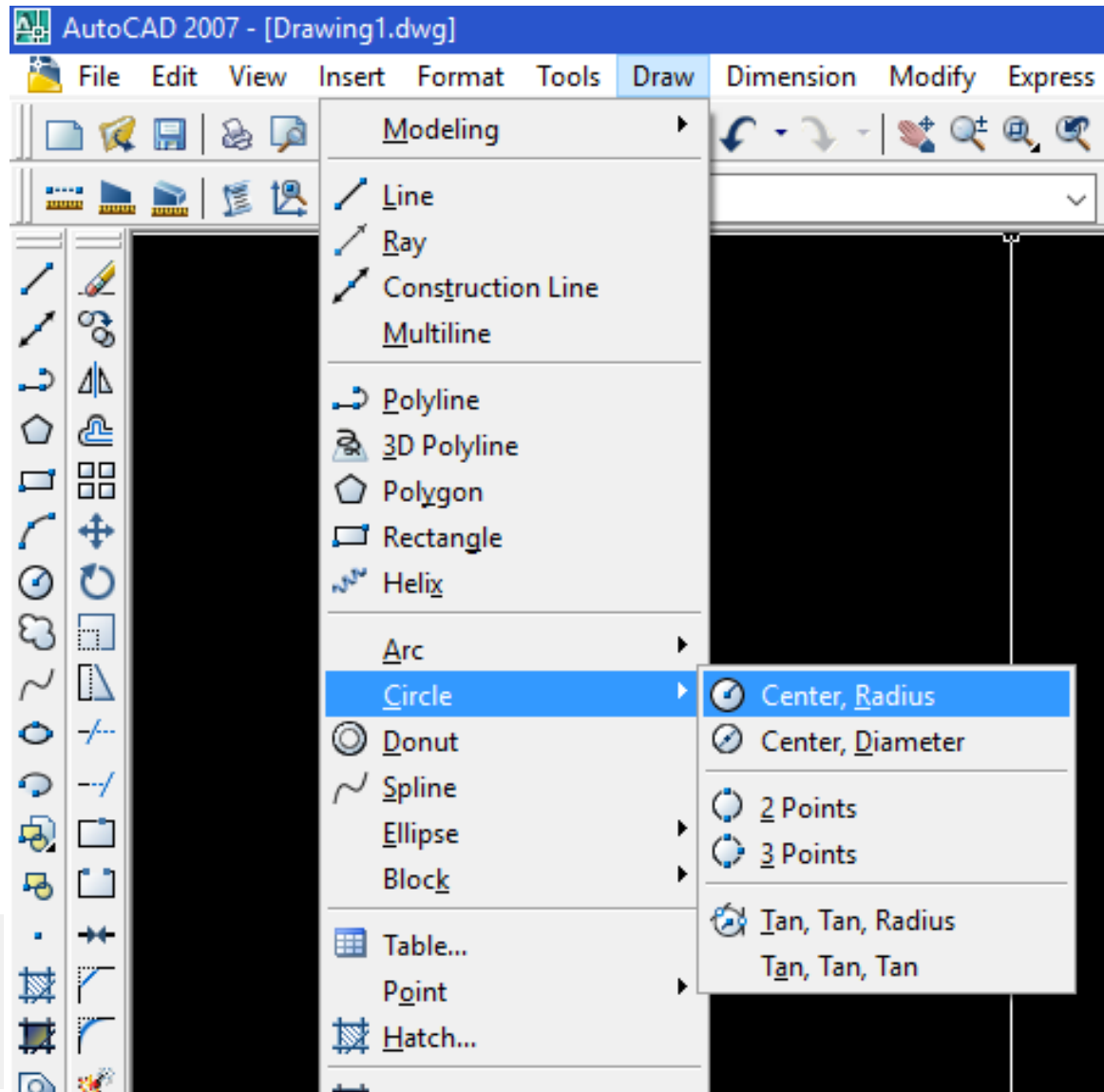


# DESENHO TÉCNICO E ARQUITETÔNICO

REPRESENTAÇÃO DE PROJETOS DE  
ARQUITETURA COM O AUTOCAD 2D

Mundi - Centro de Formação Técnica  
Unidade Vitória da Conquista – BA  
Professor: Philipe do Prado Santos  
Curso Técnico de Edificações

# CIRCLE



# CIRCLE

Podemos criar círculos através de várias maneiras. São elas:

- | **Center, Radius** – Clicamos um primeiro ponto na área gráfica (centro do círculo) e posteriormente ajustamos um valor para o raio.
- | **Center, Diameter** - Clicamos um primeiro ponto na área gráfica (centro do círculo) e posteriormente ajustamos um valor para o diâmetro.



# CIRCLE

Podemos criar círculos através de várias maneiras. São elas:

- | **2 Point** – Clicamos um primeiro ponto na área gráfica que representa um extremo do círculo e posteriormente um segundo ponto que será o outro extremo do círculo. Este último ponto pode ser definido por coordenadas.
- | **3 Point** – Parecido com o 2 Point, o 3 Point requer três ponto na área gráfica que representam três ponto de construção do círculo.



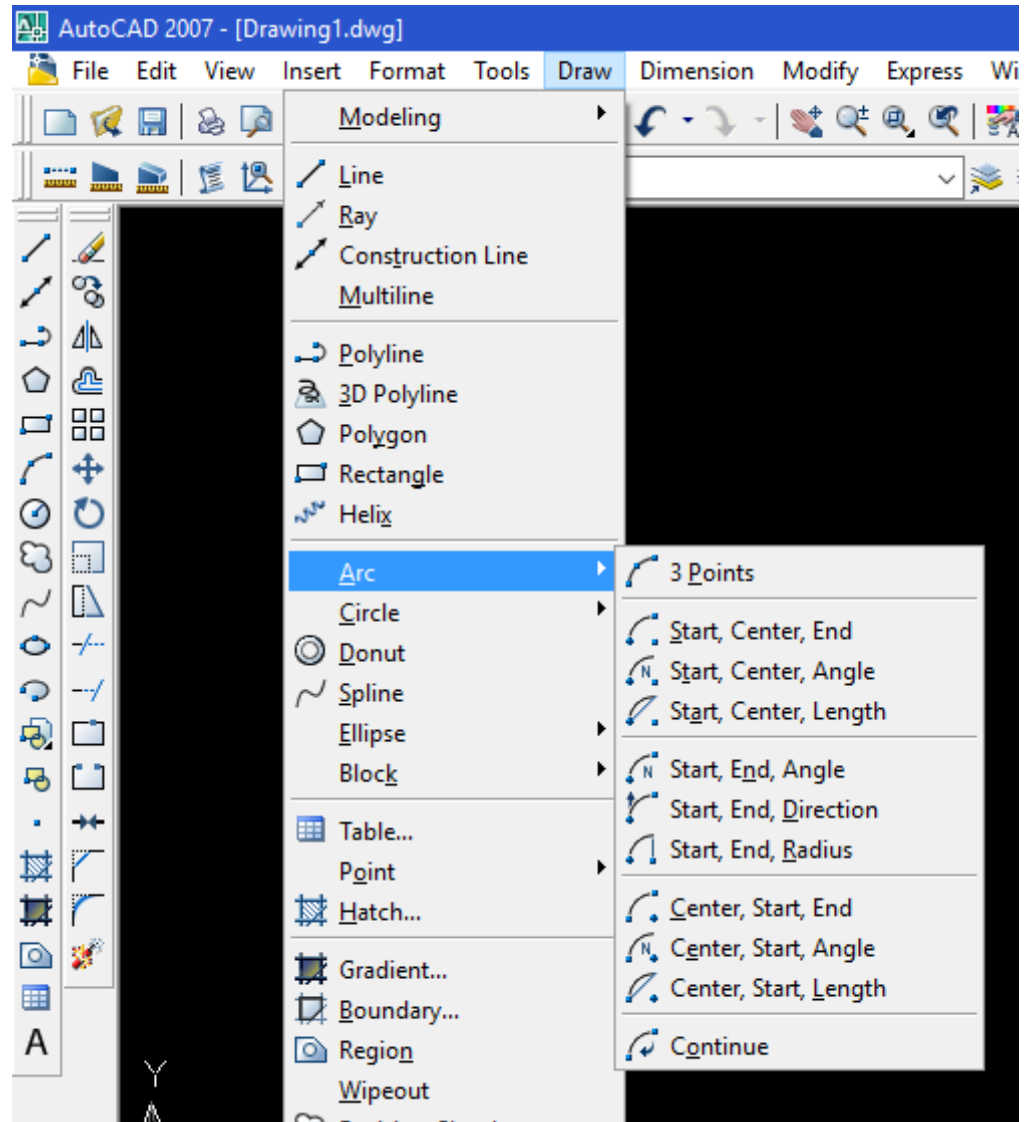
# CIRCLE

Podemos criar círculos através de várias maneiras. São elas:

- | **Tan, Tan, Radius** – Requer como primeiro ponto uma tangente a uma entidade já existente, posteriormente outra tangente a outra entidade e, por último, o raio do círculo.
- | **Tan, Tan, Tan** – Parecido com o anterior, só que requer 3 pontos de tangência à entidades já existentes.



# ARC



# ARC

Assim como círculos, podemos criar arcos de diversas maneiras:

- | **3 Point** – Pede três pontos: um inicial, um ponto no meio do arco e um ponto final.
- | **Start, Center, End** – Pede um ponto inicial que é um extremo do arco, um segundo representando o centro do raio e um terceiro ponto que representa o outro extremo do arco.
- | **Start, Center, Angle** – Pede um ponto inicial que é um extremo do arco, um segundo representando o centro do raio e um terceiro ponto que é o ângulo que define o comprimento do arco.

# ARC

Assim como círculos, podemos criar arcos de diversas maneiras:

- | **Start, Center, Length** – Pede um ponto inicial que é um extremo do arco, um segundo representando o centro do raio e um terceiro ponto que representa o comprimento do arco.
- | **Start, End, Angle** – Pede um ponto inicial que é um extremo do arco, um segundo representando o ponto final do arco e um terceiro ponto que é ângulo que define o comprimento do arco.
- | **Start, End, Direction** – Pede um ponto inicial que é um extremo do arco, um segundo representando o ponto final do arco e um terceiro ponto que é a inclinação (acrécimo ou decréscimo do valor do raio) do arco



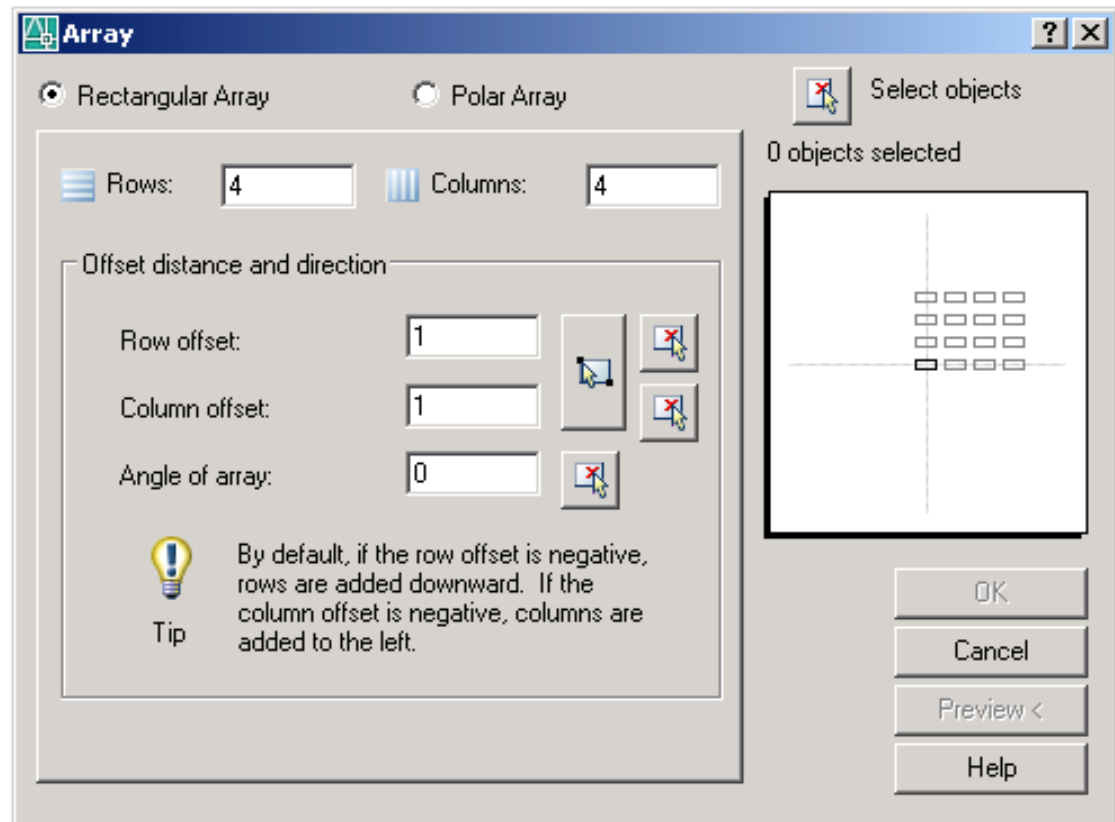
# ARC

Assim como círculos, podemos criar arcos de diversas maneiras:

- | **Start, End, Radius** – Pede um ponto inicial que é um extremo do arco, um segundo representando o ponto final do arco e por último o valor do raio do arco.
- | **Center, Start, End** – Pede inicialmente o centro do arco, posteriormente o centro do arco e o outro é o extremo do arco.
- | **Center, Start, Angle** – Pede inicialmente o centro do arco, posteriormente o centro do arco e o outro é o ângulo que define o comprimento do arco.
- | **Center, Start, Length** – Pede inicialmente o centro do arco, posteriormente o centro do arco e o outro é o comprimento do arco.

# ARRAY

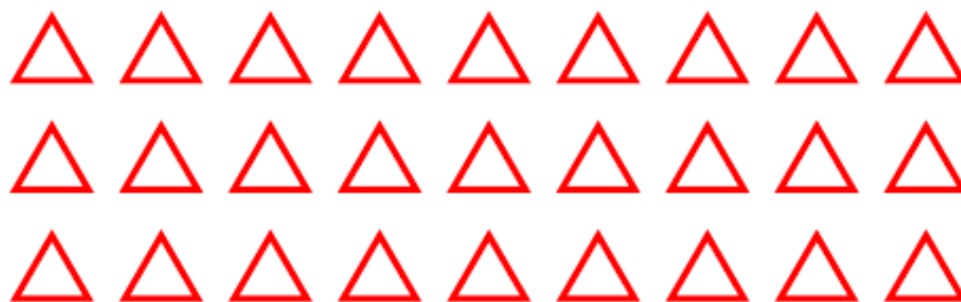
O comando Array cria múltiplas cópias de uma ou mais entidades. Ao ativarmos o comando veremos a seguinte janela de diálogos:



O botão Select Objects habilita a tela para seleção das entidades a serem multiplicadas.

O comando array se subdivide em dois modos, que se caracterizam pelo formato de multiplicação. São eles:

- **Rectangular Array** - Cria múltiplas cópias em fileiras: linha e colunas



3 ROWS  
9 COLUMNS

Nesta opção temos os seguintes parâmetros:

*Rows* - número de linhas;

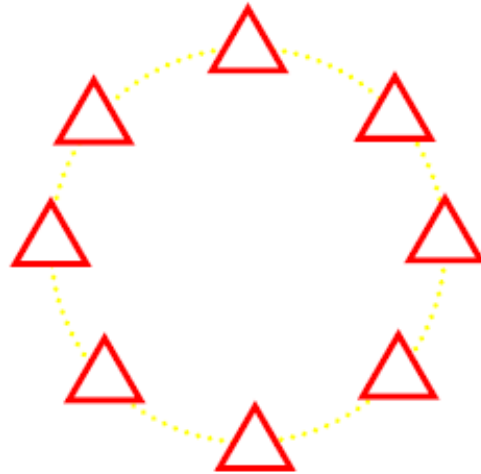
*Columns* – número de colunas;

*Row Offset* – distância entre linhas;

*Column Offset* – distância entre colunas;

*Angle to Array* – ângulo de multiplicação

**Polar Array** - Cria múltiplas cópias de maneira circular.



Nesta opção temos os seguintes parâmetros:

*Center Point* – centro de rotação do array polar;

*Method* – através da opção Method podemos escolher a forma construtiva necessária para o Array Polar. Existem três métodos que variam entre os parâmetros abaixo descritos.

*Total Number of Items* – número de itens a serem multiplicados

*Angle to Fill* – ângulo total a ser preenchido pelo array;

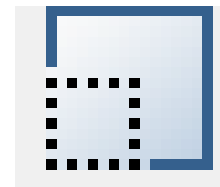
*Angle between items* – ângulo entre itens multiplicados

# SCALE

O comando Scale aumenta ou diminui o valor numérico da escala de uma ou mais unidades.

Para escalar uma ou mais entidades, selecionamos e clicamos num ponto de base que a partir de onde o objeto tende a crescer ou diminuir e clicamos na tela no tamanho desejado ou, precisamente, digitamos uma escala.

- Digitamos um número que pode aumentar ou diminuir a escala do objeto, por exemplo: 2 (dobra o tamanho do objeto), 0.5 (divide o valor numérico do objeto por 2).



# EXTRIM

Comando para cortar várias arestas ao redor de um objeto.

1. Digite EXTRIM e pressione ENTER.
2. Selecione o objetivo.
3. Escolha o lado do trim.

Se você clicar **dentro** do retângulo todas as arestas do lado interno serão aparadas. Se você clicar **fora** todas as arestas do lado externo serão cortadas.

