- prarq_2004@hotmail.com

Em amarelo os principais comandos do CAD em tecla de atalho.

Nome do comando	Função	Tecla de Atalho
Arc = Arco	Fazer um arco	<A>
Area = Área	Calcular a áreas e perímetros	<AA>
Aerial View =Vista aérea	Visualização panorâmica	<AV>
Array	repete n linhas com valores incrementados iguais	<AR>
Load/Unload Aplications	Aplicar ou não propriedades	<AP>
Aligned	Alinhar	<AL>
Block Definition	Definição de Blocos	
Boundary Hatch	Hachurias	<BH>
Boundary Creation	Criação de Hachurias	<BO>
Break	Quebra de linha em pontos definidos por você	

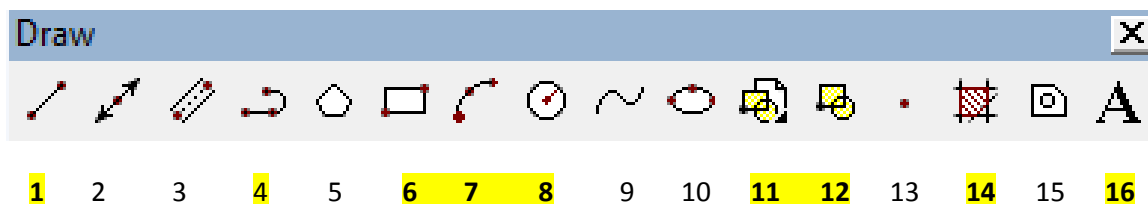
Circle	Círculo	<C>
Copy	Copiar um objeto	<CO> ou <CP>
Properties Drawing	Propriedades do desenho	<CH>
Draworder	Coloca o desenho para frente ou para atrás	<DR>
Dtext	Editar texto	<DT>
Dist	Distância medir	<DI>
Donut	Círculo com espessura e vazado no meio	<DO>
Drafting Settings	Igual ao Osnap, incrementa seleção de pontos	<DS>
Dview	Vista do desenho-perspectiva	<DV>
Erase	Borracha- apagar	<E>
DDedit	Alterar textos	<ED>
Ellipse	Faz uma elipse	<EL>
Extend	Estende uma linha até uma parede ou outra linha	<EX>
Fillet	Faz arestas retas das paredes ou arredondas	<F>
Object Selection Filters	Filtro de Seleção de Objetos	<FI>
Object Grouping	Grupo de Objetos	<G>
Options	Opções	<GR>
Hatch	Hachurias	<H>
Hatch Edit	Hachurias Edição	<HE>
Hide	Ocultar linhas por trás de uma perspectiva	<HI>
Line - Ícone= 	Linhas	<L>
Lineweight Settings	Mudanças de espessura de linhas	<LW>
Qleader	Faz linhas com setas para indicações de texto	<LE>
Linetype Manager	Gerenciador de tipo de linhas	<LT>
List	Lista, tipo de layer, medida, ângulos, informações	 ou <LS>
Layout	Leiaute	<LO>
Layer Properties	Propriedades de Camadas	<LA>
Zoom	Aproxima o desenho	<Z>

Explode	Explode um objeto em bloco	<X>
Xref Manager	Blocos com links –altera uma planta, altera o corte....	<XR>
Xplode		<XP>
Select Reference	Referência de Seleção	<XA>
Xline	X linha	<XL>
Nome do comando	Função	Tecla de Atalho
Xclip		<XC>
Xbind		<XB>
Circle	Círculo	<C>
View	Vista	<V>
Viewport presents	Portal de vistas presentes	<VP>
Block Definition	Definição de blocos	
Break	Quebra	

Move	Mover	<M>
Measure	Medir	<ME>
Mtext	Texto	<MT>
Mirror	Espelhar o desenho	<MI>
Modify Properties	Propriedade de Alterar o desenho	<MO>
Matchproperties	Copia as propriedades do layer das linhas	<MA>
Mspace	Espaço Modelo	<MS>
Mline	Multi linhas	<ML>
Mview	Multi vistas	<MV>
Write block	Bloco Externo	<W>
Wedge		<WE>
Wblock	Bloco Externo criar	<U>
UCS	Sistema de Coordenadas Universais	<UC>
Drawing Units	Unidades de desenho	<UN>
Insert	Inserir	<I>
Insert Object	Inserir objeto	<IO>
Intersection	Interseção	<IN>
Image Manager	Gerenciador de Imagem	<IM>
Offset	Faz linhas paralelas com distâncias incrementadas	<O>
Options	Opções	<OP>ou<PR>
Osnap	Incrementa função de seleção na ponta do cursor	<OS>
Pan	Descola a tela	<P>
Pedit	Altera uma poli-linha	<PE>
Purge	Limpa blocos inúteis do arquivo	<PU>
Point	Ponto	<PO>
Pastespec	Colar especial	<PA>
Pline	Poli linha	<PL>
Render	Renderiza	<RR>
Dimension	Cota	<D>
Object Grouping	Grupo de objetos	<G>
Redraw	Redefine a qualidade dos traços	<R>
Regen	Regenera	<RE>
Rotate	Rotaciona	<RO>
Redrawall		<RA>

Drafting Settings	Redação de configurações	<RM>
Mtext	Multi texto	<T>
Trim	Corta	<TR>
Tilemode		<TI>ou<TM>
Toolbars	Barras de ferramentas	<TO>
Tablet		<TA>
Thickness		
Nome do comando	Função	Tecla de Atalho
Stretch	Estica o desenho, extruda	<S>
Drafting Setting		<RM>
Text Style	Estilo de Texto	<ST>
Subtract	Subtrair	<SU>
Solid	Aplica sombreadimento	<SO>
Spell	Spell	<SP>
OS Comand		<SH>
Slice	Slice	<SL>
Scale	Escala	<SC>
SNAP	Incrementa atributos no cursor	<SN>

Família Desenho- legenda- **<BE> botão esquerdo** do mouse-SELEÇÃO / **<BD>botão direito** do mouse-CONFIRMA ou o mesmo do ENTER.




Da esquerda para direita(ícones):

Line(1), Construction, Line(2), Multiline(3), **Pline(4)**, Polygon(5), **Rectangle(6)**, **Arc(7)**, **Circle(8)**, Spline(9), Ellipse(10), **Insert block(11)**, **Make block(12)**, Point(13), **Hatch(14)**, Region(15), Multiline **text(16)**

Fazer linhas: Antes de tudo clique F8 para ligar o ORTHO ON- linha ortogonais!!!!!!

1º passo:

Command: line

Tecla de atalho: <L> ou usando o ícone  (Comando: linha)

2º passo:

Command: _line specify first point (Comando: especifique o primeiro ponto com o cursor na área de trabalho. Clique em qualquer ponto da tela com o **<BE>mouse**


3º passo:

Command: Specify next point or [undo] (Clique em outro ponto na tela usando o **<BE>mouse**)

Por último para soltar o curso da linha **=use o <BD> mouse**- Confirmando que terminou a linha.

Fazer polylines: Antes de tudo clique F3 para ligar/desligar o SNAP ON/OFF<SN> com os incrementos (Intersection, Midpoint, Nearest, Tangent...) –OSNAP <OS>(abre uma janela para seleção de todos os incrementos)

1º passo:

Command: polyline Tecla de atalho: <PL> ou usando o ícone  (Comando: polylinhas)

2º passo:

Command: _ specify start point (Comando: Clique em qualquer ponto da tela com o cursor na área de trabalho usando <BE>mouse

3º passo:

Specify next point or [arc/close/halfwidth/lenght/undo/width] (Clique em outro ponto/ou nos diversos pontos utilizando os itens do SNAP do cursor nas arestas para formar a polyline)sempre com o botão esquerdo <BE>mouse

Por último ao fechar todo polígono clique no = <BD> mouse- Confirmando que terminou a polyline.

Para que serve a polyline?- para depois de feita a polyline, calcular a área <AA> , clicando em cima da polyline de dentro do comando área com o subitem <object- letra “o”> ou “e” de entity(entidade). Assim dará o resultado da área e do perímetro do polígono que você circula.

(APOSTILA EM CONSTRUÇÃO!!!!!!- Irei enviando aos poucos comandos para vocês)