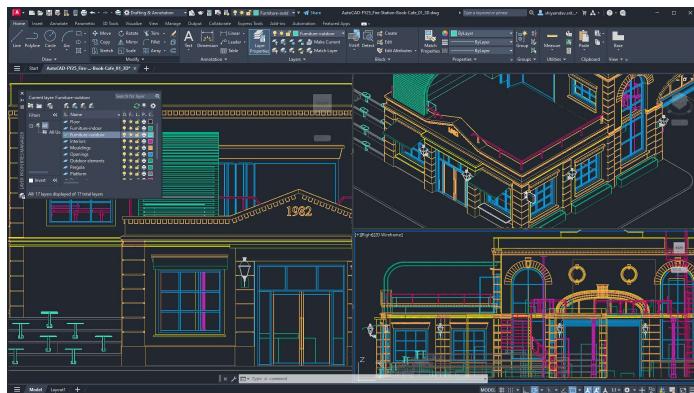


AUTODESK AUTOCAD

Atalhos de teclado do AutoCAD

[Experimentar o AutoCAD](#)[Comprar o AutoCAD](#)

O AutoCAD 2026 já está disponível!

Explore os mais novos recursos do software Autodesk AutoCAD 2026, inclusive conjuntos de ferramentas específicas do setor, nova automação e informações.

[Conhecer os novos recursos](#)

Guia de atalhos do AutoCAD

Trabalhe mais rápido e com mais eficiência usando os atalhos do [AutoCAD](#) abaixo. Veja uma lista de atalhos e [comandos](#) (inglês) para download no [PDF AutoCAD Keyboard Shortcuts](#) (Atalhos de Teclado do AutoCAD).

Ir para uma seção

[Atalhos de uma tecla](#) | [Gerenciamento de alternâncias e de tela](#)

Teclas de atalho: A-C | D-F | G-I | J-L | M-O | P-R | S-U |
V-X | Y-Z



Atalhos de uma tecla do AutoCAD

Trabalhe rapidamente com os atalhos de uma tecla do AutoCAD.

Gerenciamento de alternâncias e de tela

Veja abaixo uma lista básica de comandos que podem ser usados no AutoCAD.

Recursos gerais de alternância

Ctrl+d

Alternar exibição de coordenadas

Ctrl+g

Alternar grade

Ctrl+e

Percorrer planos isométricos

Ctrl+f

Alternar snaps ao objeto em execução

Ctrl+h

Alternar Selecionar estilo

Ctrl+Shift+h

Alternar Ocultar paletas

Ctrl+i

Alternar coordenadas

Ctrl+Shift+i

Alternar Inferir restrições

Alternar modos de desenho ^

F1

Exibir Ajuda

F2

Alternar tela de texto

F3

Alternar modos de snap ao objeto

F4

Alternar Osnap3D

F5

Alternar plano isométrico

F6

Altera UCS dinâmico

F7

Alternar modo de grade

F8

Alternar modo ortogonal

F9

Alternar modo de snap

F10

Alternar modo polar

F11

Alternar rastreamento de snap ao objeto

F12

Alternar modo de entrada dinâmica

Gerenciar tela



Ctrl+0 (Zero)

Limpar tela

Ctrl+1

Paleta Propriedade

Ctrl+2

Paleta do Design Center

Ctrl+3

Alternar paleta

Ctrl+4

Paleta Conjunto de folhas

Ctrl+6

Gerenciador de conexões a BD

Ctrl+7

Paleta Gerenciador de conjunto de revisões

Ctrl+8

Quick Calc

Ctrl+9

Linha de comando

Gerenciar fluxo de trabalho



Ctrl+c

Copiar objeto

Ctrl+x

Cortar objeto

Ctrl+v

Colar objeto

Ctrl+Shift+c

Copiar para a área de transferência com ponto base

Ctrl+Shift+v

Colar dados como bloco

Ctrl+z

Desfazer a última ação

Ctrl+y

Refazer a última ação

Ctrl+[

Cancelar comando atual (ou ctrl+\)

ESC

Cancelar o comando atual

Gerenciar desenhos



Ctrl+n

Novo desenho

Ctrl+s

Salvar desenho

Ctrl+o

Abrir desenho

Ctrl+p

Caixa de diálogo Plotar

Ctrl+Tab

Alternar para o próximo

Ctrl+Shift+Tab

Migrar para o desenho anterior

Ctrl+Page Up

Migrar para a guia anterior no desenho atual

Ctrl+Page Down

Migrar para a próxima guia no desenho atual

Ctrl+q

Sair

Ctrl+a

Selecionar todos os objetos

TECLAS DE ATALHO A - C

A

A

ARC / Cria um arco.

AA

AREA / Calcula a área e o perímetro de objetos ou de áreas definidas.

ADC

ADCENTER / Gerencia e insere conteúdo como blocos, refexs e padrões de hachura.

AL

ALINHAR / Alinha objetos com outros em 2D e 3D.

AP

CARRAPLIC / Carregar aplicativo.

AR

MATRIZ / Cria múltiplas cópias de objetos em um padrão.

ARR

GRAVARACAO / Inicia o Gravador de ações.

ARM

MENSAGEMUSUARIOACAO / Insere uma mensagem do usuário em uma macro de ação.

ARU

ENTRADAUSUARIOACAO / Pausa para a entrada do usuário em uma macro de ação.

ARS

PARARACAO / Interrompe o Gravador de ações e fornece a opção de salvar as ações gravadas em um arquivo de macro de ações.

ATI

EDITATTRIBNOLOCAL / Muda o conteúdo do texto de um atributo em um bloco.

ATT

DEFATTRIB / Redefine um bloco e atualiza os atributos associados.

ATE

EDITARATTRIB / Muda as informações de atributo em um bloco.

B

B

BLOCO / Cria uma definição de bloco com base em objetos selecionados.

BC

FECHARBLOCO / Fecha o Editor de bloco.

BE

EDITARBLOCO / Abre a definição do bloco no Editor de bloco.

BH

HACHURA / Preenche uma área delimitada ou objetos selecionados com uma hachura padrão, preenchimento



BO

LIMITE / Cria uma região ou polilinha de uma área delimitada.

BR

QUEBRAR / Quebra o objeto selecionado entre dois pontos.

BS

SALVARBLOCO / Salva a definição de bloco atual.

BVS

ESTADOVISBLOCO / Cria, define ou exclui um estado de visibilidade em um bloco dinâmico.

C

^

C

CIRCULO / Cria um círculo.

CAM

CAMERA / Define uma câmera e uma localização do destino para criar uma vista em perspectiva 3D de objetos.

CBAR

BARRARESTRIC / Um elemento da interface do usuário semelhante a uma barra de ferramentas que exibe as restrições geométricas disponíveis em um objeto.

CH

PROPRIEDADES / Controla as propriedades de objetos existentes.

CHA

CHANFRO / Chanfra as arestas de objetos.

CHK

VERIFICANORMAS / Verifica o desenho atual para detectar violações de normas.

CLI

LINHACOMANDO / Exibe a janela Linha de comando.

COL

COR / Define a cor de novos objetos.

CO

COPIAR / Copia objetos a uma distância especificada em uma direção especificada.

CT

CTABLESTYLE / Define o nome do estilo de tabela atual.

CUBE

CUBONAV / Controla as propriedades de visibilidade e exibição da ferramenta ViewCube.

CYL

CILINDRO / Cria um cilindro sólido 3D.

TECLAS DE ATALHO D - F

D

^

D

ESTILOCOTA / Cria e modifica estilos de cota.

DAN

COTAANG / Cria uma cota angular.

DAR

COTAARCO / Cria uma cota de comprimento de arco.

DBA

COTALINBASE / Cria uma cota linear, angular ou ordenada partindo da linha de base da cota anterior ou de uma cota selecionada.

DBC

CONECTARBD / Fornece uma interface para tabelas de bancos de dados externos.

DCE

COTACENTRO / Cria a marca de centro ou as linhas de centro de círculos e arcos.

DCO

COTASERIE / Cria uma cota que começa a partir de uma linha de extensão de uma cota anteriormente criada.

DCON

RESTRICAOCOTA / Aplica restrições de cota a objetos ou pontos selecionados em objetos.

DDA

COTADESASSOCIAR / Remove a associatividade de cotas selecionadas.

DDI

COTADIAMETRO / Cria uma cota de diâmetro para um círculo ou arco.

DED

EDITARCOTA / Edita texto e linhas de extensão da cota.

DI

DIST / Mede a distância e o ângulo entre dois pontos.

DIV

DIVIDIR / Cria objetos de ponto ou blocos espaçados por igual ao longo do comprimento ou perímetro de um objeto.

DJL

COTALINDESVIO / Adiciona ou remove uma linha de desvio em uma cota linear ou alinhada.

DJO

COTACOMDESVIO / Cria cotas com desvio para círculos e arcos.

DL

VINCULODADOS / A caixa de diálogo Vínculo de dados é exibida.

DLU

ATUALIZARVINCULODADOS / Atualiza dados para ou de um vínculo estabelecido de dados externos.

DO

ANEL / Cria um círculo preenchido ou um anel largo.

DOR

COTAORDEN / Cria cotas de ordenadas.

DOV

SOBRECOTA / Controla as sobreposições de variáveis de sistema utilizadas em cotas selecionadas.

DR

ORDEMDES / Muda a ordem de desenho de imagens e outros objetos.

DRA

COTARAIOS / Cria uma cota de raio para um círculo ou arco.

DRE

REASSOCIARCOTA / Associa ou reassocia cotas selecionadas a objetos ou pontos em objetos.

DRM

RECUPERARDESENHO / Exibe uma lista de arquivos de desenho que podem ser recuperados após uma falha do programa ou do sistema.

DS

CONFIGDES / Define grade e snap, rastreio de snap polar e ao objeto, modos de snap ao objeto, Entrada dinâmica e Propriedades rápidas

DT

TEXTO / Cria um objeto de texto de linha única.

DV

VISTAD / Define uma projeção paralela ou visualizações em perspectiva pelo uso de uma câmera e um alvo.

DX

EXTRACAODADOS / Extrai dados do desenho e mescla dados de uma origem externa com uma tabela de extração de dados ou um arquivo externo.

E

E

APAGAR / Remove objetos de um desenho.

ED

EDITARD / Edita texto de linha única, texto de cota, definições de atributos e quadros de controle de recursos

EL

ELIPSE / Cria uma elipse ou um arco elíptico.

EPDF

EXPORTARPDF / Exporta o desenho para PDF.

ER

REFERENCIASEXTERNAS / Abre a paleta Referências Externas.

EX

ESTENDER / Estende os objetos até que encontrem as arestas de outros.

EXIT

SAIR / Sai do programa.

EXP

EXPORTAR / Salva os objetos no desenho em outro formato de arquivo.

EXT

EXTRUSAO / Estende as cotas de um objeto 2D ou de uma face 3D para o espaço 3D.

F**F**

CONCORD / Arredonda e faz a concordância das arestas de objetos.

FI

FILTRO / Cria uma lista de requisitos necessários a um objeto para que seja incluído em um conjunto de seleção.

FS

FSMODE / Cria um conjunto de seleção de todos os objetos que tocam o objeto selecionado.

FSHOT

GEOMPLANA / Cria uma representação 2D de todos os objetos 3D com base na vista atual.

TECLAS DE ATALHO G - I

G



G

GRUPO / Cria e gerencia conjuntos salvos de objetos chamados grupos.

GCON

GEOCONSTRAINT / Aplica ou mantém as relações geométricas entre objetos ou pontos em objetos.

GD

GRADIENTE / Preenche uma área delimitada ou objetos selecionados com preenchimento de gradiente.

GEO

LOCALIZGEOGRAFICA / Especifica as informações sobre localização geográfica para um arquivo de desenho.

H**H**

HACHURA / Preenche uma área delimitada ou objetos selecionados com uma hachura padrão, preenchimento sólido ou preenchimento de gradiente.

HE

EDITARHACH / Modifica uma hachura ou um preenchimento existente.

HI

OCULTAR / Regenera um modelo de estrutura de arame 3D com linhas ocultas suprimidas.

I**I**

INSERIR / Insere um bloco ou desenho no desenho atual.

IAD

AJUSTARIMAG / Controla a exibição dos valores de brilho, contraste e esmaecimento das imagens.

IAT

ANEXARIMAG / Insere uma referência a um arquivo de imagem.

ICL

CORTARIMAG / Recorta a exibição de uma imagem selecionada de acordo com um limite especificado.

ID

ID / Exibe os valores das coordenadas UCS de uma localização especificada.

I

IMAGEM / Exibe a paleta Referências externas.

IMP

IMPORTAR / Importa arquivos de diferentes formatos para o desenho atual.

IN

INTERSEC / Cria um sólido 3D, uma superfície ou região 2D com base em sólidos, superfícies ou regiões sobrepostos.

INF

INTERFERE / Cria um sólido 3D temporário com base nas interferências entre dois conjuntos de sólidos 3D selecionados.

IO

INSERIROBJ / Insere um objeto vinculado ou incorporado.

TECLAS DE ATALHO J - L

J

^

J

UNIR / Une objetos similares para formar um objeto único e não quebrado.

JOG

COTACOMDESVIO / Cria cotas com desvio para círculos e arcos.

K**L**

LINHA / Cria segmentos de linha reta.

LA

CAMADA / Gerencia camadas e suas propriedades.

LAS

ESTADOCAMADA / Salva, restaura e gerencia estados da camada nomeada.

LE

LINHACHAMR / Cria uma linha de chamada e uma anotação com chamada de detalhe.

LEN

ALONGAR / Muda o comprimento de objetos e o ângulo interno de arcos.

LESS

SUAVIZARMALHAMENOS / Diminui em um nível a suavidade de objetos de malha.

LI

LISTA / Exibe dados de propriedade de objetos selecionados.

LO

LAYOUT / Cria e modifica guias de layout de desenho.

LT

TIPOLINHA / Carrega, define e modifica tipos de linha.

LTS

ESCALATL / Muda o fator de escala de tipos de linha para todos os objetos em um desenho.

LW

ESPLINHA / Define a espessura de linha atual, as opções de exibição e as unidades de espessura de linha.

TECLAS DE ATALHO M - O

M**M**

MOVER / Move objetos em uma distância e uma direção especificadas.

MA

MATCHPROP / Aplica as propriedades de um objeto selecionado a outros objetos.

MAT

MATERIAIS / Mostra ou oculta a janela Materiais.

ME

MEDIDA / Cria objetos de ponto ou blocos em intervalos mensurados ao longo do perímetro de um objeto.

MEA

MEDIRGEOM / Mede distância, raio, ângulo, área e volume de objetos ou sequências de pontos selecionados.

MI

ESPELHAR / Cria uma cópia espelhada de objetos selecionados.

ML

MLINHA / Cria múltiplas linhas paralelas.

MLA

ALINHARLINCHMULT / Alinha e espaça objetos de linha de chamada múltipla selecionados.

MLC

CONJLINCHMULT / Organiza em linhas ou colunas as linhas de chamada múltipla selecionadas que contêm blocos e exibe o resultado com uma linha de chamada única.

MLD

LINCHMULT / Cria um objeto de linha de chamada múltipla.

MLE

EDITARLINCHMULT / Adiciona ou remove linhas de chamada de um objeto de linha de chamada múltipla.

MLS

ESTILOLINCHMULT / Cria e modifica estilos de linha de chamada múltipla.

MO

PROPRIEDADES / Controla as propriedades de objetos existentes.

MORE

SUAVIZARMALHAMAIS / Aumenta em um nível a suavidade de objetos de malha.

MS

ESPACOM / Migra do espaço do papel para uma viewport de espaço do modelo.

MSM

REVISAO / Abre o Gerenciador de conjunto de revisões.

MT

TEXTOM / Cria um objeto de texto multilinha.

MV

CVISTA / Cria e controla viewports de layout.

N**NORTH**

LOCALIZGEOGRAFICA / Especifica as informações sobre localização geográfica para um arquivo de desenho.

NSHOT

NOVOINSTANT / Cria uma vista nomeada com movimento, que será executada quando visualizada com o ShowMotion.

NVIEW

NOVAVISTA / Cria uma vista nomeada sem movimento.

O**O**

DESLOCAMENTO / Cria círculos concêntricos, linhas paralelas e curvas paralelas.

OP

OPCOES / Personaliza as configurações do programa.

ORBIT

ORBITA3D / Rotaciona a vista no espaço 3D, restringindo-se somente às órbitas horizontal e vertical.

OS

OSNAP / Define os modos de snap ao objeto em execução.

TECLAS DE ATALHO P - R

P

^

P

PAN / Adiciona um parâmetro com alças a uma definição de bloco dinâmico.

PA

COLARESPEC / Cola os objetos da área de transferência no desenho atual e controla o formato dos dados.

PAR

PARAMETROS / Controla os parâmetros associativos utilizados no desenho.

PARAM

PARAMBLOCO / Adiciona um parâmetro com alças a uma definição de bloco dinâmico.

PATCH

CORRECAOSUPERF / Cria uma nova superfície ajustando a extremidade sobre a aresta da superfície que forma um contorno fechado.

PC

POINTCLOUD / Fornece opções para criar e anexar arquivos de nuvem de pontos.

PCATTACH

ANEXARNUVEMPONTOS / Insere um arquivo de nuvem de pontos indexado no desenho atual.

PCINDEX

INDICENUVEMPONTOS / Cria um arquivo de nuvem de pontos indexado (PCG ou ISD) com base em um arquivo de varredura.

PE

EDITARP / Edita polilinhas e malhas poligonais 3D.

PL

PLINHA / Cria uma polilinha 2D.

PO

PONTO / Cria um objeto de ponto.

POFF

OCULTARPALETAS / Oculta as paletas exibidas no momento (inclusive a linha de comando).

POL

POLIGONO / Cria uma polilinha fechada equilátera.

PON

MOSTRARPALETAS / Restaura a exibição de paletas ocultas.

PR

PROPRIEDADES / Exibe a paleta Propriedades.

PRE

VISUALIZAR / Exibe o desenho do modo como será plotado.

PRINT

PLOTAR / Plota um desenho em uma plotadora, impressora ou em um arquivo.

PS

ESPACOP / Migra de uma viewport de espaço do modelo para o espaço do papel.

PSOLID

POLISSÓLIDO / Cria um polissólido 3D semelhante a uma parede.

PU

ELIMINAR / Remove do desenho itens não utilizados, como definições de bloco e camadas.

PYR

PIRAMIDE / Cria uma pirâmide sólida 3D.

Q**QC**

CALCRAPIDA / Abre a calculadora QuickCalc.

QCUI

QUICKCUI / Exibe o editor Personalizar interface do usuário em um estado recolhido.

QP

PROPRIADESRAPIDAS / Exibe desenhos e layouts abertos em um desenho em forma de imagens de

visualização prévia.

QSAVE

SALVARR / Salva o desenho atual.

QVD

VRDESENHO / Exibe os desenhos e layouts abertos em um desenho, usando imagens de visualização prévia.

QVDC

FECHARVRDESENHO / Fecha as imagens de visualização prévia de desenhos e layouts abertos em um desenho.

QVL

VRLAYOUT / Exibe imagens de visualização prévia do espaço do modelo e layouts em um desenho.

QVLC

FECHARVRLAYOUT / Fecha imagens de visualização prévia do espaço do modelo e layouts no desenho atual.

R

^

R

REDESEN / Atualiza a exibição na viewport atual.

RA

REDESTUDO / Atualiza a exibição em todas as viewports.

RC

RECORTARENDERIZ / Renderiza uma área retangular especificada, denominada janela de recorte, em uma viewport.

RE

REGEN / Regenera o desenho inteiro partindo da viewport atual.

REA

REGENTUDO / Regenera o desenho e atualiza todas as viewports.

REC

RETANGULO / Cria uma polilinha retangular.

REG

REGIAO / Converte um objeto que envolve uma área em objeto de região.

REN

RENOMEAR / Muda os nomes atribuídos a itens como camadas e estilos de cota.

REV

REVOLUCAO / Cria um sólido ou superfície 3D ao efetuar uma varredura de um objeto 2D em torno de um eixo.

RO

ROTAC / Rotaciona os objetos ao redor de um ponto base.

RP

PREDEFRENDERIZ / Especifica as predefinições de renderização, parâmetros de renderização reutilizáveis, para renderizar uma imagem.

RPR

PREFACABAM / Exibe ou oculta a paleta de Configurações de renderização avançadas para o acesso a configurações avançadas de renderização.

RR

RENDER / Cria uma imagem fotorrealista ou realisticamente sombreada de um modelo de sólido 3D ou de superfície.

RW

JANELARENDERIZ / Exibe a janela Renderizar sem iniciar uma operação de renderização.

TECLAS DE ATALHO S - U

S

^

S

ESTICAR / Estica os objetos cruzados por uma janela ou um polígono de seleção.

SC

ESCALA / Amplia ou reduz os objetos selecionados, mantendo as proporções do objeto após o redimensionamento.

SCR

SCRIPT / Executa uma sequência de comandos com base em um arquivo de script.

SEC

CORTE / Usa a interseção de um plano e sólidos, superfícies ou malha para criar uma região.

SET

DEFVAR / Lista ou muda os valores das variáveis de sistema.

SHA

MODOSOMBRA / Inicia o comando EVATUAL.

SL

FATIAR / Cria novos sólidos e superfícies 3D ao fatiar ou dividir objetos existentes.

SN

SNAP / Restringe o movimento do cursor a intervalos especificados.

SO

SOLIDO / Cria triângulos e quadriláteros com preenchimento sólido.

SP

ORTOGRAF / Verifica a ortografia em um desenho.

SPE

EDITARSPLINE / Edita uma spline ou polilinha de ajuste à spline.

SPL

SPLINE / Cria uma curva suave que passa através ou perto de pontos especificados.

SPLANE

PLANOCORTE / Cria um objeto de corte que funciona como plano de corte através de objetos 3D.

SPLAY

REPROSEQUENCIA / Reproduz vistas nomeadas em uma categoria.

SPLIT

DIVIDIRMALHA / Divide uma face da malha em duas.

SSM

CONJUNTODEFOLHAS / Abre o Gerenciador de conjunto de folhas.

ST

ESTILO / Cria, modifica ou especifica estilos de texto.

STA

NORMAS / Gerencia a associação de arquivos de normas a desenhos.

SU

SUBTRAIR / Combina sólidos 3D, superfícies ou regiões 2D selecionados por subtração.

T

^

T

TEXTOM / Cria um objeto de texto multilinha.

TA

ALINHARTEXTO / Alinha múltiplos objetos de texto em forma vertical, horizontal ou oblíqua.

TB

TABELA / Cria um objeto de tabela vazio.

TEDIT

EDITARTEXTO / Edita uma restrição dimensional, uma cota ou um objeto de texto.

TH

ESPESSURA / Define a propriedade de espessura 3D padrão ao criar objetos geométricos 2D.

TI

TILEMODE / Controla se o espaço de papel pode ser acessado.

TO

BARRAFERR / Exibe, oculta e personaliza barras de ferramentas.

TOL

TOLERANCIA / Cria tolerâncias geométricas contidas em um quadro de controle de recursos.

TOR

TOROIDE / Cria um sólido 3D em forma de anel.

TP

PALETASFERRAM / Abre a janela Paletas de ferramentas.

TR

APARAR / Apara objetos até que encontrem as arestas de outros.

TS

ESTILOTABELA / Cria, modifica ou especifica estilos de tabela.

U**UC**

GERUCS / Gerencia sistemas de coordenadas definidas pelo usuário.

UN

UNIDADES / Controla os formatos de exibição e a precisão de coordenadas e ângulos.

UNHIDE / UNISOLATE

UNISOLATEOBJECTS / Exibe objetos anteriormente ocultos com o comando ISOLAROBJETOS ou OCULTAROBJETOS.

UNI

UNIAO / Une dois sólidos ou objetos de região.

TECLAS DE ATALHO V - X

V

^

V

VISTA / Salva e restaura vistas nomeadas, vistas da câmera, de layout e predefinidas.

VGO

IRPARAVISTA / Restaura uma vista nomeada.

VP

DDVPOINT / Define a direção de visualização 3D.

VPLAY

REPROVISTA / Reproduz a animação associada a uma vista nomeada.

VS

EVATUAL / Define o estilo visual na viewport atual.

VSM

ESTILOSVISUAIS / Cria e modifica estilos visuais e aplica um estilo visual a uma viewport.

W**W**

GBLOCO / Grava objetos ou um bloco em um novo arquivo de desenho.

WE

CUNHA / Cria uma cunha sólida 3D.

WHEEL

CIRCULONAV / Exibe um círculo que contém um conjunto de ferramentas de navegação de vistas.

X**X**

EXPLODIR / Quebra um objeto composto em seus objetos componentes.

XA

ANEXAREFEX / Insere um arquivo DWG como referência externa (refex).

XB

ASSREFEX / Associa ao desenho atual uma ou mais definições de objetos nomeados em uma refex.

XC

CORTAREFEX / Recorta a exibição de uma referência externa ou de bloco selecionada segundo um limite especificado.

XL

LINHAINF / Cria uma linha de comprimento infinito.

XR

REFEX / Inicia o comando REFERENCIASEXTERNAS.

TECLAS DE ATALHO Y - Z

Y

^

Z

^

ZEBRA

ANALISEZEBRA / Projeta listras em um modelo 3D para analisar a continuidade da superfície.

ZIP

ETRANSMIT / Cria um Pacote de transmissão compactado ou de autoextração.

Autodesk

Visão geral da empresa
(inglês)

Autodesk Foundation
(inglês) ↗

Carreiras (inglês)

Sustentabilidade (inglês)

Relação com investidores
(inglês) ↗

Fale conosco

Notícias (inglês) ↗

Programa de afiliados

Inclusividade global na
Autodesk (inglês)

(inglês)

LA28 Games (inglês)

Como comprar

Visualizar todos os
produtos

Comprar com a Autodesk

Opções de renovação

Localizar um parceiro

Vendas e reembolsos

Escolher seu plano de
assinaturas

Suporte

Gerenciar sua conta

Fazer o download e
instalar o software

Status do produto
Autodesk (inglês) ↗

Comunidade Autodesk
(inglês)

Supor te educacional
(inglês)

[Preço pré-pago para uso](#)[ocasional](#)[Entrar em contato com o](#)[suporte](#)

[Privacidade](#) | [Preferências de cookies](#) | [Informar não conformidade](#) | [Termos de uso](#) | [Avisos legais \(inglês\)](#) |
© 2025 Autodesk, Inc. Todos os direitos reservados