



Bricsys®

Referencia de Comandos V21

Documentação do produto





Conteúdo

1.	Command reference	49
1.1	Executing Commands	49
1.2	Command options	49
1.3	Command Prefixes	49
2.	+	51
2.1	+PAINELESTRUTURA comando	51
3.	?	52
3.1	? comando	52
4.	2	53
4.1	2DINTERSECTION command	53
4.1.1	Description	53
5.	3	54
5.1	3D comando	54
5.1.1	Métodos	54
5.2	3DARRAY command	60
5.2.1	Description	60
5.2.2	Method	60
5.2.3	Options within the command	60
5.3	COMPARAR3D comando	60
5.4	3DCONVERT comando	60
5.4.1	Método	60
5.5	3DDWF comando	60
5.6	FACE3D comando	61
5.6.1	Método	61
5.6.2	Opções dentro do comando	61
5.7	3DINTERSECTION command	61
5.7.1	Description	61
5.8	3DMESH command	61
5.8.1	Description	61
5.8.2	Options within the command	61
5.9	3DOSNAP comando	62
5.10	-3DOSNAP command	62
5.10.1	Description	62
5.10.2	Options within the command	62
5.11	POLI3D comando	63
5.11.1	Métodos para criar uma Polilinha 3D	63
5.11.2	Opções dentro do comando POLI3D	64
6.	A	66
6.1	SOBRE comando	66
6.2	IMPACIS comando	66
6.3	EXPACIS comando	66
6.4	ACTIVATESECTIONVIEW command	66
6.4.1	Description	66
6.5	ADDINMAN comando	67
6.6	ADDSELECTED comando	67
6.6.1	Método	67
6.7	AI_BOX comando	67



Conteúdo

6.7.1	Métodos para criar uma caixa	67
6.7.2	Opção dentro do comando AI_BOX	68
6.8	AI_CONE comando	68
6.8.1	Métodos para criar um Cone	69
6.8.2	Opções dentro do comando AI_CONE	70
6.9	AI_CIRCTAN comando	70
6.9.1	Métodos para criar um círculo tangente	71
6.10	AI_CYLINDER comando	71
6.10.1	Métodos para criar um Cilindro	72
6.10.2	Opções dentro do comando AI_CYLINDER	73
6.11	AI_DESELECT command	73
6.11.1	Description	73
6.12	AI_DIM_TEXTABOVE command	73
6.12.1	Description	73
6.13	AI_DIM_TEXTCENTER comando	74
6.13.1	Descrição	74
6.14	AI_DIM_TEXTHOME comando	74
6.14.1	Método	74
6.15	AI_DISH comando	74
6.15.1	Métodos para criar um prato	75
6.15.2	Opções dentro do comando AI_DISH	75
6.16	AI_DOME comando	75
6.16.1	Métodos para criar um Domo	76
6.16.2	Opções dentro do comando AI_DOME	76
6.17	AI_EDGESURF command	76
6.18	AI_FMS comando	77
6.18.1	Método	77
6.19	AI_PSPACE comando	77
6.20	AI_PYRAMID comando	77
6.20.1	Métodos para criar uma Pirâmide	77
6.20.2	Opções dentro do comando AI_PYRAMID	78
6.21	AI_REVSURF command	79
6.22	AI_RULESURF command	79
6.23	AI_SELALL command	80
6.23.1	Description	80
6.24	AI_SPHERE comando	80
6.24.1	Métodos para criar uma esfera	80
6.24.2	Opções dentro do comando AI_SPHERE	81
6.25	AI_TABSURF command	81
6.26	AI_TORUS comando	81
6.26.1	Métodos para criar um Toro	81
6.26.2	Opção dentro do comando AI_TORUS	82
6.27	comando AI_WEDGE	82
6.27.1	Métodos para criar uma cunha	82
6.28	AIMLEADEREDITADD command	83
6.28.1	Description	83
6.28.2	Method	83
6.28.3	Options within the command	83



Conteúdo

6.29	AIMLEADEREDITREMOVE command	83
6.29.1	Description	83
6.29.2	Method	84
6.29.3	Options within the command	84
6.30	AIDIMFLIPARROW comando	84
6.30.1	Método	84
6.31	AIDIMPREC comando	84
6.31.1	Método	84
6.32	AIDIMSTYLE comando	84
6.32.1	Método	84
6.32.2	Opções dentro do comando	85
6.33	ALIGN command	85
6.33.1	Description	85
6.33.2	Options	85
6.34	ALINHAMENTO comando	86
6.34.1	Método	86
6.34.2	Opções dentro do comando	86
6.35	ALIGNMENTEDIT command	86
6.35.1	Method	86
6.35.2	Options	86
6.36	ALIGNMENTVIEW command	87
6.36.1	Method	87
6.37	ALIGNMENTVINICIAL command	87
6.38	ALIGNSPACE command	87
6.38.1	Description	87
6.39	ANIMEDITORFECHAR comando	87
6.40	ANIMEDITORABRIR comando	87
6.41	ANIPATH command	88
6.41.1	Description	88
6.42	ANNORESET command	88
6.42.1	Description	88
6.43	ANNOUPDATE command	88
6.43.1	Method	88
6.44	APERTURE command	88
6.45	APARENTE comando	88
6.46	CARRAPLIC comando	89
6.47	ARCO comando	89
6.47.1	Métodos para criar um arco	89
6.47.2	Opções adicionais dentro do comando ARCO	90
6.48	AREA command	90
6.48.1	Method	91
6.48.2	Options	91
6.49	ARRAY command	91
6.49.1	Description	91
6.49.2	Methods	91
6.49.3	Options	92
6.50	-ARRAY command	92
6.50.1	Description	92



Conteúdo

6.50.2	Methods	92
6.50.3	Options	92
6.51	MATRIZCLASSICA comando	93
6.52	ARRAYCLOSE command	94
6.52.1	Description	94
6.52.2	Options	94
6.53	-ARRAYCLOSE command	94
6.53.1	Description	94
6.53.2	Options	94
6.54	ARRAYEDIT command	95
6.54.1	Method	95
6.54.2	Options	95
6.55	ARRAYEDITTEXT command	95
6.55.1	Description	95
6.55.2	Method	95
6.55.3	Options	96
6.56	ARRAYPATH command	96
6.56.1	Description	96
6.56.2	Options	96
6.57	ARRAYPOLAR command	100
6.57.1	Description	100
6.57.2	Options	100
6.58	ARRAYRECT command	103
6.58.1	Description	103
6.58.2	Options	103
6.59	PAINELANEXOSFECHAR comando	104
6.60	PAINELANEXOSABRIR comando	104
6.61	DEFATRIB comando	104
6.62	-ATTDEF command	104
6.62.1	Description	105
6.62.2	Options	105
6.63	VISATRIB comando	106
6.63.1	Método	106
6.63.2	Opções dentro do comando	106
6.64	EDITARATRIB comando	107
6.64.1	Métodos	107
6.64.2	Opções dentro do comando	107
6.65	EXTRATRIB comando	108
6.66	-EXTRATRIB comando	108
6.66.1	Métodos	109
6.66.2	OPCOES	109
6.67	ATTREDEF comando	109
6.67.1	Método	109
6.68	ATTSYNC command	109
6.68.1	Description	110
6.68.2	Options within the command	110
6.69	INSPECIONAR comando	110
6.69.1	Método	110



Conteúdo

6.69.2	Opções dentro do comando	110
6.70	PREENCHIMENTOAUTOM comando	110
6.70.1	Método	111
6.70.2	OPCOES	111
6.71	AUTOCONSTRAIN command	111
6.71.1	Description	111
7.	B	113
7.1	PLANODEFUNDO comando	113
7.2	BASE comando	113
7.2.1	Método	113
7.3	GERATRIB comando	113
7.4	BCLOSE command	113
7.4.1	Options within the command	113
7.5	EDITARBLOCO comando	113
7.6	-EDITARBLOCO comando	114
7.6.1	Método	114
7.6.2	Opções dentro do comando	114
7.7	HACHLIM comando	114
7.8	-BHATCH command	114
7.9	BIMACTIVATEPYTHON command	114
7.10	BIMADICEXCENTRICIDADE comando	114
7.10.1	Método	115
7.10.2	Opções dentro do comando BIMADICEXCENTRICIDADE	115
7.11	BIMANALYTICALMODEL command	115
7.11.1	Description	116
7.11.2	Method	116
7.11.3	Options within the command	116
7.11.4	Options in a node	116
7.11.5	Options in an axis	117
7.12	BIMAPLICARPERFIL comando	117
7.12.1	Métodos	118
7.12.2	Opções dentro do comando BIMAPLICARPERFIL	118
7.13	BIMANEXARCOMPOSICAO comando	118
7.13.1	Método/s	118
7.13.2	Opções dentro do comando	118
7.14	BIMANEXARLOCACAOESPACIAL comando	119
7.14.1	Método	119
7.14.2	Opções dentro do comando	119
7.15	BIMAUTOIGUALAR comando	119
7.15.1	Método	119
7.15.2	OPCOES	119
7.16	BIMCLASSIFICAR comando	122
7.16.1	Método	122
7.16.2	OPCOES	122
7.17	BIMCOPY command	123
7.17.1	Description	123
7.17.2	Method	123
7.17.3	Options within the command	123



Conteúdo

7.18	BIMCREATEDetail command	123
7.18.1	Method	124
7.18.2	Options within the command	124
7.19	BIMPAREDECORTINA comando	124
7.19.1	Método	124
7.19.2	Opções dentro do comando	124
7.20	BIMDECOMPOSE command	126
7.20.1	Description	126
7.20.2	Method	126
7.21	BIMINVERTER comando	127
7.21.1	Método	127
7.21.2	OPCOES	128
7.22	BIMFLUXOCONECTAR comando	128
7.22.1	Método	129
7.22.2	OPCOES	129
7.23	BIMGRID command	130
7.23.1	Description	130
7.23.2	Method	130
7.23.3	Options	131
7.24	BIMIFICAR comando	131
7.24.1	Método	131
7.24.2	Opção	132
7.25	-BIMINSERIR comando	132
7.25.1	Método	132
7.26	BIMINSERIR comando	132
7.27	BIMLINEARSOLID command	132
7.28	BIMLIST command	132
7.28.1	Description	132
7.28.2	Method	132
7.29	BIMMULTISELECIONAR comando	132
7.29.1	Método	132
7.29.2	OPCOES	133
7.30	BIMPARAMETRIZARDETALHE comando	133
7.30.1	Método	133
7.31	BIMPATCH command	133
7.31.1	Description	134
7.31.2	Method	134
7.32	BIMPERFIS comando	134
7.33	BIMPROJETOINFO comando	134
7.34	BIMPROPAGATE command	134
7.34.1	Description	135
7.34.2	Method	135
7.34.3	Options within the command	136
7.35	BIMPROPAGATECORNER command	136
7.35.1	Description	136
7.35.2	Method	136
7.35.3	Options	136
7.36	BIMPROPAGATEEDGES command	137



Conteúdo

7.36.1	Description_____	137
7.36.2	Method_____	137
7.36.3	Options within the command_____	138
7.37	BIMPROPAGARDEARQUIVO comando_____	138
7.38	-BIMPROPAGATEFROMFILE command_____	138
7.38.1	Description_____	138
7.38.2	Method_____	139
7.39	BIMPROPAGARLINEAR comando_____	139
7.39.1	Método_____	139
7.39.2	Opções dentro do comando_____	140
7.40	BIMPROPAGATEPATTERN command_____	140
7.40.1	Description_____	140
7.40.2	Method_____	140
7.40.3	Options within the command_____	141
7.41	BIMPROPAGATEPLANAR command_____	141
7.41.1	Method_____	141
7.41.2	Options within the command_____	142
7.42	BIMPROPRIEDADES comando_____	142
7.43	BIMPYTHON command_____	142
7.43.1	Method_____	143
7.44	BIMESPACO comando_____	143
7.45	BIMQUICKBUILDING comando_____	143
7.45.1	Método_____	143
7.45.2	Opções dentro do comando_____	143
7.46	BIMQUICKDRAW command_____	144
7.46.1	Description_____	144
7.46.2	Options_____	144
7.47	BIMRECALCULAREIXOS comando_____	145
7.47.1	Método_____	145
7.48	BIMREGENERATETAGS command_____	145
7.49	BIMCORTE comando_____	145
7.49.1	Métodos_____	146
7.49.2	OPCOES_____	146
7.50	BIMSECTIONOPEN command_____	148
7.50.1	Description_____	148
7.50.2	Method_____	148
7.51	BIMCORTEATUALIZAR comando_____	148
7.51.1	Método_____	149
7.52	BIMSETLOADBEARINGDIRECTION command_____	149
7.52.1	Method_____	149
7.53	BIMSETREFERENCEFACE command_____	149
7.53.1	Methods_____	149
7.53.2	Options_____	151
7.54	BIMSPACE command_____	151
7.54.1	Description_____	151
7.54.2	Options_____	151
7.55	BIMSPATIALLOCATIONS command_____	152
7.55.1	Description_____	153



Conteúdo

7.55.2	Options	153
7.56	BIMDIVIDIR comando	153
7.56.1	Método	153
7.57	BIMESCADA comando	154
7.57.1	Métodos	155
7.57.2	OPCOES	155
7.58	BIMESTICAR comando	156
7.58.1	Método	156
7.58.2	Opções dentro do comando	156
7.59	BIMESTRUTURALCONECTAR comando	157
7.59.1	Método	157
7.59.2	OPCOES	157
7.60	BIMTAG command	158
7.60.1	Description	158
7.60.2	Method	158
7.60.3	Options within the command	158
7.61	BIMATUALIZARESPACO comando	159
7.61.1	Método	159
7.62	BIMUPDATETHICKNESS command	159
7.62.1	Description	159
7.62.2	Options within the command	160
7.63	BIMJANELACRIAR comando	160
7.63.1	Método	160
7.63.2	Opções dentro do comando	160
7.64	-BIMWINDOWCREATE command	160
7.64.1	Description	160
7.64.2	Options	160
7.65	BIMWINDOWPRINT command	161
7.66	BIMWINDOWUPDATE command	161
7.66.1	Description	161
7.66.2	Options within the command	161
7.67	BLADE comando	162
7.68	BLCOMPOSICOES comando	162
7.69	MODOBLIP comando	162
7.70	BLMATERIAIS comando	162
7.71	BLOCO comando	162
7.72	-BLOCK command	162
7.72.1	Method	163
7.72.2	Options within the command	163
7.73	BLOCKICON command	163
7.73.1	Method	163
7.73.2	Options within the command	163
7.74	BLOQUIFICAR comando	163
7.74.1	Método	164
7.74.2	Opções dentro do comando	164
7.75	BMBALLOON comando	164
7.75.1	Opções dentro do comando	164
7.76	BMBOM comando	166



Conteúdo

7.76.1	Opções dentro do comando	166
7.77	BMBOMEDIT comando	171
7.77.1	Opções dentro do comando	171
7.78	BMBOMPANELCLOSE comando	172
7.79	BMBOMPANELOPEN comando	172
7.80	BMCONNECT comando	172
7.80.1	OPCOES	172
7.81	BMCREATECOMPONENT command	173
7.82	-BMCREATECOMPONENT command	173
7.83	BMDEPENDENCIES command	173
7.83.1	Method	173
7.84	BMDISSOLVE comando	173
7.84.1	Método	173
7.85	BMEXPLODE comando	173
7.85.1	Método	173
7.85.2	OPCOES	174
7.86	BMEXPLODEMOVE comando	176
7.86.1	Método	176
7.86.2	Opções dentro do comando	176
7.87	BMEXPLODESTEPEDIT comando	176
7.87.1	Método	176
7.87.2	OPCOES	176
7.88	BMEXTERNALIZE comando	177
7.88.1	Método	177
7.88.2	OPCOES	177
7.89	BMFORM comando	178
7.89.1	Método	178
7.89.2	OPCOES	178
7.90	BMHARDWARE comando	178
7.91	-BMHARDWARE comando	178
7.91.1	Método	178
7.91.2	Opções dentro do comando	178
7.92	BMHIDE comando	179
7.92.1	OPCOES	180
7.93	BMINSERT comando	180
7.93.1	Selecionar ponto de inserção	180
7.93.2	Opções dentro do comando BMINSERT	180
7.94	-BMINSERT comando	182
7.95	BMLINK comando	182
7.95.1	Método	182
7.95.2	Opções dentro do comando	182
7.96	BMLOCALIZE command	183
7.96.1	Description	183
7.96.2	Options within the command	183
7.97	BMASSPROP command	183
7.97.1	Method	183
7.97.2	Options	184
7.98	BMMECH comando	184



Conteúdo

7.98.1	Método	184
7.98.2	Opções dentro do comando	184
7.99	BMNEW comando	185
7.99.1	Método	185
7.100	BMOPEN comando	185
7.100.1	Método	185
7.101	BMOPENCOPY comando	185
7.101.1	Método	185
7.102	-BMPARAMETERS comando	185
7.102.1	Método	185
7.102.2	Opções dentro do comando	185
7.103	EXPBMP comando	186
7.104	BMRECOVER command	186
7.104.1	Description	186
7.105	BMREPLACE comando	186
7.105.1	Método	186
7.105.2	Opções dentro do comando	186
7.106	BMSHOW comando	187
7.106.1	Método	187
7.106.2	Opções dentro do comando	187
7.107	BMTRAILINGLINES comando	187
7.107.1	Método	188
7.107.2	Opções dentro do comando	188
7.108	BMUNLINK command	188
7.108.1	Description	188
7.109	BMUNMECH comando	188
7.109.1	Método	188
7.109.2	Opções dentro do comando	188
7.110	BMUPDATE command	188
7.110.1	Description	189
7.110.2	Options within the command	189
7.111	BMVSTYLE comando	189
7.111.1	Método	189
7.111.2	OPCOES	189
7.112	BMXCONVERT command	191
7.112.1	Description	191
7.113	LIMITE comando	191
7.113.1	Caixa de diálogo Limite	191
7.113.2	Opções dentro do comando LIMITE	193
7.114	-LIMITE comando	193
7.114.1	Métodos para criar um limite	193
7.114.2	Opções dentro do comando -LIMITE	194
7.115	CAIXA comando	194
7.115.1	Métodos para criar uma caixa	195
7.115.2	Opções dentro do comando CAIXA	195
7.116	QUEBRAR comando	196
7.116.1	Método	196
7.116.2	Opções dentro do comando	196



Conteúdo

7.117	NAVEGADOR comando	197
7.118	SALVARBLOCOCOMO comando	197
8.	C	198
8.1	CAL comando	198
8.2	CALLOUT command	198
8.3	CAMERA command	198
8.3.1	Method	198
8.3.2	Options	198
8.4	CENTRO comando	199
8.5	CENTRODESASSOCIAR comando	200
8.5.1	Método	200
8.6	CENTERLINE command	200
8.6.1	Description	200
8.6.2	Method	202
8.7	CENTROMARCA comando	202
8.7.1	Métodos para criar uma Marca de Centro	202
8.7.2	Opções dentro do comando CENTROMARCA	203
8.8	CENTERREASSOCIATE command	203
8.8.1	Description	203
8.9	CENTERRESET command	203
8.9.1	Description	203
8.10	CHAMFER command	203
8.10.1	Methods	204
8.10.2	Options	204
8.11	CHANGE command	206
8.11.1	Method	206
8.11.2	Options	206
8.12	CHPROP command	207
8.12.1	Description	207
8.12.2	Options within the command	207
8.13	ALTESPACO comando	207
8.13.1	Método	207
8.13.2	Opções dentro do comando	208
8.14	CIRCLE command	208
8.14.1	Description	208
8.14.2	Methods	208
8.14.3	Options within the CIRCLE command	208
8.15	CIVIL3DIMPORTAR comando	210
8.16	CIVILDWGEXPORT command	210
8.17	CLEANSCREENOFF command	210
8.18	CLEANSCREENON command	211
8.18.1	Method	211
8.19	CLEANUNUSEDVARIABLES command	211
8.19.1	Description	211
8.20	CLIPDISPLAY command	211
8.21	FECHAR comando	211
8.22	COR comando	211
8.23	-COLOR command	212



Conteúdo

8.23.1	Methods	212
8.24	LINHACOMANDO comando	212
8.25	OCULTARLINHACOMANDO comando	212
8.26	COMANDOS comando	212
8.26.1	Método	212
8.26.2	OPCOES	212
8.27	COMMUNICATORINFO comando	213
8.27.1	Método	213
8.28	COMPONENTSPANELCLOSE command	213
8.29	COMPONENTSPANELOPEN command	213
8.30	CONE comando	213
8.30.1	Métodos para criar um Cone	214
8.30.2	Opções dentro do comando CONE	216
8.31	BARRARESTRIC comando	217
8.31.1	Método	217
8.31.2	OPCOES	217
8.32	FECHARNAVEGADORCONTEUDO comando	217
8.33	ABRIRNAVEGADORCONTEUDO comando	218
8.34	CONVERTCTB comando	218
8.35	CONVERTOLDLIGHTS comando	218
8.35.1	Método	218
8.36	CONVERTOLDMATERIALS command	218
8.36.1	Description	218
8.37	CONVERTPOLY comando	218
8.37.1	Método	218
8.37.2	OPCOES	219
8.38	CONVERTPSTYLES command	219
8.38.1	Description	219
8.39	CONVERTERPARAMALHA comando	219
8.39.1	Método para converter em Malha	220
8.40	CONVERTERPARASOLIDO comando	220
8.40.1	Método para converter para sólido	220
8.41	CONVERTERPARASUPERFICIE comando	220
8.41.1	Método para converter em superfície	221
8.42	COPIAR comando	221
8.42.1	Método	221
8.42.2	Opções dentro do comando	221
8.43	COPYBASE command	222
8.43.1	Description	222
8.44	COPYCLIP command	222
8.44.1	Description	222
8.45	COPIARDADOS comando	222
8.45.1	Método	222
8.45.2	OPCOES	222
8.46	COPIARGUIADA comando	223
8.46.1	Método	223
8.46.2	Opções dentro do comando	223
8.47	COPYHIST command	224



Conteúdo

8.48	COPYTOLAYER command	224
8.48.1	Description	224
8.48.2	Method	224
8.48.3	Options within the command	224
8.49	CORRIDOR command	224
8.49.1	Description	224
8.49.2	Options	224
8.50	CORREDOREDITAR comando	225
8.50.1	Método	225
8.50.2	Opções dentro do comando	225
8.51	CORREDOREXTRAIR comando	225
8.51.1	Método	225
8.51.2	Opções dentro do comando	226
8.52	CORREDORTEEMPLATE comando	226
8.52.1	Método	226
8.52.2	Opções dentro do comando	226
8.53	CORREDORTEEMPLATEELEMENTO comando	226
8.53.1	Método	226
8.54	CPAGESETUP comando	226
8.55	CRIARBIBLIOTECABLOCO comando	227
8.56	-CRIARBIBLIOTECABLOCO comando	227
8.56.1	Método	227
8.57	CRIARMINIATURA comando	228
8.57.1	Método	228
8.58	CARREGARIUP comando	228
8.59	DESCARREGARIUP comando	228
8.60	PERSONALIZAR comando	228
8.61	CUTCLIP command	228
8.61.1	Description	229
8.62	CILINDRO comando	229
8.62.1	Métodos para criar um Cilindro	229
8.62.2	Opções dentro do comando CILINDRO	232
9.	D	233
9.1	EXTRACAODADOS comando	233
9.2	-EXTRACAODADOS comando	233
9.2.1	Método	233
9.3	VINCULARDADOS comando	233
9.4	ATUALIZARVINCULARDADOS comando	233
9.4.1	Método	233
9.4.2	Opções dentro do comando	233
9.5	DATASMITHEXPORT comando	234
9.6	LISTARBD comando	234
9.6.1	Método	234
9.7	comando RDALINHADA	234
9.7.1	Método	234
9.7.2	Opções dentro do comando	234
9.8	RDANGULAR comando	235
9.8.1	Métodos	235



Conteúdo

9.9	RDCONVERSAO comando	235
9.9.1	Método	236
9.10	RDDIAMETRO comando	236
9.10.1	Método	236
9.11	RDEXIBIR comando	236
9.11.1	Método	236
9.12	DCHORIZONTAL command	236
9.12.1	Description	236
9.12.2	Method	237
9.12.3	Options within the command	237
9.13	DCLINEAR command	237
9.13.1	Description	237
9.13.2	Method	237
9.13.3	Options within the command	237
9.14	RDRADIAL comando	238
9.14.1	Método	238
9.15	RDVERTICAL comando	238
9.15.1	Método	238
9.15.2	Opções dentro do comando	238
9.16	DDATTE comando	238
9.16.1	Método	239
9.17	EDITARD comando	239
9.17.1	Método	239
9.18	DDEMODES comando	239
9.18.1	Método	239
9.18.2	OPCOES	240
9.19	DDFILTER comando	241
9.19.1	Método	241
9.20	DDGRIPS comando	241
9.21	TIPOPD comando	241
9.22	DDSELECT comando	241
9.23	DDSETVAR comando	241
9.24	DDSTRACK comando	241
9.25	PVISTAD comando	241
9.26	DEFAULTSCALELIST comando	242
9.27	DELAY command	242
9.27.1	Description	242
9.27.2	Options within the command	242
9.28	DELCONSTRAINT command	242
9.28.1	Method	242
9.29	DELEDAATA comando	242
9.29.1	Método	243
9.29.2	OPCOES	243
9.30	TABELAPROJETO comando	243
9.30.1	Método	243
9.30.2	OPCOES	243
9.31	-TABELAPROJETOEDITAR comando	244
9.31.1	OPCOES	244



Conteúdo

9.32	DETALHESPAINELFECHAR comando	245
9.33	DETALHESPAINELABRIR comando	245
9.34	EXPORTARDGN comando	245
9.35	-DGNEXPORT command	246
9.35.1	Method	246
9.35.2	Options within the command	246
9.36	IMPORTARDGN comando	246
9.37	IMPORTARDGNOPCOES comando	246
9.38	COTA comando	246
9.38.1	Método	246
9.38.2	Opções dentro do comando	246
9.39	COTA1 comando	248
9.39.1	Método	248
9.39.2	Opções dentro do comando	248
9.40	COTAALIN comando	249
9.40.1	Métodos para criar uma dimensão alinhada	250
9.40.2	Opções dentro do comando COTAALIN	251
9.41	COTAANG comando	252
9.41.1	Métodos para criar uma dimensão angular	253
9.41.2	Opções dentro do comando COTAANG	255
9.42	COTAARCO comando	256
9.42.1	Métodos para criar uma dimensão de comprimento de arco	257
9.42.2	Opções dentro do comando COTAARCO	257
9.43	COTALINBASE comando	258
9.43.1	Métodos para criar dimensões de linha-base	259
9.43.2	Opções dentro do comando COTALINBASE	260
9.44	QUEBRACOTA comando	260
9.44.1	Método	260
9.44.2	OPCOES	260
9.45	COTACENTRO comando	261
9.45.1	Métodos para criar uma dimensão de Centro	261
9.45.2	Opções dentro do comando COTACENTRO	261
9.46	DIMCONSTRAINT command	261
9.46.1	Method	262
9.46.2	Options	262
9.47	COTASERIE comando	262
9.47.1	Métodos para criar dimensões contínuas	263
9.47.2	Opções dentro do comando COTASERIE	264
9.48	COTADIAMETRO comando	264
9.48.1	Métodos para criar uma dimensão diamétrica	265
9.48.2	Opções dentro do comando COTADIAMETRO	265
9.49	COTADESASSOCIAR comando	266
9.49.1	Método	266
9.50	EDITARCOTA comando	266
9.50.1	Descrição	266
9.50.2	Métodos	266
9.50.3	Opções dentro do comando EDITARCOTA	266
9.51	LINHACHAMCOTA comando	267



Conteúdo

9.51.1	Métodos para criar uma Chamada	268
9.51.2	Opções no comando LINHACHAMCOTA	269
9.52	COTALINEAR comando	270
9.52.1	Métodos para criar uma dimensão Linear	271
9.52.2	Opções dentro do comando COTALINEAR	272
9.53	COTAORDEN comando	274
9.53.1	Métodos para criar uma dimensão Ordenada	275
9.53.2	Opções dentro do comando COTAORDEN	275
9.54	SOBRECOTA comando	277
9.54.1	Método	277
9.54.2	Opções dentro do comando	277
9.55	COTARAIOS comando	277
9.55.1	Métodos para criar uma dimensão Radial	278
9.55.2	Opções dentro do comando COTARAIOS	278
9.56	DIMREASSOCIATE command	279
9.56.1	Description	279
9.56.2	Methods	280
9.56.3	Options	280
9.57	DIMREGEN command	280
9.57.1	Description	280
9.58	DIMSTYLE command	280
9.58.1	Description	280
9.58.2	Method	280
9.58.3	Context Menu Options	281
9.58.4	Options within the command	282
9.59	-DIMSTYLE command	293
9.59.1	Method	293
9.59.2	Options within the command	293
9.60	DIMSTYLESET command	293
9.60.1	Method	294
9.61	DIMTEDIT command	294
9.61.1	Description	294
9.61.2	Methods	294
9.61.3	Options	294
9.62	BACIA comando	295
9.63	DIST comando	295
9.63.1	Método	295
9.63.2	Opções dentro do comando	295
9.64	DISTANTLIGHT command	296
9.64.1	Description	296
9.64.2	Options	296
9.65	DIVIDIR comando	297
9.65.1	Método	297
9.65.2	OPCOES	298
9.66	DMANGLE3D comando	298
9.66.1	Descrição	298
9.66.2	OPCOES	298
9.67	DMAUDIT comando	299



Conteúdo

9.67.1	Métodos	299
9.67.2	Opções dentro do comando	299
9.68	DMAUDITALL command	300
9.68.1	Description	300
9.68.2	Method	300
9.68.3	Options within the command	300
9.69	DMCHAMFER command	301
9.69.1	Description	301
9.69.2	Options	302
9.70	DMCOINCIDENT3D comando	302
9.70.1	Método	302
9.70.2	OPCOES	302
9.71	DMCONCENTRIC3D command	302
9.72	DMCONSTRAINT3D command	303
9.72.1	Description	303
9.72.2	Options	303
9.73	DMCOPYFACES comando	304
9.73.1	Método	304
9.73.2	Opções dentro do comando	305
9.74	DMDEFORMCURVE command	306
9.74.1	Description	306
9.74.2	Options	307
9.75	DMDEFORMMOVE command	307
9.75.1	Description	307
9.75.2	Options	308
9.76	DMDEFORMPOINT command	308
9.76.1	Description	308
9.76.2	Options	309
9.77	DMDELETE comando	310
9.78	DMDISTANCE3D comando	310
9.78.1	Descrição	310
9.78.2	OPCOES	310
9.79	DMEXTRUDE comando	311
9.79.1	Método	311
9.79.2	Opções dentro do comando	311
9.80	DMFILLET command	315
9.80.1	Description	315
9.80.2	Options	315
9.81	DMFIX3D comando	316
9.81.1	Descrição	316
9.81.2	OPCOES	316
9.82	DMGROUP command	316
9.82.1	Description	316
9.82.2	Options	316
9.83	DMMOVE comando	317
9.83.1	Descrição	317
9.84	DMPARALLEL3D command	317
9.84.1	Method	317



Conteúdo

9.84.2	Options_____	317
9.85	DMPATH3D command_____	317
9.85.1	Method_____	318
9.85.2	Options_____	318
9.86	DMPERPENDICULAR3D command_____	318
9.86.1	Description_____	318
9.86.2	Options_____	318
9.87	DMPUSHPULL comando_____	318
9.87.1	Descrição_____	319
9.87.2	Opções dentro do comando_____	319
9.88	DMRADIUS3D comando_____	320
9.88.1	Descrição_____	320
9.88.2	Método_____	320
9.88.3	OPCOES_____	320
9.89	DMREPAIR command_____	320
9.90	DMREVOLVE comando_____	320
9.90.1	Descrição_____	321
9.90.2	OPCOES_____	321
9.91	DMRIGIDSET3D comando_____	322
9.91.1	Método_____	322
9.91.2	OPCOES_____	323
9.92	DMROTATE command_____	323
9.92.1	Description_____	323
9.92.2	Method_____	323
9.92.3	Options within the command_____	323
9.93	DMSELECT command_____	324
9.93.1	Description_____	324
9.93.2	Options_____	324
9.94	DMSELECTEDGES comando_____	326
9.94.1	Método_____	326
9.95	DMSIMPLIFY command_____	326
9.95.1	Description_____	326
9.95.2	Options_____	326
9.96	DMSIMPLIFYALL command_____	327
9.96.1	Description_____	327
9.96.2	Options_____	327
9.97	DMSTITCH command_____	327
9.97.1	Method_____	327
9.97.2	Options_____	328
9.98	DMTANGENT3D comando_____	328
9.98.1	Descrição_____	328
9.98.2	OPCOES_____	328
9.99	DMTHICKEN comando_____	328
9.99.1	Descrição_____	329
9.99.2	OPCOES_____	329
9.100	DMTHREAD comando_____	329
9.100.1	Descrição_____	329
9.100.2	Método_____	329



Conteúdo

9.101	DMTWIST comando	330
9.101.1	Método	330
9.101.2	Opções dentro do comando	331
9.102	DMUPDATE command	331
9.102.1	Description	332
9.103	DOME command	332
9.104	ANEL comando	332
9.104.1	Métodos para criar um ANEL	332
9.105	DRAG command	334
9.105.1	Description	335
9.105.2	Method	335
9.105.3	Options within the command	335
9.106	MODOARRASTE comando	336
9.106.1	Opções dentro do comando	336
9.107	ORDEMDDES comando	336
9.107.1	Descrição	336
9.107.2	Método	336
9.107.3	Opções dentro do comando	338
9.108	DRAWORDERBYLAYER comando	338
9.109	CONFIGDES comando	338
9.110	DTEXT command	338
9.111	DUMPSTATE command	338
9.112	DVIEW command	338
9.112.1	Method	339
9.112.2	Options	339
9.113	DWFOUT command	340
9.113.1	Description	340
9.114	DWGCODEPAGE comando	340
9.114.1	Descrição	340
9.115	COMPARARDWG comando	340
9.115.1	Descrição	341
9.115.2	Método	341
9.115.3	Opções dentro do comando	341
9.116	PROPDES comando	341
9.117	IMPDXF comando	342
9.118	EXPDXF comando	342
10.	E	343
10.1	EATTEDIT command	343
10.1.1	Description	343
10.2	EDGESURF command	343
10.2.1	Method	343
10.2.2	Grips Editing	343
10.3	EDITEDATA comando	344
10.3.1	Método	344
10.4	ELEV comando	344
10.4.1	Descrição	344
10.4.2	Opções dentro do comando	344
10.5	ELIPSE comando	345



Conteúdo

10.5.1	Métodos para criar uma elipse	345
10.5.2	Opções adicionais dentro do comando ELIPSE	346
10.6	ENABLEASSOCVIEWS command	347
10.7	COMPARARFIM comando	347
10.7.1	Método	347
10.8	EXTREMIDADE comando	347
10.9	APAGAR comando	347
10.9.1	Método	347
10.10	ETRANSMIT command	347
10.10.1	Description	347
10.10.2	Methods	348
10.10.3	Context Menu Options	348
10.10.4	Options within the command	348
10.11	-ETRANSMIT command	348
10.11.1	Description	348
10.11.2	Options within the command	348
10.12	EXECUTETOOL command	349
10.13	EXPBLOCKS command	349
10.13.1	Description	349
10.13.2	Context Menu Options	349
10.13.3	Options within the command	350
10.14	EXPFOLDERS command	351
10.14.1	Description	351
10.14.2	Context Menu Options	351
10.14.3	Options within the command	352
10.15	EXPIMAGES command	352
10.15.1	Description	352
10.15.2	Context menu options	353
10.15.3	Options within the command	353
10.16	EXPLAYERS command	353
10.16.1	Description	354
10.16.2	Context Menu Options	354
10.16.3	Options within the command	355
10.17	EXPLODE command	356
10.17.1	Description	356
10.17.2	Method	357
10.18	EXPLORER command	357
10.18.1	Description	357
10.18.2	Options within the menu bar	358
10.18.3	Context Menu Options	359
10.19	EXPORTAR comando	360
10.20	EXPORTARLAYOUT comando	360
10.21	EXPORTARPDF comando	360
10.22	EXPPDFS command	360
10.22.1	Description	360
10.22.2	Option within the command	361
10.22.3	Context menu options	361
10.23	EXPUCS command	362



Conteúdo

10.23.1	Description	362
10.23.2	Options within the command	363
10.23.3	Context Menu Options	363
10.24	EXPXREF command	363
10.24.1	Description	363
10.24.2	Method	364
10.24.3	Option within the command	364
10.24.4	Context menu options	365
10.25	ESTENDER comando	365
10.25.1	Método	366
10.25.2	OPCOES	366
10.26	EXTENSAO comando	366
10.27	EXTRUSAO comando	367
10.27.1	Método	367
10.27.2	Opções dentro do comando	367
11.	F	369
11.1	FBXEXPORT command	369
11.1.1	Method	369
11.1.2	Options within the command	369
11.2	-EXPORTARFBX comando	369
11.3	CAMPO comando	370
11.4	FILEOPEN comando	370
11.4.1	Descrição	370
11.4.2	Opções dentro do comando	370
11.5	ARQUIVOS comando	370
11.6	PREENCHER comando	370
11.7	FILLET command	371
11.7.1	Description	371
11.7.2	Options	371
11.8	LOCALIZAR comando	372
11.9	FITARC command	372
11.9.1	Description	372
11.9.2	Method	372
11.9.3	Options within the command	372
11.10	AJUSTLINHA comando	373
11.10.1	Descrição	373
11.10.2	Método	373
11.10.3	Opções dentro do comando	373
11.11	GEOMPLANA comando	373
11.12	FLATTEN comando	373
11.12.1	Descrição	373
11.12.2	Método	374
11.12.3	Opções dentro do comando	374
11.13	DE comando	374
11.13.1	Método	374
12.	G	375
12.1	RGCOINCIDENTE comando	375
12.1.1	Métodos para criar uma restrição Coincidente	375



Conteúdo

12.1.2	Opções dentro do comando RGCOINCIDENTE	375
12.2	comando RGCOLINEAR	375
12.2.1	Métodos para criar uma restrição Colinear	375
12.3	RGCONCENTRICA comando	376
12.3.1	Método para criar uma restrição Concêntrica	376
12.4	GCE comando	376
12.5	RGIGUAL comando	376
12.5.1	Métodos para criar uma restrição Igual	377
12.6	RGFIXA comando	377
12.6.1	Métodos para criar uma restrição Fixo	377
12.7	RGHORIZONTAL comando	377
12.7.1	Métodos para criar uma restrição Horizontal	378
12.8	RGPARALELA comando	378
12.8.1	Métodos para criar uma restrição Paralela	378
12.9	RGPERPENDICULAR comando	378
12.9.1	Métodos para criar uma restrição Perpendicular	378
12.10	RGSUAVIZADA comando	379
12.10.1	Métodos para criar uma restrição Suave	379
12.11	RGSIMETRICA comando	379
12.11.1	Métodos para criar uma restrição simétrica	379
12.12	RGTANGENTE comando	380
12.12.1	Métodos para criar uma restrição tangente	380
12.13	RGVERTICAL comando	380
12.13.1	Métodos para criar uma restrição vertical	380
12.14	GENERATEBOUNDARY comando	380
12.14.1	Descrição	381
12.14.2	Método	381
12.15	LOCALIZACAOGEOGRAFICA comando	381
12.16	GEOIMPORTAR comando	381
12.16.1	Descrição	381
12.16.2	Método	381
12.17	RESTRICAOGEOM comando	381
12.17.1	Descrição	382
12.17.2	OPCOES	382
12.18	Comando IRPARAINICIO	383
12.18.1	Descrição	383
12.18.2	Método	383
12.19	GRADIENTE comando	383
12.20	-GRADIENT command	384
12.20.1	Description	384
12.20.2	Method	384
12.20.3	Options within the command	384
12.21	GRADIENTEFUNDODESL comando	386
12.21.1	Descrição	386
12.22	GRADIENTEFUNDOLIGA comando	386
12.22.1	Descrição	386
12.23	NIVELAMENTO comando	386
12.23.1	Descrição	387



Conteúdo

12.23.2	OPCOES	387
12.24	NIVELAMENTO/EQUILIBRAR comando	387
12.24.1	Descrição	387
12.25	GRAPHSCR command	387
12.25.1	Description	388
12.26	GRADE comando	388
12.26.1	Método	388
12.26.2	Opções dentro do comando	388
12.27	GRUPO Comando	388
12.28	-GRUPO comando	388
12.28.1	Descrição	388
12.28.2	Opções dentro do comando	388
13.	H	390
13.1	HACHURA comando	390
13.2	-HATCH command	390
13.2.1	Method	390
13.2.2	Options within the command	390
13.3	HATCHEDIT Command	392
13.3.1	Description	393
13.4	-EDITARHACH comando	393
13.4.1	Descrição	393
13.4.2	Método	393
13.4.3	Opções dentro do comando	393
13.5	HATCHEDITEXT command	393
13.5.1	Description	393
13.5.2	Options within the command	394
13.6	HATCHGENERATEBOUNDARY comando	394
13.6.1	Método	394
13.7	HATCHTOBACK comando	394
13.8	HELICE comando	394
13.8.1	Métodos para criar uma Hélice	395
13.8.2	Opções dentro do comando HELICE	395
13.9	AJUDA comando	395
13.10	HELPSEARCH command	395
13.10.1	Description	396
13.11	HIDE command	396
13.11.1	Method	396
13.12	Comando HIDEOBJETS	396
13.12.1	Descrição	396
13.13	HYPERLINK command	397
13.13.1	Description	397
13.14	-HIPERLINK comando	397
13.14.1	Descrição	397
13.14.2	Opções dentro do comando	397
13.15	OPCHIPERLINK comando	397
13.15.1	Descrição	397
13.15.2	Opções dentro do comando	398



Conteúdo

14.	I	399
14.1	ID comando	399
14.2	IEMBED command	399
14.2.1	Method	399
14.3	IFCEXPORTAR comando	399
14.3.1	Descrição	399
14.4	IMAGEM comando	399
14.5	IMAGEADJUST command	399
14.5.1	Method	400
14.6	-ANEXARIMAG	400
14.6.1	Método	400
14.6.2	OPCOES	400
14.7	ANEXARIMAG comando	401
14.8	CORTARIMAG comando	401
14.8.1	Método	401
14.8.2	OPCOES	401
14.9	QUADRIMAG comando	402
14.10	QUALIDIMAG comando	402
14.11	-IMPORT command	402
14.11.1	Method	402
14.12	IMPORTAR comando	403
14.13	ESTAMPAR comando	403
14.13.1	Método	403
14.14	INSERIR comando	403
14.15	-INSERT command	404
14.15.1	Description	404
14.15.2	Method	404
14.15.3	Options	404
14.16	INSERTALIGNED command	405
14.16.1	Description	406
14.16.2	Options	406
14.17	INSERCAO comando	406
14.18	INSERIROBJ comando	406
14.19	INTERFERE command	406
14.19.1	Method	407
14.19.2	Options	407
14.20	-INTERFERE command	408
14.20.1	Method	408
14.20.2	Options	409
14.21	INTERSECT command	409
14.21.1	Description	409
14.21.2	Method	410
14.22	INTERSECAO comando	410
14.23	INVOKETESTAPP command	411
14.24	ISAVEAS comando	411
14.24.1	Descrição	411
14.25	Comando ISOLATEOBJECTS	411
14.25.1	Descrição	411



Conteúdo

14.26	PLANOISO comando	411
14.27	IUNEMBED command	412
14.27.1	Description	412
15.	J	413
15.1	UNIR comando	413
15.1.1	Método	413
16.	K	414
16.1	KEEPME command	414
16.1.1	Method	414
17.	L	415
17.1	LANDXMLEXPORT command	415
17.2	LANDXMLIMPORT comando	415
17.3	CAMADAATUAL comando	415
17.4	-LAYER command	415
17.4.1	Description	415
17.4.2	Options within the command	415
17.5	CAMADA comando	417
17.6	CAMADANT comando	417
17.7	FECHARPAINELCAMADAS comando	417
17.8	ABRIRPAINELCAMADAS comando	417
17.9	LAYERSTATE command	417
17.9.1	Description	418
17.9.2	Options within the command	418
17.9.3	Context Menu Options	418
17.10	CONGELACAMADA comando	419
17.10.1	Opções dentro do comando CONGELACAMADA	419
17.11	ISOLARCAMADAS comando	420
17.11.1	Opções dentro do comando ISOLARCAMADAS	421
17.12	BLOQUEARCAMADA comando	421
17.13	TORNARCAMADAATUAL comando	421
17.13.1	Método	421
17.14	DESATIVARCAMADAS comando	421
17.14.1	Selecionar uma entidade na camada a ser desligada	422
17.14.2	Opções dentro do comando DESATIVARCAMADAS	422
17.15	ATIVARCAMADAS comando	423
17.16	LAYOUT command	423
17.16.1	Method	423
17.16.2	Options within the command	423
17.17	GERENCIARLAYOUT comando	424
17.18	DESCONGELACAMADA comando	424
17.19	TRADCAMADA comando	424
17.20	DESBLOQUEARCAMADA comando	424
17.21	AGRUPARCAMADA comando	424
17.22	LCONNECT command	424
17.22.1	Description	425
17.22.2	Options	426
17.23	LEADER command	427



Conteúdo

17.23.1	Description	427
17.23.2	Options	427
17.24	ALONGAR comando	428
17.24.1	Método	428
17.24.2	OPCOES	428
17.25	BIBLIOTECAFECHAR comando	429
17.26	LIBRARYPANELOPEN comando	429
17.27	LICENSEMANAGER comando	429
17.28	LUZ comando	429
17.28.1	OPCOES	430
17.29	LIGHTLIST command	430
17.29.1	Description	430
17.29.2	Options within command	431
17.29.3	Context Menu Options	431
17.30	LIMITS command	431
17.30.1	Description	431
17.30.2	Options	432
17.31	LINHA comando	432
17.31.1	Métodos para iniciar uma Linha	432
17.31.2	Opções dentro do comando LINHA	434
17.32	-LINETYPE command	434
17.32.1	Method	434
17.32.2	Options within the command	434
17.33	LINETYPE command	435
17.33.1	Description	435
17.33.2	Context Menu Options	435
17.34	LISTA comando	436
17.34.1	Descrição	436
17.34.2	Método	436
17.34.3	OPCOES	436
17.35	LIVESECTION command	437
17.35.1	Description	437
17.36	CARREGAR comando	437
17.37	ELEVAR comando	438
17.37.1	Descrição	438
17.37.2	OPCOES	438
17.38	LOGFILEOFF command	439
17.38.1	Description	439
17.39	LOGFILEON command	439
17.39.1	Description	440
17.40	-LOGIN command	440
17.40.1	Description	440
17.41	-LOGOUT command	440
17.41.1	Description	440
17.42	LOOKFROM comando	440
17.42.1	Descrição	440
17.42.2	Métodos	440
17.43	ESPLINHA comando	441



Conteúdo

18.	M	442
18.1	MAIL comando	442
18.2	MANIPULAR comando	442
18.2.1	Métodos	442
18.2.2	OPCOES	442
18.3	MAPCONNECT comando	444
18.3.1	Método	444
18.4	PROPMASS comando	444
18.4.1	Descrição	444
18.4.2	OPCOES	444
18.5	FECHARNAVMAT comando	444
18.6	ABRIRNAVMAT comando	444
18.7	IGUALARPERSPECTIVA comando	445
18.7.1	Descrição	445
18.8	PROPIG comando	445
18.8.1	Método	445
18.8.2	OPCOES	446
18.9	ATRIBUIRMATERIAL comando	446
18.9.1	Descrição	446
18.9.2	Método	446
18.10	MATERIALMAP command	446
18.10.1	Description	447
18.10.2	Method	447
18.10.3	Options within the command	447
18.11	MATERIALS command	449
18.11.1	Method	449
18.11.2	Options within the command	449
18.11.3	Context menu options	455
18.12	BIBLMAT comando	455
18.13	MEDIDA comando	456
18.13.1	Método	456
18.13.2	Opções dentro do comando	456
18.14	NAVEGADORMECANICAFECHAR comando	456
18.15	NAVEGADORMECANICAABRIR comando	456
18.16	MENU comando	457
18.17	CARRMENU comando	457
18.18	DESCARRMENU comando	457
18.19	PTOMEDIO comando	457
18.20	INSERIRM comando	457
18.20.1	Descrição	457
18.20.2	Opções dentro do comando	458
18.21	MIRROR command	458
18.21.1	Description	458
18.21.2	Options within the command	459
18.22	MIRROR3D command	459
18.22.1	Description	459
18.22.2	Options within the command	459
18.23	MLEADER command	460



Conteúdo

18.23.1	Description	460
18.23.2	Methods	460
18.23.3	Options with the command	460
18.24	ALINHARLINCHMULT comando	461
18.24.1	Descrição	462
18.24.2	Método	462
18.24.3	Opções dentro do comando	462
18.25	CONJLINCHMULT comando	463
18.25.1	Descrição	464
18.25.2	Método	464
18.25.3	Opções dentro do comando	464
18.26	EDITARLINCHMULT comando	465
18.26.1	Descrição	465
18.26.2	Método	465
18.26.3	Opções dentro do comando	466
18.27	MLEADEREDITEXT command	466
18.27.1	Description	466
18.27.2	Options within the command	466
18.28	MLEADERSTYLE command	467
18.28.1	Description	468
18.29	MLINHA comando	468
18.29.1	Métodos para criar uma Multi-linha	468
18.29.2	Opções dentro do comando MLINE	470
18.30	MLSTYLE command	471
18.30.1	Description	471
18.30.2	Options within the command	472
18.30.3	Context Menu Options	475
18.31	MODELERPROPERTIES comando	475
18.32	-MODELERPROPERTIES command	476
18.32.1	Description	476
18.32.2	Method	476
18.32.3	Options within the command	476
18.33	MOVE command	477
18.33.1	Description	477
18.33.2	Options within the command	478
18.34	MOVEEDATA comando	478
18.34.1	Método	478
18.34.2	OPCOES	478
18.35	MOVERGUIADA comando	478
18.35.1	Método	478
18.35.2	Opções dentro do comando	479
18.36	CSLIDE comando	479
18.37	ESPACOM comando	479
18.37.1	Descrição	479
18.38	TEXTOM comando	479
18.38.1	Descrição	480
18.38.2	Opções dentro do comando	480
18.39	-TEXTOM comando	481



Conteúdo

18.39.1	Método	481
18.39.2	Opções dentro do comando	481
18.40	MTP command	482
18.40.1	Description	482
18.40.2	Method	482
18.40.3	Options within the command	483
18.41	MULTIPL0 comando	483
18.41.1	Descrição	483
18.42	CVISTA comando	483
18.42.1	Descrição	483
18.42.2	OPCOES	484
18.43	MVSETUP comando	486
18.43.1	Descrição	486
18.43.2	Método	487
18.43.3	Opções dentro do comando	487
19.	N	489
19.1	NAVIGATE command	489
19.1.1	Description	489
19.1.2	Method	489
19.1.3	Keyboard options	489
19.1.4	Mouse options	489
19.2	MAISPROXIMO comando	490
19.3	NETLOAD comando	490
19.4	NOVO comando	490
19.5	NOVOCONJUNTODEFOLHAS comando	490
19.6	NEWWIZ comando	490
19.7	NO comando	490
19.8	NENHUM comando	490
19.9	NUMBER command	491
19.9.1	Description	491
19.9.2	Options within the command	491
20.	O	493
20.1	OBJECTSCALE command	493
20.1.1	Description	493
20.2	-ESCALAOBJETO comando	493
20.2.1	Descrição	493
20.2.2	Opções dentro do comando	493
20.3	DESLOCAMENTO comando	494
20.3.1	Descrição	494
20.3.2	Método	494
20.3.3	Opções dentro do comando	494
20.4	VINCULOSOLE comando	495
20.5	OLEOPEN command	495
20.5.1	Description	495
20.6	ONWEB comando	495
20.7	OPS comando	495
20.8	ABRIR comando	496
20.9	ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando	496



Conteúdo

20.10	-ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando	496
20.10.1	Descrição	496
20.11	OTIMIZAR comando	496
20.12	-OTIMIZAR comando	496
20.12.1	Descrição	496
20.12.2	Opções dentro do comando	497
20.13	OPCOES comando	497
20.14	ORTOGONAL comando	498
20.15	OSNAP comando	498
20.16	-OSNAP command	498
20.16.1	Description	498
20.16.2	Options within the command	498
20.17	LIMPEZA comando	500
20.17.1	Descrição	500
20.18	-LIMPEZA comando	500
20.18.1	Descrição	500
20.18.2	Opções dentro do comando	500
21.	P	502
21.1	PACOTE comando	502
21.2	PAGESETUP command	502
21.2.1	Description	502
21.2.2	Context Menu Options	502
21.3	PAN comando	503
21.3.1	Descrição	503
21.4	-PAN comando	503
21.4.1	Descrição	503
21.4.2	Método	503
21.4.3	Opções dentro do comando	504
21.5	PAINELIZAR comando	504
21.5.1	Descrição	505
21.5.2	OPCOES	505
21.6	PARALELO comando	505
21.7	PARAMETERCOPYMODE command	505
21.8	-PARAMETROS comando	505
21.8.1	Descrição	505
21.8.2	OPCOES	506
21.9	PARAMETROSPAINELFECHAR comando	506
21.10	PARAMETROSPAINELABRIR comando	506
21.11	PARAMETRICBLOCKIFY command	506
21.11.1	Description	506
21.11.2	Methods	507
21.11.3	Options	507
21.12	PARAMETRIZE command	507
21.12.1	Description	507
21.13	PARAMETRIZAR2D comando	507
21.13.1	Descrição	507
21.14	COLARB comando	508
21.14.1	Método	508



Conteúdo

21.15	PASTECLIP command	508
21.15.1	Method	508
21.15.2	Options within the command	508
21.16	PASTEORIG command	508
21.16.1	Description	509
21.17	COLARESPEC comando	509
21.18	PDF comando	509
21.19	AJUSTARPDF comando	509
21.19.1	Descrição	509
21.19.2	OPCOES	509
21.20	ANEXARPDF comando	510
21.21	-ANEXARPDF comando	510
21.21.1	Descrição	510
21.21.2	OPCOES	510
21.22	CORTARPDF comando	511
21.22.1	Descrição	511
21.22.2	OPCOES	511
21.23	IMPORTARPDF comando	511
21.23.1	Método	512
21.23.2	OPCOES	512
21.23.3	Opções da subjaência	512
21.23.4	Opções de importar arquivo	513
21.24	-IMPORTARPDF comando	513
21.25	CAMADASPDF comando	513
21.25.1	Descrição	513
21.26	PDFOPTIONS comando	513
21.27	PEDIT command	514
21.27.1	Description	514
21.27.2	Options	514
21.28	PEDITEXT comando	518
21.28.1	Descrição	518
21.28.2	OPCOES	518
21.29	PERPENDICULAR comando	519
21.30	PFACE command	519
21.30.1	Description	519
21.30.2	Options	520
21.31	PLACEVIEW command	520
21.31.1	Description	520
21.31.2	Methods	520
21.31.3	Options	520
21.32	PLANTA comando	520
21.32.1	Descrição	521
21.32.2	OPCOES	521
21.33	PLINHA comando	522
21.33.1	Métodos para criar uma Polilinha	524
21.33.2	Opções dentro do comando PLINHA	525
21.34	PLOTAR comando	526
21.35	-PLOTAR comando	526



Conteúdo

21.35.1	Descrição	527
21.35.2	Método	527
21.35.3	OPCOES	527
21.36	MARCAPLOT comando	529
21.37	PLOTSTYLE command	529
21.37.1	Description	529
21.38	PLOTTERMANAGER command	529
21.38.1	Description	529
21.39	PNGOUT comando	529
21.40	PONTO comando	529
21.40.1	Opção para criar um Ponto	530
21.40.2	Opções adicionais dentro do comando PONTO	530
21.41	POINTCLOUD command	530
21.41.1	Description	530
21.41.2	Option within the command	531
21.41.3	Context menu options	531
21.42	NUVEMPONTOSALINHAR comando	532
21.42.1	Métodos para alinhar uma nuvem de pontos	532
21.43	ANEXARNUVEMPONTOS comando	532
21.43.1	Descrição	532
21.43.2	Opções dentro do comando	532
21.44	-ANEXARNUVEMPONTOS comando	533
21.44.1	Descrição	533
21.44.2	Opções dentro do comando	533
21.45	POINTCLOUDCOLORMAP command	533
21.45.1	Description	533
21.45.2	Options within the command	533
21.46	RECORTARNUVEMPONTOS comando	534
21.46.1	Método	535
21.46.2	Opções dentro do comando	535
21.47	NUVEMPONTOSRECORTARSOLIDO comando	543
21.47.1	Método	543
21.47.2	Opções dentro do comando	543
21.48	NUVEMPONTOSEXCLUIRITEM comando	544
21.49	NUVEMPONTOSDETECTARPISOS comando	544
21.49.1	Descrição	544
21.49.2	Opções dentro do comando	544
21.50	NUVEMPONTOSEXPORTAR comando	544
21.51	NUVEMPONTOSAJUSTARPLANO comando	544
21.51.1	Descrição	545
21.51.2	Opções dentro do comando	545
21.52	NUVEMPONTOSIMPORTAR comando	546
21.53	TAMPONTONUVEPONTOS_MENOS comando	546
21.54	POINTCLOUDPOINTS_SIZE_PLUS comando	546
21.55	PREPROCESSNUVEMPONTOS comando	546
21.56	-POINTCLOUDPREPROCESS command	547
21.57	POINTCLOUDPROJECTSECTION command	547
21.57.1	Description	547



Conteúdo

21.58	NUVEMPONTOSREFERENCIA comando	547
21.59	POINTCLOUDSHOWBUBBLES command	547
21.59.1	Options within the command	547
21.60	ANULARRECORTENUVEMPONTOS comando	548
21.61	LUZPUNTIFORME comando	548
21.61.1	Descrição	548
21.61.2	Opções dentro do comando	548
21.62	POLIGONO comando	550
21.62.1	Métodos para iniciar um Polígono	551
21.62.2	Opções adicionais dentro do comando POLIGONO	551
21.63	POLISOLIDO comando	551
21.63.1	Métodos para criar um Polissólido	552
21.63.2	Opções adicionais dentro do comando POLISOLIDO	553
21.64	PREVIEW command	556
21.64.1	Description	556
21.65	PRINT comando	556
21.66	PROFILEMANAGER comando	556
21.67	PROJECTGEOMETRY command	557
21.67.1	Description	557
21.67.2	Options within the command	557
21.68	PROPRIEDADES comando	558
21.69	FECHARPROP comando	558
21.70	PROXYINFO comando	558
21.71	IMPCONFIGPAG comando	558
21.72	-IMPCONFIGPAG comando	558
21.72.1	Descrição	558
21.72.2	Método	559
21.73	ESPACOP comando	559
21.73.1	Descrição	559
21.74	PUBLICAR comando	559
21.75	-PUBLISH command	559
21.75.1	Description	559
21.75.2	Method	559
21.76	PURGE command	559
21.76.1	Method	560
21.76.2	Options within the command	560
21.77	-ELIMINAR comando	561
21.78	PIRAMIDE comando	561
21.78.1	Métodos para criar uma pirâmide	562
21.78.2	Opções dentro do comando PIRAMIDE	563
22.	Q	565
22.1	LINHACHAMR comando	565
22.1.1	Descrição	565
22.1.2	Opções dentro do comando	565
22.2	QNEW command	565
22.2.1	Description	565
22.3	QPRINT command	566
22.3.1	Description	566



Conteúdo

22.4	SALVARR comando	566
22.4.1	Descrição	566
22.4.2	Método	566
22.5	SELEZIONARR comando	566
22.6	TEXTOR comando	566
22.7	QUADRANTE comando	567
22.8	QUIT command	567
22.8.1	Method	567
23.	R	568
23.1	LSI comando	568
23.1.1	Métodos para começar um raio	568
23.1.2	Opções dentro do comando LSI	570
23.2	REASSOCAPP comando	571
23.3	RECUPERAR comando	571
23.4	RECUPERARTUDO comando	571
23.5	RECSCRIPT comando	571
23.6	RETANGULO comando	572
23.6.1	Métodos para criar um retângulo	572
23.6.2	Opções dentro do comando RETANGULO	573
23.7	REDEFINE command	575
23.7.1	Description	575
23.8	REFAZER comando	575
23.9	REDESEN comando	575
23.10	REDESTUDO comando	575
23.11	REDSKINFO comando	575
23.11.1	Descrição	575
23.12	REFCLOSE command	575
23.12.1	Description	576
23.12.2	Methods	576
23.12.3	Options	576
23.13	EDITARREF comando	576
23.13.1	Descrição	576
23.14	-REFEDIT command	576
23.14.1	Description	576
23.14.2	Options	577
23.15	CURVASREFERENCIA comando	578
23.15.1	Método	578
23.16	REFSET command	581
23.16.1	Description	581
23.16.2	Options	581
23.17	REGEN comando	581
23.18	REGENTUDO comando	582
23.19	REGENAUTO comando	582
23.20	REGIAO comando	582
23.20.1	Opções para criar uma Região	583
23.20.2	Opções dentro do comando REGIAO	583
23.21	REINIC comando	583



Conteúdo

23.22	RENAME command	583
23.22.1	Description	583
23.23	-RENOMEAR comando	584
23.23.1	Opções dentro do comando	584
23.24	RENDER comando	584
23.25	-RENDER comando	584
23.25.1	Descrição	584
23.25.2	OPCOES	585
23.26	RENDERCOMPOSITIONSMATERIAL command	585
23.27	RENDERPRESETS command	585
23.27.1	Description	585
23.27.2	Options within the command	586
23.27.3	Context Menu Options	587
23.28	RENDERWINCLOSE command	588
23.28.1	Description	588
23.29	PAINELRELATORIOFECHAR comando	588
23.30	PAINELRELATORIOABRIR comando	588
23.31	REDEFVISTASASSOC comando	588
23.31.1	Descrição	588
23.32	REDEFINIRBLOCO comando	588
23.32.1	Descrição	588
23.33	CONTINUAR comando	589
23.33.1	Descrição	589
23.34	NUVEMREV comando	589
23.34.1	Métodos para criar uma nuvem de revisão	589
23.34.2	Opções dentro do comando NUVEMREV	592
23.35	REVOLUCAO comando	593
23.35.1	Método	593
23.35.2	Opções dentro do comando	593
23.36	SUPERREV comando	594
23.36.1	Método	595
23.37	FAIXAOPCOES comando	595
23.38	FECHARFAIXAOPCOES comando	596
23.39	ROTAC comando	596
23.39.1	Método	596
23.39.2	Opções dentro do comando	596
23.40	ROTAC3D comando	597
23.40.1	Método	597
23.40.2	Opções dentro do comando	597
23.41	RSCRIPT command	598
23.41.1	Method	598
23.42	RTLOOK comando	598
23.42.1	Método	598
23.42.2	Opções do Menu de Contexto	598
23.43	RTPAN comando	598
23.43.1	Método	598
23.43.2	Opções do Menu de Contexto	599
23.44	RTROT command	599



Conteúdo

23.44.1	Method	599
23.44.2	Context Menu Options	599
23.45	RTROTCTR command	599
23.45.1	Method	600
23.45.2	Context Menu Options	600
23.46	RTROTTF comando	600
23.46.1	Método	600
23.46.2	Opções do Menu de Contexto	600
23.47	RTROTX command	601
23.47.1	Method	601
23.47.2	Context Menu Options	601
23.48	RTROTY comando	601
23.48.1	Método	601
23.48.2	Opções do Menu de Contexto	601
23.49	RTROTZ comando	602
23.49.1	Método	602
23.49.2	Opções do Menu de Contexto	602
23.50	RTUPDOWN command	602
23.50.1	Method	602
23.50.2	Context Menu Options	602
23.51	RTWALK comando	603
23.51.1	Método	603
23.51.2	Opções do Menu de Contexto	603
23.52	RTZOOM command	603
23.52.1	Method	603
23.52.2	Context Menu Options	603
23.53	RULESURF command	604
23.53.1	Description	604
23.53.2	Method	604
23.54	RUNASLEVEL command	604
24.	S	605
24.1	SALVAR comando	605
24.2	SAVEALL comando	605
24.3	SALVARCOMO comando	605
24.4	SAVEASR12 comando	605
24.5	SAVEFILEFOLDER comando	605
24.6	ESCALA comando	605
24.6.1	Método	605
24.6.2	Opções dentro do comando	606
24.7	EDITARLISTAESCALAS comando	606
24.8	-EDITARLISTAESCALAS comando	606
24.8.1	Descrição	606
24.8.2	Opções dentro do comando	606
24.9	CAPTURATELA comando	606
24.10	SCRIPT comando	607
24.11	BARRAROLAGEM comando	607
24.12	SECTION command	607
24.12.1	Description	607



Conteúdo

24.12.2	Options within the command	607
24.13	PLANOCORTE comando	608
24.13.1	Descrição	608
24.13.2	Opções dentro do comando	609
24.14	CONFIGPLANOCORTE comando	609
24.14.1	Descrição	609
24.14.2	Métodos	609
24.14.3	Opções dentro do comando	610
24.14.4	Opções do Menu de Contexto	617
24.15	PLANOCORTEBLOCO comando	617
24.16	SEGURANCA comando	618
24.17	OPCAOSEGURANCA comando	618
24.18	SELECIONAR comando	618
24.18.1	Descrição	618
24.18.2	Métodos	618
24.18.3	Opções dentro do comando	618
24.19	SELECIONARFACESALINHADAS comando	622
24.19.1	Método	622
24.20	SELECTALIGNEDSOLIDS comando	623
24.20.1	Método	623
24.21	SELECTCONNECTEDFACES command	623
24.21.1	Method	624
24.22	SELECTCONNECTEDSOLIDS comando	624
24.22.1	Método	624
24.23	SELECTSIMILAR comando	624
24.23.1	Descrição	625
24.23.2	Método	625
24.23.3	Opções dentro do comando	625
24.24	SELGRIPS command	625
24.24.1	Description	625
24.25	DEFPORCAMADA comando	626
24.25.1	Descrição	626
24.25.2	Métodos	626
24.25.3	OPCOES	626
24.26	-SETBYLAYER command	626
24.26.1	Description	626
24.26.2	Methods	627
24.26.3	Options	627
24.27	DEFLICENCANIVEL comando	627
24.27.1	Descrição	627
24.27.2	Métodos	627
24.27.3	OPCOES	627
24.28	AJUSTES comando	628
24.29	SETTINGSEARCH command	628
24.29.1	Description	628
24.29.2	Methods	628
24.30	SETUCS comando	628
24.31	SETVAR command	629



Conteúdo

24.31.1	Description	629
24.31.2	Methods	629
24.31.3	Options	629
24.32	SH command	629
24.33	APLICARCOR comando	629
24.33.1	Descrição	630
24.34	MODOAPLICARCOR comando	630
24.34.1	Descrição	630
24.34.2	OPCOES	630
24.35	-SHADEMODE command	635
24.35.1	Description	635
24.35.2	Options	635
24.36	FORMA comando	638
24.36.1	Método	638
24.36.2	Opções dentro do comando	638
24.37	CONJUNTODEFOLHAS comando	639
24.38	OCULTARCONJUNTODEFOLHAS comando	639
24.39	Comando SHELL	639
24.39.1	Descrição	639
24.39.2	Método	639
24.40	SIMPLIFICAR comando	639
24.40.1	Descrição	639
24.40.2	Opções dentro do comando	640
24.41	SINGLETON command	640
24.41.1	Options within the command	640
24.42	CROQUI comando	640
24.42.1	Métodos para iniciar um esboço	640
24.42.2	Opções dentro do comando CROQUI	641
24.43	FATIAR comando	641
24.43.1	Método	642
24.43.2	Opções dentro do comando	642
24.44	SMASSEMBLYEXPORT comando	646
24.44.1	Método	647
24.44.2	Opções dentro do comando	647
24.45	SMBENDCREATE comando	647
24.45.1	Método	647
24.45.2	Opções dentro do comando	649
24.46	SMBENDSWITCH comando	649
24.46.1	Descrição	649
24.47	SMCONVERT comando	649
24.47.1	Descrição	649
24.47.2	Opções dentro do comando	649
24.48	SMDELETE command	649
24.48.1	Description	650
24.48.2	Method	650
24.49	SMDISSOLVE comando	650
24.49.1	Descrição	650
24.49.2	Método	650



Conteúdo

24.50	SMEXPLODE command	650
24.51	SMEXPORT2D comando	650
24.51.1	Descrição	650
24.52	SMEXPORTOSM comando	651
24.52.1	Método	651
24.52.2	Opções dentro do comando	651
24.53	SMEXTRUDE command	651
24.53.1	Description	651
24.53.2	Method	651
24.54	SMFLANGEBASE comando	652
24.54.1	Descrição	652
24.54.2	Opções dentro do comando	652
24.55	SMFLANGEBEND command	653
24.55.1	Options within the command	653
24.56	SMFLANGECONNECT command	655
24.57	SMFLANGECONTOUR comando	655
24.57.1	Descrição	655
24.58	SMFLANGEEDGE comando	657
24.58.1	Descrição	657
24.58.2	Opções dentro do comando	657
24.59	SMFLANGEROTATE command	659
24.59.1	Description	659
24.60	SMFLIP comando	659
24.60.1	Método	659
24.60.2	Opções dentro do comando	659
24.61	SMFORM comando	660
24.61.1	Método	660
24.61.2	Opções dentro do comando	661
24.62	SMHEMCREATE comando	661
24.62.1	Método	661
24.62.2	Opção dentro do comando	661
24.63	SMIMPRINT comando	663
24.63.1	Método	663
24.64	SMJUNCTIONCREATE comando	664
24.64.1	Método	664
24.64.2	Opção dentro do comando	665
24.65	SMJUNCTIONSWITCH command	665
24.65.1	Method	665
24.66	SMLISPGET command	665
24.67	SMLISPSET command	665
24.68	SMLOFT comando	665
24.68.1	Descrição	666
24.68.2	Opções dentro do comando	666
24.69	SMPARAMETRIZE command	667
24.69.1	Description	667
24.70	SMRELIEFCREATE comando	667
24.70.1	Descrição	667
24.70.2	Opções dentro do comando	668



Conteúdo

24.71	SMRELIEFSWITCH comando	668
24.71.1	Descrição	668
24.71.2	Opções dentro do comando	668
24.71.3	Ilustração da extensão de alívio:	671
24.72	SMREPAIR comando	672
24.72.1	Método	672
24.72.2	Opções dentro do comando	673
24.73	SMREPLACE comando	674
24.73.1	Descrição	674
24.73.2	Opções dentro do comando	674
24.74	comando SMRIBCREATE	675
24.74.1	Descrição	676
24.74.2	Método	676
24.74.3	Opções dentro do comando	676
24.75	SMSELECT comando	677
24.75.1	Método	677
24.75.2	Opções dentro do comando	677
24.76	SMSPLIT command	677
24.76.1	Description	677
24.76.2	Method	677
24.76.3	Options within the command	678
24.77	SMTABCREATE comando	678
24.77.1	Método	679
24.77.2	Opção dentro do comando	679
24.78	SMUNFOLD comando	680
24.78.1	Método	680
24.78.2	Opção dentro do comando	680
24.79	SNAP comando	681
24.79.1	Método	681
24.79.2	Opções dentro do comando	681
24.80	SOLID command	682
24.80.1	Method	682
24.80.2	Options within the command	682
24.81	EDITARSOLIDO comando	683
24.81.1	Método	683
24.81.2	Opções dentro do comando	683
24.82	PERFSOL comando	685
24.82.1	Método	685
24.82.2	Opções dentro do comando	685
24.83	ORTOGRAF comando	686
24.84	ESFERA comando	686
24.84.1	Métodos para criar uma esfera	687
24.84.2	Opção dentro do comando ESFERA	687
24.85	SPLINE comando	687
24.85.1	Métodos para criar uma Spline	688
24.85.2	Opções adicionais dentro do comando SPLINE	688
24.86	SPLINEDIT command	688
24.86.1	Description	689



Conteúdo

24.86.2	Options within the command	689
24.87	LUZSPOT comando	690
24.87.1	Método	690
24.87.2	Opções dentro do comando	690
24.88	PAINELPECASSTANDARDFECHAR comando	693
24.89	PAINELPECASSTANDARDABRIR comando	693
24.90	START command	693
24.91	STATBAR comando	693
24.92	STATUS comando	693
24.92.1	Descrição	694
24.93	EXPSTL comando	694
24.93.1	Método	694
24.93.2	Opções dentro do comando	694
24.94	STOPSCRIPT comando	695
24.94.1	Descrição	695
24.95	ESTICAR comando	695
24.95.1	Método	695
24.96	PAINELESTRUTURA comando	695
24.97	PAINELESTRUTURAFECHAR comando	695
24.98	STYLE command	695
24.98.1	Description	696
24.98.2	Options within the command	696
24.98.3	Context Menu Options	698
24.99	-STYLE command	698
24.99.1	Description	698
24.99.2	Options within the command	698
24.100	STYLESMANAGER command	699
24.100.1	Method	699
24.101	SUBTRAIR comando	699
24.101.1	Método	699
24.102	SUNPROPERTIES command	700
24.102.1	Description	700
24.102.2	Options within the command	700
24.102.3	Context menu options	701
24.103	SUPPORTFOLDER comando	702
24.103.1	Método	702
24.104	SUPPRESS command	702
24.104.1	Description	702
24.104.2	Options within the command	702
24.105	SVGOPTIONS comando	702
24.106	VARREDURA comando	702
24.106.1	Métodos	703
24.106.2	Opções dentro do comando	703
24.107	SYSWINDOWS command	704
24.107.1	Description	704
24.107.2	Options within the command	704
25.	T	705
25.1	TABELA comando	705



Conteúdo

25.2	-TABELA comando	705
25.2.1	Descrição	705
25.2.2	Método	705
25.2.3	Opção dentro do comando	705
25.3	TABLEDIT command	705
25.3.1	Method	705
25.4	EXPORTARTABELA comando	706
25.4.1	Método	706
25.5	TABLEMOD comando	706
25.5.1	Método	706
25.5.2	Opções dentro do comando	706
25.5.3	Opções do Menu de Contexto	710
25.6	TABLESTYLE command	712
25.6.1	Description	712
25.6.2	Options withing the command	712
25.6.3	Context Menu Options	713
25.7	MESADIG comando	713
25.7.1	Método	714
25.7.2	Opções dentro do comando	714
25.8	TABSURF command	714
25.8.1	Method	714
25.9	TANGENTE comando	715
25.10	TCONNECT command	715
25.10.1	Description	715
25.10.2	Options within the command	715
25.11	TEMPLATEFOLDER command	716
25.11.1	Description	716
25.12	TESTDBUSERIO command	717
25.13	TESTDLG command	717
25.14	TESTFATAL command	717
25.15	TESTINTERNAL command	717
25.16	TESTSELECTION command	717
25.17	TEXTTO comando	717
25.17.1	Método	717
25.17.2	Opções dentro do comando	717
25.18	-TEXT command	718
25.18.1	Description	718
25.19	TEXTSCR command	718
25.19.1	Description	718
25.20	TEXTTOFRONT command	718
25.20.1	Description	718
25.20.2	Options within the command	718
25.21	TFLOAD command	719
25.22	TFSAVE command	719
25.23	TIME command	719
25.23.1	Description	719
25.23.2	Options within the command	719
25.24	TIN command	719



Conteúdo

25.24.1	Description	720
25.24.2	Method	720
25.24.3	Options within the command	720
25.25	TINASSIGNIMAGE command	720
25.25.1	Method	720
25.26	TINEDIT	721
25.26.1	Description	721
25.26.2	Options within the command	721
25.27	TINEXTRACT command	722
25.27.1	Description	722
25.27.2	Options within the command	722
25.28	TINMERGE command	723
25.28.1	Description	723
25.29	TINMODIFY command	723
25.29.1	Description	723
25.29.2	Options within the command	723
25.30	TINPROJECT command	724
25.30.1	Description	724
25.31	INSERIRT comando	725
25.31.1	Método	725
25.32	TINVOLUME command	725
25.32.1	Method	725
25.32.2	Options within the command	725
25.33	TINWATERDROP command	725
25.33.1	Method	726
25.34	DICAS comando	726
25.34.1	Método	726
25.35	TOLERANCIA comando	726
25.36	TOOLBAR command	726
25.36.1	Method	726
25.36.2	Options within the command	726
25.37	-TOOLBAR command	727
25.37.1	Description	727
25.38	PALETASFERRAM comando	727
25.39	FECHARPALETASFERRAM comando	727
25.40	-TOOLPANEL command	727
25.40.1	Description	727
25.40.2	Method	727
25.40.3	Options within the command	727
25.41	TORO comando	728
25.41.1	Métodos para criar um Toro	728
25.41.2	Opções dentro do comando TORO	728
25.42	TPNAVIGATE command	729
25.42.1	Description	729
25.42.2	Method	729
25.43	TRACE command	729
25.43.1	Description	729
25.44	TRANSPARENCY command	729



Conteúdo

25.44.1	Description_____	729
25.44.2	Options within the command_____	730
25.45	APARAR comando_____	730
25.45.1	Método_____	730
25.45.2	Opções dentro do comando_____	730
25.46	TXT2MTXT command_____	731
25.46.1	Method_____	731
25.46.2	Options within the command_____	731
25.47	TXTEXP comando_____	731
25.47.1	Método_____	731
26.	U_____	732
26.1	U comando_____	732
26.2	UCS command_____	732
26.2.1	Method_____	732
26.2.2	Options within the command_____	732
26.3	UCSICON command_____	733
26.3.1	Description_____	733
26.3.2	Options within the command_____	733
26.4	DESFDEF comando_____	734
26.4.1	Método_____	734
26.5	UNDO command_____	734
26.5.1	Description_____	734
26.5.2	Options within the command_____	734
26.6	UNDOENT command_____	735
26.6.1	Description_____	735
26.6.2	Options within the command_____	735
26.7	DESAGRUPAR comando_____	735
26.7.1	Método_____	736
26.7.2	Opções dentro do comando_____	736
26.8	UNION command_____	736
26.8.1	Description_____	736
26.8.2	Method_____	736
26.9	UNISOLATEOBJECTS command_____	737
26.9.1	Description_____	737
26.10	UNIDADES comando_____	737
26.11	-UNITS command_____	737
26.11.1	Options_____	737
26.12	UPDATEFIELD command_____	739
26.12.1	Description_____	739
26.13	URL comando_____	739
27.	V_____	740
27.1	VBAIDE command_____	740
27.1.1	Description_____	740
27.1.2	Option within the command_____	740
27.2	CARRVBA comando_____	740
27.3	-VBALOAD command_____	740
27.3.1	Description_____	741
27.4	GERVBA comando_____	741



Conteúdo

27.5	VBA NEW command	741
27.5.1	Description	741
27.6	EXECVBA comando	741
27.7	-VBARUN command	741
27.7.1	Description	741
27.8	VBASECURITY comando	741
27.9	VBAUNLOAD command	741
27.9.1	Description	742
27.10	VERSIONCONTROL command	742
27.10.1	Description	742
27.10.2	Method	742
27.10.3	Options within the command	742
27.11	VIEW command	743
27.11.1	Description	743
27.11.2	Options within the command	744
27.11.3	Context Menu Options	745
27.12	-VIEW command	745
27.12.1	Description	745
27.12.2	Options within the command	746
27.13	VIEWBASE command	746
27.13.1	Method	746
27.13.2	Options within the command	747
27.14	VIEWBREAK command	749
27.14.1	Method	749
27.14.2	Options within the command	750
27.15	VIEWDETAIL command	751
27.15.1	Method	751
27.15.2	Options within the command	752
27.15.3	Grips Editing	753
27.16	VIEWDETAILSTYLE command	753
27.16.1	Description	754
27.16.2	Options within the command	754
27.16.3	Context Menu Options	755
27.17	VIEWEDIT command	755
27.17.1	Method	755
27.17.2	Options within the command	756
27.18	VIEWEXPORT command	756
27.18.1	Description	756
27.18.2	Method	756
27.18.3	Options within the command	756
27.19	VIEWHORIZONTAL command	756
27.19.1	Description	756
27.20	VIEWLABEL command	757
27.21	VIEWPOINT command	757
27.22	VIEWPROJ command	757
27.22.1	Method	757
27.22.2	Options within the command	757
27.23	VIEWRES command	757



Conteúdo

27.23.1	Description_____	758
27.23.2	Options within the command_____	758
27.24	VIEWSECTION command_____	758
27.24.1	Method_____	758
27.24.2	Options within the command_____	758
27.24.3	Grips Editing_____	761
27.25	VIEWSECTIONSTYLE command_____	761
27.25.1	Description_____	762
27.25.2	Options within the command_____	762
27.25.3	Context Menu Options_____	764
27.26	VIEWUPDATE command_____	764
27.26.1	Description_____	764
27.26.2	Options within the command_____	764
27.27	ESTADOSDEVISIBILIDADE comando_____	764
27.28	VISIBLE command_____	765
27.29	VISUALSTYLES command_____	765
27.29.1	Description_____	765
27.29.2	Options within the command_____	765
27.29.3	Context Menu Options_____	767
27.30	-VISUALSTYLES command_____	768
27.30.1	Description_____	768
27.30.2	Options within the command_____	768
27.31	VLIDE comando_____	772
27.32	VMLOUT comando_____	772
27.33	VPCLIP command_____	772
27.33.1	Description_____	772
27.33.2	Options within the command_____	774
27.34	VPLAYER command_____	774
27.34.1	Description_____	774
27.34.2	Options within the command_____	774
27.35	VPMAX command_____	775
27.35.1	Method_____	776
27.36	VPMIN command_____	776
27.36.1	Method_____	776
27.37	VPOINT command_____	776
27.37.1	Description_____	776
27.37.2	Options within the command_____	776
27.38	VPORTS command_____	776
27.38.1	Description_____	777
27.38.2	Options within the command_____	777
27.39	-VPORTS command_____	780
27.39.1	Description_____	780
27.40	VSCURRENT command_____	780
27.40.1	Description_____	780
27.40.2	Options within the command_____	780
27.41	SLIDEV comando_____	780
27.42	OPCOESVT comando_____	781



Conteúdo

28.	W	782
28.1	GBLOCO comando	782
28.2	-WBLOCK command	782
28.2.1	Description	782
28.2.2	Options within the command	782
28.3	WCASCADE command	782
28.3.1	Description	783
28.4	WCLOSE comando	783
28.5	WCLOSEALL comando	783
28.6	WEBLIGHT command	783
28.6.1	Description	783
28.6.2	Options within the command	784
28.7	CUNHA comando	785
28.7.1	Métodos para criar uma cunha	786
28.7.2	Opções dentro do comando CUNHA	786
28.8	PROPRIETARIO comando	787
28.9	WHTILE command	787
28.9.1	Description	787
28.10	WIARRANGE command	787
28.10.1	Description	787
28.11	COBERTURA comando	787
28.11.1	Métodos para criar uma cobertura	788
28.11.2	Opções dentro do comando COBERTURA	788
28.12	EXPWMF comando	789
28.13	WNEXT command	789
28.13.1	Description	789
28.14	CONJTRABALHO comando	789
28.15	WORKSPACE command	789
28.15.1	Description	789
28.15.2	Options within the command	789
28.16	WPREV command	790
28.16.1	Description	790
28.17	SALVARAT comando	790
28.18	CONFIGURAAT comando	790
28.19	WVTILE command	790
28.19.1	Description	790
29.	X	792
29.1	ANEXAREFEX comando	792
29.2	XCLIP command	792
29.2.1	Method	792
29.2.2	Options within the command	792
29.3	XEDGES command	793
29.3.1	Description	793
29.4	XFACES command	793
29.4.1	Description	793
29.4.2	Options within the command	794
29.5	LINHAINF comando	794
29.5.1	Métodos para iniciar uma LinhaInf	794



Conteúdo

29.5.2	Opções dentro do comando LINHAINF	796
29.6	XMLSAVE command	797
29.7	XOPEN command	797
29.7.1	Description	798
29.8	XPLODE command	798
29.8.1	Description	798
29.8.2	Options within the command	798
29.9	REFEX comando	799
29.10	-XREF command	799
29.10.1	Description	799
29.10.2	Options within the command	799
30.	Y	800
31.	Z	801
31.1	ZCENTER comando	801
31.2	ZINTERSECCAO comando	801
31.3	ZKNOT comando	801
31.4	ZMIDPOINT comando	801
31.5	ZNEAREST comando	801
31.6	ZNONE comando	802
31.7	ZOOM command	802
31.7.1	Description	802
31.7.2	Options within the command	802
31.8	ZPERPENDICULAR comando	803
31.9	ZVERTEX command	803
31.9.1	Description	803



1. Command reference

1.1 Executing Commands

In BricsCAD, you can launch commands in the following ways:

- Command Bar: by typing the CommandName
- Menu Bar: searching in the menu bar the CommandName, e.g. Draw | Line
- Ribbon: searching in the ribbon the CommandName, e.g. Home | Draw | Line
- Toolbar: searching in the toolbar the CommandName, e.g. Draw | ✓

Nota: To open a specific toolbar, place the cursor on a toolbar, right-click and open **Toolbars > BricsCAD** and choose the toolbar that you want to be visible on the display.

- Quad tab: searching in the quad tab the CommandName, e.g. Draw | ✓

1.2 Command options

Command options appear in the status bar or command bar and also in a prompt menu, depending on the PROMPTMENU system variable setting.

The PROMPTOPTIONFORMAT system variable controls how command options display in the command line prompts.

1.3 Command Prefixes

The following prefixes can be used with the BricsCAD commands:

Prefix	Type	Result
' (single quote or apostrophe)	Transparency	Allows a command to be executed inside another command. E.g. If you are drawing a line, type 'zoom at the command prompt to temporarily interrupt the LINE command while executing the ZOOM command.



Prefix	Type	Result
- (dash)	Command line	<p>Launches a non-dialog version of a command. All command options are available in the Command line.</p> <p>E.g. Type -layer in the command prompt to suppress the Drawing explorer / Layers dialog box. All command options are available in the Command line. This is especially useful if you need to execute such commands in a script.</p>
_ (underscore)	Global	<p>Executes the original English command (global command) in translated version of BricsCAD.</p> <p>It is recommended to use the global command prefix in scripts, or when defining keyboard shortcuts or customized tools.</p>
. (period)	Non-redefined	<p>Executes commands that have been temporarily removed from BricsCAD using the UNDEFINE command.</p>

Command prefixes can be combined. E.g. if the ZOOM command is temporarily undefined '.zoom executes the ZOOM command transparently.



2. +

2.1 +PAINELESTRUTURA comando

Abre a caixa de diálogo Arquivo de configuração para a Arvore da Estrutura.

Abra a caixa de diálogo Arquivo de configuração para a Arvore da Estrutura, para selecionar um arquivo *.cst a ser incluído no painel Estrutura. Depois de escolher **Abrir** na caixa de diálogo, o painel Estrutura é exibido.



3. ?

3.1 ? comando

Abre o BricsCAD Help Center (Central de Ajuda).

Abra a Descrição da Central de Ajuda do BricsCAD para saber mais sobre Comandos, Variáveis de Sistema e Fluxos de trabalho do BricsCAD. Este abre em uma janela de aplicação externa, usando o seu navegador Web padrão, permitindo que permaneça aberto enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.



4. 2

4.1 2DINTERSECTION command

Toggles the intersection entity snap.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

4.1.1 Description

Toggles the apparent intersection entity snap, which snaps to the intersections of entities, even when they only appear to be intersecting in 3D space.

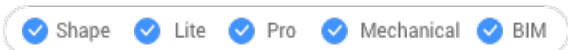
Nota: This command can be entered transparently during commands, but must be entered without the transparency apostrophe prefix (').



5. 3

5.1 3D comando

Desenha entidades básicas de malha 3D.



Desenha entidades básicas de malha 3D, incluindo caixas, cones, cilindros, bacias, domos, malhas, pirâmides, esferas, toros, e cunhas.

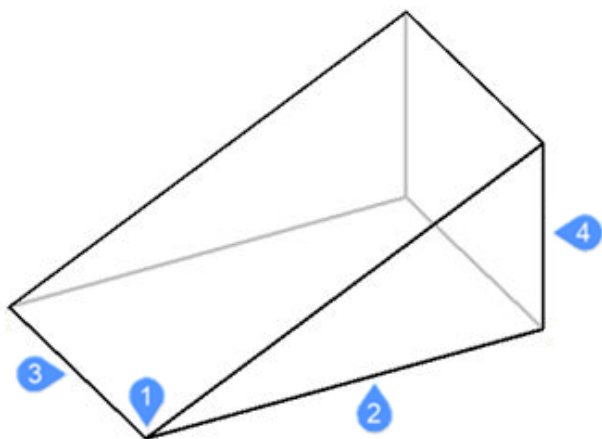
5.1.1 Métodos

Existem dez métodos para entidades básicas de malha 3D:

- Cunha
- Piramide
- Caixa
- Cone
- Cilindro
- Esfera
- Bacia
- Domo
- Toro
- Malha

Cunha

Desenha cunhas 3D (consulte o comando `AI_WEDGE`).

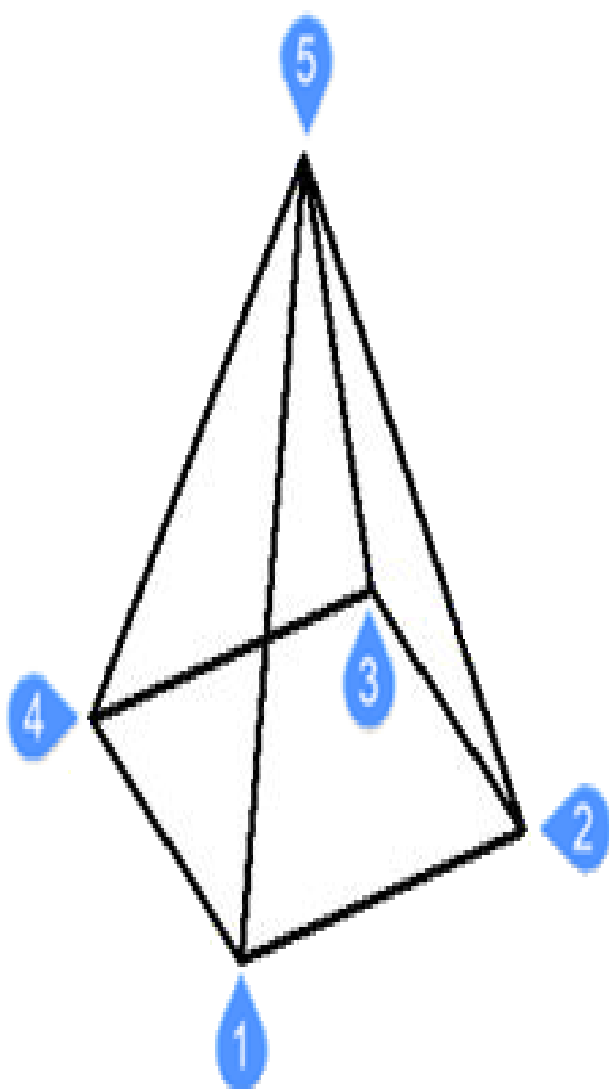


- 1 Canto da cunha (Ponto inicial)
- 2 Comprimento da cunha
- 3 Largura da cunha
- 4 Altura da cunha



Piramide

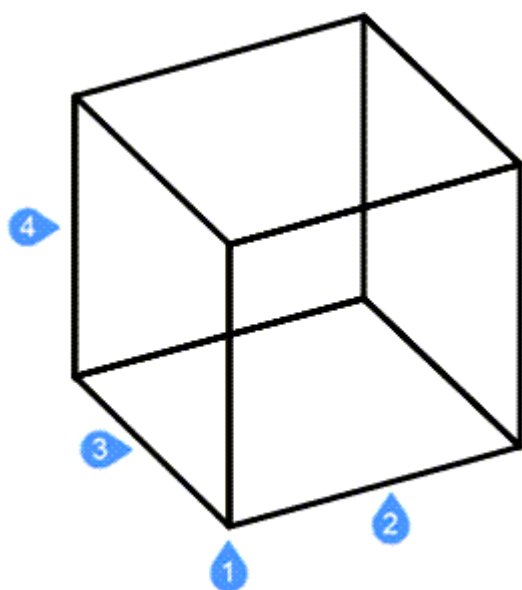
Desenha pirâmides 3D (veja o comando AI_PYRAMID).



- 1 Primeiro ponto de base (Ponto inicial)
- 2 Segundo ponto
- 3 Terceiro ponto
- 4 Último ponto para base
- 5 Definir o ápice da pirâmide

Caixa

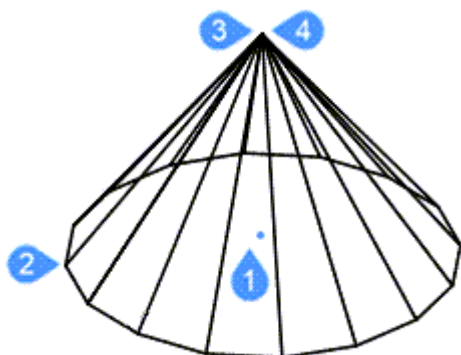
Desenha caixas 3D a partir de malhas polyface (consulte o comando AI_BOX).



- 1 Canto da caixa (ponto inicial)
 - 2 Comprim. lado da caixa
 - 3 Largura da caixa
 - 4 Altura da caixa
- (Termina aplicando o ângulo de rotação da caixa)

Cone

Desenha cones 3D (veja o comando AI_CONE).



- 1 Centro da base do cone (Ponto inicial)
 - 2 Raio da base do cone ou Diâmetro
 - 3 Raio do topo do cone ou Diâmetro
 - 4 Altura do cone
- (Termina aplicando o número de segmentos no cone)

Cilindro

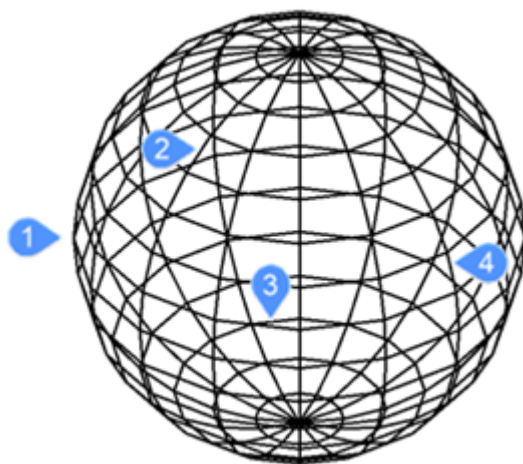
Desenha cilindros 3D (consulte o comando AI_CYLINDER).



- 1 Centro da base do cilindro (ponto de partida)
- 2 Raio da base do cilindro ou Diâmetro
- 3 Altura do cilindro
(Termina aplicando o número de segmentos no cilindro)

Esfera

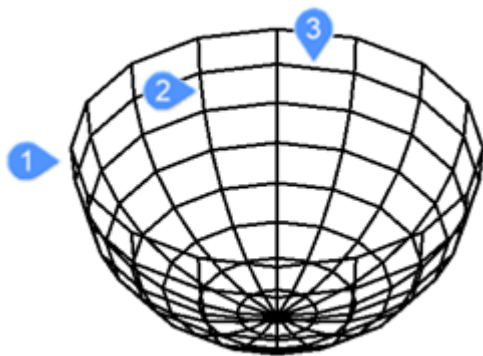
Desenha esferas 3D (consulte o comando `AI_SPHERE`).



- 1 Especificar o centro da esfera (Ponto inicial)
- 2 Raio da esfera (Diâmetro)
- 3 Número de segmentos longitudinais
- 4 Número de segmentos latitudinais:

Bacia

Desenha bacias 3D (metade inferior das esferas) (consulte Comando `AI_DISH`).



Especifique o centro da bacia (Ponto inicial)

- 1 Raio da bacia (Diâmetro)
- 2 Número de segmentos ao redor do prato
- 3 Número de segmentos de cima para baixo

Domo

Desenha domos 3D (metade superior das esferas) (veja o comando AI_DOME).

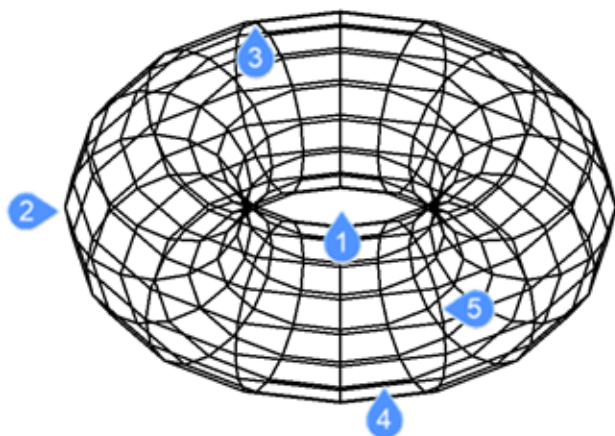


Especifique o centro do domo (Ponto inicial)

- 1 Raio do domo (Diâmetro)
- 2 Número de segmentos em torno da cúpula
- 3 Número de segmentos de cima para baixo

Toro

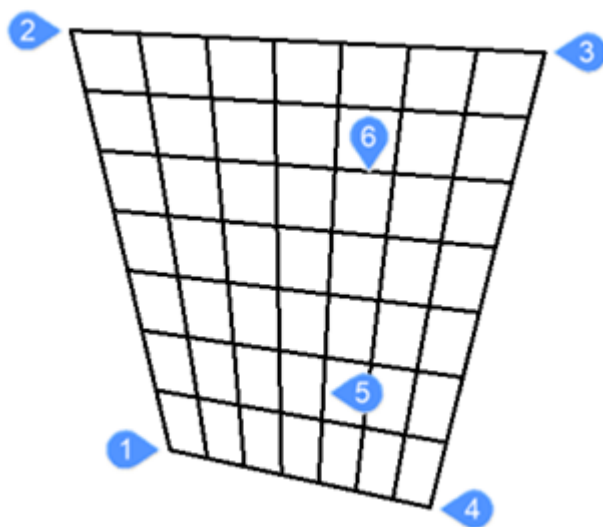
Desenha toros 3D (anéis) (veja o comando AI_TORUS).



- 1 Especifique o centro do toro inteiro (Ponto inicial)
- 2 Raio do toro inteiro
- 3 Raio do corpo do toro (Diâmetro)
- 4 Segmentos em torno do corpo do toro
- 5 Segmentos ao redor do toro inteiro

Malha

Desenha malhas 3D (consulte o comando MALHA3D).

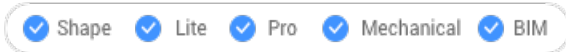



- 1 Primeiro de quatro cantos de malha de polígono (Ponto inicial)
- 2 Segundo canto
- 3 Terceiro canto
- 4 Último canto para malha
- 5 Número de segmentos — eixo primário
- 6 Número de segmentos — eixo secundário



5.2 3DARRAY command

Constructs static rectangular and polar arrays in rows, columns, and levels.



Icon: 

Alias: 3A, ARRAY3D

5.2.1 Description

Creates 3D rectangular arrays using rows, columns, and levels and 3D polar arrays using a center axis/center point and rotation angle.

5.2.2 Method

There are two methods to create 3D arrays:

- Polar
- Rectangular

5.2.3 Options within the command

Polar

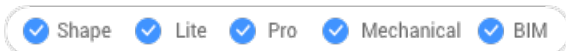
Creates 3D polar arrays.

Rectangular

Creates 3D rectangular arrays.

5.3 COMPARAR3D comando

Abre a caixa de diálogo 'Comparar dois modelos'.



Abra a caixa de diálogo 'Comparar dois modelos' para comparar a geometria sólida e de superfície entre dois arquivos de desenho.

5.4 3DCONVERT comando

Converte sólidos 3D em malhas polifacetadas.



5.4.1 Método

Converte entidades selecionadas ACIS 3D em malhas polifacetadas 3D.

5.5 3DDWF comando

Abre a caixa de diálogo Exportar 3D DWF.



Abre a caixa de diálogo Exportar 3D DWF para salvar dados do desenho atual em um arquivo 3D DWF ou DWFX. O formato de arquivo padrão é especificado pela variável de sistema DWFFORMAT.

5.6 FACE3D comando

Desenha faces 3D de 4-bordas.

Alias: 3F, FACE

5.6.1 Método

Desenha faces 3D de 4 bordas com bordas invisíveis opcionais, entrando valores na linha de Comando, ou escolhendo pontos no espaço de desenho.

5.6.2 Opções dentro do comando

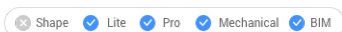
Selecione borda invisível

Torna a próxima borda invisível.

Nota: A borda aparece invisível no estilo visual do arame.

5.7 3DINTERSECTION command

Toggles the intersection entity snap.



Icon:

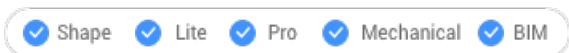
5.7.1 Description

This command can be entered transparently during commands, but must be entered without the transparency apostrophe prefix (').

Nota: This entity snaps to entities that physically intersect each other. To snap to apparent intersections, use 2DINTERSECTION entity snap.

5.8 3DMESH command

Creates 3D surface meshes.



Icon:

Alias: MESH

5.8.1 Description

Creates 3D surface meshes by entering the number of vertices and their position.

5.8.2 Options within the command

Number of vertices in M direction (between 2 and 256)

Specifies the number of vertices in the primary direction.



Number of vertices in N direction (between 2 and 256)

Specifies the number of vertices in the secondary direction.

Position of vertex (M,N)

Specifies the position of the vertex.

Nota: 3D meshes can be edited directly through grips.

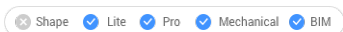
5.9 3DOSNAP comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Modo de snap da entidade 3D** categoria expandida.

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Modo de snap da entidade 3D** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

5.10 -3DOSNAP command

Toggles entity snap modes for 3D entities.



5.10.1 Description

Toggles 3D entity snap modes for drawing and editing entities in 3D space at the Command line (short for "3D object snap").

5.10.2 Options within the command

nearest (ZNEA)

Snaps to a point on the face of a 3D entity that is nearest to the cursor, equivalent to the ZNEAREST command.

vertex (ZVER)

Snaps to the closest vertex of a 3D entity, equivalent to the ZVERTEX command.

midpoint (ZMID)

Snaps to the midpoint of a face's edge, equivalent to the ZMIDPOINT command.

center (ZCEN)

Snaps to the center of a flat or curved 3D face, equivalent to the ZCENTER command.

perpendicular (ZPER)

Snaps to a point perpendicular to a face, equivalent to the ZPERPENDICULAR command.

Knot (ZKNO)

Snaps to a knot on a spline, equivalent to the ZKNOT command.

intersection (ZINT)

Snaps to the intersection of linear entities, edges and polar or entity snap tracking lines with faces, equivalent to the ZINTERSECTION command.

PointCloud Nearest

Snaps to the nearest point cloud point.



NON

Turns off all 3D snap modes, equivalent to the ZNONE command.

ON

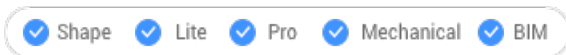
Enables all currently set 3D snap modes.

OFF

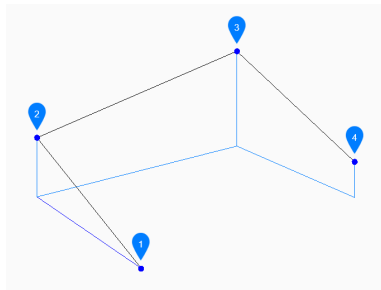
Disables all currently set 3D snap modes.

5.11 POLI3D comando

Cria uma Polilinha 3D.



Alias: 3P



- 1 Iniciar
- 2 Próximo
- 3 Próximo
- 4 Finalizar

Crie uma única entidade de Polilinha 3D com vários segmentos de linha e arco especificando o ponto inicial e final de cada segmento. As opções permitem que você desfaça e feche a geometria.

5.11.1 Métodos para criar uma Polilinha 3D

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma Polilinha 3D:

- Início da polilinha
- Ultimo ponto
- Seguir

Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Início da polilinha

Comece a criar uma Polilinha 3D especificando um ponto inicial, e depois:

Definir próximo ponto

Especifica o próximo vértice da polilinha.

Opções adicionais: [Fechar/Desfazer]



Ultimo ponto

Comece a criar uma Polilinha 3D a partir do último ponto escolhido, em seguida:

Próximo ponto

Especifica o próximo vértice da polilinha.

Opções adicionais: [Fechar/Desfazer]

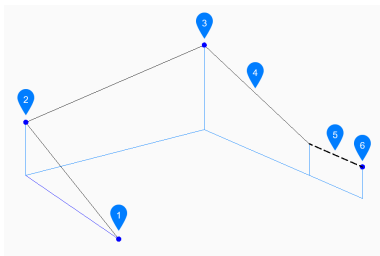
Seguir

Comece a criar um arco a partir do último segmento de arco ou linha desenhado, seguindo seu ângulo e, em seguida:

Próximo ponto

Especifique o comprimento do segmento. Escolher um ponto determina apenas o comprimento, pois o ângulo segue o segmento anterior.

Opções adicionais: [Fechar/Desfazer]



- 1 Iniciar
- 2 Próximo
- 3 Próximo
- 4 Último Segmento Desenhado
- 5 Seguir
- 6 Finalizar

5.11.2 Opções dentro do comando POLI3D

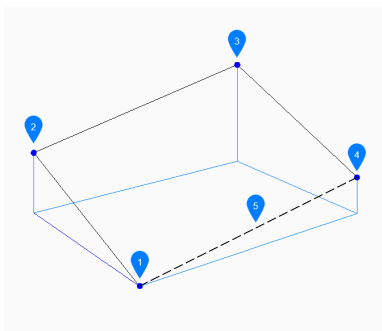
Depois de começar a criar uma Polilinha 3D, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Desfazer

Desfaça o último segmento de Polilinha 3D e continue desenhando do ponto inicial anterior.

Fechar

Desenhe automaticamente um segmento de Polilinha 3D do ponto final do último segmento até o ponto inicial do primeiro segmento. Isso encerra o comando.



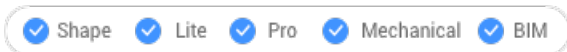
- 1 Início/Fim
- 2 Próximo
- 3 Próximo
- 4 Próximo
- 5 Último segmento desenhado



6. A

6.1 SOBRE comando

Abre a caixa de diálogo Sobre o BricsCAD.



Abre a caixa de diálogo Sobre o BricsCAD, para mostrar a versão atual do BricsCAD e as informações de direitos autorais.

6.2 IMPACIS comando

Abre a caixa de diálogo Abrir um arquivo ACIS.

Abra a caixa de diálogo Abrir um arquivo ACIS para selecionar um arquivo *.sat ou *.sab para importar para dentro do desenho atual.

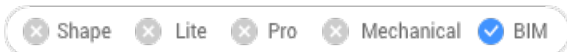
6.3 EXPACIS comando

Exporta modelos sólidos e de superfície no formato ACIS para uso por outros programas de modelagem de sólidos.

Abre a caixa de diálogo Criar um arquivo ACIS para exportar sólidos 3D e entidades de superfície no formato ACIS, seja no arquivo em formato ASCII *.sat, legível pelo ser humano ou no binário compacto *.sab . Os arquivos exportados podem ser compartilhados com outros programas CAD 3D capazes de modelar sólidos ou analisar modelos sólidos.

6.4 ACTIVATESECTIONVIEW command

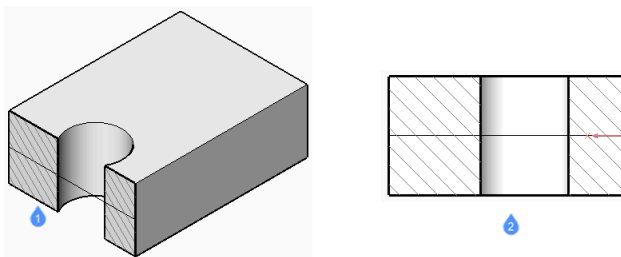
Set viewpoint by section plane.



6.4.1 Description

The command reorients the viewpoint to be head-on to the selected section plane.

It requires at least one section plane in the drawing, made with the SECTIONPLANE command.



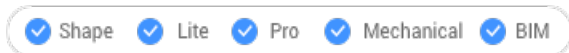
1 Section plane

2 View oriented to match the section plane



6.5 ADDINMAN comando

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Add-in's.



Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Add-in's para especificar como os módulos VBA são carregados.

6.6 ADDSELECTED comando

Cria uma entidade semelhante a uma existente.

6.6.1 Método

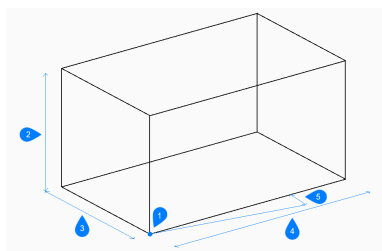
Comece a adicionar uma nova entidade ao desenho selecionando uma entidade existente do mesmo tipo e propriedades que você deseja adicionar. O BricsCAD inicia automaticamente o comando apropriado e aplica as propriedades para criar uma entidade igual. Por exemplo, selecione uma Spline e o programa inicia imediatamente o comando Spline. Algumas entidades ainda não são suportadas.

6.7 AI_BOX comando

Cria uma malha poliface 3D na forma de uma caixa.



Cria uma malha poliface 3D na forma de uma caixa retangular ou quadrada. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo canto, comprimento, largura, altura, cubo e ângulo de rotação.



- 1 Canto da caixa
- 2 Altura
- 3 Largura
- 4 Comprim
- 5 Angulo de rotação

6.7.1 Métodos para criar uma caixa

aqui está um método para começar a criar uma caixa:

- Canto da caixa

Canto da caixa

Comece a criar uma caixa especificando um canto para a base da caixa e depois:



Comprim. lado da caixa

Especifique o comprimento da caixa.

Definir largura da caixa

Especifique a largura da caixa.

Opção adicional: [Cubo]

Altura da caixa

Especifique a altura da caixa.

Angulo de rotação da caixa

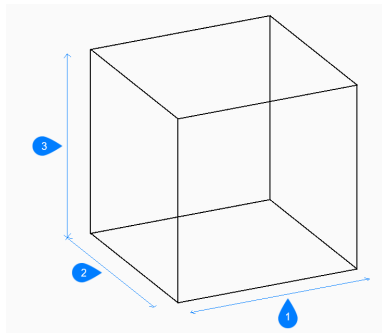
Especifique o ângulo de rotação da base da caixa no plano-xy. O padrão é 0.

6.7.2 Opção dentro do comando AI_BOX

Depois de começar a criar uma caixa, a seguinte opção pode estar disponível:

Cubo

Especifique uma única distância a ser usada para o comprimento, largura e altura da caixa.



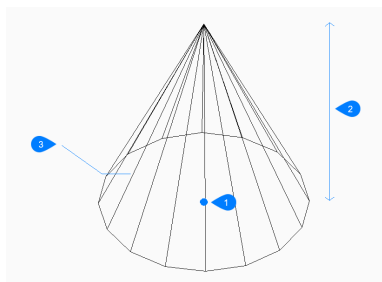
- 1 Comprim
- 2 Largura
- 3 Altura

6.8 AI_CONE comando

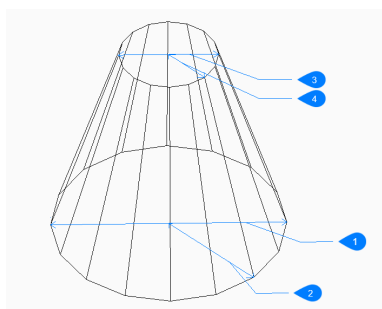
Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Cone.



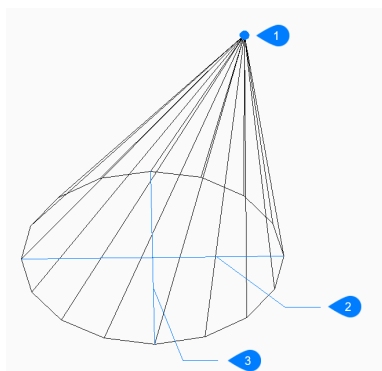
Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Cone circular ou elíptico. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro, altura, pontos de extremidade do eixo e número de segmentos.



- 1 CEntro
- 2 Altura
- 3 Segmentos



- 1 Diâmetro da base
- 2 Raio de base
- 3 Diâmetro superior
- 4 Raio superior



- 1 Apex
- 2 Eixo da elipse
- 3 Outro eixo

6.8.1 Métodos para criar um Cone

Este comando tem 5 métodos para começar a criar um Cone:

- Centro da base do cone
- Elíptico



Centro da base do cone

Comece a criar um Cone circular especificando o centro da base e então:

Raio da base

Especifique o raio da base do Cone.

Opção adicional: [Diâmetro]

Altura do cone

Especifique a altura do cone.

Número de segmentos

Especifique o número de isolinas usadas para simular a superfície curva do Cone. O padrão é 16.

Elíptico

Comece a criar um Cone elíptico especificando a primeira extremidade do eixo da elipse, em seguida:

Opções adicionais: [Centro]

Segundo extremid. do eixo na elipse

Especifique a segunda extremidade do eixo da elipse.

Outro eixo

Especifique o raio do outro eixo.

Altura do cone

Especifique a altura do cone.

Opção adicional: [Apice]

Número de segmentos

Especifique o número de isolinas usadas para simular a superfície curva do Cone. O padrão é 16.

6.8.2 Opções dentro do comando AI_CONE

Depois de começar a criar um Cone, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Diâmetro

Especifique o diâmetro da base ou superior do Cone.

CEntro

Especifique o centro de uma base elíptica.

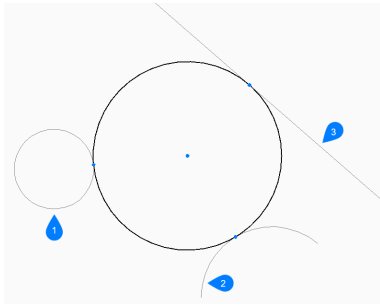
Apex

Especifique o local para a parte superior do Cone.

6.9 AI_CIRCTAN comando

Cria um círculo tangente.

Cria um círculo tangente a três entidades que podem incluir linhas, segmentos de polilinha, poliarcos, círculos, arcos, linhainf ou lsi.



- 1 Primeira especificação de tangente
- 2 Segunda especificação de tangente
- 3 Terceira especificação de tangente

6.9.1 Métodos para criar um círculo tangente

Existe um método para começar a criar um círculo com três tangentes:

- Entre tangente especificada

Entre tangente especificada

Comece a criar um círculo selecionando um ponto tangente na primeira entidade e depois:

Digite a segunda especificação Tangente

Selecione um ponto tangente na segunda entidade.

Digite a terceira especificação Tangente

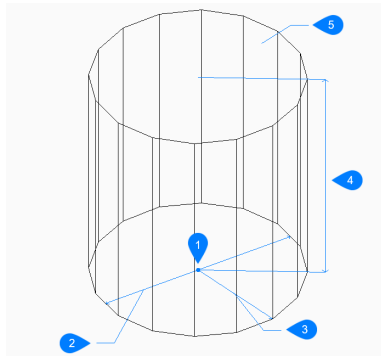
Selecione um ponto tangente na terceira entidade.

6.10 AI_CYLINDER comando

Cria uma malha de polígono 3D na forma de Cilindro.



Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Cilindro circular ou elíptico. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro, altura, pontos de extremidade do eixo e número de segmentos.



- 1 Centro
- 2 Diâmetro
- 3 Raio
- 4 Altura
- 5 Segmento

6.10.1 Métodos para criar um Cilindro

Este comando tem 5 métodos para começar a criar um Cilindro:

- Centro da base do cilindro
- Elíptico

Centro da base do cilindro

Comece a criar um Cilindro circular especificando o centro da base, então:

Raio da base do Cilindro

Especifique o raio do Cilindro.

Opção adicional: [Diâmetro]

Altura do cilindro

Especifique a altura do Cilindro.

Número de segmentos

Especifique o número de isolinas usadas para simular a superfície curva do Cilindro. O padrão é 16.

Elíptico

Comece a criar um Cilindro elíptico especificando a primeira extremidade do eixo da elipse, em seguida:

Opção alternativa: [Centro]

Segundo extremid. do eixo na elipse

Especifique a segunda extremidade do eixo da elipse.

Outro eixo

Especifique o raio do outro eixo.

Altura do cilindro

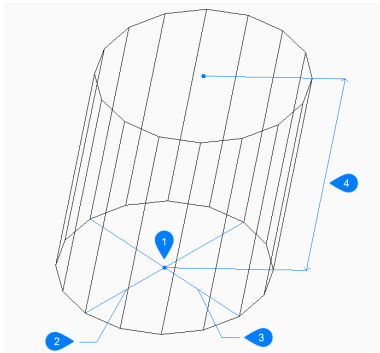
Especifique a altura do Cilindro.

Opção adicional: [Centro da segunda extremidade]



Número de segmentos

Especifique o número de isolinas usadas para simular a superfície curva do Cilindro. O padrão é 16.



- 1 CEntro
- 2 Primeiro eixo
- 3 Outro eixo
- 4 Altura

6.10.2 Opções dentro do comando AI_CYLINDER

Depois de começar a criar um Cilindro, as seguintes opções pode estar disponível:

Diâmetro

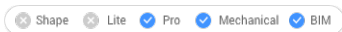
Especifique o diâmetro do Cilindro.

Centro da segunda extremidade

Especifique o centro da outra extremidade do eixo para criar um cilindro oblíquo.

6.11 AI_DESELECT command

Unselects all selected entities.

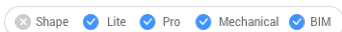


6.11.1 Description

Deselects all entities that have been selected in a previous operation. Meant for use with macros.

6.12 AI_DIM_TEXTABOVE command

Move text above the dimension line.

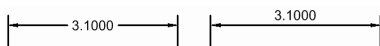


6.12.1 Description

Moves dimension text of selected dimension to above the dimension line.

Moves dimension text of selected dimension to above the dimension line.

Makes dimensions compliant with Japanese Industrial Standards (JIS) used in Japan.





6.13 AI_DIM_TEXTCENTER comando

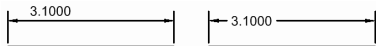
Centraliza verticalmente o texto da dimensão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.13.1 Descrição

Centraliza verticalmente o texto da dimensão das cotas selecionadas na linha de dimensão. Você pode digitar Tudo para escolher todas as entidades não-congeladas na viewport atual.

O programa centraliza verticalmente o texto da dimensão na linha de cota. Use o comando AI_DIM_TEXTHOME para centralizar o texto horizontalmente.



6.14 AI_DIM_TEXTHOME comando

Centraliza horizontalmente o texto da dimensão.

6.14.1 Método

Centraliza verticalmente o texto da dimensão, das cotas selecionadas na linha de dimensão.

Você pode digitar Tudo para escolher todas as entidades não-congeladas na viewport atual.

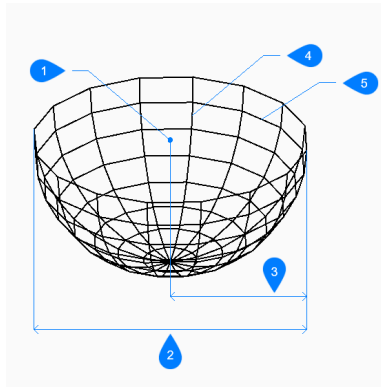
Nota: Use o AI_DIM_TEXTCENTER para centralizar o texto verticalmente.

6.15 AI_DISH comando

Cria uma malha de Polígono 3D na forma da metade inferior de uma esfera.



Cria uma malha de Polígono 3D na forma da metade inferior de uma esfera. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro e número de segmentos.



- 1 Centro
- 2 Diâmetro
- 3 Raio
- 4 Segmentos de cima para baixo
- 5 Segmentos ao redor do prato

6.15.1 Métodos para criar um prato

Existe um método para começar a criar um prato:

- Centro da bacia

Centro da bacia

Comece a criar um prato especificando o centro da extremidade aberta do prato, então:

Definir raio do prato

Especifique o raio do prato.

Opção adicional: [Diâmetro]

Número de segmentos ao redor do prato

Especifique o número de isolinhas, perpendicular ao plano-xy, usado para simular a superfície curva do prato. O padrão é 16.

Número de segmentos de cima para baixo

Especifique o número de isolinhas, paralelas ao plano-xy, usadas para simular a superfície curva do prato. O padrão é 8.

6.15.2 Opções dentro do comando AI_DISH

Depois de começar a criar uma caixa, a seguinte opção pode estar disponível:

Diâmetro

Especifique o diâmetro do prato.

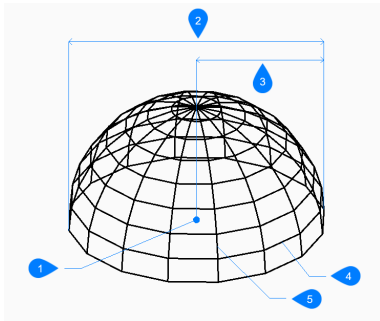
6.16 AI_DOME comando

Cria uma malha de Polígono 3D na forma da metade superior de uma esfera.





Cria uma malha de Polígono 3D na forma da metade superior de uma esfera. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro e número de segmentos.



- 1 CEntro
- 2 Diâmetro
- 3 Raio
- 4 Segmentos de cima para baixo
- 5 Segmentos ao redor do Domo

6.16.1 Métodos para criar um Domo

Existe um método para começar a criar um Domo:

- Centro do Domo

Centro do Domo

Comece a criar um Domo especificando o centro da extremidade aberta do Domo, então:

Raio do Domo

Especifique o raio do Domo.

Opção adicional: [Diâmetro]

Número de segmentos em torno da cúpula

Especifique o número de isolinhas, perpendicular ao plano-xy, usado para simular a superfície curva do Domo. O padrão é 16.

Número de segmentos de cima para baixo

Especifique o número de isolinhas, paralelas ao plano-xy, usadas para simular a superfície curva do Domo. O padrão é 8.

6.16.2 Opções dentro do comando AI_DOME

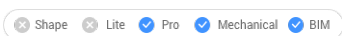
Depois de começar a criar um Domo, as seguintes opções pode estar disponível:

Diâmetro

Especifique o diâmetro do Domo.

6.17 AI_EDGESURF command

This command is obsolete. It still exists for backward compatibility only.





Use the EDGESURF command instead.

6.18 AI_FMS comando

Troca do Paper Space para o Model Space.

6.18.1 Método

Enquanto estiver no Model Space, este muda para o Paper Space para o último Layout usado, e ativa a viewport.

Enquanto estiver no Paper Space, este ativa a última viewport desativada.

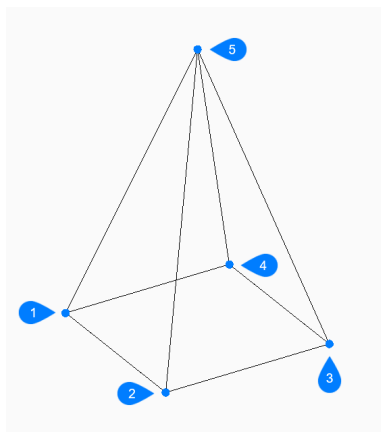
6.19 AI_PSPACE comando

6.20 AI_PYRAMID comando

Cria uma malha poliface 3D na forma de uma Pirâmide.



Cria uma malha poliface 3D na forma de uma Pirâmide com três ou quatro lados. Os lados da base podem ter comprimentos desiguais. As opções permitem que você especifique uma parte superior pontiaguda, enrugada ou plana.



- 1 Primeiro ponto
- 2 Segundo ponto
- 3 Terceiro ponto
- 4 Ultimo ponto
- 5 Apex

6.20.1 Métodos para criar uma Pirâmide

Existe um método para começar a criar uma Pirâmide

- Primeiro ponto para a base da Pirâmide

Primeiro ponto para base da Pirâmide

Comece a criar uma Pirâmide especificando o centro para a base da pirâmide, em seguida:



Segundo ponto

Especifique o segundo ponto da base.

Terceiro ponto

Especifique o terceiro ponto da base.

Definir último ponto para base

Especifique o quarto ponto da base.

Opção adicional: [Tetraedro]

Definir o ápice da pirâmide

Especifique o local para a parte superior da Pirâmide.

Opções adicionais: [Cume/Superfície superior]

6.20.2 Opções dentro do comando AI_PYRAMID

Depois de começar a criar uma caixa, a seguinte opção pode estar disponível:

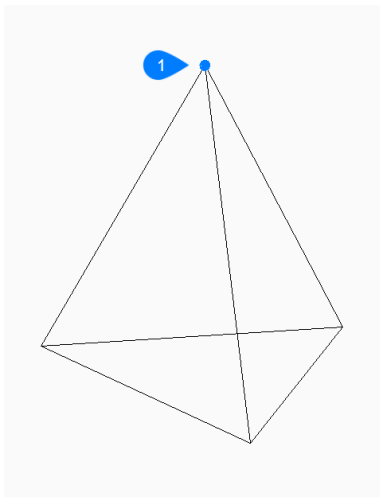
Tetraedro

Escolha esta opção para terminar de criar a base da pirâmide depois de especificar o terceiro ponto para criar uma pirâmide de três lados (tetraedro), em seguida:

Definir o ápice do tetraedro

Especifique a parte superior do tetraedro.

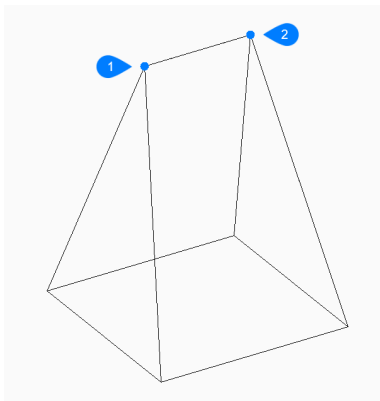
Opção adicional: [Superfície superior]



1 Apex

Crista

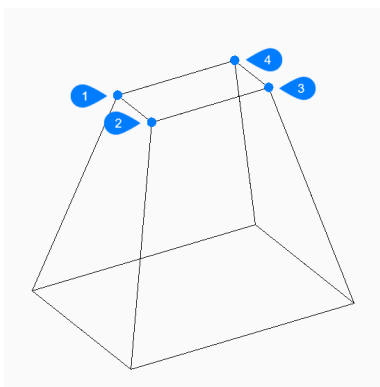
Especifique os pontos inicial e final para criar uma borda na parte superior da Pirâmide.



- 1 Início da crista
- 2 Fim da crista

Superfície superior

Especifique quatro pontos para criar uma face na parte superior da Pirâmide.



- 1 Primeiro ponto
- 2 Segundo ponto
- 3 Terceiro ponto
- 4 Ultimo ponto

6.21 AI_REVSURF command

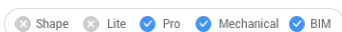
This command is obsolete. It still exists for backward compatibility only.



Use REVSURF command instead.

6.22 AI_RULESURF command

This command is obsolete. It still exists for backward compatibility only.



Use the RULESURF command instead.



6.23 AI_SELALL command

Selects all entities in the current space.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

6.23.1 Description

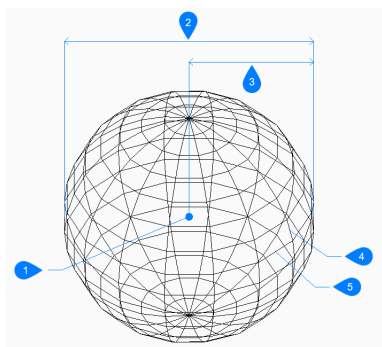
Selects all non-frozen entities in the current space (model or paper). Meant for use with macros (short for “select all”).

6.24 AI_SPHERE comando

Cria uma malha de polígono 3D na forma de uma esfera.



Cria uma malha de polígono 3D na forma de uma esfera. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro e número de segmentos.



- 1 Centro
- 2 Diâmetro
- 3 Raio
- 4 Segmentos latitudinais
- 5 Segmentos longitudinais

6.24.1 Métodos para criar uma esfera

Existe um método para começar a criar uma esfera:

- Centro da esfera

Centro da esfera

Comece a criar uma esfera especificando o centro, então:

Definir raio da esfera

Especifique o raio da esfera.

Opção adicional: [Diâmetro]

Número de segmentos longitudinais

Especifique o número de isolinhas, perpendicular ao plano-xy, usado para simular a superfície curva da Esfera. O padrão é 16.



Número de segmentos latitudinais:

Especifique o número de isolinhas, paralelas ao plano-xy, usadas para simular a superfície curva da Esfera. O padrão é 16.

6.24.2 Opções dentro do comando AI_SPHERE

Depois de começar a criar uma Esfera, as seguintes opções podem estar disponível:

Diâmetro

Especifique o diâmetro da esfera.

6.25 AI_TABSURF command

This command is obsolete. It still exists for backward compatibility only.

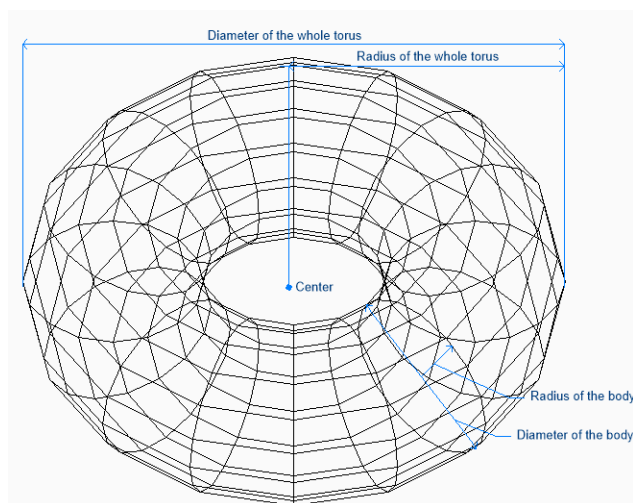
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Use the TABSURF command instead.

6.26 AI_TORUS comando

Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Toro.

Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Toro. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo o centro e o raio ou diâmetro do Toro inteiro, e do corpo do Toro.



6.26.1 Métodos para criar um Toro

Existe um método para começar a criar um Toro:

- Centro do toróide inteiro

Centro do toróide inteiro

Comece a criar um Toro especificando seu centro e depois:

Definir raio do toróide inteiro

Especifique o raio total do Toro. O raio é medido do centro do Toro até o centro do corpo (tubo) do Toro.

Opção adicional: [Diâmetro]



Definir raio do corpo do toróide

Especifique o raio do corpo (tubo) do Toro.

Opção adicional: [Diâmetro]

Segmentos em torno do corpo do toro

Especifique o número de isolinhas, perpendicular ao plano-xy, usado para simular a superfície curva do Toro. O padrão é 16.

Segmentos ao redor do toro inteiro

Especifique o número de isolinhas, paralelas ao plano-xy, usadas para simular a superfície curva do Toro. O padrão é 16.

6.26.2 Opção dentro do comando AI_TORUS

Depois de começar a criar um Toro, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Diâmetro (do toro inteiro)

Especifique o diâmetro do toro inteiro. O diâmetro é o dobro da distância do centro do Toro inteiro até o centro do corpo (tubo) do Toro.

Diâmetro (do corpo do toro)

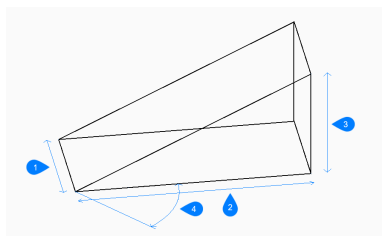
Especifique o diâmetro do corpo do Toro.

6.27 comando AI_WEDGE

Cria uma malha poliface 3D na forma de uma cunha.



Crie uma malha poliface 3D na forma de uma cunha especificando um canto, o comprimento, a largura, a altura e o ângulo de rotação.



- 1 Largura
- 2 Altura
- 3 Comprim
- 4 Angulo de rotação

6.27.1 Métodos para criar uma cunha

Existe um método para começar a criar uma cunha:

- Canto da cunha:

Canto da cunha:

Comece a criar uma cunha especificando um canto para a base da cunha, em seguida:

**Comprimento da cunha:**

Especifique o comprimento da cunha.

Largura da cunha

Especifique a largura da cunha.

Altura da cunha

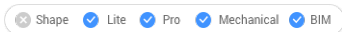
Especifique a altura da cunha.

Ângulo de rotação para a cunha:

Especifique o ângulo de rotação da base da cunha no plano-xy.

6.28 AIMLEADEREDITADD command

Adds and removes leaders to mleaders.



Icon:

6.28.1 Description

Adds and removes one or more leader lines to and from multi-line leaders.

6.28.2 Method

There are two methods to add and remove leaders:

- Add leaders to an existing mleader.
- Remove leaders from an mleader.

6.28.3 Options within the command

Add leaders

New leaders are added to an existing mleader entity.

Remove leaders

One or more leaders are removed from an existing mleader entity.

This command can remove all leaders from an mleader entity, leaving just the text.

6.29 AIMLEADEREDITREMOVE command

Removes and adds leaders to mleaders.



Icon:

6.29.1 Description

Removes and adds one or more leader lines to and from multi-line leaders.



6.29.2 Method

There are two methods to remove and add leaders:

- Remove leaders from an mleader.
- Add leaders to an existing mleader.

6.29.3 Options within the command

Remove leaders

One or more leaders are removed from an existing mleader entity.

This command can remove all leaders from an mleader entity, leaving just the text.

Add leaders

New leaders are added to an existing mleader entity.

6.30 AIDIMFLIPARROW comando

Inverte uma seta de dimensão.

6.30.1 Método

Inverte as setas de dimensão para que essas apontem na direção oposta.

Mesmo que o prompt se refira a entidades plurais, o comando inverte uma seta de cada vez, sendo a primeira a mais próxima do ponto escolhido ao longo da linha de cota ou de extensão.

6.31 AIDIMPREC comando

Altera a precisão de exibição do texto da dimensão.

6.31.1 Método

Aumenta e diminui a precisão de exibição dos valores de dimensão retroativamente, alterando o número de casas decimais ou o denominador em frações. A precisão medida permanece inalterada.

Esse comando arredonda os valores de dimensão para cima ou para baixo e, portanto, pode exibir valores falsos que parecem muito altos ou muito baixos em valor. Por exemplo, definir AIDIMPREC como 0 em uma dimensão com um comprimento de 3.525" arredonda a exibição para 4" mas o comprimento medido permanece 3.525".

6.32 AIDIMSTYLE comando

Aplica e salva estilos de dimensão.

Salva as configurações de dimensão atuais como um estilo nomeado, e aplica um estilo predefinido para dimensões selecionadas no desenho atual.

6.32.1 Método

Existem dois métodos para começar a trabalhar com estilos de dimensão:

- Aplicar um estilo de dimensão já gravado, às dimensões no desenho.
- Salvar as configurações de dimensão no desenho atual como um estilo nomeado.



6.32.2 Opções dentro do comando

Aplicar

Aplicar um estilo de dimensão existente a uma ou mais dimensões.

Nota: Use o comando 'ESTILOCOTA (de forma transparente) durante este comando, para listar os nomes dos estilos de dimensão no desenho atual.

Isso substitui as alterações feitas nas dimensões com comandos como AIDIMFLIPARROW e AIDIMPREC.

Salvar

Salve as propriedades de estilo de uma dimensão existente, para um estilo nomeado. As propriedades do estilo salvo podem ser examinadas com o comando ESTILOCOTA.

6.33 ALIGN command

Moves, rotates, and scales entities to align with specified points.



Icon:

Alias: AL

6.33.1 Description

Moves, rotates and scales entities in 2D or 3D space by specifying a set of alignment points.

6.33.2 Options

Select entities

Selects entities that are to be aligned.

Nota: Do not select destination entities, otherwise they are also moved.

Specify first source point

Specifies the source alignment point.

Specify first destination point

Specifies the destination alignment point.

Nota: Specify a second pair of source and destination points to move and rotate entities.

Specify second source point

Specifies the second source alignment point.

Nota: If you press Enter at this prompt, the source object moves.

Specify second destination point

Specifies the matching destination point.

Nota: Specify a third pair of source and destination points to move and rotate 3D entities.

Specify third source point

Specifies the source point for 3D alignment.

Nota: Press Enter to move and rotate 2D entities.



Specify third destination point

Specifies the matching destination point.

Scale objects based on alignment points

Optionally scales the source object:

Yes

Scales objects relative to the picked points

No

Does not scale objects

6.34 ALINHAMENTO comando

Cria alinhamento horizontal, vertical e 3D

6.34.1 Método

Cria alinhamentos na horizontal, vertical e em 3D, para representar um sistema de referência usado para posicionar objetos lineares no espaço.

6.34.2 Opções dentro do comando

Horizontal

Cria um alinhamento horizontal

Vertical

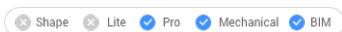
Cria um alinhamento vertical.

3D

Cria um alinhamento para desenhos de Civil 3D.

6.35 ALIGNMENTEDIT command

Edits an alignment.



Icon:

6.35.1 Method

Select a horizontal or vertical alignment to edit.

6.35.2 Options

Add Pi

Adds a Pi Point to the alignment.

Remove Pi

Removes a Pi point.

changes Tin surface

Changes the Tin surface of the alignment by adding additional TIN surface.



6.36 ALIGNMENTVIEW command

Creates a vertical alignment view for the selected horizontal alignment.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

6.36.1 Method

Select a horizontal alignment, previously created with ALIGNMENT command, and a point as the origin for vertical alignment view.

6.37 ALIGNMENTVINITIAL command

6.38 ALIGNSPACE command

Adjusts viewport angle, zoom factor, and pan position based on alignment points specified in model space and paper space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: This command can be entered transparently during commands ('alignspace').

Nota: This command works only in paper space.

Nota: The model space viewports must have PERSPECTIVE mode OFF.

6.38.1 Description

Adjusts viewport angle, zoom factor, and pan position by selecting points in the same model space viewport and paper space.

6.39 ANIMEDITORFECHAR comando

Fecha o painel Editor de Animação.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Feche o painel Editor de Animação para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Editor de Animação estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba ou o ícone do Editor de Animação será removido da pilha.

6.40 ANIMEDITORABRIR comando

Abre o painel do Editor de Animação

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Abre o painel Editor de Animação para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Editor de Animação aparece no mesmo tamanho e local antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Editor de Animação pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.



6.41 ANIPATH command

Records the animation of a camera moving along a path or panning in a 3D model and saves it to a movie file.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

6.41.1 Description

Displays the Motion Path Animation dialog box.

6.42 ANNORESET command

Resets moved annotative scale representations.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

6.42.1 Description

The locations of scale representations linked with annotative entities can be moved with grips. This command returns selected scale representations to their default positions.

6.43 ANNOUPDATE command

Updates the selected annotative entities to match their current annotative style.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

6.43.1 Method

Select one or more annotative entities, such as text, dimensions, hatches, blocks to update them to their current annotative styles. If all the entities in the drawing are selected, the program will ignore non-annotative entities.

6.44 APERTURE command

6.45 APARENTE comando

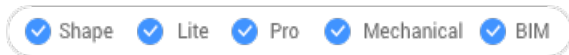
Altera o Snap de Entidade em Interseção Aparente.

Alterne o Snap de Entidade de Interseção Aparentemente para ativar ou desativar o encaixe na interseção aparente. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.



6.46 CARRAPLIC comando

Abre a caixa de diálogo Carregar arquivos de aplicação.

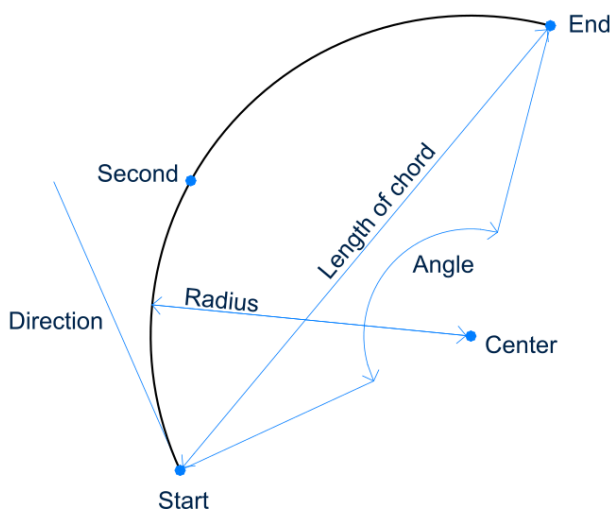


Abra a caixa de diálogo Carregar arquivos de aplicação para carregar arquivos de aplicações para ser executados dentro do BricsCAD.

6.47 ARCO comando

Cria um arco.

Cria um arco a partir de uma combinação de opções, incluindo o ponto inicial, o segundo ponto, o ponto final, o centro, o ângulo incluído, a direção e o comprimento da corda.



6.47.1 Métodos para criar um arco

Este comando tem 3 métodos para começar a criar um arco:

- Início do arco
- CEntro
- Seguir último ponto

Você pode pressionar a tecla Ctrl ao desenhar um arco para mudar sua direção, do sentido anti-horário para o sentido horário.

Início do arco

Comece a criar um arco especificando um ponto inicial e depois:

Segundo ponto

Especifique um ponto ao longo da circunferência do arco.

Opções adicionais: [Ângulo/Centro/Direção/Fim/Raio]



Finalizar

Especifique o ponto final do arco.

CEntro

Comece a criar um arco especificando um ponto central e depois:

Iniciar

Especifique o ponto inicial do arco.

Finalizar

Especifique o ponto final do arco.

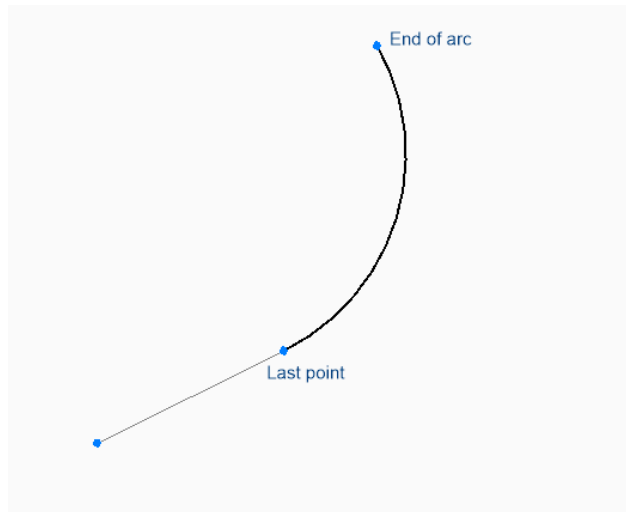
Opções adicionais: [Angulo/Comprimento da corda]

Seguir último ponto

Comece a criar um arco a partir do último segmento de arco ou linha desenhado, seguindo seu ângulo e, em seguida:

Finalizar

Especifique o ponto final do arco. O arco é desenhado tangente ao segmento anterior.



6.47.2 Opções adicionais dentro do comando ARCO

Depois de começar a criar um arco, as seguintes opções pode estar disponível:

Angulo

Especifique o ângulo incluído do arco.

Direção

Especifique a direção do arco.

Raio

Especifique o raio do arco.

6.48 AREA command

Finds the area and perimeter of 2D entities.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



Icon: 

Alias: AA

6.48.1 Method

Specify the points that define the area for which BricsCAD will report the area and perimeter.

6.48.2 Options

find area of one Entity

Provides the area and/or perimeter of the selected entity.

Nota: The information reported by this command varies according to the entity selected:

- Line and sketch - length
- Arc and elliptical arc – area and length
- Circle and ellipse - area and circumference/perimeter
- Closed polyline and closed spline - area and perimeter.
- Open polyline and spline - area and length.
- 3D objects - surface area

Add areas together

Allows to add up the areas of two or more entities.

Subtract areas

Allows to remove areas of entities from the total area and perimeter.

Nota: This option can only be used after you have found the area of at least one entity.

6.49 ARRAY command

Creates an array of entities.



Icon: 

Alias: AR

6.49.1 Description

Creates a polar or rectangular array, or along a path of entities through the command line.

Nota: Arrays can be created using 2D or 3D entities.

6.49.2 Methods

There are three methods to create an array of entities:

- Rectangular
- Path
- Polar



Nota: The default array type is saved by the ARRAYTYPE variable.

6.49.3 Options

Rectangular

Distributes entity copies into any number of rows, columns and levels (on Z direction).

PAth

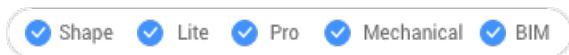
Distributes entity copies evenly along a path into multiple rows and levels.

Polar

Distributes entity copies evenly in a circular pattern about a center point or axis of rotation, using multiple rows and levels.

6.50 -ARRAY command

Creates an array of entities.



6.50.1 Description

Creates a static polar or rectangular array of entities through the Command line.

Nota: Arrays can be created using 2D or 3D entities.

6.50.2 Methods

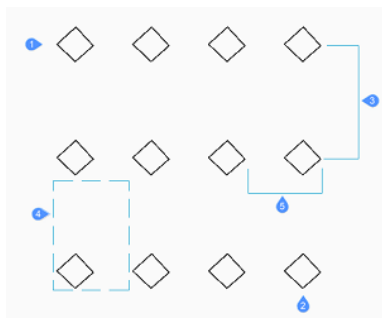
There are two methods to create an array of entities:

- Polar
- Rectangular

6.50.3 Options

Rectangular

Creates linear, rectangular, or square arrays.



Number of rows in the array

Specifies the number of rows. (1)

Nota: Enter 1 for a linear array and a negative number to draw the array downwards.

Number of columns

Specifies the number of columns. (2)



Nota: Enter a number value to draw the array to the left.

Vertical distance between rows of entities

Specifies the distance between rows of entities. (3)

Spacing rectangle

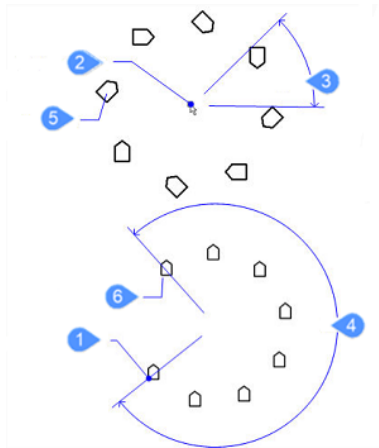
Specifies two points that indicate the spacing between rows and columns. (4)

Horizontal distance between columns

Specifies the distance between columns of entities. (5)

Polar

creates polar (circular) arrays.



Base

Relocates the base point of the selected entities. (1)

Center of polar array

Specifies the center point. (2)

Number of items to array

Specifies the number of items in the array.

Nota: Enter a number larger than 1.

enter to specify Angle between items

Specifies the angle between each copy. (3)

Angle to fill

Determines the extent and direction of the array. (4)

Nota: Enter 360 for a full circle of copies or a smaller number to draw a partial polar array. Enter a positive angle to draw the array counterclockwise or a negative number to draw the array clockwise.

Rotate entities around the array?

Determines whether copies are rotated when they are arrayed.

Yes (5)

No (6)

6.51 MATRIZCLASSICA comando

Abre a caixa de diálogo Matriz.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Abre a caixa de diálogo Matriz para criar uma matriz polar ou retangular 2D não-associativa.

6.52 ARRAYCLOSE command

Exists the associative array editing state.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

6.52.1 Description

Exists the associative array editing state, displaying the Array Close dialog box to save or discard the changes made to the array's source entities.

Nota: This command is available only after an associative array is checked out with the ARRAYEDIT command, Source option.

6.52.2 Options

Yes

Saves the changes made to the source entities of the array and then exists the array editing state.

No

Exists the array editing state and discards all changes, thus returning the array to its original state.

Cancel

Closes the dialog box and stays in the array editing state.

6.53 -ARRAYCLOSE command

Exists the associative array editing state.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

6.53.1 Description

Exists the associative array editing state, prompting at the Command line to save or discard the changes made to the array's source entities.

Nota: This command is available only after an associative array is checked out with ARRAYEDIT command, Source option.

6.53.2 Options

Yes

Saves the changes made to the source entities of the array and then exists the array editing state.

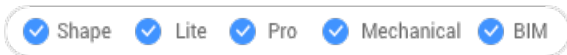
No

Exists the array editing state and discards all changes, thus returning the array to its original state.



6.54 ARRAYEDIT command

Edits associative arrays.



Icon:

6.54.1 Method

Select the entities that make up associative arrays.

6.54.2 Options

Source

Edits the source entities of the array.

Nota: Displays Array Editing State dialog box. Only the selected entity is displayed in Associative Array Edit environment so it can be easy to modify, add and delete entities. The changes are applied to all the entities once the array editing state is closed.

REPlace

Replace some or all the entities in the array.

RESet

Restores erased entities and removes any item overrides.

Nota: Hold the Ctrl key to select more than one item in the associative array, then tap the Delete key to erase the selection.

eXit

Accept the changes and conclude the command.

6.55 ARRAYEDITTEXT command

Provides additional editing of associative arrays.



Icon:

6.55.1 Description

Provides additional editing for all elements of an associative array or for an individual element in the associative array.

Nota: Arrays edited by this command must have been made associative by the ARRAY command. It does not work with arrays created by the ARRAYCLASIC command or -ARRAY command.

6.55.2 Method

There are two methods when editing an associative array using ARRAYEDITTEXT command:

- Edit all elements of the array: interactively adjusts the spacing between them and changes the number of elements.



- Edit an individual item of the array: moves (offset), scales, rotates or deletes it.

6.55.3 Options

SPacing

Adjusts the spacing of an entire associative array interactively.

REsizing

Resizes the entire array by removing entities interactively.

Offset items

Moves the entities of an associative array to a different location.

Nota: Pick points or enter x, y coordinates.

Scale item

Resize an entity of an associative array.

Nota: A scale factor larger than 1 makes the entity larger and smaller than 1 makes is smaller.

Rotate item

Rotates an entity of an associative array.

Nota: : Positive numbers, for the rotation angle, rotate counter clockwise and negative numbers rotate clockwise.

Delete item

Deletes an entity of an associative array.

6.56 ARRAYPATH command

Creates an array along a path.



Icon:

6.56.1 Description

Associatively distributes entity copies evenly along a path into multiple rows and levels.

6.56.2 Options

ASsociative

Determines whether an array entity is created or a series of copies of the selected entities.

Nota: The default setting is saved by the ARRAYASSOCIATIVITY system variable.

Nota: Parameters for associative arrays can be specified with parametric expressions set in the Array properties, found in Mechanical browser, Properties panel or through the ARRAYEDIT command.

Method

Specifies how to distribute entities along the path.

Divide

Distributes a specific number of items evenly spaced along the path.



Nota: Distributes a specific number of items evenly spaced along the path.

Measure

Places a sufficient number of items along the path, separated by the specified interval.

Base point

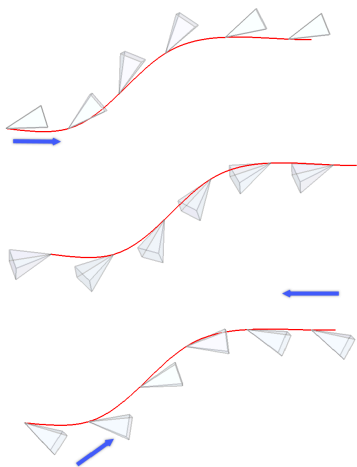
Sets the base point of the array. Items are placed relative to the base point.

Tangent direction

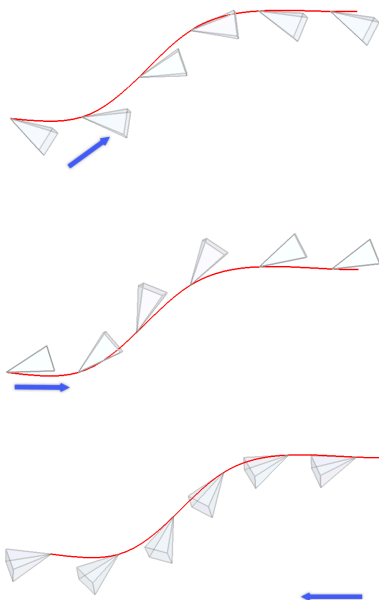
Determines how the items are aligned relative to the starting direction of the path.

2 Points

Specify two points that define the tangency of the first item relative to the starting direction of the path. Depending on the Align Items setting, the other items are placed parallel to the first item or at the specified tangent direction relative to the direction of the path. In the image **Tangent direction - 2 points**, the blue arrow indicated the tangency direction.



Tangent direction - 2 points





Normal

Orients the Z direction of the item with the starting direction of the path.

Items

Specifies the number of items or the distance between items, depending on the Method setting.

Enter number of items along path

Places items along the entire path at the specified distance.

Nota: Placing items along a portion of the path is possible, by specifying a smaller number.

Enter the distance between items along path

Specifies the distance between items by entering a value or picking two points.

Expression

A mathematical formula or equation can be used to derive the value.

Fill entire path

Fills the entire path with items at given spacing.

Nota: This option operates like grips editing. If the number of items changes, the length of the path should also change. When the path is modified using grips editing, the array entity is recreated along the modifies path.

Rows

Specifies the number of rows in the array, the distance between them and the incremental elevation.

Distance between rows

Specify the distance between subsequent rows by entering a value or picking two point.

Total

Specify the distance between the first and the last row.

Incrementing elevation between rows

Defines the increasing or decreasing elevation for each subsequent row.

Levels

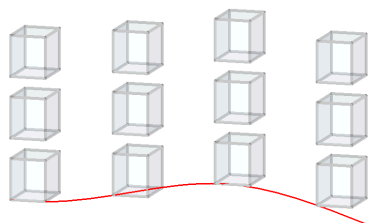
Creates 3D arrays by specifying the number and spacing of levels.

Distance

Specifies the distance between the bottom and the top level.

Total

Specifies the distance between the bottom and the top level.



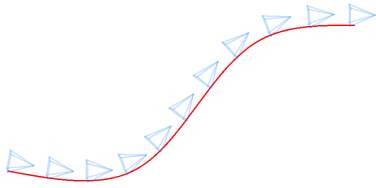
Align items

Specifies whether to align each item tangent to the path's direction. Alignment is relative to the first item's orientation.



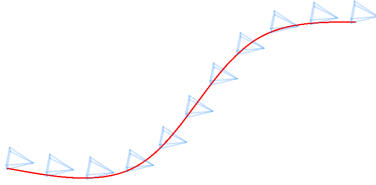
Yes

Each item is placed tangent to the path direction.



No

Each item keeps the orientation of the first item.

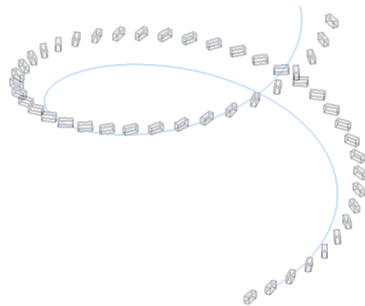


Z direction

Determines whether to maintain the items' original Z direction or to bank the items naturally along a 3D path.

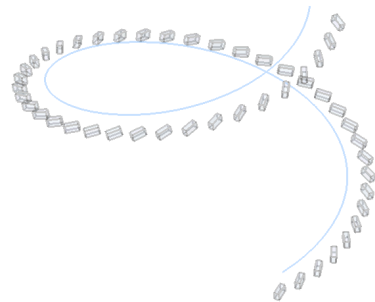
Yes

Z direction (vertical) is maintained.



No

Items banked along the helix.



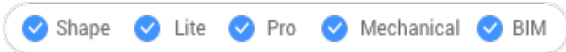
eXit

Accept the current settings and conclude the command.



6.57 ARRAYPOLAR command

Creates an array of entities, in a circular pattern.



Icon:

6.57.1 Description

Associatively distributes entity copies evenly in a circular pattern about a center point or axis of rotation, using multiple rows and levels.

6.57.2 Options

ASsociative

Determines whether an array entity is created or a series of copies of the selected entities.

Nota: The default setting is saved by the ARRAYASSOCIATIVITY system variable.

Nota: Parameters for associative arrays can be specified with parametric expressions set in the Array properties, found in Mechanical browser, Properties panel or through the ARRAYEDIT command.

Base point

Sets the base point of the array. Items are placed relative to the base point.

Items

Specifies the number of items in the array.

Angle between

Specifies the angle between two subsequent items.

Expression

A mathematical formula or equation can be used to derive the value.

Fill angle

Specifies the angle between the first and last item.

ROWS

Specifies the number of rows, the spacing between subsequent rows and the incremental elevation.

Distance

Specifies the distance between subsequent rows.

Total

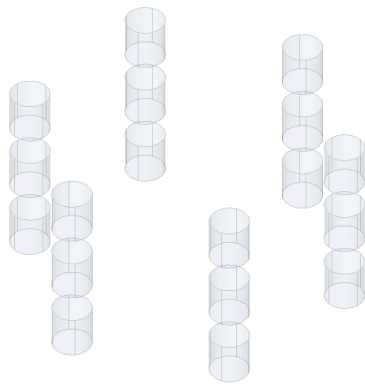
Specifies the distance between the first and the last row.

Incremental elevation between rows

Specifies the increasing or decreasing elevation for each subsequent row.

Levels

Creates 3D arrays by specifying the number and spacing of levels.

**Distance**

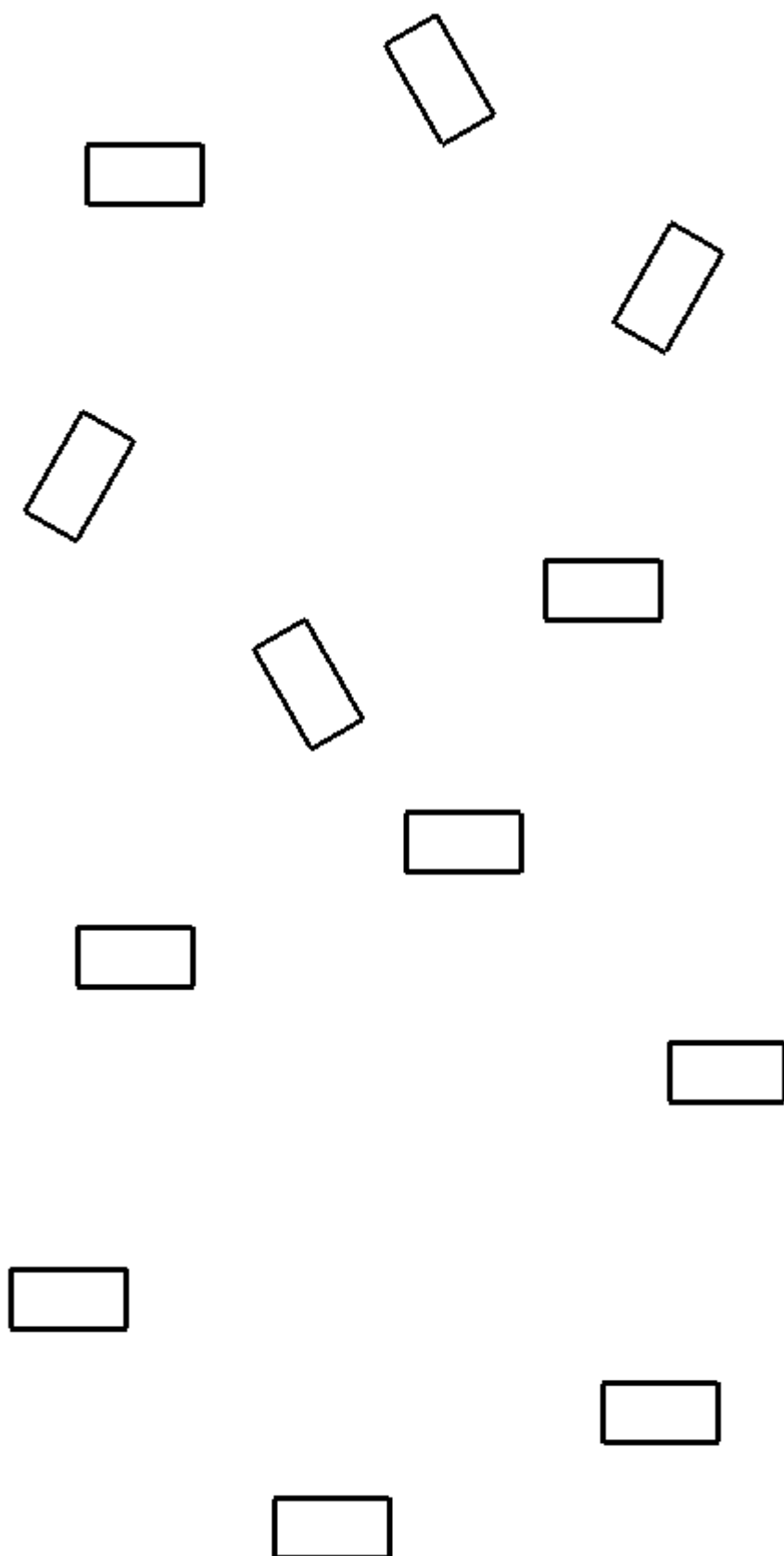
Specifies the distance between subsequent levels by typing a value or picking two points.

Total

Specifies the distance between the bottom and the top level.

ROTate

Determines whether items are rotated around the circular path or they preserve the orientation of the source entities.



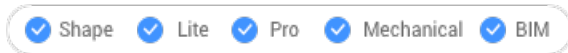


eXit

Accept the current settings and conclude the command.

6.58 ARRAYRECT command

Creates a rectangular array of entities.



Icon:

6.58.1 Description

Associatively distributes copies of entities into any number of rows, columns and levels.

6.58.2 Options

ASsociative

Determines whether an array entity is created or a series of copies of the selected entities.

Nota: The default setting is saved by the ARRAYASSOCIATIVITY system variable.

Nota: Parameters for associative arrays can be specified with parametric expressions set in the Array properties, found in Mechanical browser, Properties panel or through the ARRAYEDIT command.

Base point

Sets the base point of the array. Items are placed relative to the base point.

COUnt

Specifies the number of rows and columns.

Spacing

Specifies the distance between columns and/or rows.

Unit cell

A rectangle is displayed dynamically. Specify a point or enter the desired column and row spacing in the dynamic entry fields. To switch back and forth between the entry fields, press Tab key.

Nota: If dynamic input is on, then the width and height of the spacing rectangle are displayed.

COLumns

Specifies the number of columns and the spacing between subsequent columns.

Expression

A mathematical formula or equation can be used to derive the value.

Rows

Specifies the number of rows, the spacing between subsequent rows and the incremental elevation.

Distance

Specifies the distance between subsequent columns/rows.

Total

Specifies the distance between the first and the last column/row.

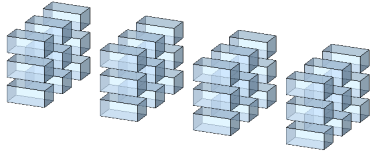


Incrementing elevation between rows

Specifies the increasing or decreasing elevation for each subsequent row.

Levels

Creates 3D arrays by specifying the number and spacing of levels.



Distance

Specifies the distance between subsequent levels by typing a value or picking two points.

Total

Specifies the distance between the bottom and the top level.

eXit

Accept the current settings and conclude the command.

6.59 PAINELANEXOSFECHAR comando

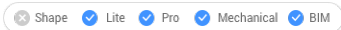
Fecha o painel de Anexos.



Feche o painel Anexos, para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Anexos estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou ícone Anexos será removido da pilha.

6.60 PAINELANEXOSABRIR comando

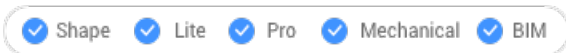
Abre o painel de Anexos



Abre o painel Anexos para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Anexos aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Anexos pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

6.61 DEFATRIB comando

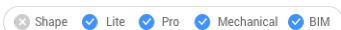
Abre a caixa de diálogo Definir atributo.



Abra a caixa de diálogo Definir atributo para adicionar um atributo a uma definição de bloco.

6.62 -ATTDEF command

Defines attribute data.



Alias: -AT



Nota: This command is meant for use by macros, scripts, and LISP routines. To specify attributes with a dialog box, use the ATTDEF command.

6.62.1 Description

Defines attribute data (used by blocks) at the Command line.

6.62.2 Options

Define an attribute by toggling attribute modes.

Toggle attribute modes: Constant = Off Invisible = Off Preset = Off Verify = Off Lock position = Off Annotative = Off Multiple Lines = Off

Constant – type **C**

- Off - users can change the value of the attribute.
- On - users cannot change the value.

Invisible – type **I**

- Off - displays the attribute in the drawing.
- On - hides the attribute

Nota: Invisible attributes are not displayed nor printed, but can be displayed with the ATTDISP command.

Preset – type **P**

- Off - prompts the user to enter values.
- On - inserts attributes automatically, without prompting the user.

Nota: The value of attributes can be changed later with the ATTEDIT command.

Verify -type **V**

- Off - user enters the attribute value once.
- On- forces the user to enter the value a second time to ensure the value is entered correctly.

Lock position – type **L**

- Off - users can move attributes using grip editing.
- On - locks the position of the attribute within the block reference.

Annotative – type **A**

- Off – creates attributes using a non-annotative style.
- On - creates attributes using an annotative style.

Multiple lines - type **M**

- Off - forces the use only of single-line text.
- On - allows the use uses multiline text.

Tag name of attribute

Specifies the tag of the attribute; this is the name by which BricsCAD identifies the attribute. You can use up to 255 letters, numbers and punctuation.

Prompt

Specifies the user prompt; this is displayed at the command prompt when the attribute is later inserted in the drawing. You can leave this field blank; BricsCAD uses the tag as the prompt during attribute insertion.



Default text

Specifies the default value and set the style and justification of the text, as with TEXT command. If the Multiple lines mode is on, you may introduce more text lines.

Text start point

Specify the start point of the text.

user defined Style

Specifies the name of the text style.

Align on line

Aligns the text between two points. The text height is adjusted to maintain its aspect ratio.

Fit between points

Aligns the text between two points.

Center horizontally

Centers the text's baseline on the pick point.

Middle (hor/vert)

Centers the text on the pick point.

Justification options...

Accesses additional justification options.

Height of text

Specifies the height of the attribute text, unless overridden by the text style or justification.

Rotation angle of text

Specifies the rotation angle of the rotation text.

6.63 VISATRIB comando

Define o modo de exibição do texto de atributo no desenho.



Alias: AD

6.63.1 Método

Alterna a exibição do texto do atributo no desenho, entre desligar tudo, ligar tudo, ou ligar apenas os não visíveis.

Quando atributos estão desligados, não são exibidos no desenho e não são plotados.

6.63.2 Opções dentro do comando

Modo de visualizar atributo

Altera a exibição de valores de atributo:

- exibir atributo (**Liga**): exibe todos os atributos, inclusive aqueles definidos como modo invisível pelo comando DEFATRIB.
- ocultar atributos (**Desl**): oculta todos os atributos.



- exibir **Normalmente**: exibe atributos, exceto aqueles definidos para o modo invisível.

6.64 EDITARATRIB comando

Edita os valores e as propriedades dos atributos.



Alias: -ATE

Edita os valores e as propriedades dos atributos. Este comando destina-se a editar atributos globalmente com macros, scripts, e rotinas LISP. Para editar os atributos individuais, é mais fácil usar a caixa de diálogo do comando EDITARATRIBA.

6.64.1 Métodos

Existem dois métodos:

- **Sim** — editar um de cada vez: edita atributos um de cada vez; permite alterações em valores e propriedades.
- **Não** — editar múltiplos: edita atributos globalmente; permite alterações somente nos valores.

6.64.2 Opções dentro do comando

Editar atributos de quais blocos

Especifica os nomes dos blocos; você pode usar curingas para especificar blocos com nomes semelhantes: * refere-se a todos os caracteres no nome do bloco.

Editar atributos com esses nomes

Especifica os nomes dos atributos. Você pode usar curingas para especificar etiquetas com nomes semelhantes.

Editar atributos com este texto

Especifica os valores dos atributos. Você pode usar curingas para especificar valores com nomes semelhantes.

Selecionar Atributos

Escolhe os atributos para editar.

Posição

Move o ponto de inserção do atributo para o novo ponto especificado.

Angulo

Altera o ângulo de rotação do texto do atributo para o ângulo especificado.

Texto

Altera o valor do atributo.

- **Alterar**: pesquisa e substitui texto.
- **Substituir**: novo texto de atributo substitui o texto do atributo selecionado.

Estilo

Altera o estilo de texto do atributo; o nome do estilo deve existir no desenho. (Use o comando ESTILO para criar ou editar estilos de texto.)



Entre um nome de estilo distinto, ou pressione Enter para manter o nome do estilo.

Cor

Altera a cor do texto do atributo inserindo um nome ou número de cor diferente.

Altura

Altere a altura do texto do atributo inserindo uma altura de texto diferente, escolha dois pontos no desenho ou pressione Enter para manter a altura.

Camada

Altera a camada do atributo; o nome da camada deve existir no desenho. (Use o comando Camada para criar camadas.)

Digite um nome de camada diferente ou pressione Enter para manter o nome da camada.

Próximo

Vai para o próximo atributo; Se não houver mais atributos para editar, o comando é encerrado.

Anterior

Vai para o atributo anterior, se houver.

Sair

Sai do comando.

Editar apenas atributos visíveis na tela

Essa opção aparece quando você opta por editar vários atributos por vez. Determina qual é grupo de atributos para editar:

- **Sim — somente visível:** edita somente os atributos visíveis na viewport atual.
- **Não — editar tudo:** edita todos os atributos no desenho.

Texto para modificar

Especifica o valor do atributo para alterar.

Novo texto

Especifica o valor de substituição.

6.65 EXTRATRIB comando

Abre a caixa de diálogo Extrair Atributos.



Abre a caixa de diálogo Extrair Atributos, para exportar dados de atributos de bloco para um arquivo de texto.

6.66 -EXTRATRIB comando

Copia dados de atributos para um arquivo de texto por meio da linha de Comando.

Alias:-**AX**

Nota: O template *.txt (arquivo) deve existir antes que este comando seja usado. Consulte o comando EXTRATRIB para o formato desse arquivo.



6.66.1 Métodos

Existem dois métodos para usar o comando —EXTRATRIB:

- Selecionar entidades: a caixa de diálogo Arquivo Template de Extrair Atributo é exibida.
- Extrair como Dxf/Cdf/Sdf: a caixa de diálogo Arquivo de Saída de Extração de Atributo é exibida.

6.66.2 OPCOES

Selecionar entidades

Especifica as entidades a partir das quais vai extrair o valor do atributo.

Nota: Se você selecionar blocos sem atributos e entidades não-bloco, BricsCAD vai ignorá-los. Se você ignorar esta opção inserindo diretamente os arquivos DXF, SDF ou CDF, o BricsCAD vai selecionar todos os atributos no desenho.

Extrair atributos como Dxf

Exporta os valores dos atributos em um formato DXF parcial.

Nota: Este formato é destinado ao uso com outros programas de computador que podem ler .dxx arquivos (Extração DxF).

Extrair atributos como Cdf

Exporta os atributos com vírgulas separando os valores.

Nota: Este formato é destinado a usar com planilhas e bancos de dados.

Extrair atributos como Sdf

Exporta os atributos em formato de largura-fixa.

Nota: Este formato é destinado ao uso em processadores de texto.

6.67 ATTREDEF comando

Redefine um bloco e atualiza os atributos associados.

6.67.1 Método

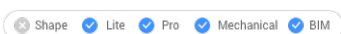
Redefine uma referência de bloco existente, e atualiza quaisquer atributos associados, de entidades novas ou existentes, e atributos disponíveis no desenho.

As seguintes regras se aplicam para referências de bloco existentes:

- Novos atributos usam valores padrão.
- Valores de antigos atributos que estão incluídos na nova definição do bloco são preservados.
- Antigos atributos que não estão incluídos na nova definição do bloco são excluídos.
- Alterações de formato ou propriedade feitas com os comandos EDITARATRIB ou EDITARATRIBA são removidas.
- Dados estendidos associados com o bloco são excluídos.

6.68 ATTSYNC command

Synchronizes block attributes.





6.68.1 Description

Synchronizes attribute definitions in all block references of a specified block definition.

6.68.2 Options within the command

Select

Selects the block whose attributes should be used as the template for synchronizing other blocks.

Name

Selects the block definition to be synchronized by name or list of names.

ATTSYNC block?

Synchronizes attributes in the specified blocks.

Yes

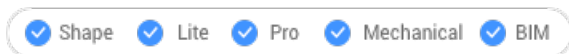
Synchronizes attributes in the selected block.

No – skip block

Does not synchronize the block and skips to next block.

6.69 INSPECIONAR comando

Analisa a integridade do desenho atual e corrige erros.



Nota: Defina a variável de sistema AUDITCTL como 1, para permitir que a Auditoria crie um arquivo ASCII descrevendo problemas e a ação executada. Este relatório, com a extensão de arquivo *.adt, é colocado no mesmo diretório em que está o desenho atual.

6.69.1 Método

Verifica se há erros no desenho atual e, opcionalmente, repara o desenho. Este remove atributos ACIS duplicados.

6.69.2 Opções dentro do comando

Sim

Corrige erros, se **BricsCAD®** encontrar algum.

Não

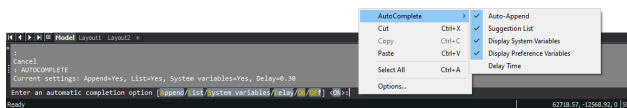
Pesquisa e relata erros no banco de dados de desenho, mas não os conserta.

6.70 PREENCHIMENTOAUTOM comando

Especifica como a função de preenchimento automático funciona na barra de Comando do BricsCAD.

Este comando define o comportamento da função de preenchimento automático na linha de Comando do BricsCAD. Isso é feito definindo como anexar e listar quais comandos e variáveis do sistema são exibidos.

Nota: Existem seis configurações, que também podem ser definidas clicando com o botão direito do mouse na barra de Comando, usando o item Preenchimento Automático no menu de contexto.



6.70.1 Método

Há seis configurações disponíveis ao usar o comando PREENCHIMENTOAUTOM:

- Acrescentar: acrescenta automaticamente sugestões à medida que você digita.
- Lista: exibe uma lista de sugestões.
- Variáveis de Sistema: inclui variáveis de sistema nas sugestões acima.
- Atraso: especifica um tempo de atraso antes que a lista de sugestões apareça.
- Liga: liga o modo de preenchimento automático.
- Desl: desliga o modo de preenchimento automático.

6.70.2 OPCOES

Acrescentar

Aciona a sugestão de acréscimo automático à medida que você digita.

Listar

Alterna se a lista de sugestões é exibida, ou não.

Variáveis de Sistema

Alterna se as variáveis do sistema estão incluídas na lista de sugestões, ou não.

Atraso

Especifica o tempo de atraso antes da lista de sugestões ser mostrada.

Ligada

Liga o modo de preenchimento automático.

Desl

Desliga o modo de preenchimento automático.

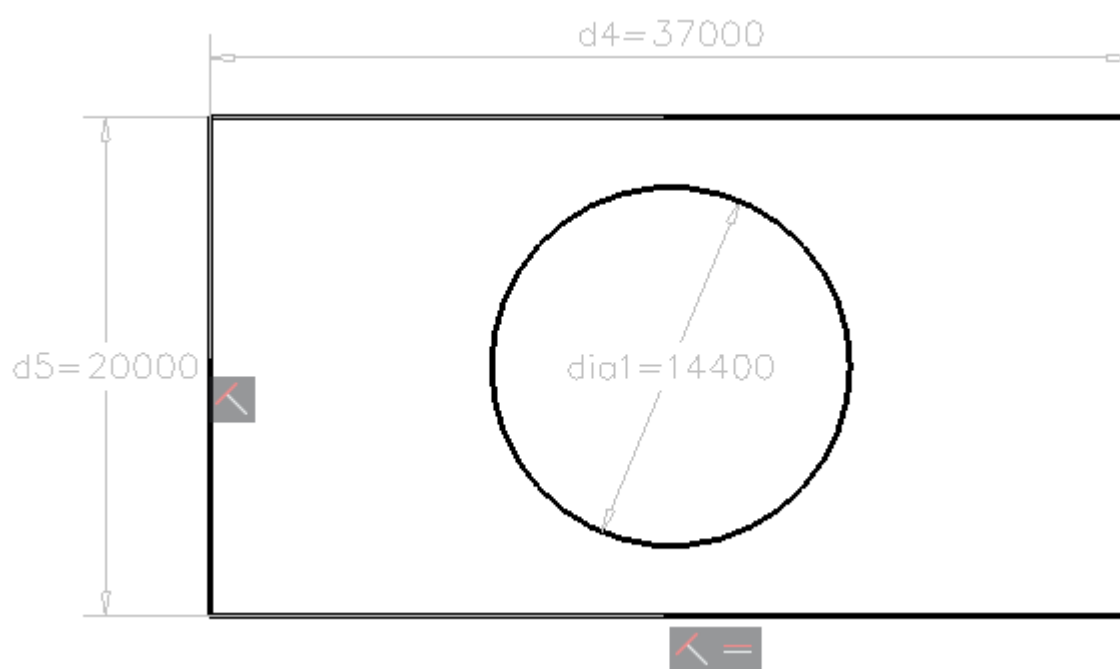
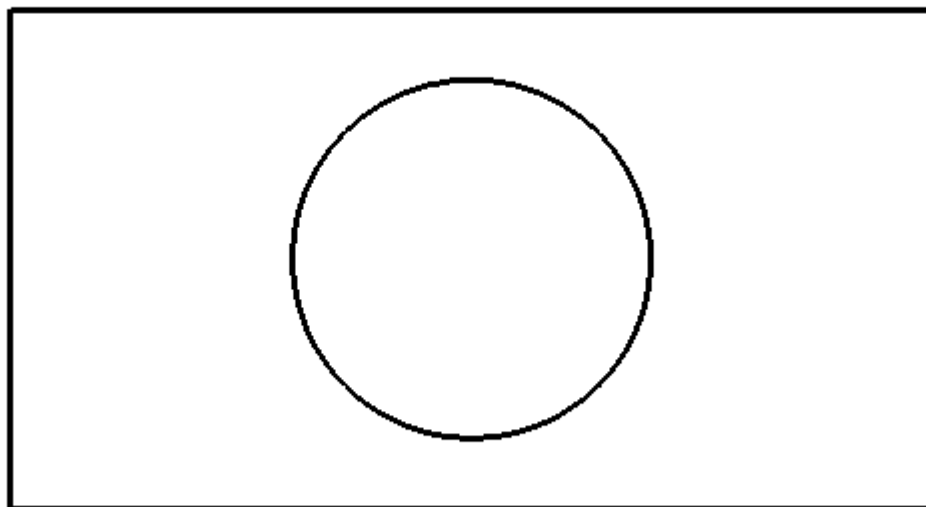
6.71 AUTOCONSTRAIN command

Automatically constrains 2D geometry.



6.71.1 Description

Automatically constrains 2D entities in a drawing, providing both 2D geometric constraints and 2D dimensional constraints.



Nota: For Lite license users, constraints can be edited in the Parameters and Constraints panel.

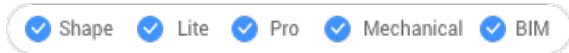
Nota: For Pro or higher license users. Constraints can be edited in the Mechanical Browser panel.



7. B

7.1 PLANODEFUNDO comando

Abre a caixa de diálogo Plano de fundo.



Abra a caixa de diálogo Plano de fundo, para aplicar um plano de fundo à viewport atual.

7.2 BASE comando

Altera o ponto de inserção base do desenho.

Alias: BA

7.2.1 Método

Altera o ponto base de inserção do desenho, para quando este é inserido em outros desenhos, geralmente como um bloco ou referência externa. O ponto de base pode ser indicado utilizando coordenadas X, Y, Z no atual UCS ou escolhendo um ponto no desenho.

7.3 GERATRIB comando

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Atributos do Bloco.



Abra a para exibir e modificar definições, propriedades e texto de atributos de bloco.

7.4 BCLOSE command

Closes a Block Edit session and saves or discards changes.



7.4.1 Options within the command

Save

Save changes and close Edit Block session.

Discard block editing changes

Discard changes and close Edit Block session.

7.5 EDITARBLOCO comando

Abre a caixa de diálogo Criar ou Editar Definição de Blocos.



Abra a para especificar um bloco a ser aberto no Editor de Blocos.



7.6 -EDITARBLOCO comando

Edita as entidades que compõem um bloco.

Edita as entidades que compõem um bloco no ambiente do Editor de Blocos, depois de introduzir o nome do bloco na linha de Comando. Opcionalmente, cria um novo bloco.

7.6.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando -EDITARBLOCO:

- Editar um bloco já existente.
- Criar um novo bloco.

7.6.2 Opções dentro do comando

Nome do bloco

Digite um nome de bloco para abrir o ambiente do Editor de Blocos e começar a editar.

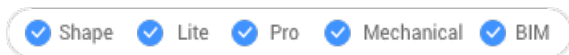
Nota: Digite um nome não utilizado, para criar um novo bloco.

?

Lista os blocos existentes.

7.7 HACHLIM comando

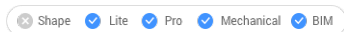
Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente.



Abra a para criar uma entidade de hachura no desenho atual.

7.8 -BHATCH command

Fills closed 2D areas with repeating patterns or solid colors.



See -HATCH command.

7.9 BIMACTIVATEPYTHON command

7.10 BIMADICEXCENTRICIDADE comando

Controla as posições relativas do eixo de sólidos lineares.



Adiciona excentricidade aos sólidos lineares, em relação ao seu eixo.



7.10.1 Método

Selecione um ou vários sólidos lineares e escolha um local base. Você pode usar o assistente ou digitar um local na linha de Comando.

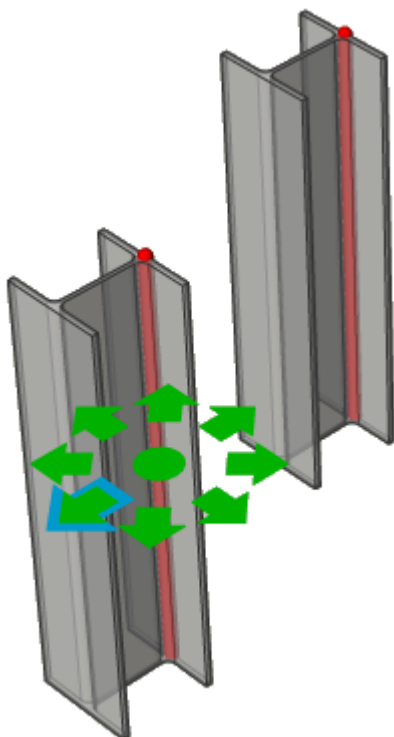
Opcionalmente, você pode inserir um vetor de deslocamento adicional.

Nota: O comando BIMADICEXCENTRICIDADE só funciona com elementos estruturais.

7.10.2 Opções dentro do comando BIMADICEXCENTRICIDADE

Escolher local da base

- Clique em um dos nove locais do assistente.



- Digite um local na linha de Comando. As opções são: **TR**: Top Right (Sup Dir), **TM**: Top Middle (Sup Méd), **TL**: Top Left (Sup Esq), **MR**: Middle Right (Meio Dir), **ML**: Middle Left (Meio Esq), **BR**: Bottom Right (Inf Dir), **BM**: Bottom Middle (Inf Méd), **BL**: Bottom Left (Inf Esq), **C**: Centro (redefine os eixos do conjunto de seleção para o local padrão)

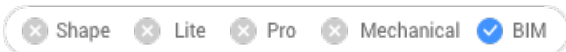
Deslocamento extra

Permite mover o eixo para qualquer ponto.

- **Redefinir**: redefine um deslocamento extra.
- **Para centroide**: move o eixo para o ponto médio geométrico do perfil.
- **Excentricidade**: permite definir o eixo para uma das nove posições predefinidas.

7.11 BIMANALYTICALMODEL command

Creates an analytical model from a fully classified BIM model.



7.11.1 Description

Allows you to generate an analytical model from a full 3D model of a structure.

7.11.2 Method

The command opens the Allowed Deviations From Center Axis dialog box and starts with an automatically generated proposal but allows users to further adapt the model.

The automatic proposal will try to minimize rigid links (eccentricities) as much as possible by shifting, extending and even rotating some axis lines. The number of such changes can be controlled by the deviation settings.

Nota: The generated proposal can be modified afterward by using the options inside the Allowed Deviations From Center Axis Dialog Box.

7.11.3 Options within the command

Visual settings

Opens the Visual settings window. Allows to check and uncheck different features of axes and nodes to highlight (in yellow) the axes and nodes that match these features. Also, the size of the disks representing the nodes can be changed from here.

Recalculate

Propagates the effect of a local change further, allowing modifications in the complete model. It will launch a global solution that again tries to minimize rigid links, respecting the changes made.

Export and exit

Exports the model to an IFC or CIS/2 file.

7.11.4 Options in a node

Select connected axes

Selects the axes connected to the node.

Remove

Removes the node and the connected axes will be disconnected.

Connect to axes

Connects the node to a chosen axis (axes).

Disconnect to axes

Disconnects the node from a chosen axis (axes).

Auto split

Automatically splits the node into two nodes.

Split along axis

Manually splits the node along an axis.

Merge

Merges two or more selected nodes together.



7.11.5 Options in an axis

Select connected nodes

Selects the nodes connected to the axis.

Remove

Removes the axis.

Connect to node

Connects the axis to a chosen node.

Disconnect from node

Disconnects the axis from a chosen node.

Add restrictions

Adds a restriction on the axis.

The restriction you can add depends on the restrictions that are already imposed.

If there are no restrictions yet, you can add the following restrictions:

- Parallel to the centerline.
- Inside profile bounds.
- To closest midplane.
- To closest base position.
- To center.
- No length extension.

Relax restrictions

Relaxes a restriction on the axis.

The restriction you can relax depends on the restrictions that are imposed.

Mostly these will be the restrictions that you can relax:

- Inside profile bounds.
- Outside profile bounds.
- Non-parallel.
- Allow length extension.

7.12 BIMAPLICARPERFIL comando

Aplica um perfil para entidades lineares e sólidos lineares.



O BIMAPLICARPERFIL permite adicionar perfis, desanexar o perfil atual e converter sólidos para line.static.bricsys.com

Nota: Entidades lineares aceitas: linhas, polilinhas, arcos, círculos, arcos elípticos, elipses e hélices. Splines abertas e fechadas são aceitas somente se tiverem tangentes padrão que não sejam auto-intersecting. static.bricsys.com



7.12.1 Métodos

Existem dois métodos para aplicar perfis:static.bricsys.com

- Escolha um perfil na library.static.bricsys.com
- Escolha uma entidade de perfil em drawing.static.bricsys.com

7.12.2 Opções dentro do comando BIMAPLICARPERFIL

Selecione o caminho

Selecione entidades lineares ou sólidos lineares.

Selecionar perfil

Selecione uma entidade de perfil no desenho (uma entidade 2D fechada, uma região ou um sólido linear existente) ou pressione Enter para exibir a caixa de diálogo Perfis.static.bricsys.com

Aplicar perfil?

- **Girar um quarto:** rotaciona o perfil 90° anti-horário counterclockwise.static.bricsys.com
- **Rotacionar:** rotaciona o perfil em um ângulo definido pelo usuário. Valores positivos rotacionam o perfil no sentido anti-horário counterclockwise.static.bricsys.com
- **Excluir recortes:** remove todos os recortes do(s) sólido linear selecionado .static.bricsys.com

Se você selecionar como sólidos lineares de caminho, você terá três opções:static.bricsys.com

- **Biblioteca:** altera o profile.static.bricsys.com
- **Converter sólidos em linha:** converte sólidos lineares para suas linhas de eixo.static.bricsys.com
- **Desanexe o perfil atual (is):** desanexa perfis somente se as entidades tiverem um profile.static.bricsys.com anexado

7.13 BIMANEXARCOMPOSICAO comando

Anexa uma composição BIM para sólidos.



7.13.1 Método/s

Este comando oferece 3 métodos para anexar as composições.

- Digite o nome da composição
- Caixa de diálogo Composições
- Selecionar uma entidade

7.13.2 Opções dentro do comando

Diálogo

A caixa de diálogo Composições é aberta.

Consulte BLComposicoes para obter mais informações sobre a caixa de diálogo.



Entidade

Aplica a composição de um sólido existente. Primeiro, você seleciona as entidades das quais copiar a composição, depois você seleciona uma ou várias entidades para as quais deseja anexar a composição.

desPrender

Permite desanexar uma composição, mantendo a classificação de elemento BIM, comportamento diferente da opção Des-classificar uma variante do comando BIMCLASSIFICAR, que remove todos os dados BIM.

7.14 BIMANEXARLOCALCAOESPACIAL comando

Permite anexar ou remover uma localização espacial de uma seleção de entidades.

7.14.1 Método

Execute o comando e escolha um dos números de localização, ou opte por anexar ou desanexar locais.

7.14.2 Opções dentro do comando

Auto anexar locais

Permite atribuir automaticamente uma localização espacial. Se necessário, novos edifícios e pavimentos são criados na caixa de diálogo Gerenciador de Edifícios e Pavimentos.

Desvincular local atual

Permite remover a localização espacial atual de um conjunto de seleção.

7.15 BIMAUTOIGUALAR comando

Iguala a composição, as propriedades ou parâmetros de entidades de exemplo, para todas as entidades semelhantes no seu projeto.

7.15.1 Método

BIMAUTOIGUALAR encontra semelhanças com base no tipo de elemento, propriedade interior/exterior, orientação, localização espacial, quantidade de janelas em uma parede e propriedades já definidas. Este não vai substituir propriedades já definidas, a menos que nenhuma entidade não modificada possa ser encontrada e o usuário especifique uma entidade de origem.

Por exemplo: Você anexou uma composição específica a uma parede e uma laje no projeto. Em vez de anexar a composição a todas as paredes e lajes semelhantes uma por uma, você pode usar este comando para fazer isso por você.

Nota: Esse comando funciona melhor quando o projeto está Bimificado.

7.15.2 OPCOES

Exibe a caixa de diálogo para Auto Igualar:

Nota: Quando houver entidades não modificadas ou não-classificadas no desenho e houver apenas um edifício, nada será solicitado.

PreenchimentoAutom

Iguala todas as opções escolhidas para entidades no desenho aberto, com entidades semelhantes no desenho aberto.



Nota: Ao escolher **PreenchimentoAutom** com vários edifícios no desenho, você deve especificar o(s) edifício para onde quer aplicar o estilo:

Tudo

Todos os edifícios serão levados em consideração durante o Autolgualar.

Edifício

O Autolgualar é aplicado apenas como se 'Edifício' fosse o único edifício no desenho.

0 para o edifício-2

O Autolgualar é aplicado apenas como se o 'edifício-2' fosse o único edifício no desenho.

1 para o edifício-3

O Autolgualar é aplicado apenas como se o 'edifício-3' fosse o único edifício no desenho.

Outro nome do edifício (primeira letra em maiúscula)

Todos os nomes de edifício, disponíveis no desenho atual, estão listados aqui.

Nota: O AutoMatch só é aplicado como se 'Outro nome de edifício' fosse o único edifício no desenho.

Arquivo externo

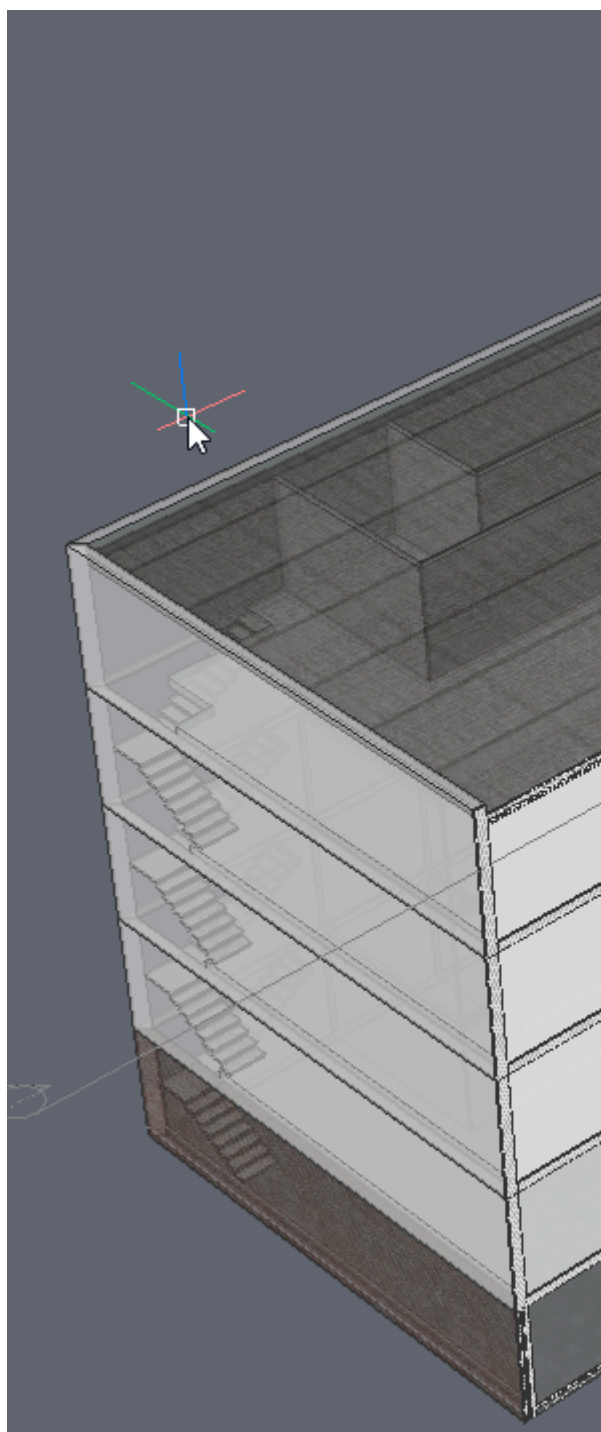
Iguala todas as opções escolhidas para entidades no desenho escolhido, com entidades semelhantes que existam no desenho aberto.

Nota: Ao escolher **Arquivo externo** com vários edifícios em ambos os desenhos, você tem que selecionar um edifício para detectar estilo e todos, ou apenas um edifício, para sobre este aplicar o estilo (veja as opções acima).

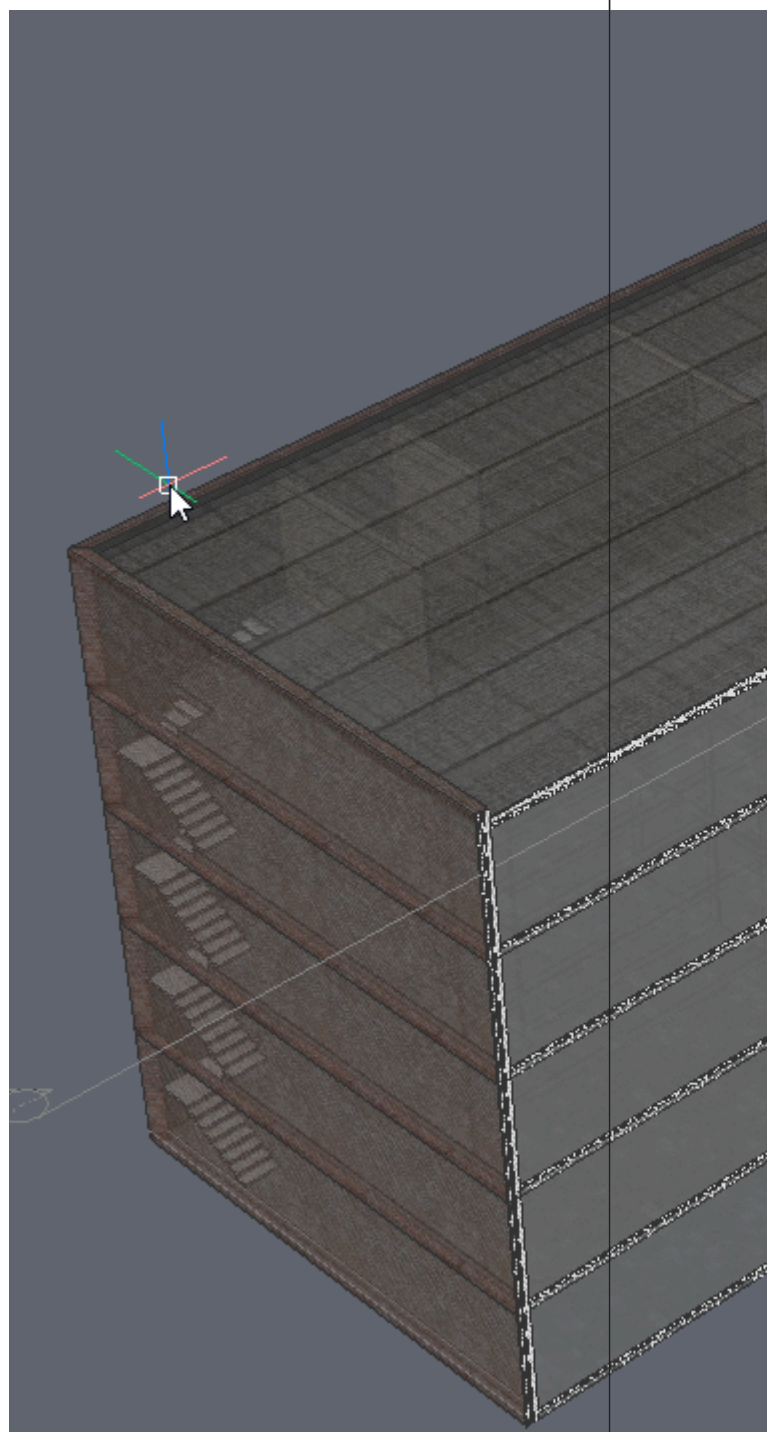
Nota: Quando todas as entidades tiverem composições ou uma mesma propriedade personalizada ou todas as janelas ou escadas tiverem parâmetros personalizados, você será solicitado a selecionar uma entidade, uma janela ou uma escada no desenho a partir do qual deseja copiar a composição ou parâmetros para permitir que AUTOIGUALAR os substitua.



Cada um dos tipos de elementos de construção tem uma entidade com a composição correta.



Todos os elementos recebem a composição correta.





7.16 BIMCLASSIFICAR comando

Classifica uma entidade e obtém um nome e um GUID interno (= identificador global exclusivo, no acrônimo em inglês).

Qualquer entidade no desenho pode receber uma classificação.

7.16.1 Método

Selecione as entidades a ser classificadas, ou pressione Enter para classificar o desenho inteiro.

A definição de elementos BIM é detalhada na caixa de diálogo Classificar Como Elemento Bim.

7.16.2 OPCOES

Parede

Classifica a seleção como paredes.

Nota: Anexar uma composição de Parede a um sólido automaticamente classifica este sólido como uma parede.

Coluna

Classifica a seleção como colunas.

Laje

Classifica a seleção como lajes.

Nota: Anexar uma composição de Laje para um sólido, automaticamente classifica esse sólido como uma laje.

Viga

Classifica a seleção como vigas.

Janela

Classifica a seleção como janelas.

Porta

Classifica a seleção como portas.

Espaço

Classifica entidades 2D e 3D como Espaços. (IFC Spatial Structure Element)

Converte BIM rooms em Espaços BIM.

Edifício

Classifica entidades 3D como Edifícios (IFC Spatial Structure Element)

Pavimento

Classifica entidades 3D como Pavimentos (IFC Spatial Structure Element)

Elemento de construção

Classifica a seleção como Elementos de construção não especificados.

Refex

Classifica a seleção como Referências Externas.

Outra

Permite classificar a seleção ou converter a seleção em um bloco, e classificar a referência do bloco.



Nota: Exibe a caixa de diálogo Classificar Como Elemento Bim.

AUto

Automaticamente classifica as entidades selecionadas.

Nota: Isso é o mesmo que executar o comando BIMIFICAR.

Estrutural

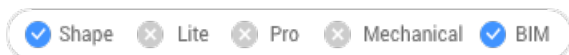
Classifica a seleção como Elementos Estrutura do Edifício.

Des-classificar

Remove todos os dados BIM das entidades selecionadas.

7.17 BIMCOPY command

Creates copies from the planar faces of 3D solids.



Icon:

7.17.1 Description

Creates copies from the planar faces of 3D solids, and the sides and ends of linear solids.

7.17.2 Method

Specify a distance to create copy.

Nota: You can specify a distance in the dynamic dimension field and right-click to create a single copy.

7.17.3 Options within the command

Copy

Creates copies.

Repeat

Repeats the copy using the same displacement. Move the cursor in the displacement direction.

Nota: Move the cursor in the displacement direction. The further you move away from the source solid, the more copies are created.

Number

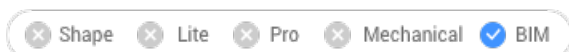
Creates a number of copies you want to have in your model.

Accept

Accepts the current distance you entered in the dynamic dimension field.

7.18 BIMCREATEDetail command

Creates a detail and saves it in the library.





7.18.1 Method

Select reference solids, detail entities and section in the Create detail dialog box.

7.18.2 Options within the command

Accept

Accepts the detail area. Displays the Save detail dialog box, which allows you to save the detail.

Reject

Does not accept the detail.

Inflate first

Expands the sensitive zone to include similar solids which are not connected yet in the model. The edges of the initially detected detail are moved outward over a specified distance.

7.19 BIMPAREDECORTINA comando

Cria uma parede cortina

Cria uma parede cortina, como um bloco, a partir da face de um Sólido 3D.

7.19.1 Método

Selecione uma face e crie uma grade.

7.19.2 Opções dentro do comando

Comprimento de painéis U

Define o comprimento dos painéis na direção U (altura).

Comprimento de painéis V

Define o comprimento dos painéis na direção V (largura).

Número de painéis U

Número de painéis na direção U (linhas).

Número de Painéis V

Numero de painéis na direção V (colunas).

Largura

Define a largura da moldura da parede cortina, montantes e travessas.

Profundidade

Define a profundidade da moldura da parede cortina, montantes e travessas.

Espessura vidro

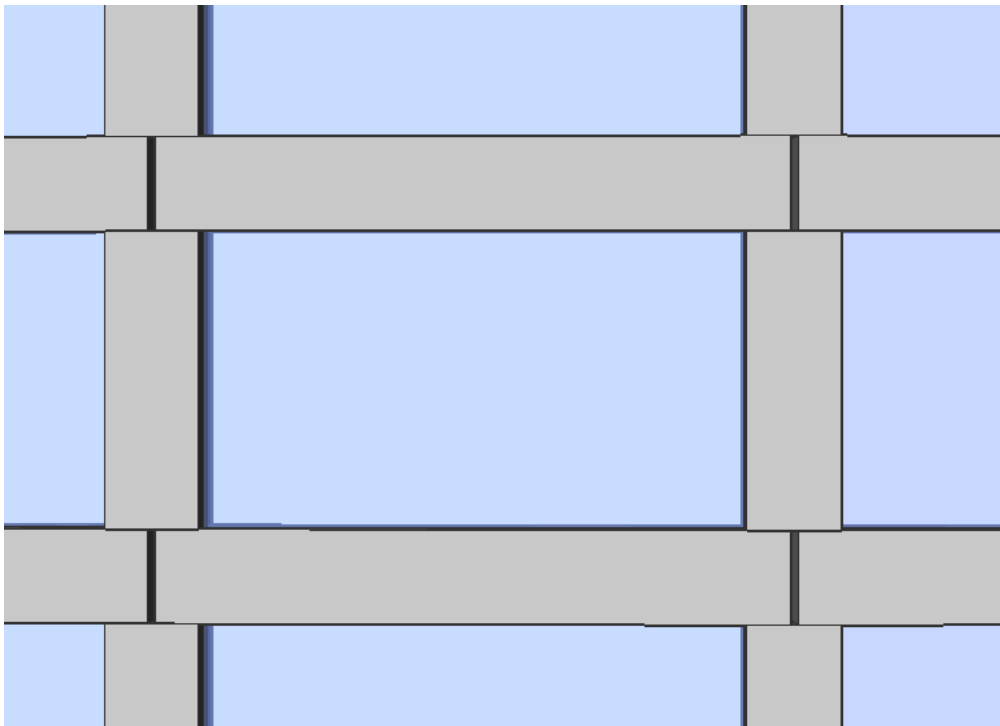
Define a espessura dos painéis de vidro.

Tipo de conexões

Define o tipo das conexões entre montantes horizontais e verticais

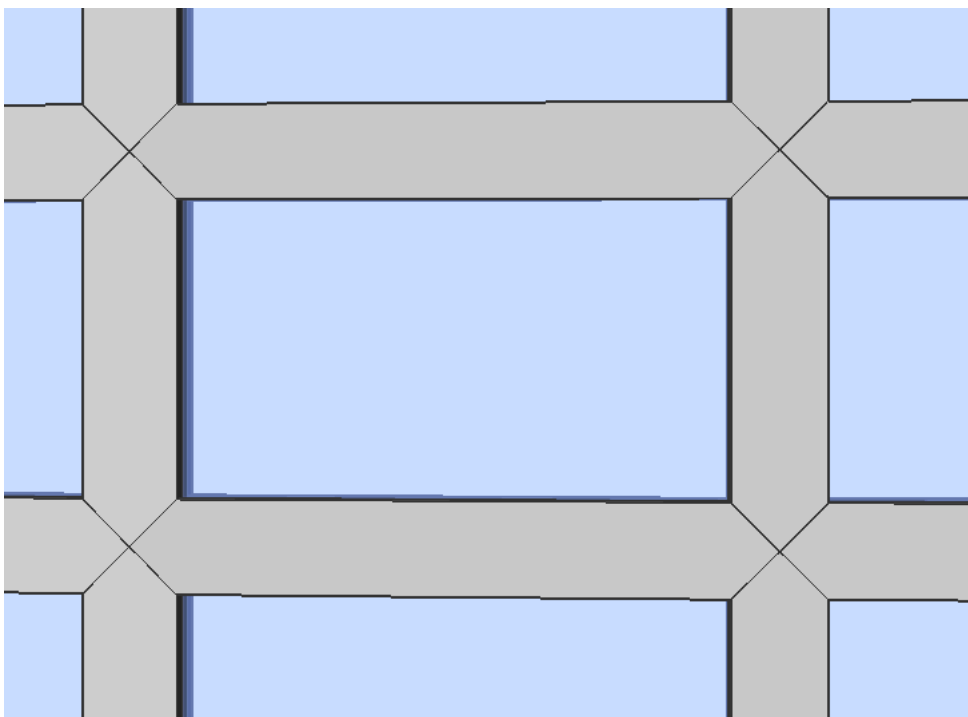
Direta

Cria uma conexão direta.



Suave

Cria uma conexão suave.



Nós

Cria uma conexão em nó.



Excluir entidades definidoras

Se a entidade de origem selecionada é retida ou excluída depende do valor da variável de sistema DELOBJ:

7.20 BIMDECOMPOSE command

Decomposes compositions.

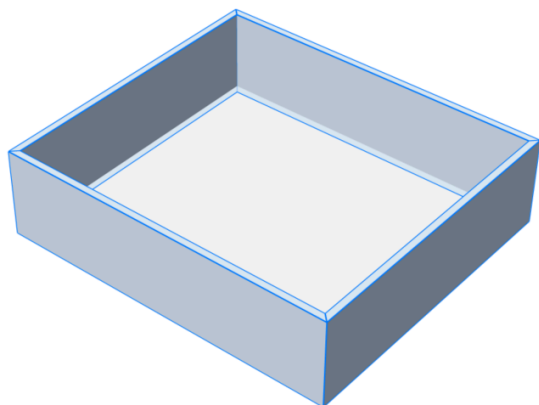


7.20.1 Description

Decomposes compositions into their separate plies.

7.20.2 Method

This command offers one method to decompose compositions. After running the command, you can manually select BIM solids to decompose.



The solids are decomposed into their separate plies, which are put into one block. Each ply has inherited the BIM data of the original solid. You can see this in the Structure Browser.

Before	After
<p>Building.dwg</p> <ul style="list-style-type: none">Building Elements<ul style="list-style-type: none">Building (6)<ul style="list-style-type: none">Floor 0 (6)<ul style="list-style-type: none">Slab (2)Wall (4)<ul style="list-style-type: none">Cavity Wall, Brick, Gypsum (4)<ul style="list-style-type: none">A2A4A8284	<p>Building.dwg</p> <ul style="list-style-type: none">Building Elements<ul style="list-style-type: none">Building (6)<ul style="list-style-type: none">Floor 0 (6)<ul style="list-style-type: none">Slab (2)Wall (4)<ul style="list-style-type: none">Cavity Wall, Brick, Gypsum (4)<ul style="list-style-type: none">Plies14328Plies1626Plies17093Plies29528

Nota: If you now want to manipulate the plies, you can use the BEDIT command.

7.21 BIMINVERTER comando

Inverte uma face inicial de uma composição, ou espelha/inverte uma inserção.

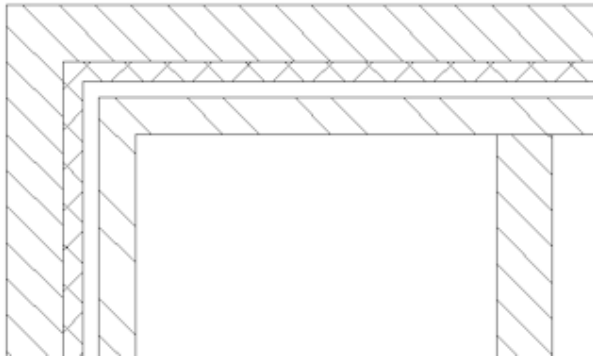
Inverte a face inicial a partir da qual as camadas de uma composição são definidas, ou espelha uma inserção (por exemplo, uma janela ou porta) para a esquerda/direita ou a inverte esta para dentro/para fora.

7.21.1 Método

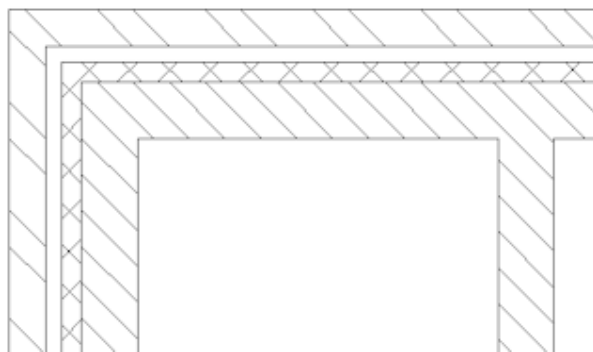
Existem dois métodos para inverter entidades:

- Esquerda-direita.
- In-out

Antes:



Depois:



Nota: O resultado é visível em desenhos gerados pelo comando BIMCORTEATUALIZAR se uma composição de múltiplas camadas estiver anexada ao sólido recortado.

7.21.2 OPCOES

Selecionar entidade BIM a inverter

Inserções, paredes e lajes são aceitas no comando.

Nota: O comando só é bem-sucedido para sólidos que atendem às seguintes condições:

- ter uma Composição BIM anexada.
- conter uma classificação BIM
- estar num BIM Corte calculado.

Esquerda-direita

Espelha a inserção em torno de um eixo vertical na face do sólido.

In-out

Inverte a inserção para a face oposta do sólido.

7.22 BIMFLUXOCONNECTAR comando

Cria uma conexão entre segmentos de fluxo.



7.22.1 Método

Cria uma conexão entre segmentos de fluxo, como tubos ou dutos de HVAC.

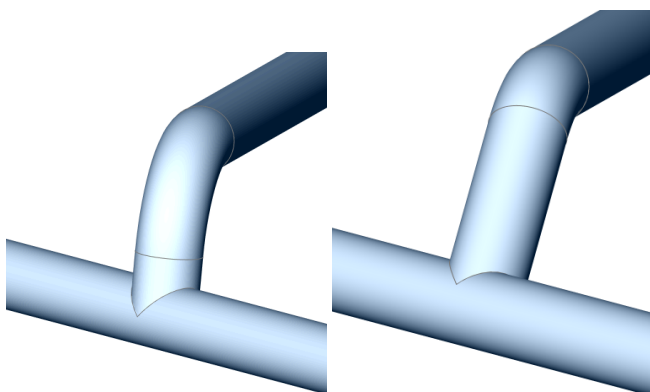
Nota: Quando mais de 2 segmentos de fluxo são selecionados, os eixos dos segmentos selecionados devem ser coplanares. Quando vários segmentos coplanares são selecionados, as conexões são criadas. Quando dois sólidos não-coplanares são selecionados, um elemento extra de conexão é introduzido.

7.22.2 OPCOES

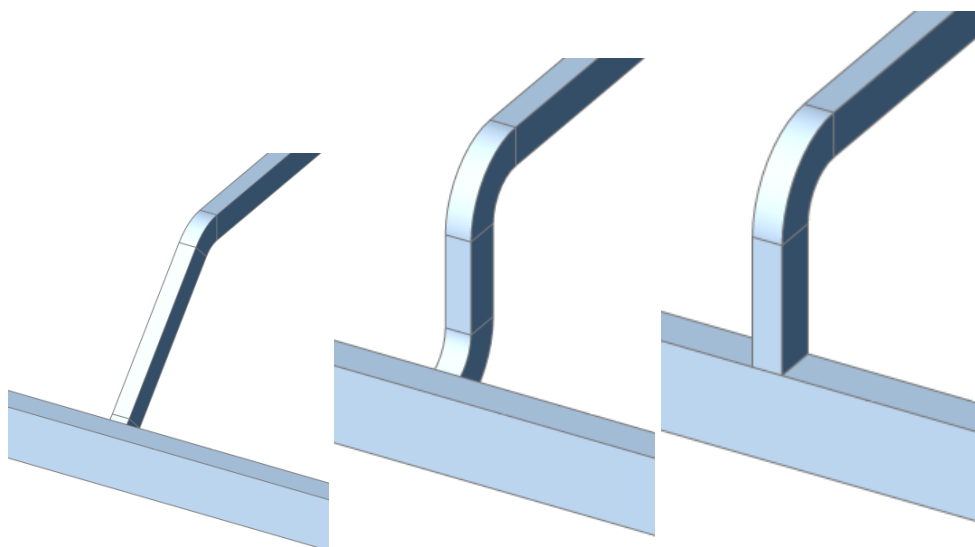
Trocar

Alterna entre conexões possíveis.

Alternativas para segmentos de fluxo circulares:



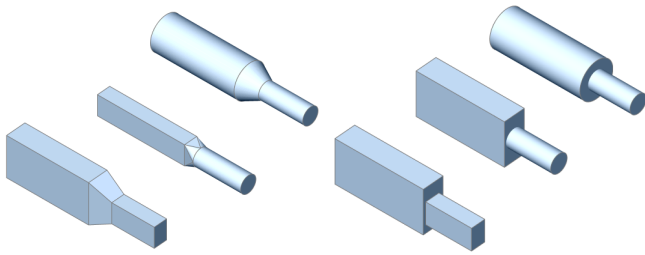
Alternativas para segmentos de fluxo retangulares:



Nota: Pressione a tecla Ctrl para alternar entre diferentes tipos de conexão. O Assistente HKA deve estar Ligado.

Redutores

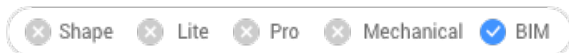
Quando a seção dos fluxos selecionados é diferente, elementos redutores são inseridos.



Nota: A criação de dobras e redutores é controlada pelas preferências do usuário .

7.23 BIMGRID command

Creates 2-dimensional grids.



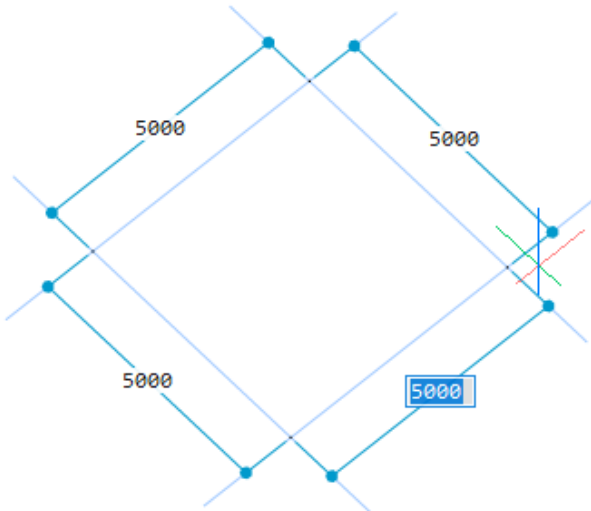
Icon:

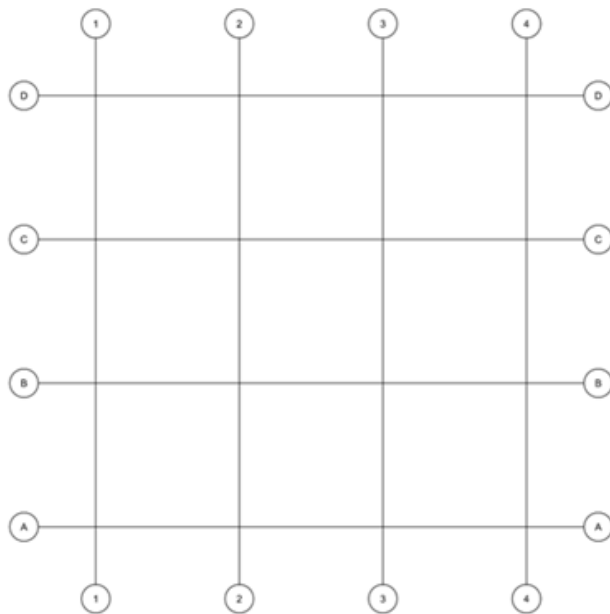
7.23.1 Description

Creates 2-dimensional rectangular and radial grids.

7.23.2 Method

The grid is created by specifying two points.





7.23.3 Options

Offset U

Sets the line offset between U lines in V direction (interdistance between the U lines).

Offset V

Sets the line offset between V lines in U direction (interdistance between the V lines).

Offset Labels

Sets the label offset to grid axes.

Radial

Creates a radial grid by specifying the center point, the start lines and the end lines.

7.24 BIMIFICAR comando

Analisa o modelo e executa classificação automática e atribuição de localização espacial, para o modelo inteiro.

Analisa o modelo e executa classificação automática e atribuição de localização espacial, para o modelo inteiro. Cria novos edifícios e/ou pavimentos e espaços, se necessário. Opcionalmente cria cortes de planta e elevações.

Nota: Entidades de Corte são convertidas para entidades BimCorte.

7.24.1 Método

A execução do Bimificar no modelo inteiro vai classificar objetos, atribuir locais espaciais, detectar espaços e criar elevações e plantas no modelo.

Quando o processo Bimificar for concluído, uma visão geral do resultado será fornecida na linha de Comando.



7.24.2 Opção

Avançado

Abre a caixa de diálogo BIMIFICAR.

7.25 -BIMINSERIR comando

Insere Recursos de Forma de Sheet Metal, e componentes mecânicos e BIM pela linha de Comando.

7.25.1 Método

Especificar o caminho completo e o nome do arquivo.

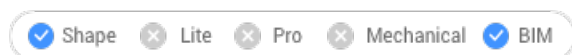
Nota: Digite ~ (til) para exibir a caixa de diálogo Selecionar arquivo para inserir, que permite selecionar um arquivo a ser inserido.

7.26 BIMINSERIR comando

Insere componentes BIM no desenho atual.

Nota: Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o BMINSERT.

7.27 BIMLINEARSOLID command



Icon:

7.28 BIMLIST command

Lists the selected entities.



7.28.1 Description

Lists all the selected entities in the Command line, displaying their handle, material and GUID.

7.28.2 Method

Run the command and select the BIM entities to list.

7.29 BIMMULTISELECIONAR comando

Selecionar sólidos lineares

Seleciona sólidos lineares com eixos coplanares e/ou paralelos.

7.29.1 Método

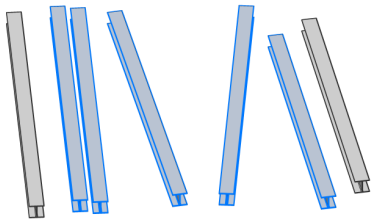
Seleciona sólidos lineares com eixos coplanares e/ou paralelos. Se for selecionada a face de um sólido linear, as faces correspondentes dos sólidos lineares com eixos coplanares/paralelos são selecionadas.



7.29.2 OPCOES

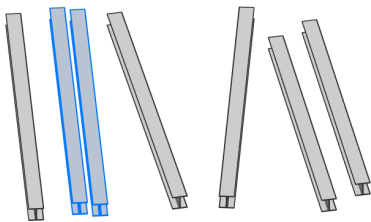
todos os eixos Coplanares

Seleciona todos os sólidos dos quais o eixo é coplanar com o eixo do sólido selecionado.



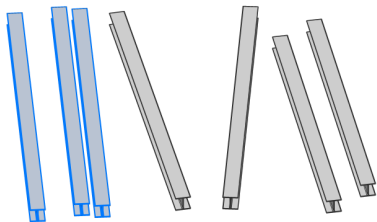
Eixos coplanares e paralelos

Seleciona todos os sólidos da qual o eixo é coplanar e paralelo ao eixo do sólido selecionado.



Todos os eixos paralelos

Seleciona todos os sólidos da qual o eixo é paralelo com o eixo do sólido selecionado.



Nota: Pressione a tecla Ctrl para alternar entre as opções de comando. O Assistente de teclas de atalho deve estar definido Ligado.

7.30 BIMPARAMETRIZARDETALHE comando

Gera parâmetros para um detalhe.

7.30.1 Método

Gera parâmetros para um detalhe, com objetivo de alterar facilmente dimensões, ângulos, etc.

Nota: Use esse comando no arquivo de detalhes, não em um projeto. Os arquivos de detalhe são salvos na pasta, e suas subpastas, que é definida pela variável de sistema DETAILSPATH. Por padrão, esta é C:\ProgramData\Bricsys\Details.

Nota: Os parâmetros e restrições podem ser editados no Navegador de Mecânica.

7.31 BIMPATCH command

Allows to replace part of a generated section.



Nota: BIMPATCH cuts out part of geometry and replaces it by a block reference. In this cutting process, entity data linked to the 3D model are lost. Therefore, starting from V21.2, this command is no longer available.

7.31.1 Description

Allows you to specify a rectangular area on a block that was previously generated and modify it.

7.31.2 Method

Patches can be edited same as blocks, using the REFEDIT command.

When the corresponding BIM section is updated, BricsCAD will check if the generated section result within that rectangle is identical to the result which was generated at the time the BIM patch was created:

- If not, then the user edited BIM patch is preserved but the boundary is colored red.
- If it is, the user edited BIM patch is preserved.

Intersection points and endpoints of curves originating from 3D objects are used to find the position of a BIM patch rectangle. When objects are modified or moved in the 3d model in such way that the position of these intersection points change, but the geometry inside the BIM patch rectangle is not affected, then BricsCAD will relocate the user edited BIM patch.

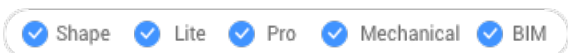
Nota: The command is valid in model space only.

Nota: In order to use the command, the GENERATEASSOCVIEWS system variable must be set ON.

This command cuts out part of geometry and replaces it by a block reference. The cut-out is generated as a nested block in the BIM section. BIM patch blocks are named Patch1, Patch2, etc. The rectangular boundary of a BIM patch is placed on layer BIMPATCH_BOUNDARY.

7.32 BIMPERFIS comando

Abre a caixa de diálogo Perfis.



Abra a para criar e modificar perfis BIM.

7.33 BIMPROJETOINFO comando

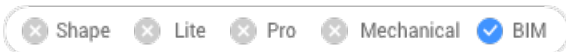
Abre a caixa de diálogo BIM Informação do Projeto.



Abra a para ver e modificar as informações do projeto BIM.

7.34 BIMPROPAGATE command

Maps details related to selected base solids to similar base solids in the model.



Icon:

7.34.1 Description

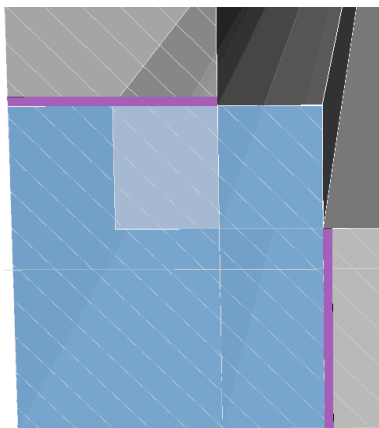
Maps details (solids, holes, finishing geometry, etc.) related to selected base solids to similar base solids in the model and optionally outlines the detail in a grid.

7.34.2 Method

Select reference solids and, optionally, detail entities (solids, block references, faces, edges, etc.).

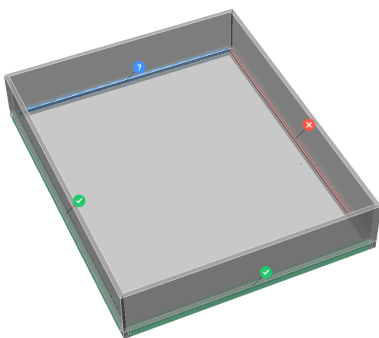
It can be used to copy details throughout your model.

Nota: The detail area to be copied is displayed in blue. The reference contact area is displayed in purple.



You can accept or reject suggestions by clicking on the tick.

- A green check mark means that the suggestion will be applied.
- A question mark means that the suggestion will not be applied due to one of several possible reasons.
- A red X mark means that the suggestion will not be applied.



Nota: Hovering over the widget will reveal more options.



7.34.3 Options within the command

Block

Propagates the detail as a block.

Copy

Propagates the detail as a copy.

Inflate first

Expands the sensitive zone to include similar solids which are not connected yet in the model. The edges of the initially detected detail are moved outward over a specified distance.

Save detail

Displays the Save Drawing As dialog box, which allows you to save the detail.

save detail to Library

Displays the Save Detail dialog box, which allows you to save the detail to library.

7.35 BIMPROPAGATECORNER command

Propagates details.



Icon:

7.35.1 Description

Propagates details connected to three planar base solids (e.g. corners).

7.35.2 Method

Select at least three planar reference solids that form a 3D corner. The detail will be copied to similar corners.

7.35.3 Options

Select detail objects

Select additional solids, blocks or faces to be included in the corner detail.

yes, copy as Block

This option is available only when detail objects are selected. A block is created from the selected detail objects, which is then copied.

Nota: The default block names are Block, Block 1, Block 2, ... You can rename blocks in the Blocks category in the Drawing explorer. See the EXPBLOCKS command.

yes, plain Copy

This option is available only when detail objects are selected. The detail objects are copied as is.

Inflate first

Expands the sensitive zone to include similar solids which are not connected yet in the model. The edges of the initially detected detail are moved outward over a specified distance.



Save detail

A SAVE STANDARD FILE dialog box displays.

You are prompted to specify a file name to save the detail.

save detail to Library

The SAVE DETAIL dialog box displays.

See the BIMCREATEDDETAIL command.

Apply

Accept or reject suggestions by clicking on the tick.

Nota: See the Apply option in the BIMPROPAGATE command.

7.36 BIMPROPAGATEEDGES command

Propagates a detail along the edge of a planar solid.



Icon:

7.36.1 Description

It propagates railings, gutters, borders, wall caps, etc.

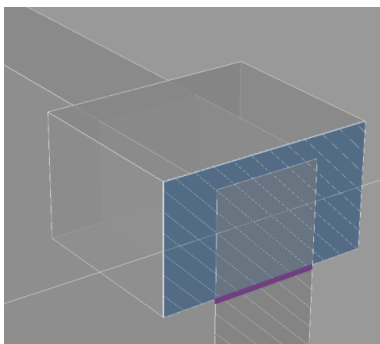
Nota: The detail of BIMPROPAGATEEDGES will always be a 2D slice through a linear detail.

7.36.2 Method

Select planar reference solid to which the edge detail is related and the detail entities to be copied.

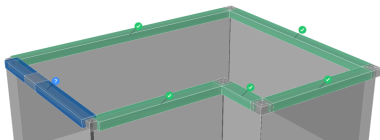
It can be used to copy details along edges of planar solids.

Nota: The detail area to be copied is displayed in blue. The reference contact area is displayed in purple.



You can accept or reject suggestions by clicking on the tick.

- A green check mark means that the suggestion will be applied.
- A question mark means that the suggestion will not be applied due to one of several possible reasons.
- A red X mark means that the suggestion will not be applied.



7.36.3 Options within the command

Inflate first

Expands the sensitive zone to include similar solids which are not connected yet in the model. The edges of the initially detected detail are moved outward over a specified distance.

Save detail

Displays the Save Drawing As dialog box, which allows you to save the detail.

save detail to Library

Displays the Save Detail dialog box, which allows you to save the detail to library.

Yes

Only edges with similar orientation are selected.

No

All minor faces of similar planar solids are selected.

Outside reference solid

The propagated detail is placed outside the base solid. The volume of the base solids is not modified.

Inside reference solid

The propagated detail is placed inside the base solids. The volume of the detail is subtracted from the base solids.

7.37 BIMPROPAGARDEARQUIVO comando

Abre a caixa de diálogo Seleccionar archivo de origen.

Abre a caixa de diálogo Seleccionar archivo de origem para seleccionar um arquivo *.dwg a ser propagado no desenho atual.

Depois de seleccionar o arquivo e escolher **Abrir**, você é solicitado na linha de Comando. A sequência de prompt depende do tipo de detalhe selecionado: **Planar**, **Linear**, **Padrão**, **Aresta** ou **Canto**. Para obter mais informações, consulte os comandos relevantes BIMPROPAGAR.

7.38 -BIMPROPAGATEFROMFILE command

Propagates a saved detail.



7.38.1 Description

Propagates a saved detail on all suitable connections in your project.

Nota: The prompt sequence depends on the selected detail type: planar, linear, patter, edge or corner.



7.38.2 Method

Specify the full path and file name of the saved detail.

You can accept or reject suggestions by clicking on the tick.

- A green check mark means that the suggestion will be applied.
- A question mark means that the suggestion will not be applied due to one of several possible reasons.
- A red X mark means that the suggestion will not be applied.

7.39 BIMPROPAGARLINEAR comando

Propaga conexões entre elementos lineares.

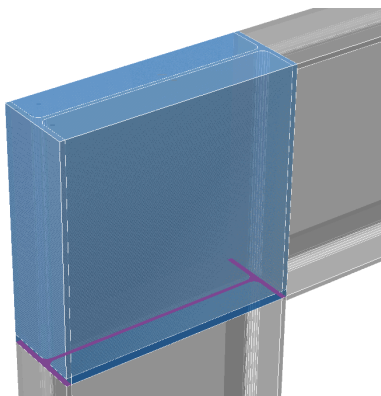
Elementos lineares aceitos: vigas, colunas, tubos, dutos e suas conexões com paredes e lajes.

7.39.1 Método

Selecione os sólidos de referência lineares ou planares que formam a conexão e as entidades de detalhes, a ser copiadas.

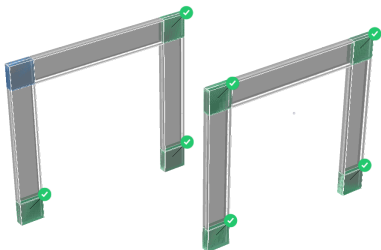
Pode ser usado para copiar conexões detalhadas entre dois ou mais sólidos lineares.

Nota: A área de detalhes a ser copiada é exibida em azul. A área de contato de referência é exibida em roxo.



Você pode aceitar ou rejeitar sugestões clicando na marca (thick-mark).

- Uma marca de seleção verde significa que a sugestão será aplicada.
- Um ponto de interrogação significa que a sugestão não será aplicada devido a um de vários motivos possíveis.
- Uma marca X vermelha significa que a sugestão não será aplicada.





7.39.2 Opções dentro do comando

Bloco

Propaga o detalhe como um bloco.

Copiar

Propaga o detalhe como uma cópia.

Inflar primeiro

Expande a zona sensível para incluir sólidos semelhantes que ainda não estão conectados no modelo. As bordas do detalhe inicialmente detectado são movidas para fora, por uma distância especificada.

Salvar detalhes

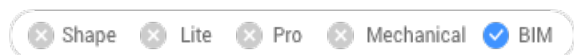
Exibe a caixa de diálogo Salvar Desenho Como, que permite salvar o detalhe.

Salvar detalhe para a Biblioteca

Exibe a caixa de diálogo Salvar Detalhe, que permite salvar os detalhes para a biblioteca.

7.40 BIMPROPAGATEPATTERN command

Propagates a single element on a flat surface to multiple locations and grids.



7.40.1 Description

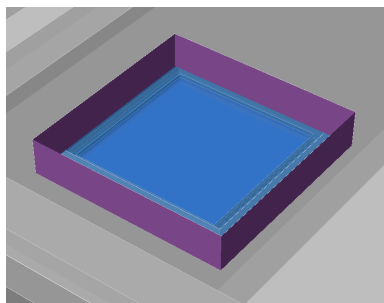
It propagates: lights, light switches, windows, air diffusers, etc.

7.40.2 Method

Select planar solid to which detail is related and the detail entities to be propagated.

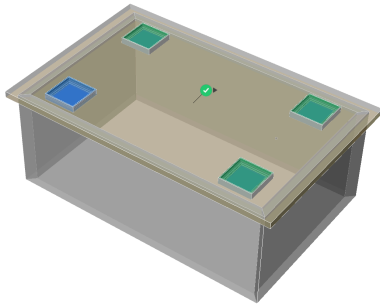
It can be used to copy objects to similar locations or over a certain pattern or grid on top of a planar solid.

Nota: The detail area to be copied is displayed in blue. The reference contact area is displayed in purple.



You can accept or reject suggestions by clicking on the tick.

- A green check mark means that the suggestion will be applied.
- A question mark means that the suggestion will not be applied due to one of several possible reasons.
- A red X mark means that the suggestion will not be applied.



Nota: Hover over the tick to toggle between Similar location and Grid options.

7.40.3 Options within the command

Inflate first

Expands the sensitive zone to include similar solids which are not connected yet in the model. The edges of the initially detected detail are moved outward over a specified distance.

Save detail

Displays the Save Drawing As dialog box, which allows you to save the detail.

save detail to Library

Displays the Save Detail dialog box, which allows you to save the detail to library.

7.41 BIMPROPAGATEPLANAR command

Propagates connections between planar elements.



Icon:

Planar elements accepted: walls, slabs, roofs.

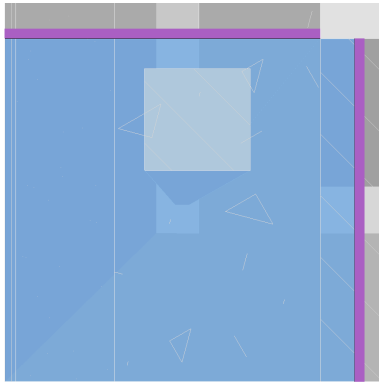
Nota: The detail of BIMPROPAGATEPLANAR will always be a 2D slice through a linear detail.

7.41.1 Method

Select planar reference solids that form the connection and, optionally, detail entities to be copied as part of the connection.

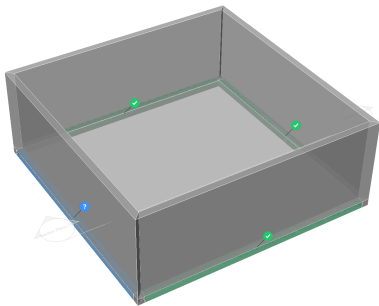
It can be used to copy detailed connections between two or more planar entities.

Nota: The detail area to be copied is displayed in blue. The reference contact area is displayed in purple.



You can accept or reject suggestions by clicking on the tick.

- A green check mark means that the suggestion will be applied.
- A question mark means that the suggestion will not be applied due to one of several possible reasons.
- A red X mark means that the suggestion will not be applied.



7.41.2 Options within the command

Inflate first

Expands the sensitive zone to include similar solids which are not connected yet in the model. The edges of the initially detected detail are moved outward over a specified distance.

Save detail

Displays the Save Drawing As dialog box, which allows you to save the detail.

save detail to Library

Displays the Save Detail dialog box, which allows you to save the detail to library.

7.42 BIMPROPRIEDADES comando

Abre a caixa de diálogo Propriedades BIM.



Abra a para criar e gerenciar definições de propriedade BIM.

7.43 BIMPYTHON command

Allows Python Scripting and Querying of a BIM model.



Nota: This feature is in beta state. This means that there could still be bugs. Therefore, please be aware of the risk when trying out this command, as it might not work as expected.

7.43.1 Method

Run BIMPYTHON command and activate Python to open the Python script dialog box.

Nota: Activate python user preference can also be activated from Settings dialog box.

7.44 BIMESPACO comando

O comando BIMROOM está obsoleto e foi substituído pelo comando BIMESPACO.

Nota: Você ainda pode abrir BIM rooms, mas não é possível criar novas BIM room ou atualizar suas geometrias.

Nota: Use a opção Espaço do comando BIMCLASSIFICAR para converter um BIM room (anterior) em um BIM espaço.

7.45 BIMQUICKBUILDING comando

Transforma sólidos em edifícios.

7.45.1 Método

Gera parâmetros para um detalhe, com objetivo de alterar facilmente dimensões, ângulos, etc.

7.45.2 Opções dentro do comando

Entre a altura desejada para o pavimento (mm)

Especifica a altura do pavimento. Para alturas de pavimento iguais, especifique um valor. Para diferentes alturas de pavimento, por ex. digite: 2x4000,*3000,1x5000, o que resulta em dois pavimentos de 4000mm, um pavimento superior de 5000mm, e entre pavimentos com 3000mm.

Arquivo de requisitos do edificio

Usa um arquivo *.txt para configurar a altura do pavimento do edificio.

Nota: Por exemplo, uma linha de texto para configuração de 1 pavimento pode ser:

Espaço:

Nome='Level_1_NameBuilding',

Area=7%,

'Floor-to-Floor Height'=2500 mm

Contagem = 2

Os valores de vários pavimentos podem ser configurados.

Localização espacial

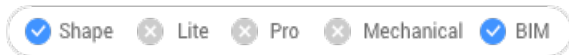
Usa a Estrutura Espacial como entrada para subdividir o edificio.

Nota: As informações de localizações espaciais (como alturas de pavimento) são usadas para criar o novo edificio. Consulte Locações Espaciais para obter mais informações.



7.46 BIMQUICKDRAW command

Creates and edits spaces and buildings.

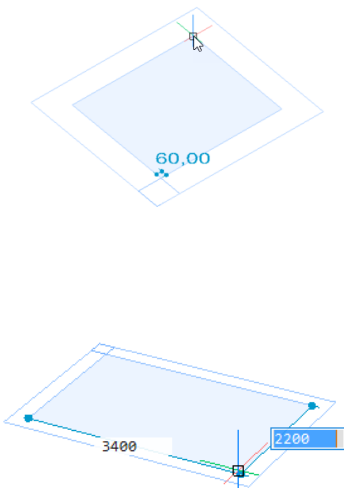


Icon:

7.46.1 Description

Quickly creates and edits rectangular and L-shaped spaces and buildings. The layout of the QuickDraw cursor represents the space being created. It also indicates the alignment with existing walls and distances from existing solids.

Nota: If dynamic input (DYN) is set ON, the dimensions are displayed, as the spaces are created. The dimensions can also be entered manually.



Nota: The default settings can be changed in the Settings dialog box.

7.46.2 Options

Floor to Floor Distance (Floor Height)

Sets the floor to floor distance. The value is saved to the FLOORTOFLOORDISTANCE system variable and will be used until set differently.

Nota: The default value is 3250mm.

Wall Width

Sets the width of the walls being created. The width is saved to the WALLWIDTH system variable and will be used until set differently.

Nota: The default value is 250mm.

Slab thickness

Sets the slab thickness of the room. The thickness is saved to the SLABTHICKNESS system variable and will be used until set differently.



Nota: The default value is 250mm.




Auto adapt sizes

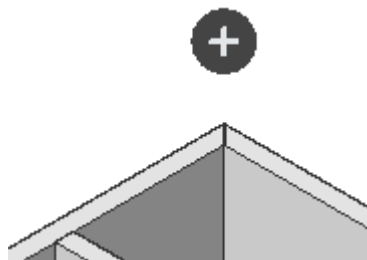
Allows to copy the wall width and height from an existing wall, thus overriding the current value of the WALLWIDTH system variable.

- **ON:** The width and height are copied from the highlighted wall when you place the QuickDraw cursor against a wall to specify the first corner of a new room. When two walls of different height or width highlight (corner), the dimensions of the wall that highlights first are copied.
- **OFF:** The values of the FLOORTOFLOORDISTANCE and WALLWIDTH system variables are used.

Add story

Adds a story to the existing building:

-  Full copy of the top floor.
-  Copies the slab and the outer walls of the top floor.
-  Finish the building with flat roof.



7.47 BIMRECALCULAREIXOS comando

Recalcula e reposiciona o eixo dos elementos lineares de construção.

7.47.1 Método

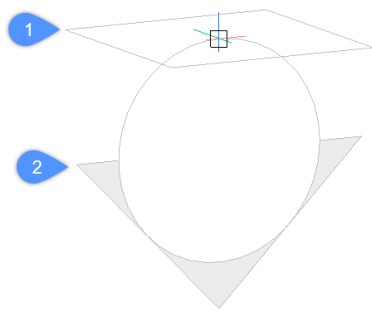
Recalcula o eixo dos elementos lineares de construção e reposiciona-os de volta na linha de centro de um elemento linear. Quando o comando é executado, selecione todos os sólidos lineares para os quais deseja recalculer o eixo.

7.48 BIMREGENERATETAGS command

7.49 BIMCORTE comando

Cria uma entidade de Corte BIM.

Cria uma entidade de plano de corte BIM (1) no plano-XY do sistema de coordenadas atual (WCS ou UCS), que tem a direção de vista (2) na direção Z negativo do sistema de coordenadas atual.



Nota:

Se o UCS dinâmico (UCSDETECT) estiver Ativo, o plano de corte alinha à face do sólido que estiver sob o cursor 3D.

As entidades de corte BIM são criadas em uma camada dedicada: camada BIM_SECTIONS.

7.49.1 Métodos

Existem três tipos de entidades de corte BIM que podem ser criadas usando o comando BIMCORTE:

- Tipo de plano de corte: Exibe um plano de corte horizontal.
- Tipo de corte de seção: Exibe um corte vertical que corta através do modelo.
- Tipo de corte de elevação: Exibe a vista de elevação externa.

Nota: O tipo de corte BIM pode ser alterado no painel Propriedades.

Nota: A variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS controla se VISTACORTE produz desenhos 2D que são persistentemente associados com o modelo 3D de origem. Se GENERATEASSOCVIEWS estiver Ligado, as cotas associativas são atualizadas automaticamente quando o modelo 3D é modificado e o comando BIMCORTEATUALIZAR é executado.

7.49.2 OPCOES

Selecionar um ponto para colocar o corte

Especifique um ponto

Nota: O plano de corte exibe dinamicamente em paralelo ao UCS do plano-XY, através da posição do cursor.

Especificar distância

Digite uma distância ou especifique um ponto.

Nota: É recomendado ter Dimensões Dinâmicas (DYN) ativas. Este permite digitar a distância no campo de entrada dinâmica.

Nota: O plano de corte é definido através do ponto ou no deslocamento especificado a partir do primeiro ponto. A linha de corte é paralela ao eixo-X do UCS ou UCS dinâmico e através do ponto no deslocamento especificado do primeiro ponto.

Nota: Somente a linha de corte e os textos explicativos de uma entidade BIM Corte são exibidas. Quando destacado ou selecionado o plano de corte, o limite do corte e/ou corte em volume são exibidos.

Ligar recorte

Liga a propriedade Exibir recorte.



Nota: Essa opção é definida como padrão. Se a variável de sistema do Assistente de Teclas de Atalho (HKA) estiver Ligada, pressione a tecla Ctrl para desativar a propriedade de exibição do recorte.

Nota: Vários cortes podem ter, simultaneamente o Exibir recorte ativo. Essa propriedade pode ser salva em uma vista do Modelo (consulte o comando VISTA).

Desligar recorte

Desliga a propriedade Exibir recorte.

Nota: A propriedade Exibir recorte pode ser alterada no painel Propriedades.

Detalhe

Cria um tipo de corte Detalhe.

Baseado em um corte existente

Cria um tipo de corte Detalhe com base em um corte existente. O retângulo base da seção de detalhe será paralelo ao plano de corte do corte selecionado.

Interior

Cria as elevações interiores e a planta de um espaço.

Nota: A propriedade de BIM/Elevação interior de um espaço está definida como Ligada. Use o comando BIMCORTEATUALIZAR para atualizar a elevação interior.

Escalar

Ajusta a propriedade Escala da viewport no arquivo de desenho criado pelo comando BIMCORTEATUALIZAR.

Nota: A Escala padrão é salva através da preferência do usuário SECTIONSCALE (o valor padrão é 0.02) na caixa de diálogo Configurações.

Forro refletido

Cria a planta de um teto projetado no plano do corte.

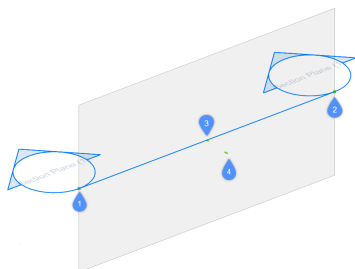
Nota: Um plano de fôrro refletido mostra o tamanho e a localização das luminárias e outras estruturas no teto. A propriedade Exibir recorte de um corte de forro refletido está Desligada por padrão.

Edição por alças

As entidades de corte BIM podem ser editadas por meio de alças, dependendo de seu estado.

- Estado do plano:

•

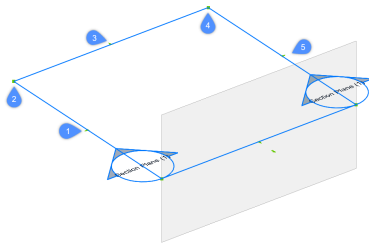


- Alça inicial (1) permite mover o corte e a posição do texto explicativo Inicial.
- Alça final (2) permite modificar a orientação do corte e a posição do texto explicativo Final.
- Alça central (3) permite mover o corte e a posição do texto explicativo do Meio.
- A seta (4) inverte a direção da vista.



- Estado do limite:

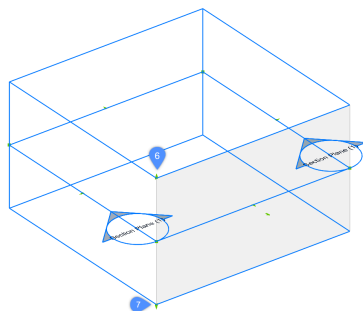
•



- Alça do PtoMédio (1) permite mover a entidade de corte.
- Alças do canto (2 & 4) permitem deformar o limite/volume do corte.
- Alças do meio (3 & 5) permitem esticar o limite/volume do corte.

- Estado do volume:

•



- (6) permite mover o plano superior da entidade de corte.
- (7) permite mover o plano inferior da entidade de corte.

7.50 BIMSECTIONOPEN command

Opens the drawing file related to a BIM section entity.



Icon:

7.50.1 Description

Opens the drawing file related to a BIM section entity, or the 3D BIM model related to a BIM section drawing.

7.50.2 Method

There are two methods to use BIMSECTIONOPEN command:

- Select a BIM section entity in Model Space.
- Select a BIM section result (a viewport) in Paper Space.

7.51 BIMCORTEATUALIZAR comando

Atualiza o resultado de uma entidade de corte BIM.



Gera ou atualiza o resultado de um corte BIM em um desenho.

Nota: As variáveis do sistema GENERATEASSOCATTRS controlam a geração de dados associativos em sólidos 3D, durante a modelagem. Quando estiver Ligada, sólidos 3D vão conter dados associativos a partir do momento de sua criação. Isso permite que o comando BIMCORTEATUALIZAR produza desenhos para os quais dimensões e etiquetas podem ser atualizadas automaticamente quando o modelo 3D for modificado.

7.51.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMCORTEATUALIZAR:

- Gerar o resultado de uma entidade de corte BIM.

Nota: Se a opção Interior do comando BIMCORTE foi usada durante a criação do corte BIM, também é possível selecionar espaços BIM.

- Atualiza o resultado de um corte BIM.

Nota: Selecione uma entidade de corte BIM no Model Space, ou numa viewport de layout no Paper Space.

7.52 BIMSETLOADBEARINGDIRECTION command

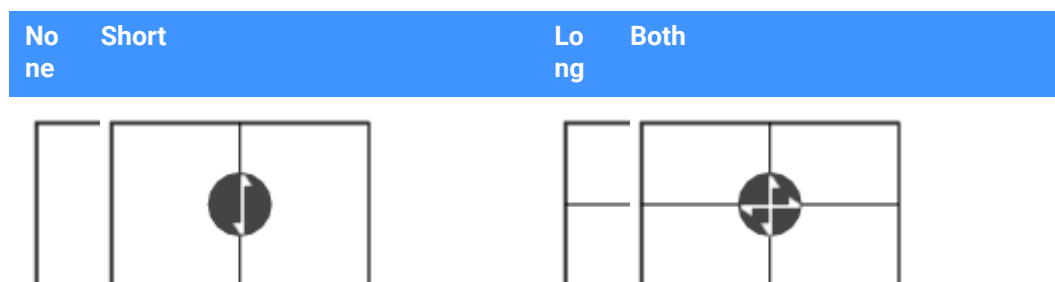
Sets the loadbearing direction for BIM slab solids.



Icon:

7.52.1 Method

An icon is displayed in the center of the slab after selecting a slab solid. Set the loadbearing direction for BIM slab solids by clicking on the icon.



7.53 BIMSETREFERENCEFACE command

Defines a reference and an opposing face to control the ply layout of a composition.

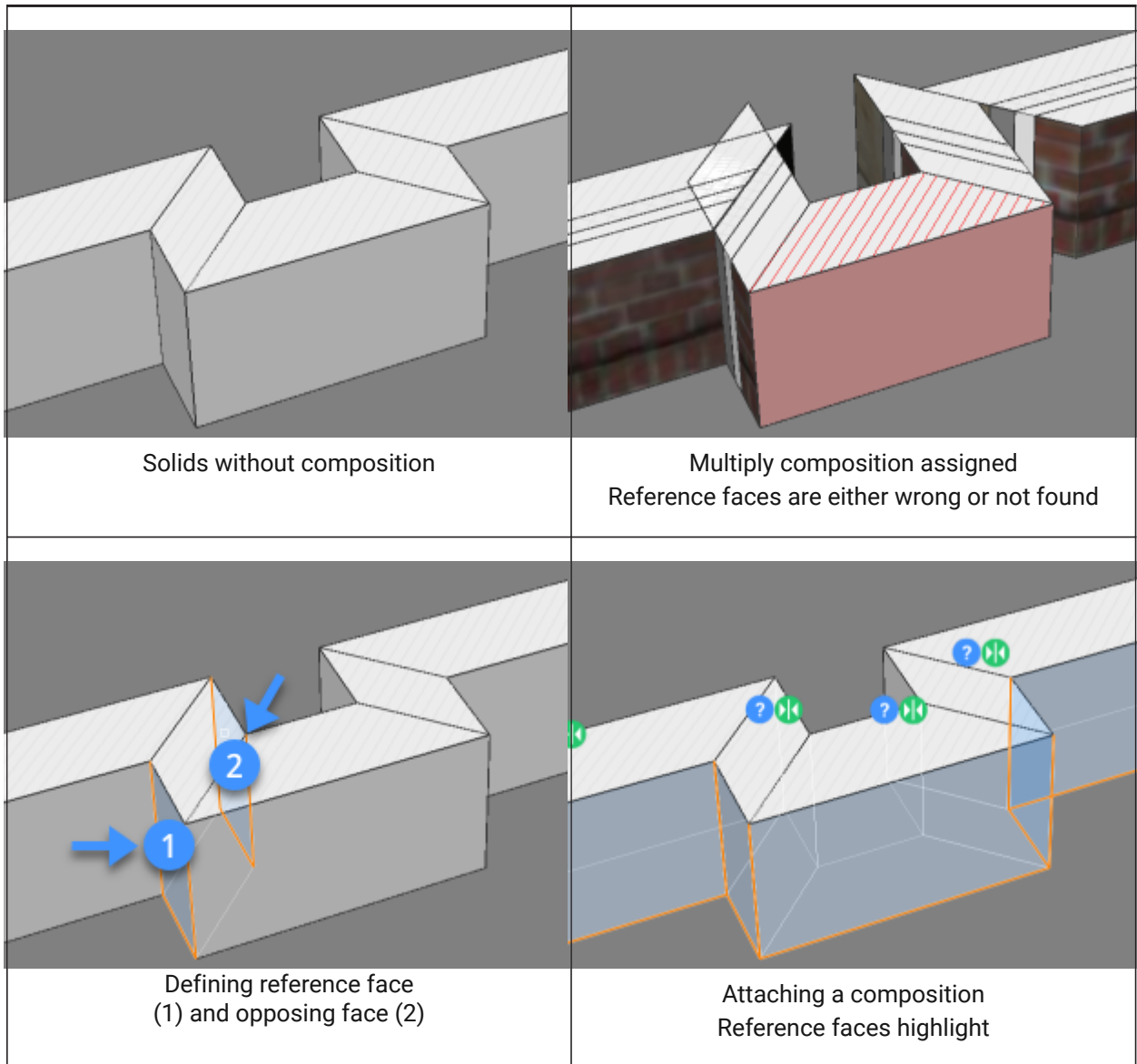


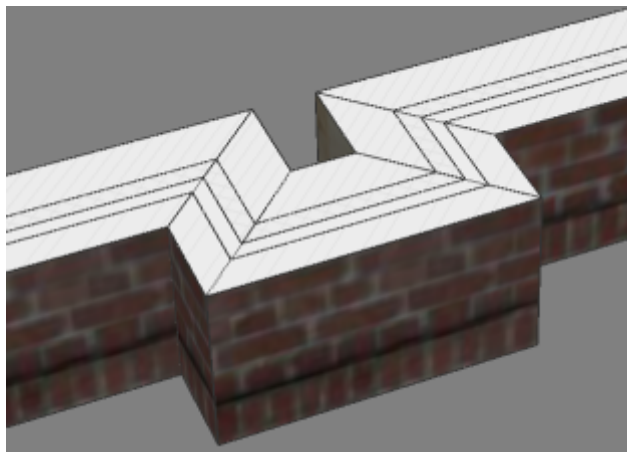
7.53.1 Methods

The reference face can be set manually by selecting a face. If the opposing face is parallel to the reference face, a suggestion for the opposing face is given and can either be accepted or be changed.



Nota: If one of the plies of the composition has a variable thickness, the reference and opposing face can be non-parallel. In this case the fixed thickness plies are set out starting from the reference face, and the remainder of the solid is filled by the variable ply.





Result

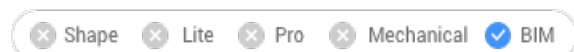
7.53.2 Options

Select manually

Selects the opposite face manually.

7.54 BIMSPACE command

Creates BIM Space entities from enclosed boundaries.



Icon:

7.54.1 Description

Creates BIM Space entities by picking a point inside an enclosed area defined by space bounding entities.

Nota: Space bounding entities are 3D solids or linear 2D entities, which are classified as a BIM entity and having Space Bounding property set to Yes. If the Centerline property of a space bounding solid is set to Yes, the center of the solid is used as the space boundary.

A label is created at the geometric center of space.

Nota: The Space option of the BIMCLASSIFY command converts any 2D or 3D entity into a BIM Space entity.

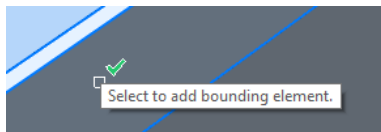
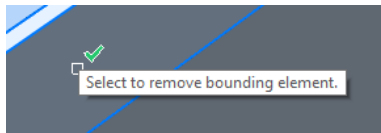
The height of the space is defined by:

- The top face of the highest bounding entity.
- The Default Space Height user preference , when all bounding entities are 2D linear entities.

7.54.2 Options

Edit

Launches the Edit mode, which allows to add or remove space bounding entities in a Space by clicking them.



Nota: After editing, launch the BIMUPDATESPACE command to update the space.

Nota: If the update Method property of the space is Manually, the space cannot be updated by the BIMUPDATESPACE command. This can be solved by setting this property to Automatic.

Nota: The BIM Spaces properties can be edited in the Properties panel.

BIM Space Properties

Representation

Sets the visual representation of the BIM Space:

- Footprint: Space stamp only.
- Solid: Transparent 3D solid. The height of the solid is copied from the surrounding wall solids.

Status

Specifies the status of the Space.

Nota: If the space is out-of-date, an exclamation mark icon is displayed next to the space stamp. This can be solved with the BIMUPDATESPACE command.

Name

Sets the name of the space, which is also visible on the space stamp.

Description

Describes the space.

Building

Specifies the building to which the space is assigned to.

Story

Specifies the story to which the space is assigned to.

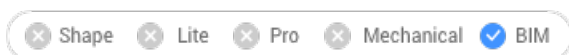
Interior elevations

Controls the display of Interior Elevations. If interior elevations are not created yet, the property is disabled.

Nota: Additional properties can be created using the BIMPROPERTIES command.

7.55 BIMSPATIALLOCATIONS command

Allows to create and edit site, buildings and stories.



Icon:



7.55.1 Description

Displays the SPATIAL LOCATIONS MANAGER dialog box .

7.55.2 Options

Dialog

Opens the SPATIAL LOCATIONS MANAGER dialog box.

add Building

Adds a new building to the model.

Rename Building

Renames a building.

add Story

Adds a new story in the selected building.

Rename Story

Renames a story.

sEt story elevation

Sets an elevation for an existing story by entering the elevation value or select a point.

Point

Sets the point for story elevation.

7.56 BIMDIVIDIR comando

Divide sólidos segmentados em sólidos separados.

Separa automaticamente sólidos segmentados em sólidos separados, e permite dividir um sólido usando uma seleção de faces de corte.

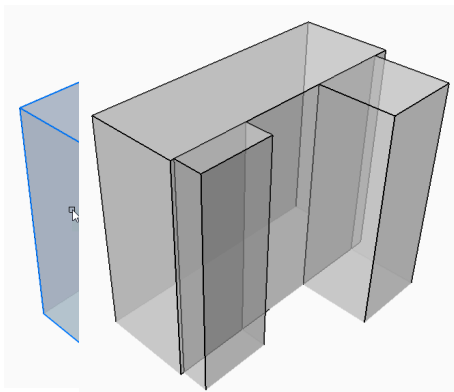
7.56.1 Método

Selecione um sólido 3D ou uma ou mais faces.

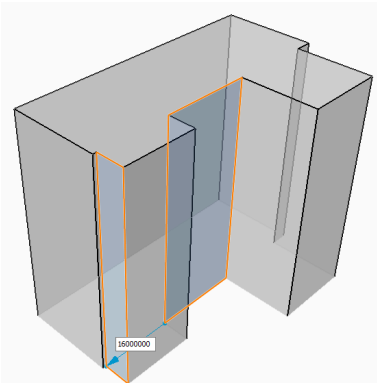
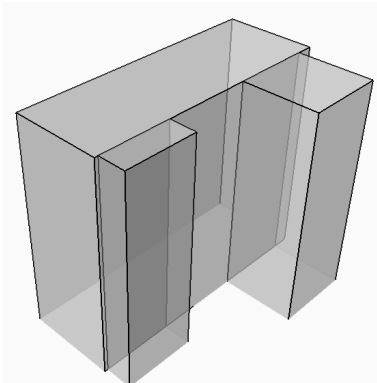
- Para selecionar um sólido 3D, certifique-se de que o valor da variável de sistema SELECTIONPREVIEW seja 2 ou 3; passe o mouse sobre o sólido, e pressione a tecla TAB até que o sólido inteiro se destaque e clique.
- Para selecionar uma face, coloque o cursor sobre uma face e clique. As faces são destacadas uma a uma, independentemente do valor das variáveis de sistema SELECTIONPREVIEW ou SELECTIONMODES.
- Inserções, como janelas e portas, que existiam no sólido dividido são removidas.

Selecionar solido 3D:

Sólido selecionado...
...dividido em 3 sólidos separados



Selecione faces de corte:

Duas faces de corte selecionadas...	...dividido em 3 sólidos separados
	

7.57 BIMESCADA comando

Cria escadas.

Cria escadas entre 2 lajes ou qualquer espaço vazio e vai criar uma escada. Este comando está usando a distância padrão piso-a-piso como altura.

As escadas são exibidas automaticamente conforme o cursor é movido. O tipo de escada que está sendo criada depende da posição do cursor em relação à posição do ponto inicial selecionado.

Nota: A escada é criada como um bloco paramétrico. O Tipo de escada é atribuído automaticamente e pode ser editado no painel Propriedades. Editar essa propriedade não afeta a geometria da escada.



7.57.1 Métodos

Existem dois métodos para criar escadas usando o comando BIMESCADA:

- Selecione uma face horizontal de um sólido.
- **Nota:** Se o plano inicial e o plano final de uma escada forem faces horizontais de um sólido, a altura da escada será definida como a diferença entre os valores Z do plano inicial e do plano final definidos.
- Selecione uma área vazia.
- **Nota:** Se o plano inicial de uma escada for uma face horizontal de um sólido e o plano final for uma área vazia, a altura da escada é definida como a diferença entre os valores Z do plano inicial e o plano final. Se o plano inicial também for uma área vazia, a altura da escada será definida para o valor atual da variável de sistema FLOORTOFLOORDISTANCE.

7.57.2 OPCOES

Quarto-de-volta

Rotaciona a direção do cursor da escada em 90 graus.

Nota: Pressione a tecla Ctrl para rotacionar o cursor da escada em 90 graus.

Inverter

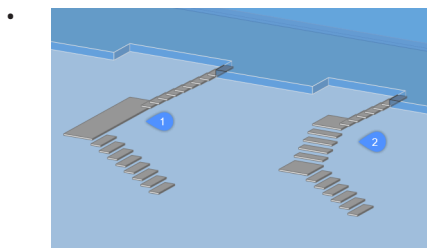
Rotaciona a direção do cursor da escada em 180 graus.

Nota: Pressione a tecla Ctrl para rotacionar o cursor da escada em 180 graus.

Tipo em forma-U

Troca entre duas escadas diferentes em forma de U:

- Escadas em lance-duplo em forma de U (1): com um único patamar retangular que une a distância perpendicular entre os dois lances de escada opostos
- Escadas de lance-triplo em forma de U (2): com dois patamares quadrados entre cada par de lances subsequentes da escada.



Nota: Pressione a tecla Ctrl para alternar os tipos de escada possíveis em relação à posição atual do cursor da escada.

Nota: HKA deve estar Ligado, para usar as funções da tecla Ctrl.

Configurar escada

Abre a caixa de diálogo Configurações, onde os parâmetros da escada podem ser definidos.

- **Largura da escada:** Largura padrão das escadas
- **Comprimento preferencial do degrau:** Comprimento preferencial para o degrau nas escadas
- **Altura ideal do espelho:** Altura ideal dos espelhos das escadas



- **Altura livre:** Define a altura livre mínima para passagem para a abertura a ser criada
- **Espessura degrau:** Espessura dos degraus individuais
- **Bocel:** Distância horizontal de sobreposição, entre degraus subsequentes (nariz do degrau)
- **Comprimento degrau final:** Comprimento do degrau final, este sempre se refere ao degrau superior da escada
- **Inverter automaticamente/um quarto de volta:** Ligue este tópico se quiser inverter ou girar automaticamente ao passar o mouse sobre a laje com o cursor e encaixar o cursor azul da escada para as paredes (a seta então nunca poderá estar voltado para uma parede)
- **Degrau final:** Controla a criação de um degrau na elevação exata da laje delimitadora superior

Nota: Para todas as propriedades, parâmetros serão criados ao criar a escada, conduzindo as restrições do bloco paramétrico de escada. Posteriormente esses parâmetros podem ser alterados individualmente, na seção Parâmetros do painel Propriedades.

7.58 BIMESTICAR comando

Estica as extremidades dos sólidos lineares.

Estica as extremidades dos sólidos lineares, mantendo conexões feitas anteriormente entre outros sólidos lineares na estrutura geral.

7.58.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMESTICAR:

- Esticar conexões estruturais.

Nota: Esticar elementos que são classificados como Viga, Coluna ou Membro.

- Esticar conexões MEP.

Nota: Esticar elementos que são classificados como segmentos de Fluxo.

Antes de usar o comando BIMESTICAR, certifique-se de que:

- 'Exibir lados e extremos' está habilitado.
- 'Exibir Eixos' está habilitado.
- Perfis estruturais são conectados com EstruturalConectar.
- As conexões MEP são conectadas com FluxoConectar.

Nota: Antes de executar o comando, selecione as extremidades das entidades que serão modificadas.

7.58.2 Opções dentro do comando

Ponto base

Especifica o novo ponto base de onde vai iniciar o deslocamento.

Copiar

Faz uma cópia das entidades conectadas e as coloca na nova posição.

Desfazer

Desfaz a última ação.



Sair

Sai do comando.

7.59 BIMESTRUTURALCONECTAR comando

Conecta perfis estruturais.

Conecta perfis estruturais como vigas, colunas e membros.

7.59.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMESTRUTURALCONECTAR:

- Selecionar dois sólidos.
- Selecione vários sólidos.

Nota: Os eixos dos sólidos devem ser coplanares.

7.59.2 OPCOES

Selecionar sólido base

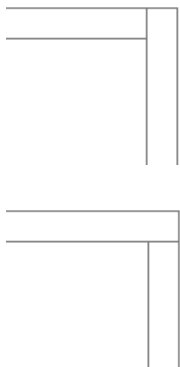
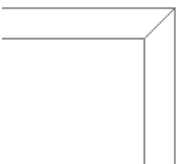

Especifica o sólido base.

Nota: : Esta opção só está disponível para conexão-L.

Trocar

Permite escolher entre diferentes tipos de conexões-L:

- Conexão com a ponta
- Conexão-L em miter
- Conexão tocante/desconectada

Conexão com a ponta	Conexão-L em miter	Conexão tocante
		

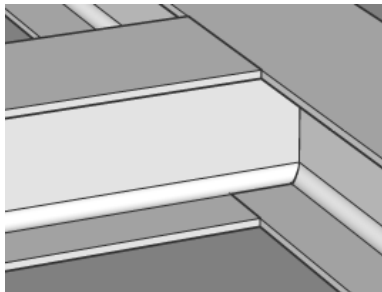
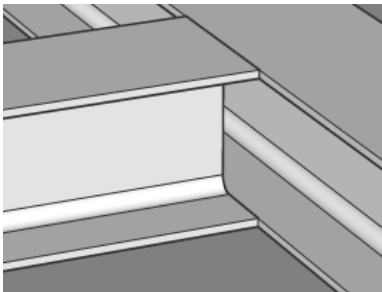
Nota: : Pressione a tecla Ctrl para alternar entre os tipos de conexão. O Assistente HKA deve estar Ligado.

Nota: Se uma conexão-T está criada, não há opções disponíveis.



Tipo de corte da conexão


Dependendo do valor da variável de sistema DMCONNECTIONCUTTYPE, o tipo de conexão pode ser suave ou planar.

Conexão suave	Conexão planar
	

7.60 BIMTAG command

Creates associative tags.



Icon: 

7.60.1 Description

Creates associative tags in generated BIM section drawings for the corresponding building entities in a 3D BIM model.

Nota: This command can only be used on section viewports.

Nota: The GENERATEASSOCVIEWS system variable must be ON when generating or updating BIM tags.

7.60.2 Method

The tags are created automatically for all building elements in the selected viewport.

Nota: Tags are created as multileader entities using multileader styles in _SectionTag.dwg. The content of such multileader style is a block with attributes. Each attribute refers to a property of a BIM entity type. BIM entity types are linked to a multileader style in _TagTypeToStyle.xml. All source files can be found in the Support folder, for example: C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\18x64\en-US\Support\Bim\Sections.

7.60.3 Options within the command

Auto

Creates tags automatically for all sectioned building entities in the selected viewport.

Manual

Creates tags on background entities in sections and elevations.



Current mleader style

Allows to use the current multileader style instead of the default style for selected sectioned BIM elements.

Change tag type

Changes the type of the selected tags.

Composition

Tag with all materials of composition of the sectioned BIM element.

Load-bearing directions

Inserts a loadbearing direction symbol when a generated line of a slab solid is selected. Make sure the load bearing direction is set by the BIMSETLOADBEARINGDIRECTION command.

Spot-elevation

Inserts a tag that indicates the elevation of the identified point in elevations and vertical sections.

Nota: The following options are available only if tags have already been assigned to the section.

Update existing

Updates the existing tags in the selected viewport. The position of relocated tag blocks is preserved.

update existing and add New

Updates the existing tags in the selected viewport and adds new tags.

Regenerate all

Updates all tags in the selected viewport. Repositioned tag blocks are moved to their default location.

7.61 BIMATUALIZARESPACO comando

Recalcula um espaço BIM que esteja desatualizado.

7.61.1 Método

Recalcula um espaço BIM que esteja desatualizado, por exemplo, após adicionar ou remover entidades delimitadoras. Depois que o comando for executado, selecione todos os espaços a ser atualizados.

Nota: Somente espaços que têm a propriedade Método de Atualizar definida como Automático podem ser processados.

7.62 BIMUPDATETHICKNESS command

Re-applies the overall thickness of a composition to the solid.



Icon:

7.62.1 Description

Re-applies the overall thickness of a composition to the solid by selecting the solid.

Nota: Only solids that need to be updated are processed.



7.62.2 Options within the command

Symmetrical Update

Allows to update the thickness symmetrically or with respect to the reference face (See BIMATTACHCOMPOSITION command).

Nota: If the thickness is updated symmetrically, the position of the axis of the solid is preserved.

7.63 BIMJANELACRIAR comando

Cria uma janela totalmente paramétrica, com base em um contorno fechado.

7.63.1 Método

O comando cria janelas paramétricas usando como perfil qualquer entidade como um limite, uma polilinha fechada, ou grade.

Nota: Uma série de parâmetros são criados que podem ser editados na seção Parâmetros do painel Propriedades.

7.63.2 Opções dentro do comando

Janela

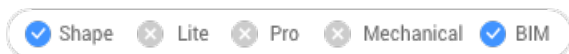
Cria uma entidade BIM Janela. Uma abertura no sólido no qual a entidade de perfil se encontra é criada automaticamente. A caixa de diálogo Escolher Estilo da Janela é aberta, e o estilo da Janela pode ser escolhido.

Abertura

Cria uma abertura no sólido no qual a entidade de perfil se encontra. A abertura é criada por um sólido situado na camada BIM_SUBTRACT. Essa camada, por padrão, está congelada. Descongele a camada para selecionar a abertura.

7.64 -BIMWINDOWCREATE command

Creates a fully parametric window or opening based on a closed contour.



7.64.1 Description

Creates parametric windows using as profile any entity such as a boundary, a closed polyline or grid.

Nota: This command operates at the Command line.

7.64.2 Options

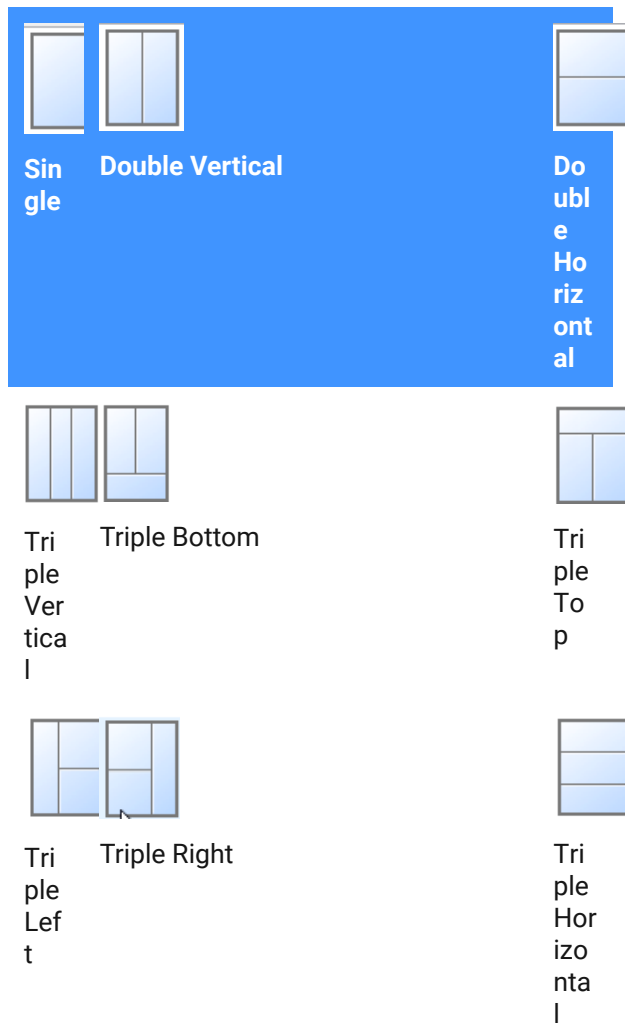
window

Creates a BIM Window entity. An opening in the solid on which the profile entity lies is created automatically.

Opening

Creates an opening in the solid on which the profile entity lies. The opening is created by a solid on the BIM_SUBTRACT layer. This layer is frozen by default. Thaw the layer to select the opening.

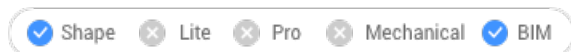
Panel type



7.65 BIMWINDOWPRINT command

7.66 BIMWINDOWUPDATE command

Updates the opening made by a window or door in a solid.



Icon:

7.66.1 Description

Updates the opening created by a window or door in case the definition changed in such way that the opening was not correctly updated automatically.

7.66.2 Options within the command

MMode

Allows to select the placement face, whether Automatic or Manual.



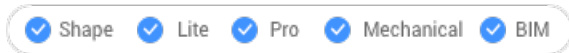
7.67 BLADE comando

Abre o Ambiente de Desenvolvimento Avançado BricsCAD LISP (BLADE).

Abre o BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) para editar e depurar interativamente aplicações LISP. Este abre em uma janela externa de aplicação, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

7.68 BLCOMPOSICOES comando

Abre a caixa de diálogo Composições.



Abra a para criar e gerenciar composições BIM.

7.69 MODOBLIP comando

Alterna a variável de sistema BLIPMODE.

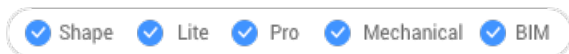
Alias: BM

Alterne a variável de sistema BLIPMODE para mostrar ou ocultar blips de marcadores que indicam onde você clicou no desenho. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'BLIPMODE.

- Liga: ativa a variável de sistema BLIPMODE
- Desl: desativa a variável de sistema BLIPMODE
- Alternar: altera a variável de sistema BLIPMODE para o oposto da configuração atual.

7.70 BLMATERIAIS comando

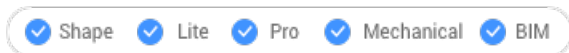
Abre a caixa de diálogo Materiais Físicos.



Abra a caixa de diálogo Materiais Físicos para criar e editar definições de material na biblioteca ou no projeto.

7.71 BLOCO comando

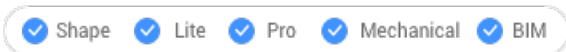
Abre a caixa de diálogo Definição de Blocos.



Abra a para criar uma definição de bloco no desenho atual.

7.72 -BLOCK command

Groups entities into a block.



Alias: -B

7.72.1 Method

Specify whether the block will follow annotative scaling and match the orientation of the viewport.

Nota: Optionally, include REFERENCECURVES during the selection of entities which allows to automatically align a block during insertion.

7.72.2 Options within the command

Name for new block

Specifies the name of a new block.

?

Lists the names of blocks already in the drawing, so that an existing name won't be used.

Nota: If an existing name is entered, BricsCAD asks you if you want to redefine the block. If it is redefined, all the instances of that block name will be changed.

Insertion point for new block

Pick a point in the drawing or enter X, Y and Z coordinates.

Nota: The Z coordinate is optional, default is 0.

Annotative

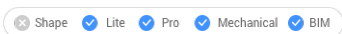
Specifies if the block will follow annotative scaling.

Orient relative to sheet in paper space viewports

Determines if the annotative blocks match the orientation of the layout.

7.73 BLOCKICON command

Creates and updates preview bitmaps of blocks and stores them in the drawing.



7.73.1 Method

Type the name(s) of the block(s) to be processed. Separate block names by commas. You can use wild cards (? Or *).

7.73.2 Options within the command

*

Select all blocks.

7.74 BLOQUIFICAR comando

Converte um conjunto idêntico de entidades (2D ou 3D) em referências de Bloco.

Pesquisa no desenho por um conjunto idêntico de entidades (2D e 3D) e substitui essas por referências de Bloco.



7.74.1 Método

Existem três métodos para usar o comando BLOQUIFICAR:

- Converte entidades 2D e 3D em Blocos.
- Converte sólidos com formas iguais em Blocos.
- Opcionalmente, também pode substituir padrões de blocos por matrizes.

7.74.2 Opções dentro do comando

comparar sólidos iguais

Pesquisa o desenho (ou a seleção) por sólidos de formas iguais e substitui estes por definições de Bloco recém-criadas. Caso um sólido corresponda a uma definição de Bloco existente, a referência do bloco de substituição aponta para essa definição de Bloco.

Nota: Essa opção não está disponível no nível de licença Lite.

comparar Blocos existentes

Pesquisa o desenho (ou a seleção) em busca de geometria 2D que corresponda às definições de bloco existentes.

conFigurações

Abre a caixa de diálogo Configurações nas configurações de Bloquificar.

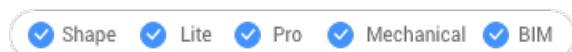
Nota: O aviso de seleção de pesquisa por um espaço só estará disponível se a opção "Usar desenho inteiro como espaço de pesquisa" não estiver marcada.

Nota: O aviso de seleção de ponto de inserção só estará disponível se a opção "Usar ponto de inserção padrão para bloco" não estiver marcada.

Nota: A especificação do aviso para nome de bloco só estará disponível se "Usar nome padrão para bloco" não estiver marcada.

7.75 BMBALLOON comando

Cria entidades de balão associativo para componentes de montagem.



Cria entidades associativas do tipo balão, para componentes de montagem no Model Space e para suas vistas geradas num layout do Paper Space. Cada balão contém um índice do componente na BOM-tabela associada, criada pelo comando BMBOM.

Nota: Os balões são criados como entidades Multi-chamada utilizando o estilo Multi-chamada atual.

Crie um estilo Multi-chamada com o **Conteúdo** definido para **Bloco** e ajuste a propriedade Escala para controlar o tamanho da moldura do balão.

7.75.1 Opções dentro do comando

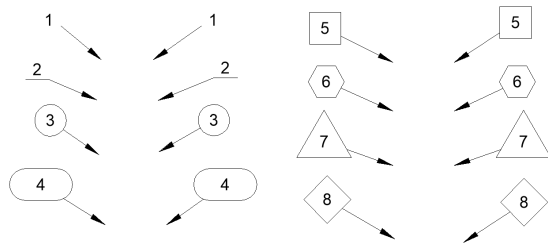
selecione outra Tabela

Permite selecionar uma tabela BOM diferente caso existam várias tabelas no layout. A tabela BOM inserida mais recentemente é selecionada por padrão.



escolher Estilo de balão

Permite definir a forma do balão.



Nota: Podem ser usados estilos de balão pré-definidos do arquivo _BalloonStyles.dwg, bem como estilos personalizados definidos pelo usuário.

Nota: A variável PROMPTMENU permite a seleção dos estilos de balão.

Modo automático

Permite o posicionamento automático de balões em todos os componentes em uma vista de desenho específica.

Modo de colocação

Especifica se vários balões com os mesmos valores são gerados ou não.

Único

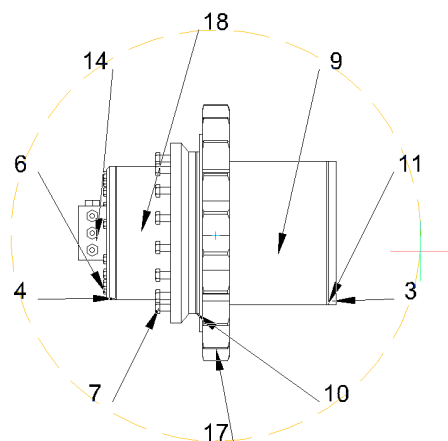
Somente valores exclusivos são gerados em uma visualização.

Tudo

Todos os valores são gerados em uma vista.

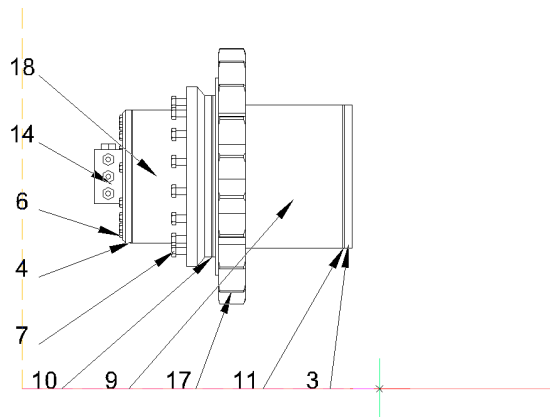
Círculo

Alinha chamadas ao longo de um círculo.



Polilinha

Alinha chamadas ao longo de uma polilinha.



Voltar

Retorna ao prompt anterior.

7.76 BMBOM comando

Insere uma tabela de Lista de Materiais (BOM = Bill of Materials) no desenho atual.

7.76.1 Opções dentro do comando

Nome

Especifica o nome da tabela.

Top level

Cria uma Lista de Materiais (BOM) apenas dos componentes do nível superior (Top-level).

Bottom level

Cria uma lista BOM com os subcomponentes.

Hierárquica

Cria uma lista BOM hierárquica listando todos os (sub)componentes.

Carregar a partir de um template

Cria uma lista BOM a partir de um template.

Salvar como template

Salva a configuração atual da lista BOM como um template.

Layout

Altera o layout atual.

Configurar

Adicionar colunas adicionais à tabela BOM.

Descrição

Adiciona uma coluna de descrição.

Densidade

Adicionar uma coluna de densidade.



Volume

Adicionar uma coluna de volume.

Massa

Adicionar uma coluna de massa.

Parâmetros

Se existirem várias inserções do mesmo componente paramétrico na montagem, estas serão agrupadas em diferentes linhas da lista BOM, dependendo dos valores dos parâmetros.

materlaís

Adicionar uma coluna de material.

esPEssura

Adicionar uma coluna de espessura.

Nota: Se um componente for uma peça de Sheet Metal, essa coluna mostra a espessura da peça. Caso contrário, esta estará vazia.

Mais

Exibe mais opções de configuração.

Alternar coluna

Adiciona ou remove colunas da lista BOM.

Adicionar campo Fórmula

Adiciona um campo de fórmula.

Definir ordenamento

Define o modo de classificação para BOM.

Automático

Define a classificação automática da tabela.

Sem ordenamento

Desativa a classificação da BOM.

Classificação personalizada

Especifica a coluna para classificação.

Alternar coluna de ordenamento

Define o modo de classificação para colunas.

Propriedades da coluna

Configura colunas.

Nome

Define o nome da coluna.

Visibilidade

Define a visibilidade da coluna.

Ligada

Define a visibilidade da coluna como Ligada.

**Desl**

Define a visibilidade da coluna como Desligada.

Largura

Define a largura da coluna.

AUto

Define a largura automática da coluna.

Prefixo

Define o prefixo para números na coluna Número.

Sufixo

Define o sufixo para números na coluna Número.

Tipo rodapé

Define o tipo de rodapé.

Nenhum

Remove a coluna do rodapé.

Soma

Adiciona a soma total ao rodapé.

Média

Adiciona o valor médio ao rodapé.

Mínimo

Adiciona o valor mínimo ao rodapé.

Máximo

Adiciona o valor máximo ao rodapé.

Função de agregar

Define a função agregada.

Nenhum

Remove uma função agregada da coluna.

Soma

Mostra a soma total dos valores no grupo.

Média

Mostra o valor médio dos valores no grupo.

Mínimo

Mostra o menor valor do grupo.

Máximo

Mostra o valor mais alto no grupo.

Concatenar

Combina todos os valores no grupo usando o delimitador fornecido.



Concatenar com contagem

Combina todos os valores do grupo com seu número usando os delimitadores fornecidos, mais prefixo e sufixo.

Configurações

Configura a coluna agregada.

Separador de valor

Define o delimitador entre valores concatenados.

Posição da contagem

Define a posição do número de encontros para valores concatenados.

Após o valor

O número de instâncias é colocado após o valor correspondente.

Antes do valor

O número de instâncias é colocado antes do valor correspondente.

Separador de contagem

Define o delimitador entre um valor e seu número de encontros.

Prefixo da contagem

Define o prefixo que será adicionado antes do número de encontros.

Sufixo da contagem

Define o sufixo que será adicionado após o número de encontros.

Unidades

Configura as unidades e como elas são exibidas.

Modo de unidade

Define as unidades para os valores da coluna.

Melhor para Tudo

A melhor unidade para todos os valores.

Melhor para cada valor

A melhor unidade para cada valor.

Definir unidade Fixa

Escolher a unidade manualmente.

Formato da unidade

Define como as unidades são exibidas.

Título

Coloca o símbolo da unidade no título da coluna.

Mesma célula

Coloca o símbolo da unidade na mesma célula do valor.

Coluna separada

Coloca o símbolo da unidade em uma coluna separada.

**Não mostrar unidades**

Ocultar o símbolo de unidades.

Formatar título

Define o formato do título da coluna para a opção Título.

String de formato

Define string de formato para valores de coluna.

Função

Define função de coluna para a coluna.

Regular

Define função regular para a coluna.

Número

Define função de número para a coluna. (Portanto, ele será usado como fonte numérica para o comando BMBALLON).

Nome

Define função de nome para a coluna. (Portanto, ele será usado como fonte de nome para o comando BMBALLON).

Quantidade

Define função de quantidade para a coluna. (Portanto, ele será usado como fonte de quantidade para o comando BMBALLON).

Configurações da tabela

Configura as propriedades de uma tabela BOM.

Título do rodapé

Define o título da linha de rodapé.

Filtrar

Define o filtro de tabela.

Conj. de propriedades

Especificar as propriedades a ser adicionadas.

Apenas Mecânica

Somente propriedades mecânicas de componentes e instâncias estarão disponíveis.

Tudo, exceto coordenadas

Todas as propriedades de componentes mecânicos e instâncias estarão disponíveis, incluindo propriedades de entidades de banco de dados associadas, exceto coordenadas.

Tudo

Todas as propriedades dos componentes mecânicos e instâncias estarão disponíveis, incluindo propriedades de entidades de banco de dados associados.

Modo de agrupamento

Especifica o modo de agrupamento para a tabela atual.

AUTO

Agrupar as peças com relação a suas definições e parâmetros.



Por componentes e colunas

Agrupa as peças com relação às suas definições e propriedades usadas na tabela.

Somente por colunas

Agrupa as peças com relação às propriedades usadas somente na tabela. (Portanto, uma linha pode corresponder a partes completamente diferentes se suas propriedades exibidas na BOM forem as mesmas).

Modo de contagem

Especifica o modo de contagem para BOM hierárquica.

Por documento

Define o modo de contagem para contar todas as instâncias.

Por componente pai

Define o modo de contagem para contar instâncias no componente pai.

Conjunto de seleção

Especifica o método de seleção para a lista BOM.

Modelo inteiro

Cria uma lista BOM para o modelo inteiro.

Submontagem

Cria uma lista BOM para a sub-montagem selecionada.

Seleção personalizada

Cria uma BOM para os componentes selecionados.

Vista do desenho

Especifica uma ou mais vistas do desenho.

Viewport de layout

Especifica uma ou mais viewports de layout.

Canto fixo

Especifica a posição do ponto de inserção da tabela.

Voltar

Retorna ao aviso anterior.

7.77 BMBOMEDIT comando

Edita tabela (única ou várias) de Lista de Materiais (BOM) no desenho atual.

7.77.1 Opções dentro do comando

APLICAR

Aplica as alterações atuais.

DESCARTAR

Descarta as alterações atuais.

Nota: Consulte o comando BMBOM para obter as opções de comando completas.



7.78 BMBOMPANELCLOSE comando

Fecha o painel do gerenciador da BOM.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Fecha o painel do Gerenciador da BOM, para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel do Gerenciador da BOM estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba ou o ícone do Gerenciador de BOM será removido da pilha.

7.79 BMBOMPANELOPEN comando

Abre o painel Gerenciador de BOM.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro ✓ Mechanical ✕ BIM

Abre o painel Gerenciador de BOM para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Gerenciador de BOM aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Gerenciador de BOM pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

7.80 BMCONNECT comando

Conecta duas peças padrão de Tubulação através da criação de restrições 3D entre suas entidades de conexão.

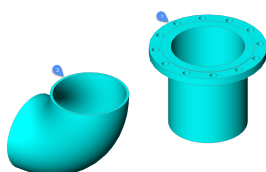
7.80.1 OPCOES

Selecione StdPart para conectar

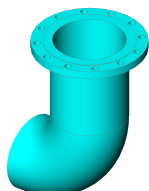
Selecione a peça para conectar. (1)

Selecionar StdPart destino

Selecione a peça à qual conectar. (2)



O comando cria automaticamente um conjunto de restrições 3D para conectar corretamente as peças, e manter suas posições relativas, para qualquer modificação adicional.





7.81 BMCREATECOMPONENT command

Creates library blocks.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

Nota: The BMCREATECOMPONENT command has been replaced by the CREATELIBRARYBLOCK command.

7.82 -BMCREATECOMPONENT command

7.83 BMDEPENDENCIES command

Lists all files, containing component definitions inserted in the assembly, in the Command line.

✗ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

7.83.1 Method

The files are automatically listed in the Command line once the command is run.

7.84 BMDISSOLVE comando

Dissolve um componente mecânico inserido, no desenho atual.

7.84.1 Método

Dissolve um componente mecânico inserido no desenho atual, selecionando todas as entidades a ser dissolvidas manualmente.

Nota: Somente componentes no primeiro nível, ramificados diretamente do componente raiz na hierarquia mecânica, podem ser dissolvidos. Para dissolver um componente em um nível inferior, seu componente-pai devem ser dissolvido primeiro.

Todos os subcomponentes de um componente dissolvido são movidos um nível acima na hierarquia mecânica.

Dissolver um componente inserido não afeta o desenho original do componente.

O conjunto de seleção deve conter apenas inserções de componentes. Caso contrário, uma mensagem será exibida na barra de comando: "Nenhum componente selecionado."

7.85 BMEXPLODE comando

Cria um bloco com uma representação explodida da atual montagem.

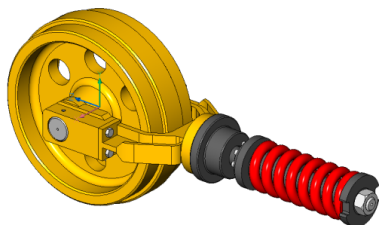
7.85.1 Método

BmExplode cria um bloco com uma representação explodida da montagem atual. Este bloco pode ser inserido em qualquer local.



Este suporta dois níveis da representação explodida: top e bottom. Nível superior (top-level) significa que a montagem será explodida até os componentes de nível superior; Nível inferior (bottom-level) significa que a montagem será explodida até os componentes de nível inferior.

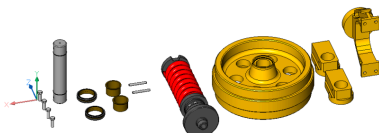
As etapas para criar uma representação explodida são completadas automaticamente, e são exibidas no Navegador de Mecânica. Você pode adicionar, excluir e reordenar as etapas a partir do Navegador de Mecânica. Animar uma etapa individual de uma vista explodida ou para a sequência inteira.



7.85.2 OPCOES

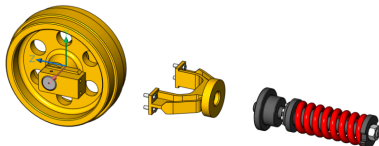
Tabela por tipos

Agrupa peças idênticas na mesma linha e peças diferentes em linhas diferentes.



Linear

Permite criar automaticamente representações explodidas de montagens em uma dada direção, levando em conta possíveis colisões físicas entre componentes.



Automático

Determina automaticamente as direções de cada peça, levando em consideração possíveis colisões físicas entre componentes.

Habilita o seguidor de Chamadas

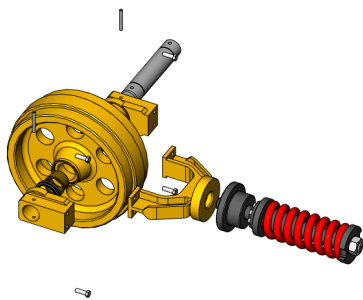
Permite a detecção de peças que devem se mover de forma coerente. Se habilitado, as peças inseridas em outras peças seguirão o movimento das peças base nas quais estão inseridas.

usar projeção Atual para lacuna

Habilita o cálculo da lacuna em relação à orientação atual da câmera. Este minimiza a probabilidade de algumas peças ficarem ocultas por outras peças em uma vista 2D com a orientação atual da câmera.

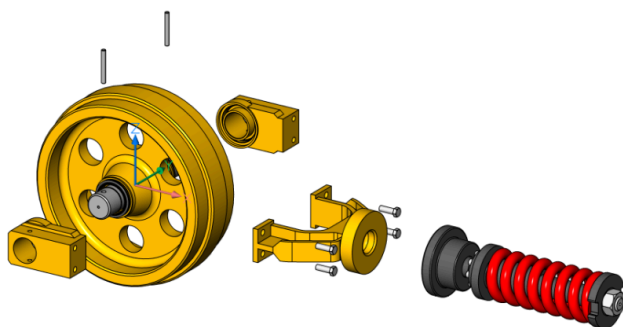
AUTO

Permite o cálculo automático das lacunas.



Manual

Seleciona o modo manual. Isso cria uma cópia exata da montagem, pronta para criar uma vista explodida personalizada.

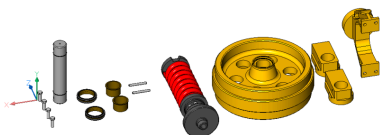


conFigurações

Permite acessar as configurações do comando;

Superior

Se for selecionada, a montagem será explodida usando somente os componentes top-level.



Inferior

Se for selecionada, a montagem será explodida para componentes bottom-level.



definir Nome

Defina o nome da representação explodida.

TRás

Retorna ao aviso anterior.

Editar

Abre a representação explodida para edição.



Gerar vistas de desenho

Gera vistas de desenho a partir de uma representação explodida.

Acabamento

Conclui o comando.

7.86 BMEXPLODEMOVE comando

Move peças selecionadas para formar uma representação explodida em uma determinada direção.

7.86.1 Método

Move peças selecionadas para formar uma representação explodida em uma determinada direção, levando em conta possíveis colisões físicas entre componentes (semelhante à opção Linear do comando BMEXPLODE).

Esse comando também tem um modo automático. Isso determina automaticamente a direção de cada peça selecionada (semelhante à opção Automático do comando BMEXPLODE).

7.86.2 Opções dentro do comando

Automático

Ativa o modo automático. Uma representação explodida automática das peças selecionadas é criada.

Modelo inteiro

Seleciona o modelo inteiro.

Linear

Ativa o modo de explosão linear.

7.87 BMEXPLODESTEPEDIT comando

Gerencia as etapas da vista explodida.

Permite criar, excluir, mesclar, copiar, dividir e reordenar etapas da vista explodida, bem como salvar a etapa atual e alterar a etapa atual.

7.87.1 Método

Selecione uma vista explodida criada com o comando BMEXPLODE e abra esta para edição (a partir do Navegador de Mecânica ou com o comando -EDITARBLOCO).

Execute as operações necessárias para obter a representação explodida desejada, seguindo as opções abaixo. Não esqueça de salvar a etapa atual.

Em seguida, salve as alterações usando o comando FECHARBLOCO com a opção Salvar.

7.87.2 OPCOES

Adicionar etapa

Adicione uma nova etapa após a última. A nova etapa será automaticamente definida como a atual. Todas as modificações não salvas da representação explodida serão perdidas.

Copiar etapa

Copia uma etapa existente. Os nomes das etapas diferenciam maiúsculas de minúsculas.



Mesclar etapa com a anterior

Mescla uma etapa com a anterior e remove a etapa anterior.

Mover etapa

Move uma etapa para cima (-) ou para baixo (+) na lista.

Remover etapa

Remove uma etapa, bem como movimentos associados de peças. As posições das peças na representação explodida serão atualizadas de acordo.

Renomear etapa

Renomeia uma etapa.

Salvar o estado atual

Salve as posições atuais das peças na etapa atual.

Definir etapa como Atual

Define a etapa como atual, e atualiza as peças na representação explodida de acordo com esta etapa.

Dvidir etapa

Divide a etapa em uma sequência de etapas, cada uma delas corresponde exatamente a uma parte.

Listar etapas (?)

Lista todas as etapas.

7.88 BMEXTERNALIZE comando

Converte componentes locais para componentes externos.

7.88.1 Método

Converte componentes locais para componentes externos, através da caixa de diálogo Salvar Componente Mecânico. Este procedimento é repetido para cada um dos componentes locais selecionados.

7.88.2 OPCOES

Modelo inteiro

Para cada um dos componentes locais na montagem é exibida uma caixa de diálogo de arquivo.

Pedir por nomes de arquivo

Alterna a opção de solicitar nomes de arquivos de componentes a ser externalizados, ou gerá-los automaticamente.

Sim

Nomes dos arquivos precisam ser entrados.

Não

Nomes dos arquivos são gerados automaticamente.

Nota: alguns símbolos usados em nomes de componentes não podem ser usados em nomes de arquivos, e serão substituídos automaticamente com um sublinhado.



7.89 BMFORM comando

Cria um novo componente mecânico, e insere este no desenho atual.

7.89.1 Método

Cria um novo componente mecânico, como referência interna no desenho atual. Os sólidos selecionados são removidos do desenho atual.

Nota: Se necessário, execute primeiro o comando BmMech, para inicializar a estrutura de Mecânica no desenho atual.

7.89.2 OPCOES

Local

Cria um novo componente e este o insere como uma referência de bloco no desenho atual.

Externo

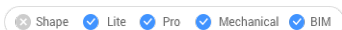
Cria um novo desenho, que contém os sólidos selecionados, e pode ser salvo através da caixa de diálogo Salvar Desenho Como. Os sólidos selecionados são removidos do desenho atual. O novo desenho é inserido como uma referência externa no desenho atual.

Configurações do template

Abre a caixa de diálogo Configurações, na seção Templates.

7.90 BMHARDWARE comando

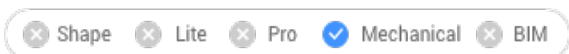
Abra o Painel da Biblioteca.



Abre o painel Faixa de opções para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Faixa de opções aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Faixa de opções pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

7.91 -BMHARDWARE comando

Insere uma peça de hardware padrão, como um componente mecânico no desenho atual.



7.91.1 Método

Esse comando só pode ser executado por meio das opções na barra de Comando.

Nota: Para inicializar a estrutura mecânica no desenho atual, execute o comando BmMech.

Nota: Esse comando está obsoleto e cria peças de hardware padrão não-paramétricas. Para inserir hardware padrão paramétrico, use o painel Componentes. Contém Componentes paramétricos Padrão da Mecânica.

7.91.2 Opções dentro do comando

Editar entidade inserida

Edita os parâmetros da inserção selecionada.



Inserir SMART

A Inserção Inteligente do BricsCAD permite conectar automaticamente uma peça padrão de Tubulação a uma peça padrão de Tubulação já existente no projeto, criando o conjunto apropriado de restrições 3D entre elas, e copiando expressões para os parâmetros da peça inserida existente para a nova peça.

Rotacionar componente

Especifica o ângulo de rotação inserindo um valor.

Definir ponto Base

Especifica um novo ponto base para a inserção.

Nome

Renomeia a inserção entrando com um nome.

Tipo de Inserção

Especifica o tipo de inserção.

Local

Insere a peça localmente.

Externo

Insere a peça externamente.

Inverter

Insere a inserção selecionada na face oposta do sólido.

Multiplos

Permite inserir múltiplas cópias. Inserindo vários pontos de inserção.

Matriz

Cria uma matriz associativa de componentes.

Alterar os sólidos 3D destino

Permite que você escolha o novo conjunto de sólidos de destino. Quaisquer recursos atuais baseadas-em-componentes serão removidas e novos serão criados, para os sólidos selecionados.

Limpar

Remove os recursos baseados-em-componentes existentes, com suas geometrias. Consulte o comando BmUnLink.

Selecione todos os sólidos 3D afetados

Escolhe automaticamente os sólidos. Um sólido é selecionado se for tocado ou interceptado por qualquer sólido da camada BC_SUBTRACT ou da camada BC_UNITE.

7.92 BMHIDE comando

Oculta um componente mecânico inserido.

Método: Este comando oculta um componente mecânico inserido no desenho atual.

O comando afeta apenas a visibilidade das inserções selecionadas. As inserções ocultas ainda serão consideradas por comandos como BMBOM, BMMASSPROP etc.



7.92.1 OPCOES

Nome componente

Digite o(s) nome do componente dentre as inserções de componentes que você deseja ocultar. Todas as inserções do componente especificado ficarão ocultas.

Inserir nome

Digite o nome da inserção do componente que você deseja ocultar.

Se você quer ocultar um componente aninhado (subcomponente inserido) primeiro digite o nome do componente-pai inserido, então o nome do subcomponente inserido, separados por uma barra (/)

7.93 BMINSERT comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo para inserir.

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo para inserir para selecionar um arquivo *.dwg ou *.rfa para inserir no desenho atual.

Depois de selecionar o arquivo e escolher **Abrir**, o painel Propriedades é exibido, e você será solicitado na linha de Comando.

7.93.1 Selecionar ponto de inserção

Especifique um ponto no desenho atual onde a entidade será inserida. Você pode alterar a inserção antes de ser inserida usando o painel Propriedades e as opções de linha de Comando.

Opções adicionais: [Editar entidade inserida/Inserção inteligente/Rotacionar componente/definir Ponto base/Nome/Tipo de inserção/Inverter/Múltiplo/Alterar sólidos 3d de destino].

7.93.2 Opções dentro do comando BMINSERT

Editar entidade inserida

Permite que você altere as expressões de parâmetros para a entidade inserida. Continue editando parâmetros individuais até pressionar Enter para finalizar a opção. Essa opção também está disponível no Assistente de Teclas de Atalho.

Entre o nome do parâmetro ou pressione ENTER para terminar

Especifique o nome do parâmetro.

Entre expressão

Especifique a expressão para o parâmetro.

Inserção Inteligente (Smart insert)

Permite conectar uma peça padrão de Tubulação a uma peça padrão de Tubulação existente. Este cria automaticamente restrições 3D apropriadas entre as duas peças e copia expressões para os parâmetros da peça existente para a nova peça. Essa opção também está disponível no Assistente de Teclas de Atalho.

Selecionar entidade para a qual inserir ou

Passe o cursor sobre a parte padrão de Tubulação à qual você deseja se conectar.

Opções adicionais: [alternar de Volta/Rotacionar componente/Inverter/Múltipla/opções de seleção (?)]

Rotacionar componente

Permite que você altere o ângulo de rotação da entidade inserida.

Especificar ângulo de rotação da inserção

Especificar ângulo de rotação.



Definir ponto base

Permite que você altere o ponto base da entidade inserida.

Novo ponto de base <0,0,0>

Especifique um novo ponto base para a entidade.

Nome

Permite que você altere o nome da instância para a entidade inserida.

Nome da inserção do componente <DefaultName>

Entre um nome para a entidade inserida.

Tipo de inserção

Permite alterar o tipo de inserção para a entidade inserida.

Especificar o tipo de componente [Local/Externo] <Externo>

Escolha Local ou Externo

- Local: faz referência a uma definição de entidade dentro do desenho atual. Consulte Referência de Bloco.
- Externo: faz referência a uma definição de entidade fora do desenho atual. Consulte Referência Externa.

Inverter

Permite inverter a direção da entidade inserida.

Múltiplos

Permite que você insira várias cópias da mesma entidade especificando um ponto de inserção para cada instância ou criando uma Matriz.

Selecionar ponto de inserção

Especifique um ponto no desenho atual onde a entidade será inserida. Continue inserindo entidades até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções adicionais: [Editar entidade inserida/Rotacionar/Ponto base/Nome/Tipo de inserção/Inverter/Matriz/Alterar sólidos 3d de destino]

Matriz

Permite que você crie uma matriz associativa da entidade inserida.

Especifique o ponto base para a matriz

Especifique um ponto.

Entrar distância entre colunas

Especifique a distância entre as colunas

Opções adicionais: [Direção]

Entre a distância entre linhas

Opções adicionais: [Linha única/Retangular/Direção]

Selecionar uma extremidade para criação a matriz

Especifique um ponto.

Aceitar matriz resultante

Pressione Enter para aceitar a matriz.

Opções adicionais: [Ponto base/Colunas/Linhas/Aceitar] < Aceitar>:



Alterar os sólidos 3D destino

Permite aplicar a entidade inserida aos sólidos 3D existentes, no desenho atual.

Selecionar sólidos 3D de destino

Selecione os sólidos 3D para os quais você deseja

Opções adicionais: [Limpar/Selecionar todos os sólidos 3D afetados]

Selecione todos os sólidos 3D afetados

Todos os sólidos que cruzam ou tocam sólidos nas camadas BC_SUBTRACT e BC_UNITE da entidade inserida são afetados.

Limpar

Limpa o conjunto de seleção para garantir que nenhum sólido seja afetado pela entidade inserida.

7.94 -BMINSERT comando

Insere recursos de forma e componentes de Sheet Metal no desenho atual.

Insere recursos de forma de Sheet Metal, componentes mecânicos e de BIM no desenho atual.

Nota: Este comando insere um arquivo *.RFA como um componente BIM.

Esse comando opera na linha de Comando. Entre o caminho do arquivo a ser inserido e escolha uma das opções. Para obter mais detalhes sobre as opções, consulte o comando BMINSERT.

7.95 BMLINK comando

Altera os sólidos 3D de destino de recursos baseados-em-componentes.

7.95.1 Método

Altera os sólidos 3D de destino dos recursos baseados-em-componentes, adicionando ou removendo sólidos 3D de destino.

7.95.2 Opções dentro do comando

Alterar os sólidos 3D destino

Especifica um conjunto de sólidos destino. Os recursos baseados-em-componentes serão removidos e novos serão criados para sólidos selecionados.

Acrescentar

Adiciona novos sólidos ao conjunto de sólidos destino. Os recursos baseados-em-componentes serão atualizadas e novos serão criadas para os sólidos selecionados.

Limpar

Remove os recursos baseados-em-componentes existentes e sua geometria (consulte o comando BnUnlink).

Selecione todos os sólidos 3D afetados

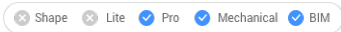
Esse modo é semelhante a “Alterar sólidos 3D de destino”, mas os sólidos são escolhidos automaticamente.

Nota: Um sólido será escolhido se algum sólido da camada BC_SUBTRACT o interseccionar ou se qualquer outro sólido da camada BC_UNITE tocar ou interseccionar esse.



7.96 BMLOCALIZE command

Converts external components to local components.



Icon:

7.96.1 Description

Converts external components to local components by selecting the components manually.

If multiple inserts of the same external component exist in the model, all inserts are converted to local components.

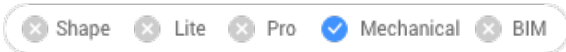
7.96.2 Options within the command

Entire model

Converts all external components in the model to local components.

7.97 BMASSPROP command

Computes mass properties for the current model using densities of materials assigned to its components.



Icon:

Nota: BmMassProp will format the values of mass, volume and linear nature with their corresponding units only if the PROPUNITS system variable has the corresponding bits set to 1 or the corresponding flag in the Settings dialog for the Property units field is checked.

7.97.1 Method

The density values used for the mass property calculations are taken from materials defined by the Material property of the components and subcomponents, which can be either inherited from the main component of the assembly or set explicitly. The density of the main component is defined by the materials set in the Material field in the Mechanical Browser dialog. If a material does not have an assigned density, or its density is less or equal to zero, an error message displays, and the mass properties will not be computed. All materials involved in the assembly must have non-zero non-negative densities.

Selects the 3D solids and subcomponents or the entire model and will get a Report in the Prompt History window:

```
----- Component -----  
Mass: 6.7757 kg  
Volume: 846.9586 cm³  
Centroid: X= -267.9141 mm Y= 46.2431 mm Z= -435.3534 mm  
Moments of inertia: X= 1.3564 kg·m² Y= 1.8427 kg·m² Z= 0.5730 kg·m²  
Products of inertia:  
XY: -0.0808 kg·m²  
YZ: -0.1535 kg·m²  
ZX: 0.7934 kg·m²  
Radii of gyration: X= 447.4159 mm Y= 521.4979 mm Z= 290.802 mm
```



Principal moments and X-Y-Z directions about centroid:

I: 0.0551 kg·m² along X= 0.0000 Y= -0.7071 Z= 0.7071

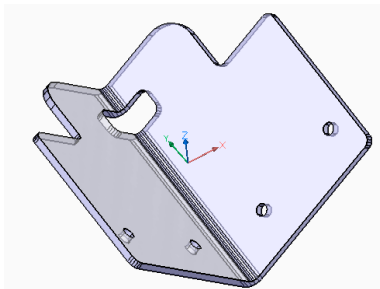
J: 0.0570 kg·m² along X= 0.9906 Y= 0.0970 Z= 0.0969

K: 0.0899 kg·m² along X= -0.1371 Y= 0.7004 Z= 0.7004

7.97.2 Options

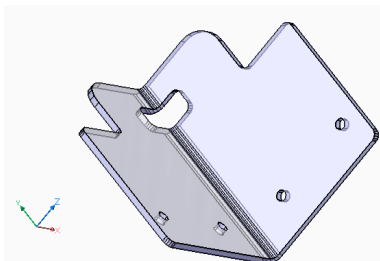
Yes

Aligns the UCS with the principal moment axes.



No

Keeps the current UCS.



7.98 BMMECH comando

Converte o desenho atual em um componente mecânico.

7.98.1 Método

BmMech converte o desenho atual em um componente mecânico.

Se o desenho contém referências de bloco ou referências externas, essas também podem ser convertidas em inserções de componentes locais e externos.

Se o desenho já é um componente mecânico, o comando BmMech não vai atuar.

7.98.2 Opções dentro do comando

Sim

Se o desenho contém referências de bloco ou referências externas, blocos são convertidos em componentes internos e referências externas são convertidas em componentes externos.

Nota: Os blocos não estão disponíveis no comando INSERIR. Use o BMINSERT para inserir blocos como componentes internos.

Não

A estrutura de mecânica é inicializada, mas blocos e referências externas não estão convertidos.



7.99 BMNEW comando

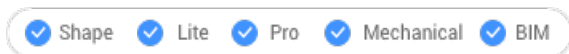
Cria um componente mecânico como um novo arquivo de desenho.

7.99.1 Método

Cria um componente de Mecânica abrindo automaticamente um novo arquivo de desenho.

7.100 BMOPEN comando

Abre o desenho de origem de um componente mecânico externo.

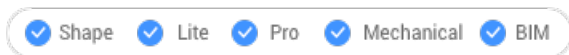


7.100.1 Método

Este comando abre o desenho de origem de um componente mecânico externo selecionando-o no modelo, a fim de alterá-lo ou visualizá-lo.

7.101 BMOPENCOPY comando

Abre uma cópia de um componente inserido, como um novo desenho.



7.101.1 Método

Esse comando abre uma cópia de um componente mecânico externo selecionado em um novo desenho.

Se você abrir uma cópia de um componente mecânico paramétrico, os valores atuais dos vários parâmetros serão aplicados à cópia.

Depois de salvá-lo, você pode substituir o componente original pelo desenho recém-criado usando o comando BMREPLACE.

7.102 -BMPARAMETERS comando

Permite listar e editar os parâmetros de componentes inseridos, e matrizes associativas.

7.102.1 Método

Permite listar e editar os parâmetros de componentes inseridos, e matrizes associativas. Ao pressionar Enter, a expressão do parâmetro pode ser alterada.

Nota: Parâmetros de componentes aninhados dentro de uma matriz podem ser alterados ou atribuídos a uma expressão.

7.102.2 Opções dentro do comando

Editar

Edita o valor de um parâmetro.



Excluir

Permite redefinir um parâmetro previamente editado a seu valor padrão.

Link ao parâmetro

Atribuir parâmetros como uma expressão para um parâmetro de uma restrição de cota (em 2D e 3D), associada com uma entidade que tenha sido inserida em uma matriz associativa.

?

Lista os parâmetros dos componentes selecionados na janela do Histórico de Prompt.

Nota: Pressione F2 para exibir a janela Histórico de Prompt.

7.103 EXPBMP comando

Salva a vista atual como um arquivo BMP.

Abre a caixa de diálogo Salvar Bitmap para salvar a vista atual (Model ou Paper Space) como um arquivo bitmap *.BMP.

7.104 BMRECOVER command

Recovers a broken mechanical structure.



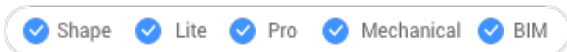
7.104.1 Description

Recovers a broken mechanical structure selected through Select File dialog box. The command overwrites the original drawing.

Nota: The command differs from the basic Audit and Recover commands. It is recommended to use BMRECOVER to mend issues with a MCAD drawing.

7.105 BMREPLACE comando

Substitui um componente inserido.



7.105.1 Método

Este comando substitui um componente mecânico inserido no desenho atual, por outro selecionado através da caixa de diálogo 'Selecionar arquivo para componente'.

7.105.2 Opções dentro do comando

Inserções similares

Permite substituir inserções semelhantes automaticamente, dependendo da opção escolhida.

- **Sim:** Substitui todas as inserções similares aos componentes mecânicos selecionados na sua montagem.
- **Não:** Substitui apenas os componentes selecionados.



Tipo de componente

Permite escolher o tipo de inserção para o componente que fará a substituição. As seguintes opções estão disponíveis:

- **Local:** o novo componente será local.
- **Externo:** o novo componente será externo.
- **Manter como está:** o novo componente herda o tipo de inserção do componente substituído.
- **Padrão do componente:** o novo componente será vinculado conforme especificado em seu arquivo de origem.

Ver 'Componentes externos e locais' no Guia do Usuário.

Alterações de parâmetro

Permite controlar quais valores de parâmetros serão usados após a substituição ser concluída.

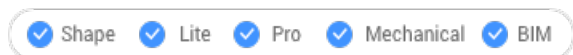
- **Sim - reaplicar:** valores de parâmetros do componente substituído são aplicados.
- **Não - usar substituição como está:** valores de parâmetros do componente de substituição são aplicados.

De arquivo

Permite selecionar um arquivo *.dwg da caixa de diálogo 'Selecionar arquivo para componente' para o componente de substituição.

7.106 BMSHOW comando

Mostra componentes mecânicos ocultos no desenho.



7.106.1 Método

Este comando mostra componentes mecânicos anteriormente ocultos, inseridos no desenho atual.

7.106.2 Opções dentro do comando

mostrar Tudo

Mostra todas as inserções de componente.

Nome do componente

Digite o nome do(s) componente dentre as inserções de componentes que você deseja mostrar. Isso afeta todas as inserções do componente especificado.

Inserir nome

Digite o nome da inserção do componente que você deseja mostrar.

Se você quer mostrar uma inserção aninhada de componente (subcomponente inserido) primeiro digite o nome do componente pai inserido, e então o nome do subcomponente inserido, separados por uma barra (/).

7.107 BMTRAILINGLINES comando

Cria todas as linhas de arraste necessárias para peças selecionadas.



7.107.1 Método

Cria todas as linhas de arraste necessárias selecionando entidades.

Nota: Uma vista explodida precisa ser selecionada antes que o comando possa ser executado.

7.107.2 Opções dentro do comando

Usar pontos de origem

Troca o modo usado para escolher o ponto de referência das peças, para a origem (ponto de inserção) do componente.

Usar pontos de centro

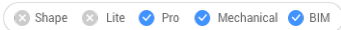
Troca o modo usado para escolher o ponto de referência das peças, para o ponto central da caixa delimitadora do componente.

Modelo inteiro

Seleciona o modelo inteiro e inicia o processamento.

7.108 BMUNLINK command

Breaks the connection between a component insert and a 3D solid retaining the opening.



7.108.1 Description

Breaks the connection between a component insert (e.g. a Window) and a 3D solid (e.g. a Wall) retaining the opening by selecting the components.

7.109 BMUNMECH comando

Converte componentes mecânicos.

7.109.1 Método

O comando converte o atual componente mecânico em um desenho simples.

Nota: O comando se aplica aos desenhos que são somente um componente mecânico.

7.109.2 Opções dentro do comando

Sim

Remove a estrutura mecânica do desenho, assim, transformando-o em um desenho simples.

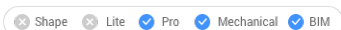
As inserções de componentes locais são convertidas para referências de bloco (o nome do componente se torna o nome do bloco). Inserções de componentes externos são convertidas em referências externas.

Não

Anula o comando.

7.110 BMUPDATE command

Reloads all referenced components from external files and updates BOM tables.





7.110.1 Description

The command:

- Reloads referenced components from external files (BmInsert).
- Rebuilds component based features, sheet metal form features and BIM windows/doors components (see BC_SUBTRACT layer, Form Features, BmInsert).
- Updates the Bill Of Material (BmBom).
- Regenerates drawing views produced out of 3D model (ViewBase).

Nota: If the BMAUTOUPDATE system variable is ON, external assembly components are reloaded on opening the file.

7.110.2 Options within the command

Mode

Defines the new placement face.

Nota: Each inserted component-based feature or BIM Window component has an associated placement face of the correspondent 3D solid the feature is attached to. This is the face which will be used for feature placement in the BMINSERT command. The associated placement face of the feature can be lost in modeling or copying operations or it can be absent if the feature has been inserted in an empty area. The BMUPDATE command allows to re-associate the feature with its placement face.

Automatic

The placement face for the feature is detected automatically.

Manual

Select a new placement face manually.

Entire model

Updates the entire model.

7.111 BMVSTYLE comando

Aplica um estilo visual a um componente mecânico inserido

7.111.1 Método

Aplica um estilo visual escolhido a todos ou apenas alguns componentes inseridos, digitando TODOS ou os nomes dos componentes inseridos, separados por barras (/). Os nomes dos componentes inseridos diferenciam maiúsculas

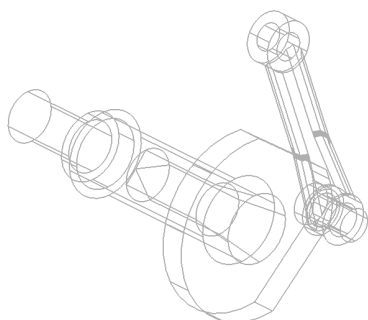
7.111.2 OPCOES

por Viewport

Aplica o estilo visual atual da viewport.

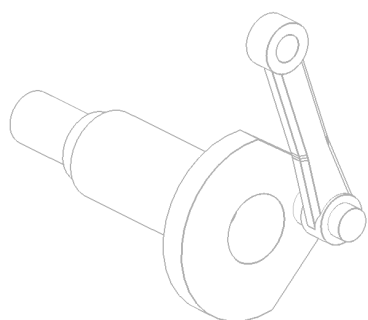
Arame

Aplica o estilo visual Arame 3D.



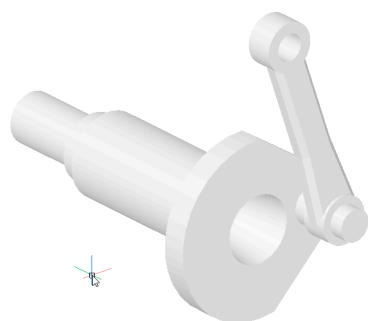
Ocultas

Aplica o estilo visual Ocultas.



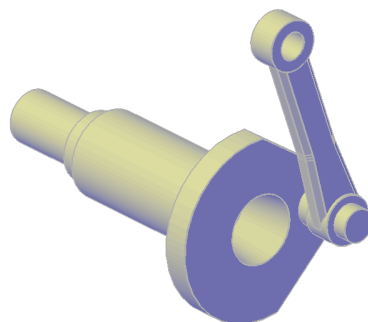
Realista

Aplica o estilo visual Realista.



Conceitual

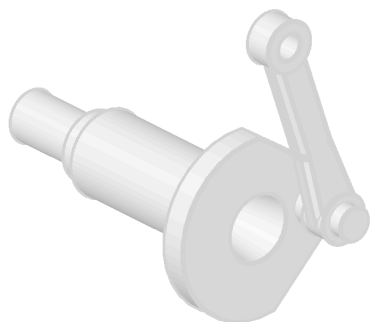
Aplica o estilo visual Conceitual.





Modelagem

Aplica o estilo visual Modelagem.

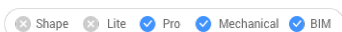


por Nome

Aplica um estilo visual nomeado.

7.112 BMXCONVERT command

Converts X-Hardware solids to mechanical components.



7.112.1 Description

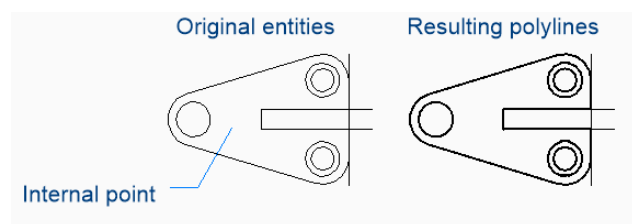
Converts X-Hardware solids in the current drawing to mechanical components.

7.113 LIMITE comando

Cria polilinhas fechadas a partir de entidades delimitadoras.

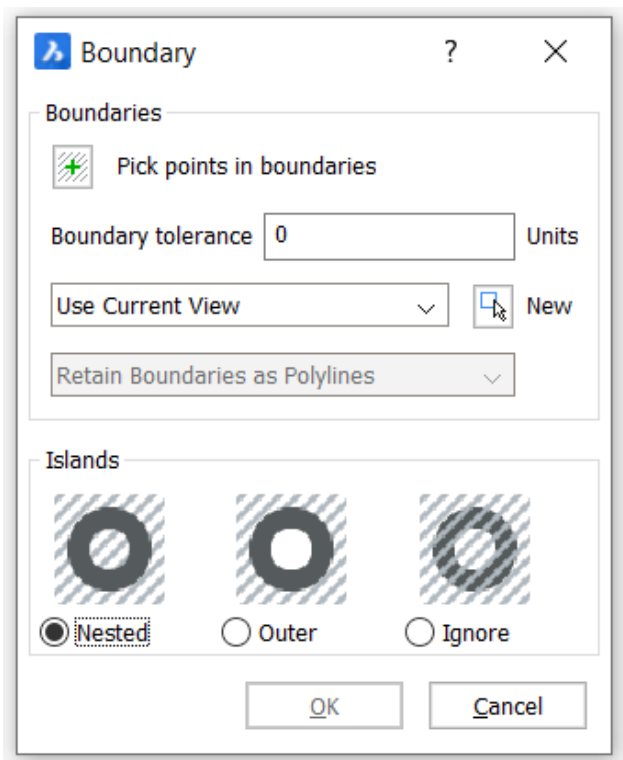
Alias: -BO

Crie polilinhas fechadas, definidas por entidades vizinhas. As opções permitem escolher um ponto interno, especificar o conjunto de limites e detectar ilhas.



7.113.1 Caixa de diálogo Limite

Comece a criar limites selecionando opções na caixa de diálogo Limite.



Limites

Especifique as opções de limite.

Escolher pontos no limite

Especifique um ponto dentro de uma área fechada para o qual você deseja criar um limite. Você pode continuar escolhendo pontos adicionais até pressionar Enter para retornar à caixa de diálogo Limite.

Opções adicionais: [Selecionar entidades/Desfazer]

Tolerância dos limites

Especifique a maior lacuna que pode existir no limite para que o BricsCAD considere a área fechada. Quando a tolerância de limite é 0, nenhuma lacuna pode existir.

Conj. de limite

Especifica onde o BricsCAD deve procurar entidades que compõem o limite:

- **Use Vista Atual:** pesquise todas as entidades na viewport atual.
- **Usar Conjunto de Limites:** pesquise apenas o conjunto de seleção atual.
- **Novo:** crie um novo conjunto de seleção. Pressione Enter para concluir a seleção de entidades e retornar à caixa de diálogo Limite.

Retor Limites como Polilinhas [Somente-leitura]

Indica como os limites são retidos.

Ilhas

Especifique a detecção de ilha. Uma ilha é uma área fechada dentro de um limite.

Aninhado

Tratar todas as ilhas como um limite.

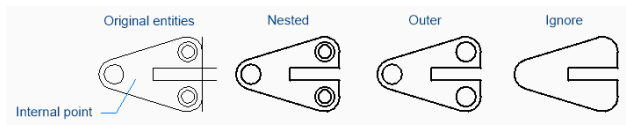


Exterior

Crie um limite apenas das entidades mais externas.

Ignorar

Ignore as áreas mais internas. Um limite é criado entre a área mais externa e as ilhas.

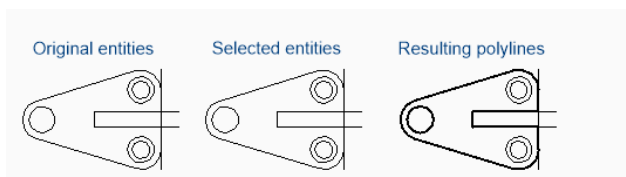


7.113.2 Opções dentro do comando LIMITE

Depois de começar a criar limites, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Selecionar entidades

Selecione entidades para usar como limites.



Desfazer

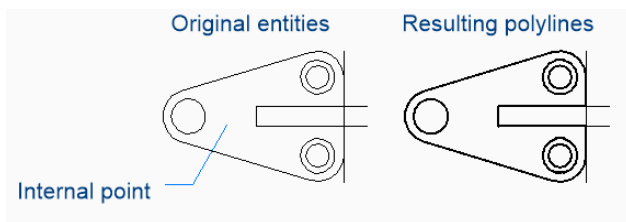
Desfaça o último ponto de escolha interna e continue marcando pontos para especificar áreas fechadas adicionais.

7.114 -LIMITE comando

Cria polilinhas fechadas a partir de entidades delimitadoras.

Alias: -BO

Cria polilinhas fechadas, definidas pelas entidades circundantes utilizando a linha de comando. As opções permitem escolher um ponto interno, especificar o conjunto de limites e detectar ilhas. Consulte o comando LIMITE para acessar funcionalidades semelhantes usando uma caixa de diálogo.



7.114.1 Métodos para criar um limite

Há um método para começar a criar um limite:

- Ponto interno



Ponto interno

Comece a criar limites especificando um ponto dentro de uma área fechada para a qual você deseja criar um limite. Você pode continuar escolhendo pontos adicionais até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções alternativas: [Avançado/Desfazer]

7.114.2 Opções dentro do comando -LIMITE

Depois de começar a criar limites, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Avançado

Escolha modificar as opções de limite ou a detecção de ilhas.

Limite

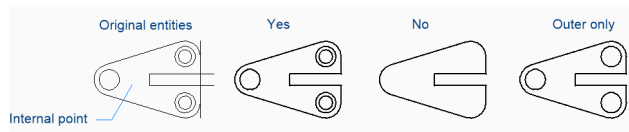
Especifica onde o BricsCAD deve procurar entidades que compõem o limite:

- **Novo:** crie um novo conjunto de seleção de entidades que compõem o limite.
- **Tudo:** selecione todas as entidades na viewport atual.

Ilha

Especificar a detecção da ilha. Uma ilha é uma área fechada dentro de um limite.

- **Sim:** trate todas as ilhas como um limite.
- **Não:** crie um limite apenas das entidades mais externas.
- **Somente exterior:** ignore as áreas mais internas. Um limite é criado entre a área mais externa e as ilhas.



Sair

Retorna ao aviso anterior.

Desfazer

Desfaça o último ponto de escolha interna e continue marcando pontos para especificar áreas fechadas adicionais.

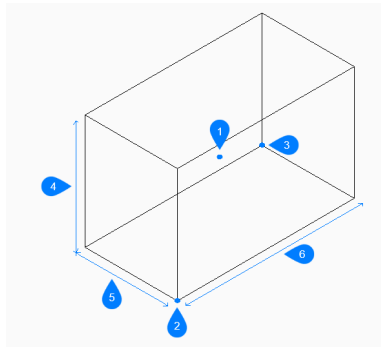
7.115 CAIXA comando

Cria um sólido 3D na forma de uma caixa.

Nota: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando CAIXA inicia o comando AI_BOX.



Cria um sólido 3D na forma de uma caixa retangular ou quadrada. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo canto, centro, comprimento, largura, altura e cubo.



- 1 Centro da caixa
- 2 Canto da caixa
- 3 Canto oposto
- 4 Altura
- 5 Largura
- 6 Comprimento

7.115.1 Métodos para criar uma caixa

Este comando tem 6 métodos para começar a criar uma caixa:

- Definir canto de caixa
- CEntro

Definir canto de caixa

Comece a criar uma caixa especificando um canto para a base da caixa e depois:

Definir canto oposto

Especifique o canto oposto para que a base da caixa aplique o comprimento e a largura. A caixa é criada paralelamente aos eixos x e y.

Opções adicionais: [Cubo/Comprimento do lado]

Altura da caixa

Especifique a altura da caixa.

Opção adicional: [2Point]

CEntro

Comece a criar uma caixa especificando o centro da caixa e depois:

Definir canto de caixa

Especifique um canto no plano médio da caixa para aplicar o comprimento e a largura. A caixa é criada paralela aos eixos x e y.

Opções adicionais: [Cubo/Comprimento do lado]

Altura da caixa

Especifique a altura da caixa.

Opção adicional: [2Point]

7.115.2 Opções dentro do comando CAIXA

Depois de começar a criar uma caixa, as seguintes opções pode estar disponível:



Cubo

Especifique uma única distância a ser usada para o comprimento, largura e altura da caixa.

Comprimento do lado

Especifique o comprimento do lado da caixa, em seguida:

Largura da caixa

Especifique a largura da caixa.

Altura da caixa

Especifique a altura da caixa.

Opção adicional: [2Point]

2Pontos

Especifique a altura da caixa escolhendo dois pontos.

7.116 QUEBRAR comando

Remove uma porção de uma entidade.

Alias: br

Você pode quebrar arcos, círculos, elipses, linhas, polilinhas, raios e linhas infinitas.

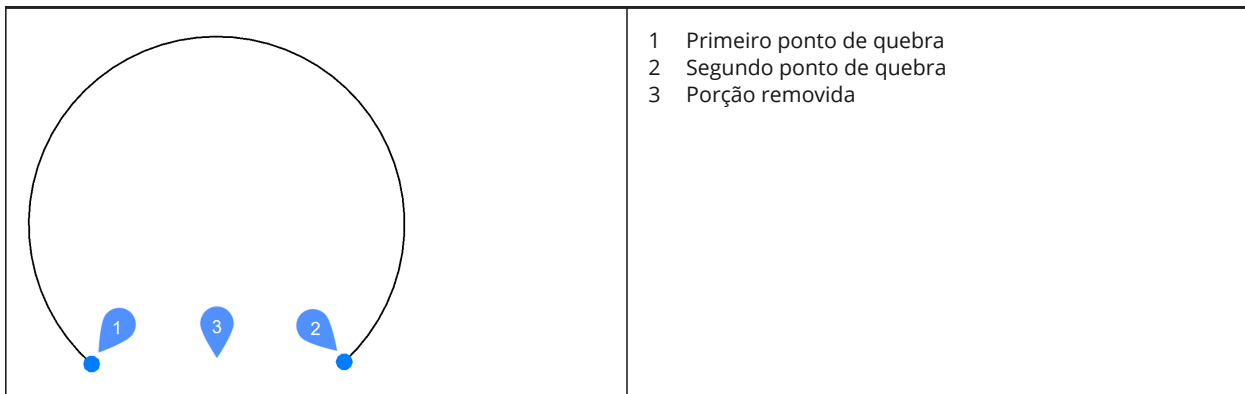
Nota: Quebrar um círculo o converte este em um arco. Um raio (linha semi-infinita) é quebrado em um raio e uma linha. Uma linha infinita é quebrada em dois raios.

7.116.1 Método

Ao quebrar entidades, você deve especificar dois pontos para a quebra. A porção que fica entre os dois pontos de quebra será removida.

Em arcos e círculos, a quebra ocorre no sentido anti-horário do primeiro para o segundo ponto de quebra.

Nota: Por padrão, o ponto que você usa para selecionar a entidade se torna o primeiro ponto de quebra.



7.116.2 Opções dentro do comando

Primeiro ponto de quebra

Especifica o início da porção da entidade que será removida.



@

Especifica que o primeiro e o segundo pontos de quebra estão no mesmo local da entidade. A entidade selecionada é quebrada em duas partes conectadas.

7.117 NAVEGADOR comando

Abre o navegador da Web padrão.

Abra o navegador da Web padrão para navegar na Internet a partir de um URL especificado. Este abre em uma janela externa de aplicação, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

7.118 SALVARBLOCOCOMO comando

Abre a caixa de diálogo Salvar Definição de Bloco.



Abra a para copiar a definição atual do bloco para um novo nome. Esse comando só está disponível no Editor de Blocos.



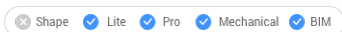
8. C

8.1 CAL comando

Abre a Calculadora BricsCAD.

Abre a Calculadora BricsCAD, para executar operações comuns de cálculo e conversão. Esta abre em uma janela externa da aplicação, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

8.2 CALLOUT command



8.3 CAMERA command

Places camera glyphs in drawings that point at target points, and creates named views.



Icon:

8.3.1 Method

Specify the location of the camera and the location of the target (the point at which the camera looks).

A camera glyph displays in the drawing to indicate the position of the camera.

Nota: A camera glyph displays in the drawing to indicate the position of the camera.

8.3.2 Options

?

Displays a list of existing cameras. Press Enter to list all existing cameras.

Use wildcards (* or ?) to list a selection of cameras. For example, Cam* lists all cameras names that start with 'cam' and ?a* lists all camera names of which the second letter is 'a'

Name

Names the new camera.

Location

Positions the camera by picking a point in the drawing or typing the x, y, z coordinates in the Command line.

Height

Sets the height (z coordinate) of the camera.

Target

Positions the target, the point at which the camera looks by picking a point in the drawing or typing the x, y, z coordinates in the command line.

LEns

Defines the lens length. A smaller number, such as 20, provides a wider field of view, while a higher number, such as 200, provides a closer look, like a zoom lens on a camera.



CLipping


Defines the front and back clipping planes, which cut off the view.

View

Sets the camera as current view.

Nota: Properties of a camera view can be edited:

- in the dialog box displayed by the VIEW command.
- in the Properties panel after selecting the camera glyph in the drawing.

Camera	▼	
General		
Handle	9B	
Camera		
Name	Camera2	
Camera	50.96, 233.35, 135.2	
X	50.96	
Y	233.35	
Z	135.22	
Target	50.96, 120.35, 172.2	
X	50.96	
Y	120.35	
Z	172.22	
Lens length	100 mm	
Field of view	19.85	
Roll angle	0	
Plot glyph	Yes	
Clipping		
Front plane	100 mm	
Back plane	20 mm	
Clipping	Front and back on	

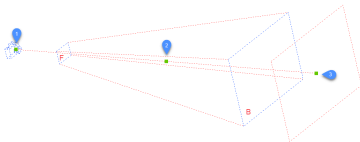
Grips Editing

Cameras can be edited directly through grips:

Select the camera glyph in the drawing. Notice that it has three grips. Front (F) and back (B) clipping planes display in a blue dotted line.

Drag the grips to perform the following actions:

- Position the camera (1).
- Move the camera definition as a whole (2).
- Position the target (3).



8.4 CENTRO comando

Alterna o Snap ao Centro da Entidade.



Altere o Snap ao Centro da Entidade para ativar ou desativar o encaixe no centro. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

8.5 CENTRODESASSOCIAR comando

Quebra a associação de uma entidade linha de centro com duas linhas selecionadas, ou então uma marca de centro com um círculo ou um arco.

8.5.1 Método

Quebra a associação das entidades linha de centro e marca de centro com as entidades associadas, como linhas, arcos e círculos.

8.6 CENTERLINE command

Creates a centerline.



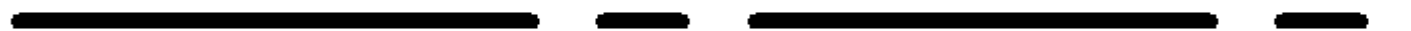
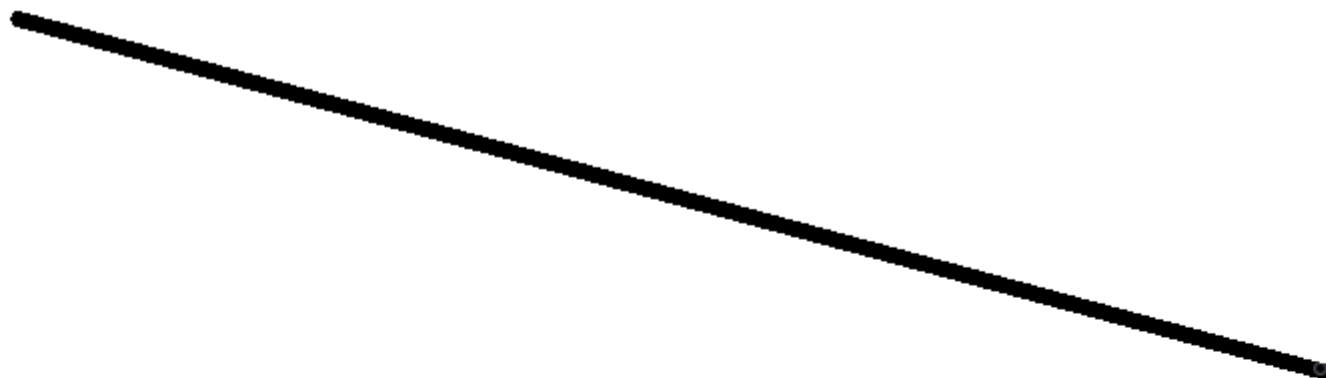
Icon:

Alias: CL

8.6.1 Description

Creates a centerline geometry associated with two selected lines or polyline segments.

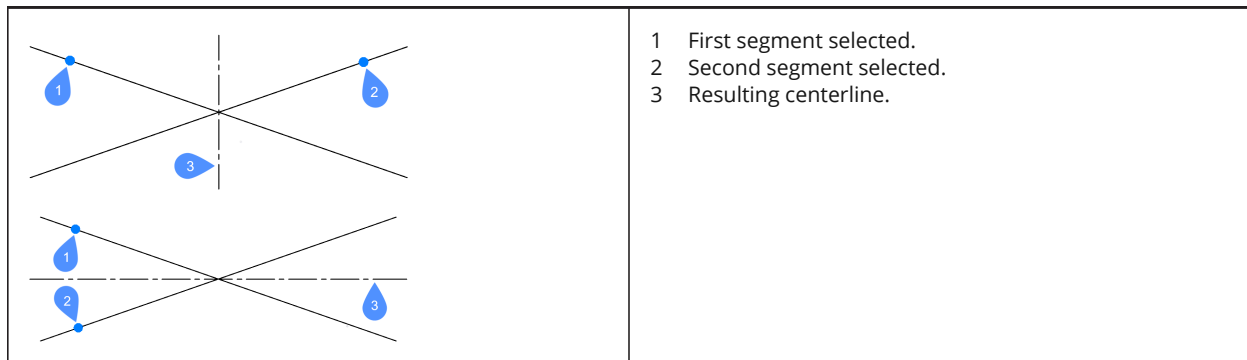
Nota: Centerlines are drawing reference entities to indicate axes of symmetry.





8.6.2 Method

When applying a centerline to the intersection of two lines, the location of the picked points determines the direction of the centerline.



The lines and polyline segments can be selected inside blocks and in drawing view viewports. You can pick two segments of the same polyline.

Nota: The centerline is associative, so when one or both lines are moved, the centerline repositions itself.

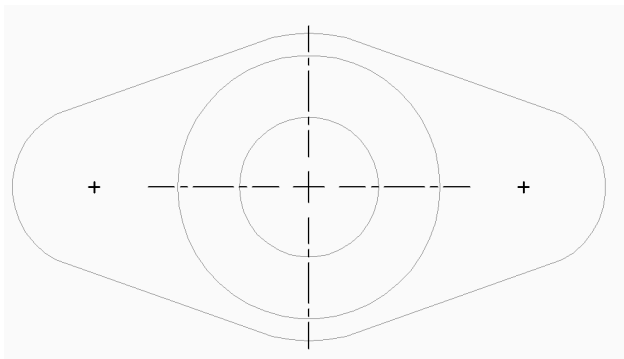
Nota: Centerlines can be edited through grips. It can be moved and lengthened by dragging the grips. The CENTERRESET command can be used to reset the centerline.

8.7 CENTROMARCA comando

Cria uma Marca de Centro.

Alias: CM

Crie uma Marca de Centro associada a um círculo, arco, ou poliarco selecionado.



8.7.1 Métodos para criar uma Marca de Centro

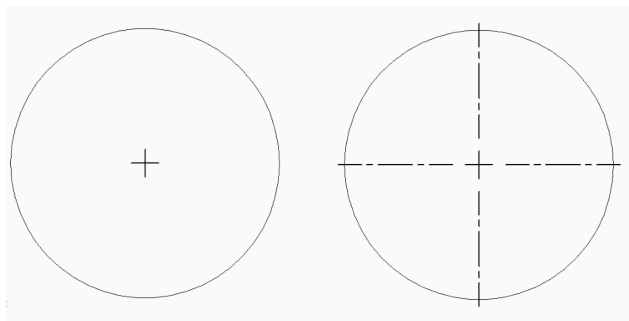
Existe um método para começar a criar uma Marca de Centro:

- Selecione o círculo ou arco



Selecione o círculo ou arco

Comece a criar uma Marca de Centro selecionando um círculo, arco ou poliarco. Dependendo do valor atual do , a Marca de Centro é desenhada com ou sem linhas de extensão. Configurações adicionais de centro controlar ainda mais a aparência das Marca de Centro.



A Marca de Centro é associativa, portanto, quando o arco ou o círculo é movido ou redimensionado, a Marca de Centro segue.

Opção adicional: [opções de seleção (?)]

8.7.2 Opções dentro do comando CENTROMARCA

Depois de começar a criar uma Marca de Centro, a seguinte opção pode estar disponível:

8.8 CENTERREASSOCIATE command

Associates a centerline entity with two selected lines, or else a center mark with a circle or an arc.



Icon:

8.8.1 Description

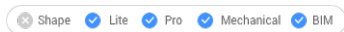
Selects the center mark or a centerline to associate with their specific entities.

If you select a center mark you have to specify a circle or an arc (circular entity) to associate with.

If you select a centerline you have to specify two lines to associate with.

8.9 CENTERRESET command

Resets centerline and center mark entities.



Icon:

8.9.1 Description

Centerlines are reset by the program when one of the associated lines is moved. Center marks are reset automatically when the associated circle or arc is moved or when their radius or diameter is modified.

8.10 CHAMFER command

Creates chamfers at intersections, defined by two lengths, or a length and an angle.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

Alias: CHA

8.10.1 Methods

There are four methods to create chamfers:

- Create chamfer by specifying two distances.
- Create chamfer by length and angle.
- Create chamfers along a polyline.
- Create chamfers on a 3D solid edge (obsolete, replaced by DMCHAMFER command).

Nota: The command cannot place a chamfer between two polylines, but it can place a chamfer between a line and a polyline, even a closed polyline.

Nota: To connect two entities without creating a chamfer, hold the Shift key when selecting the second entity. This acts like a combined Trim-Extend command.

8.10.2 Options

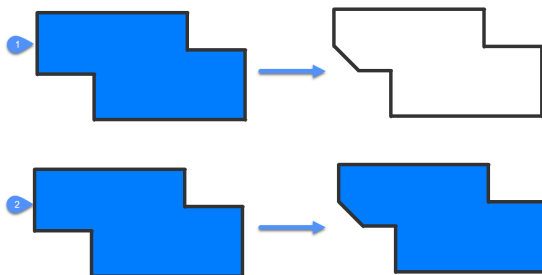
chamfer Settings

Opens the Settings dialog box at the chamfer parameters.

Polyline

Chamfers the vertices where two segments meet of the selected polyline (if applicable).

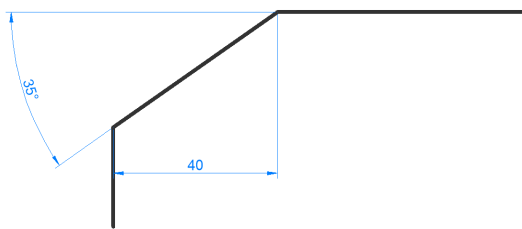
Nota: Creating chamfers on a hatch boundary created with individual lines (1) results in removal of hatch associativity. Associativity is maintained if the boundary is defined from a polyline (2).



Angle

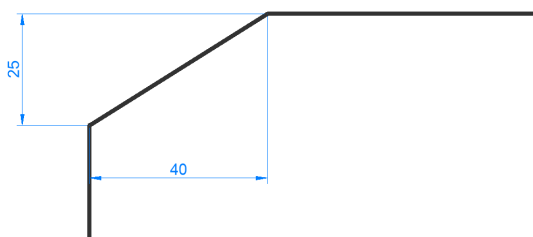
Changes the method to length-angle.

Nota: BricsCAD measures the angle from 0 degrees, the X axis.



Distance

Changes the method to distance-distance.



mEthod

Specify between angle and distance methods.

Nota: The program will keep using the same method for determining the chamfer until the method is changed again.

Trim

Determines if the entities are trimmed or extended to meet the endpoints of the chamfer line.

Undo

Undoes the last chamfer when in multiple mode.

Multiple

Create multiple chamfers with the same settings. Press ESC to exist the command.

Create 3D chamfer

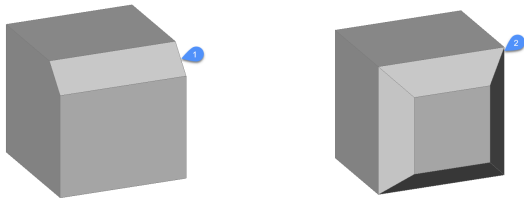
Create 3D chamfer by selecting the edge of a 3D solid or surface.

Enter surface selection option

Select between surfaces adjacent to the selected edge.

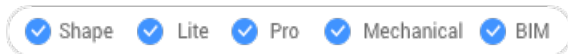
Select edge or Loop


Select edge (1) to be chamfered or loop around selecting all tangential edges belonging to the base surface (2).



8.11 CHANGE command

Changes the properties of entities, through the Command line. This command has largely been superseded by the PROPERTIES panel.



Icon: 

Alias: -CH

8.11.1 Method

Choose one or more entities in the drawing and choose a change point which changes the size of the entity, depending on what the entity is:

- Lines - moves the endpoint closest to the pick point.
- Arcs - changes the length closest to the pick point.
- Circles - changes the diameter.
- Text - moves the text.
- Blocks - moves the block.

Nota: This option has no effect on polylines.

8.11.2 Options

special Entities

Specifies options for changing the properties of rays and infinite lines (xlines):

Point change for Rays and Infinite Lines affects:

change Angles

Changes the angle.

definition Points

Changes the location of the points defining the rays and infinite lines.

No changes

Leaves entities unchanged.

Properties...

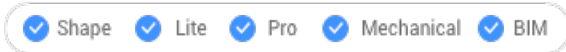
Color/Elevation/Layer/LineType/linetype Scale/Line Weight/ Thickness/TRansparency/Material/Annotative

For more explanation, see the Properties panel.



8.12 CHPROP command

Changes the properties of the selected entity.



8.12.1 Description

Changes the properties of the selected entities, with fewer options than the CHANGE command. You can change the properties for one or multiple entities.

Nota: This command is largely superseded by the properties panel.

8.12.2 Options within the command

Color

Changes the color of the entity.

COLORBOOK

Select colorbook to append.

LAYER

Changes the layer to which the entities are assigned.

Linetype

Changes the linetype. Linetype must be loaded into the drawing.

linetype Scale

Changes the linetype scale.

Line Weight

Changes the lineweight.

Thickness

Changes the thickness.

TRANSPARENCY

Changes the transparency.

Material

Applies a material.

Annotative

Sets the annotative property.

8.13 ALTESPACO comando

Move entidades do espaço do papel para o espaço do modelo e vice-versa.

Nota: Esse comando só pode ser usado em um Paper Space.

8.13.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando ALTESPACO:

- Mover entidades do Paper Space para o Model Space.



- Mover entidades do Model Space para o Paper Space.

8.13.2 Opções dentro do comando

Nota: As seguintes opções estão disponíveis apenas com múltiplas viewports ativas

Selecionar viewport de DESTINO

Selecione a viewport de destino como referência.

Nota: O fator de escala é o inverso da escala personalizada da viewport de destino selecionada. Por exemplo, se a escala personalizada = 1/2 (0.5), então o fator de escala = 2.

Selecionar viewport de ORIGEM

Selecione a viewport de origem como referência.

Nota: O fator de escala é igual à escala personalizada da viewport de origem selecionada.

8.14 CIRCLE command

Creates circle entities.



Icon: 

Alias: C

8.14.1 Description

Creates a circle from a combination of options including the center, radius, two points, three points or tangent to entities. You can also convert an arc to a circle.

8.14.2 Methods

There are 7 different methods to create circle entities:

 Center-Radius

 Center-Diameter

 2 Point

 3 Point

 Tangent-Tangent-Radius

 Turn Arc into circle

Multiple circles

8.14.3 Options within the CIRCLE command

Select center of circle

Specify a point (1)

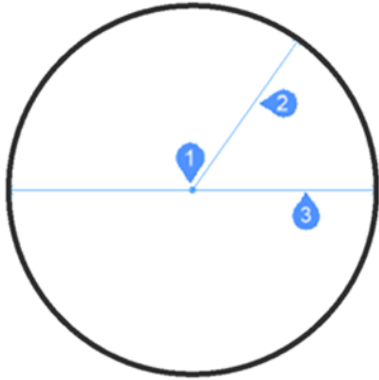


Set Radius

Specify a point (2)

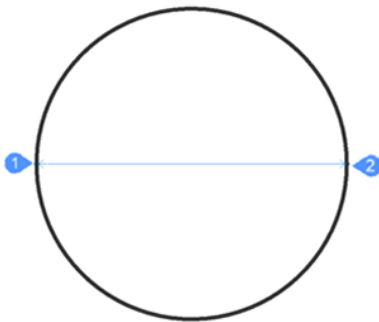
Set Diameter

Specify a point (3)



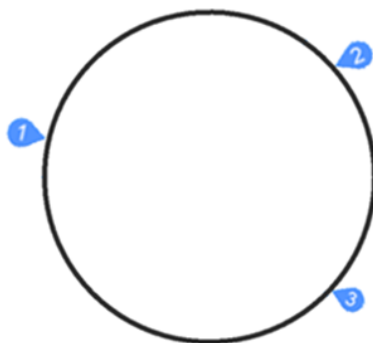
2P

Specify 2 diametrically opposite points (1 and 2) to define the circle.



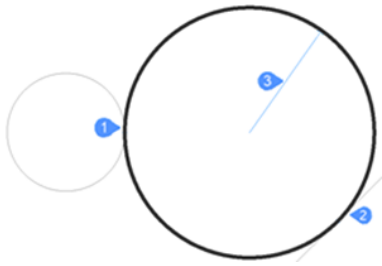
3P

Specify 3 points to define the circle. Tangent entity snap allows defining a circle by picking 3 tangent points to other entities. The TanTanTan method is also available by AI_CIRCTAN command.



Tangent-Tangent-Radius

Define the circle by two tangent points (to other entities – 1 and 2) and its radius. When you specify a radius that is not possible with the selected tangents, you are prompted to specify the second tangent and the radius again.



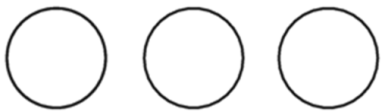
Turn Arc into circle

Converts an arc entity into a circle by extending it to 360 degrees.



Multiple circles

Create multiple circles with the same size using one of the listed methods above. Press Enter to end the command.

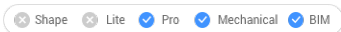


8.15 CIVIL3DIMPORTAR comando

Abre a caixa de diálogo Seleccionar Archivos Civil 3D.

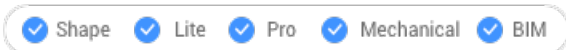
Abre a caixa de diálogo Seleccionar Archivos Civil 3D para seleccionar um arquivo dwg para importar dentro o desenho atual.

8.16 CIVILDWGEXPORT command



8.17 CLEANSCREENOFF command

Displays user interface elements that were hidden by the CLEANSCREENON command.



Nota: Do not use the numeric keypad. On AZERTY keyboards: do not press the Shift key when hitting the number key.



8.18 CLEANSCREENON command

Makes the drawing area larger by hiding elements of the user interface.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Nota: Do not use the numeric keypad. On AZERTY keyboards: do not press the Shift-key when hitting the number key.

8.18.1 Method

Elements in the user interface are hidden according to the values of the CLEANSCREENOPTIONS system variable.

8.19 CLEANUNUSEDVARIABLES command

Purges parametric variables not used by constraint expressions and not linked to dimensions.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.19.1 Description

Automatically deletes parametric variables not used by constraint expressions and not linked to dimensions when the command is run.

8.20 CLIPDISPLAY command

Toggles the Clip Display property of section planes and BIM section entities.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

Nota: The display of the section entity and be toggled also through the Properties panel.

8.21 FECHAR comando

Fecha o atual desenho.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Fecha o desenho atual depois que ele for salvo. Se as alterações tiverem sido feitas desde o último salvamento, uma caixa de diálogo BricsCAD oferece a oportunidade de salvar o desenho antes de fechá-lo.

8.22 COR comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar Cor.

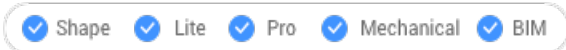
✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Abra a para especificar a cor atual.



8.23 -COLOR command

Sets the current working color, through the Command line.



Alias: -COL, -COLOUR

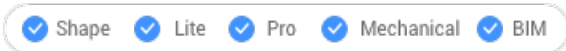
8.23.1 Methods

Enter the name, number, or RGB value of a color:

- Specify a color name: Red, Yellow, Green, Cyan, Blue, Magenta, White, ByLayer, or ByBlock.
- Specify a number from 0 to 256, which represents the Index Color.
- Specify a value for each of red, green, and blue, which represents the True Color. The range is from 0 to 255. For example, white is 255,255,255 and gray is 128,128,128.
- Specify a bookcolor name.

8.24 LINHACOMANDO comando

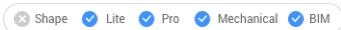
Abre o painel da Linha de Comando.



Abra o painel com a Linha de Comando, para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Linha de Comando aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Linha de Comando pode estar flutuante, encaixado ou empilhado.

8.25 OCULTARLINHACOMANDO comando

Fecha o painel Linha de Comando.



Fecha o painel Linha de Comando, para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Linha de Comando estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba ou ícone Linha de comando será removido da pilha.

8.26 COMANDOS comando

Lista os nomes dos Comandos.

8.26.1 Método

Executa o comando para listar os nomes dos comandos disponíveis no programa, de acordo com o seu nível de licença, primeiro o nome em inglês seguido pelo nome do comando no idioma localizado.

8.26.2 OPCOES

Interno

Lista os nomes de Comandos nativos para o BricsCAD.

Externo

Lista os nomes de Comandos de aplicações add-on.



AMbos

Lista tanto os nomes de comando internos e externos.

8.27 COMMUNICATORINFO comando

Verifica se o módulo Communicator está corretamente instalado, e fornece um relatório de diagnóstico.

Este comando está disponível somente em Windows.

Até a V21, as principais versões do BricsCAD e do Communicator devem corresponder (por ex.

Communicator V20.2.x funciona com o BricsCAD V20.2.x).

A partir da V21, a compatibilidade entre versões menores é suportada (por exemplo. Communicator V21.1.x vai funcionar com BricsCAD V21.2.x).

8.27.1 Método

Troca para a janela do Histórico de Avisos, e fornece um relatório.

Quando o Communicator não está instalado, então o comando informa:

Breve resultado da verificação: Instalação do Communicator: FALHOU

8.28 COMPONENTSPANELCLOSE command

This command is deprecated.

Use LIBRARYPANELCLOSE instead.

8.29 COMPONENTSPANELOPEN command

This command is deprecated.

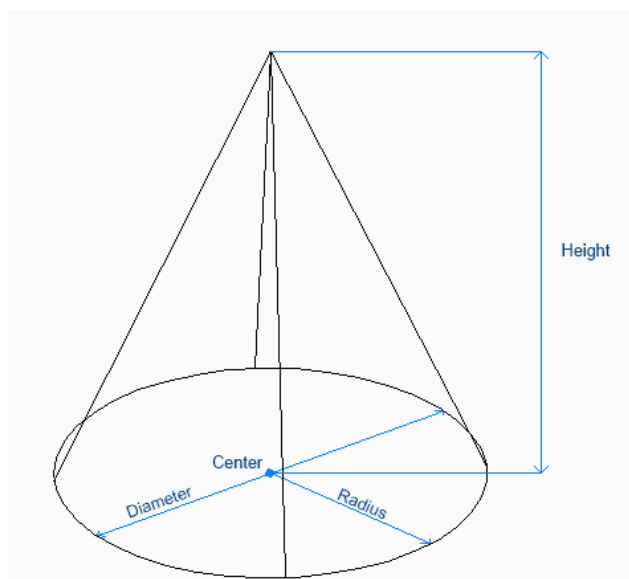
Use LIBRARYPANELOPEN instead.

8.30 CONE comando

Cria um sólido 3D na forma de um Cone.

Nota: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando CONE inicia o AI_CONE comando [na página 68](#).

Crie um sólido 3D na forma de um cone circular ou elíptico. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro, 3 pontos, 2 pontos, tangentes, pontos finais do eixo, e altura.



8.30.1 Métodos para criar um Cone

Este comando tem 5 métodos para começar a criar um Cone:

- Ponto central.
- 3 Pontos
- 2 Pontos
- Tangente tangente raio
- Elíptico

Ponto central.

Comece a criar um Cone circular especificando o centro da base e então:

Raio de base do cone

Especifique o raio da base do cone.

Opção adicional: [Diâmetro]

Especificar altura

Especifique a altura do cone.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]

3 Pontos

Comece a criar um cone circular especificando o primeiro de três pontos na circunferência de sua base, em seguida:

Segundo ponto

Especifique o segundo ponto na circunferência.

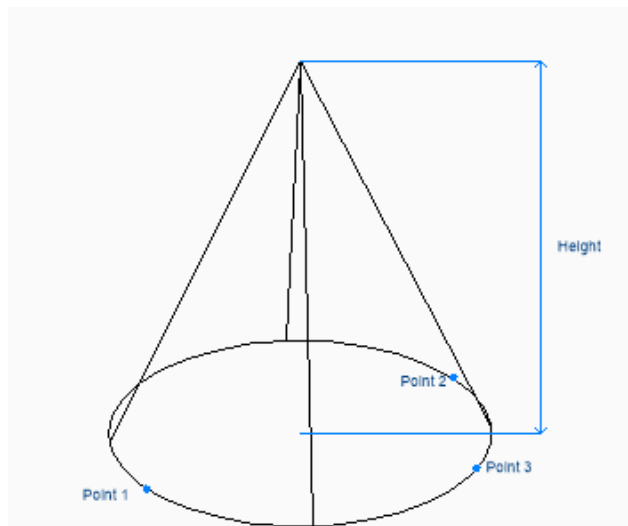
Terceiro ponto

Especifique o terceiro ponto na circunferência.

Especificar altura

Especifique a altura do cone.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]



2 Pontos

Comece a criar um cone circular especificando o primeiro de dois pontos na circunferência de sua base, então:

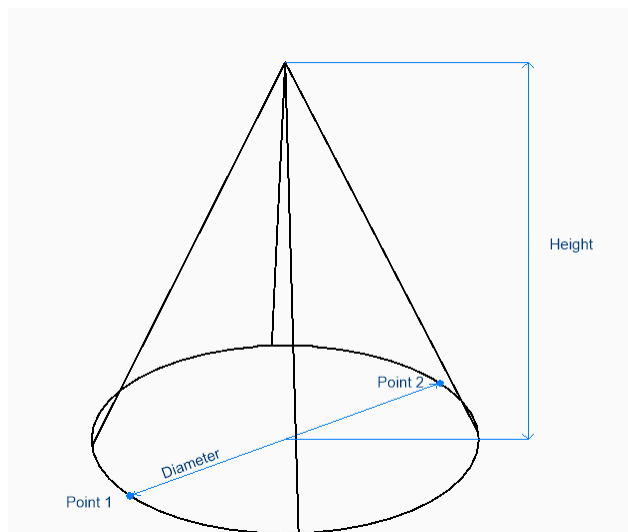
Segunda extremid. do diâmetro

Especifique o segundo ponto no diâmetro. Os dois pontos definem o diâmetro da base.

Especificar altura

Especifique a altura do cone.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]



Tangente Tangente Raio

Comece a criar um círculo selecionando um ponto tangente na primeira entidade, e depois:

Escolha ponto no objeto para segunda tangente

Selecione um ponto tangente na segunda entidade.

Raio do círculo

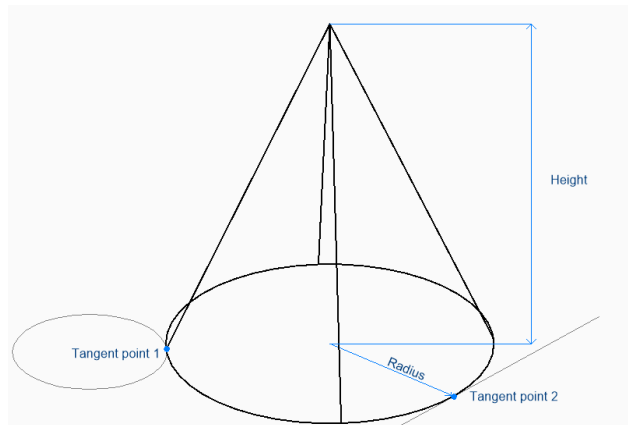
Especifique um raio válido para a base. Se você especificar um raio que não é possível com as tangentes selecionadas, você será solicitado a especificar as tangentes e o raio novamente.



Especificar altura

Especifique a altura do cone.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]



Elíptico

Comece a criar um Cone elíptico especificando a primeira extremidade do eixo da elipse, em seguida:

Opção alternativa: [Centro]

Segundo extremid. do eixo na elipse

Especifique a segunda extremidade do eixo da elipse.

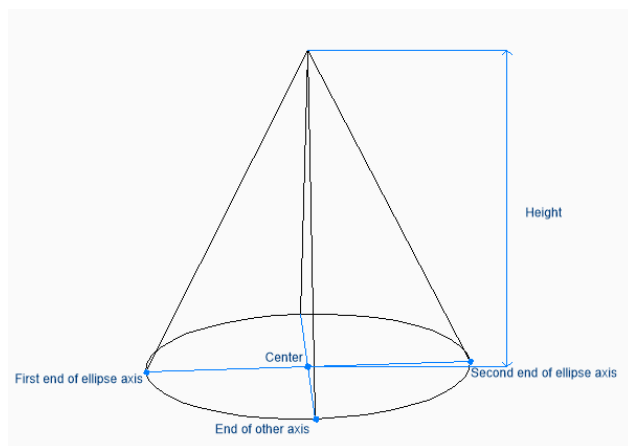
Outra extremid. do eixo da elipse

Especifique o raio do outro eixo de elipse.

Especificar altura

Especifique a altura do cone.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]



8.30.2 Opções dentro do comando CONE

Depois de começar a criar um Cone, as seguintes opções podem estar disponíveis:

2Pontos

Especifique a altura do Cone como a distância entre dois pontos.

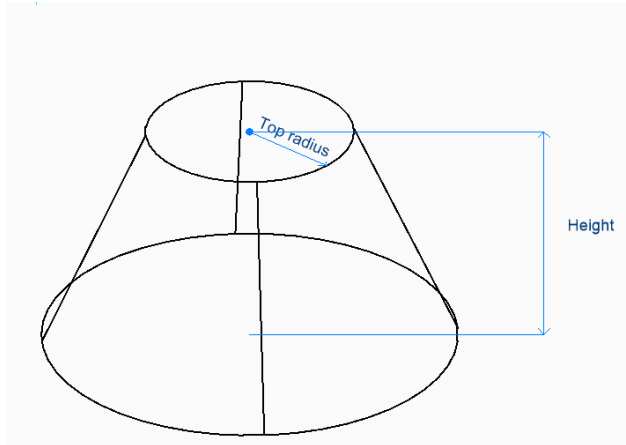


Pto. final do eixo

Especifique o ponto final do eixo para definir a altura e orientação do Cone no espaço 3D. O centro da base é usado como a outra extremidade do eixo.

Raio superior

Especifique um raio para a parte superior do Cone. Qualquer raio maior que zero (0) cria um cone com uma parte superior plana.



Diâmetro

Especifique o diâmetro da base do cone.

8.31 BARRARESTRIC comando

Mostra e oculta barras de restrição.

8.31.1 Método

Mostra e oculta barras de restrição, ao lado de entidades restringidas com restrições geométricas.

Nota: Barras de Restrição estão inicialmente ocultas quando um desenho é aberto.

8.31.2 OPCOES

Mostrar

Exibe a barra de restrição ao lado das entidades que você selecionou.

Ocultar

Oculta a barra de restrição ao lado das entidades que você selecionou.

Redefinir

Realoca as barras de restrição para suas posições padrão, que estão próximas do ponto médio da entidade.

8.32 FECHARNAVEGADORCONTEUDO comando

Fecha o painel Navegador de Conteúdo.





Fecha o painel Navegador de Conteúdo, para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Navegador de Conteúdo estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone do Navegador de Conteúdo será removido da pilha.

8.33 ABRIRNAVEGADORCONTEUDO comando

Abre o painel Navegador de Conteúdo.



Abra o painel Navegador de Conteúdo para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Navegador de Conteúdo aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Navegador de Conteúdo pode estar flutuante, encaixado ou empilhado.

8.34 CONVERTCTB comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de tabela de estilo de plotagem dependente-de-cor.

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de tabela de estilo de plotagem dependente-de-cor para selecionar um arquivo *.ctb a ser convertido em um arquivo *.stb.

8.35 CONVERTOLDLIGHTS comando

Converte antigas definições de luz para a do formato atual.

8.35.1 Método

O desenho é pesquisado por antigas definições de luz, que são então convertidas automaticamente para o formato atual. Pode ser necessário verificar suas propriedades (caso algumas tenham mudado) editando as luzes convertidas com o comando LISTALUZ.

8.36 CONVERTOLDMATERIALS command

Converts old definitions of material to that of the current format.



8.36.1 Description

The drawing is searched for old material definitions, which are then converted to the current format automatically. It might be necessary to edit the converted materials to check their settings with the Materials command.

8.37 CONVERTPOLY comando

Converte polilinhas 2D e 3D entre as modernas polilinhas leves, e as clássicas polilinhas (peso-pesado).

8.37.1 Método

O principal benefício de usar esse comando é reduzir o tamanho do arquivo de desenho usando definições de polilinhas leves.



Este comando não converte os seguintes tipos de polilinhas:

- Curva-ajustada
- Polilinhas em spline
- Polilinhas com dados de objeto estendidos armazenados em seus vértices.

Nota: BricsCAD ignora entidades não elegíveis.

Você pode não precisar usar este comando nas seguintes situações:

- Comandos de edição se aplicam a polilinhas clássicas e leves.
- A variável de sistema PLINETYPE especifica se as polilinhas clássicas são automaticamente convertidas em polilinhas leves, quando um desenho antigo é aberto. Você pode usar essa variável de sistema para determinar qual estilo de polilinha é criado em novos desenhos.

Nota: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('convertpoly').

8.37.2 OPCOES

Pesada

Converte polilinhas clássicas (2D) para polilinhas leves.

Leve

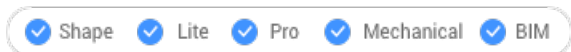
Converte polilinhas 2D leves em polilinhas clássicas e pesadas. Isso pode ser necessário para tornar os desenhos compatíveis com determinados softwares.

Poli3D

Converte polilinhas 3D (a abreviação desta opção é 3P)

8.38 CONVERTPSTYLES command

Converts the current drawing from Color Dependent (CTB) to Named (STB) plot style mode and vice versa.



Nota: A drawing can use either CTB or STB plot styles, but not both.

8.38.1 Description

Converts the drawing's plot style tables before converting the drawing, using the CONVERTCTB command.

8.39 CONVERTERPARAMALHA comando

Converte entidades em entidades de Malha.

Converter entidades 2D e 3D válidas em entidades Malha. As entidades válidas incluem:

- Sólido 3D
- Superfície
- Polígono Malha
- Região
- Polilinha Fechada



8.39.1 Método para converter em Malha

Há um método para converter entidades para entidades de Malha:

- Selecionar entidades

Selecionar Entidades

Comece a converter uma entidade em uma entidade Malha selecionando uma entidade válida e depois:

Selecionar entidades

Selecione outra entidade válida ou pressione Enter para concluir o comando.

8.40 CONVERTERPARASOLIDO comando

Converte entidades em entidades sólidas.

Converte entidades válidas 2D e 3D em entidades Sólido 3D. As entidades válidas incluem:

- Malha 3D Estanque
- Superfície 3D Estanque
- Malha de Polígono 3D
- Malha de Polyface 3D
- Círculo com espessura
- Polilinha Fechada de espessura diferente de zero e largura uniforme

8.40.1 Método para converter para sólido

Há um método para converter entidades para entidades Sólidos 3D:

- Selecionar entidades

Selecionar Entidades

Comece a converter uma entidade em uma entidade Sólido 3D selecionando uma entidade válida, e depois:

Selecionar entidades

Selecione outra entidade válida ou pressione Enter para concluir o comando.

8.41 CONVERTERPARASUPERFICIE comando

Converte entidades em entidades de Superfície.

Converte entidades válidas 2D e 3D em entidades de Superfície. As entidades válidas incluem:

- Sólido 2D
- Sólido 3D
- Região
- Polilinha Aberta com espessura diferente de zero e largura zero
- Linha com espessura diferente de zero
- Arco com espessura diferente de zero
- Círculo com espessura diferente de zero
- Malha



- Face planar 2D

8.41.1 Método para converter em superfície

Existe um método para converter entidades em Superfície entidades:

- Selecionar entidades

Selecionar Entidades

Comece a converter uma entidade em uma entidade Superfície selecionando uma entidade válida e depois:

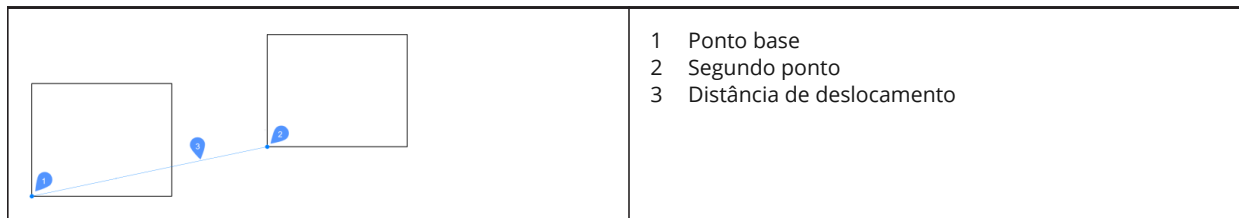
Selecionar entidades

Selecione outra entidade válida ou pressione Enter para concluir o comando.

8.42 COPIAR comando

Faz cópias de entidades.

Alias:co, cp



8.42.1 Método

Este comando permite que você faça uma ou múltiplas cópias de entidades inserindo um ponto base e um vetor para o deslocamento.

8.42.2 Opções dentro do comando

Deslocamento

Especifique o vetor para o deslocamento (a distância na qual vai posicionar a cópia).“Vetor” significa que você especifica a distância e o ângulo ao mesmo tempo.

Nota: Quando o Modo de Entrada Dinâmica estiver ativo, você poderá digitar uma distância e um ângulo nos campos de entrada dinâmicos.

Modo

Alterna entre modos de cópia simples e múltipla.

Matriz

Especifica o número de cópias a ser criadas, e a distância entre cada cópia, ou a distância entre a primeira e a última cópia.

Multiplos

Somente em modo de cópia simples: Muda para o modo de múltiplas cópias.

Desfazer

Somente em modo de cópia múltipla: Desfaz a última operação de cópia.



Repetir

Repete a cópia usando o mesmo deslocamento.

Sair

Somente em modo de cópia múltipla: O comando é encerrado.

8.43 COPYBASE command

Copies entities to the Clipboard.



Icon:

8.43.1 Description

Copies entities to the Clipboard with a base point for pasting into the same drawing or another drawing.

Nota: When you paste entities copied with the COPYBASE command, it uses a user-defined base point.

8.44 COPYCLIP command

Copies entities to the Clipboard.



Icon:

Nota: The PictureExportScale system variable sets the resolution of the image when the exported geometry is pasted in bitmap format, such as in a Word document.

8.44.1 Description

Copies selected entities to the Clipboard for pasting into drawings and other documents.

8.45 COPIARDADOS comando

Copia dados de entidade estendidos, de uma entidade para outras.

8.45.1 Método

Insira o nome do aplicativo ao qual os dados da entidade pertencem, selecione a entidade da qual copiar os Dados da Entidade e uma ou mais entidades para as quais copiar os Dados da Entidade (que receberão os dados estendidos).

Dados de entidade estendidos podem ser criados com o comando EDITEDATA.

8.45.2 OPCOES

? para listar nomes de aplicações

Lista os nomes das aplicações carregadas no desenho atual.



8.46 COPIARGUIADA comando

Copia entidades usando curvas como guia.

Alinha automaticamente as entidades copiadas com a geometria relevante, usando curvas-guia temporárias.

8.46.1 Método

O comando pode ser executado de duas maneiras:

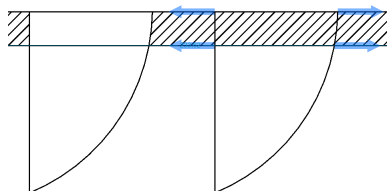
- Modo pré-seleção: selecione as entidades primeiro e, em seguida, inicie o comando.

Nota: As entidades a ser copiadas são exibidas em verde.

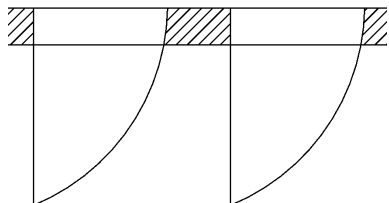
- Modo pós-seleção: inicie o comando, então selecione as entidades usando uma janela de seleção.

Nota: Todas as entidades que se enquadram completamente na janela de seleção são incluídas no conjunto de seleção de cópia, e exibidas em amarelo. As entidades que cruzam a janela de seleção são usadas como curvas-guia e são exibidas em azul.

Setas azuis indicam os pontos de ancoragem e a direção das curvas-guia. As entidades copiadas somente vão se alinhar com a geometria que corresponde ao número de curvas-guia e distâncias entre essas.



Clique para colocar a cópia ou digite uma distância nos campos de entrada dinâmica.



8.46.2 Opções dentro do comando

Poligonal

Cria uma janela de seleção poligonal.

Retangular

Cria uma janela de seleção retangular.

Regiao

Cola a área cortada dentro da janela de seleção.

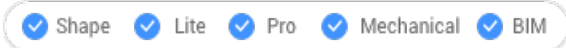
Entidades

Cola as entidades dentro da janela de seleção.



8.47 COPYHIST command

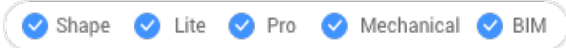
Copies all text from the Command line history to the Clipboard.



Nota: The ScrIHist system variable determines how many lines of command history the Prompt History window retains.

8.48 COPYTOLAYER command

Copies entities to another layer.



8.48.1 Description

Creates duplicates of selected entities on a layer specified by the user. You can specify a different location for the duplicated entities.

8.48.2 Method

There are two methods to copy to layer:

- Select entity on target layer.
- Select target layer in the Copy to Layer dialog box.

8.48.3 Options within the command

Name

Displays the Copy To Layer dialog box that allows selecting a target layer.

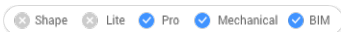
Displacement

Specify the displacement vector (the distance at which to position the copy). 'Vector' means that you specify the distance and angle at the same time.

Nota: When Dynamic Input Mode is active, you can type a distance and angle in the dynamic input fields.

8.49 CORRIDOR command

Creates a corridor from a corridor template.



Icon: 

8.49.1 Description

Creates a corridor using a corridor template along an 3D alignment line.

8.49.2 Options

Select 3D alignment to be used as a template. (1)

Select corridor template.

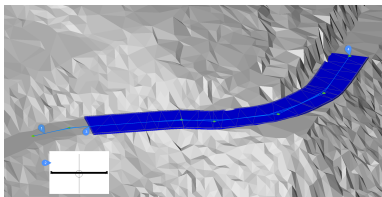


Region start station. (2)

The starting point along the 3D alignment line.

Region end station. (3)

The ending point along the 3D alignment line.



8.50 CORREDOREDITAR comando

Adiciona ou remove regiões para um corredor selecionado.

8.50.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando CORREDOREDITAR:

- Adicionar regiões para um corredor selecionado.
- Remover regiões para um corredor selecionado.

8.50.2 Opções dentro do comando

Adicionar Região

Permite selecionar um template (elemento de modelo) para um corredor selecionado.

Entre a estação inicial da região

O ponto de partida ao longo da linha de alinhamento 3D.

Entre a estação final da região

O ponto final ao longo da linha de alinhamento 3D.

Nota: Os intervalos disponíveis são exibidos na janela de Comando.

Remover Região

Selecione a região a ser removida.

entre o Índice

Selecione o Índice a ser removido.

Nota: O Índice é calculado da estação inicial da região até a estação final da região.

8.51 CORREDOREXTRAIR comando

Extrai um sólido 3D, malha 3D, polilinha 3D ou limite externo de um corredor.

8.51.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando CORREDOREXTRAIR:

- Extrai todos os sólidos 3D, malhas 3D, polilinhas 3D ou limites externos.
- Extrai sólidos 3D individuais, malhas 3D, polilinhas 3D ou limites externos.



8.51.2 Opções dentro do comando

Malha

Extrai uma malha 3D.

Todas as Formas

Extrai malha 3D ou sólido 3D de todas as formas.

Sólido

Extrai um sólido 3D.

Polilinhas

Extrai uma polilinha 3D.

Todas as Linhas de String

Extrai uma polilinha 3D de todas as linhas encadeadas.

Limites exteriores

Extrai o limite externo como uma polilinha 3D.

Criar link dinâmico

Especifique se o limite ou a linha de sequência de caracteres criados devem ser vinculados ao corredor original.

8.52 CORREDORTEMPLATE comando

Cria um modelo de corredor.

8.52.1 Método

Escolha um ponto para criar um template de corredor.

Adicione elementos de template de corredor ao template de corredor existente.

8.52.2 Opções dentro do comando

Adicionar elemento de template

Selecione o elemento de template do corredor que você deseja acrescentar.

8.53 CORREDORTEMPLATEELEMENTO comando

Cria um elemento de template de corredor.

8.53.1 Método

Selecione polilinhas fechadas para criar um elemento de template (modelo) de corredor.

8.54 CPAGESETUP comando

Abre a caixa de diálogo Configuração da página.

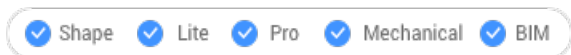


Abra a para exibir e modificar a configuração de página para o layout atual ou para o Model Space.



8.55 CRIARBIBLIOTECABLOCO comando

Abre a caixa de diálogo Adicionar bloco à biblioteca.



Abre a caixa de diálogo Adicionar bloco à biblioteca para criar uma definição de bloco e adicioná-la à biblioteca.

8.56 -CRIARBIBLIOTECABLOCO comando

Cria e categoriza componentes.

Alias: -BMCREATECOMPONENT

8.56.1 Método

Adiciona entidades ao painel Biblioteca na forma de componentes que são categorizados e exibidos como miniaturas. Esse comando é destinado a macros.

O componente será adicionado a uma categoria existente ou a uma nova categoria. Se uma categoria específica for aberta no painel Biblioteca, o comando vai exibir a opção de salvar nessa categoria ou em uma nova categoria.

As categorias são listadas em ordem alfabética:

- 1 - Edifício
- 2 - Portas
- 3 - Elementos de mobiliário
- 4 - Furos
- 5 - Paisagem
- 6 - Pontos de conexão de fluxo de tubulação elétrica de Mecânica
- 7 - Pessoas
- 8 - Chapa metálica
- 9 - Peças padrão
- 10 - Transporte
- 11 - Janelas
- 0 - Adicionar uma nova categoria
- <rootCat (current category)> - adicionar componente à categoria atual

Uma miniatura é criada a partir da vista desejada:

- SFE - Vista isométrica Superior Frontal Esquerda
- SFD - Vista isométrica Superior Frontal Direita
- STE - Vista isométrica Superior Traseira Esquerda
- STD - Vista isométrica Superior Traseira Direita
- T - Vista Superior



8.57 CRIARMINIATURA comando

Cria uma imagem em miniatura do desenho atual.

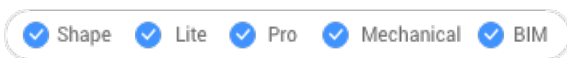
Cria vistas em miniatura personalizadas para mostrar o conteúdo dos arquivos de desenho por gerenciadores de arquivos e outros programas não-CAD. As miniaturas são pequenas imagens raster de visualização, e geralmente são criadas automaticamente da vista atual assim que o desenho é salvo.

8.57.1 Método

Aceite o quadro da miniatura, fazendo Zoom ou Pan no desenho para a posição em que você prefere salvar a imagem em miniatura. Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como para salvar a imagem em miniatura.

8.58 CARREGARIUP comando

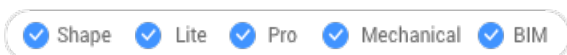
Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.



Abra a caixa de diálogo Grupos Personalizados para carregar e descarregar grupos de personalização da Interface do Usuários.

8.59 DESCARREGARIUP comando

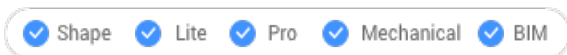
Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.



Abra a para carregar e descarregar grupos de personalização.

8.60 PERSONALIZAR comando

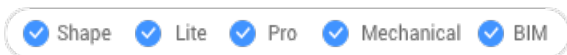
Para abrir a caixa de diálogo Personalizar



Abre a caixa de diálogo Personalizar, para personalizar a interface do usuário.

8.61 CUTCLIP command

Copies entities to the Clipboard, and then erases them from the drawing.



Icon:

Nota: The PICTUREEXPORTSCALE system variable sets the resolution of the image when the exported geometry is pasted in bitmap format, such as in a Word document.



8.61.1 Description

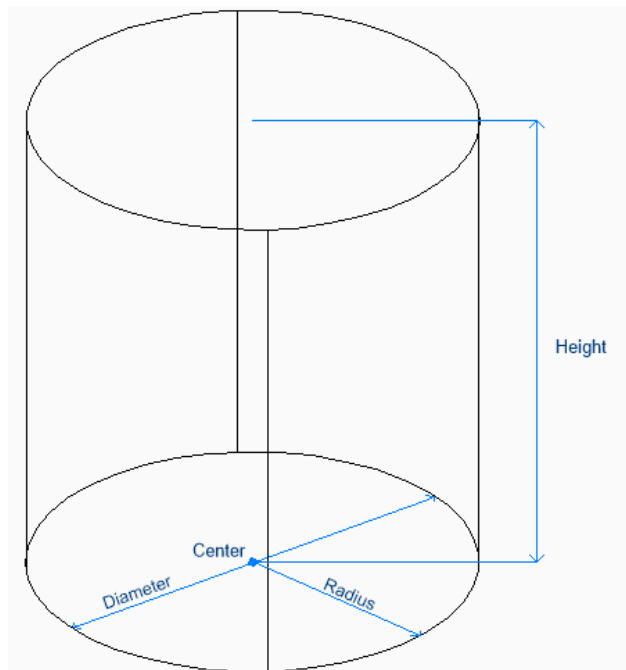
Copies selected entities to the Clipboard for pasting into drawings and other documents. It automatically erases the selected entities from the drawing.

8.62 CILINDRO comando

Cria um sólido 3D na forma de um Cilindro.

Nota: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando CILINDRO inicia o AI_CYLINDER comando [na página 71](#).

Crie um sólido 3D na forma de um Cilindro circular ou elíptico. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro, 3 pontos, 2 pontos, tangentes, extremidades do eixo, e altura.



8.62.1 Métodos para criar um Cilindro

Este comando tem 5 métodos para começar a criar um Cilindro:

- Ponto central.
- 3 Pontos
- 2 Pontos
- Tangente tangente raio
- Elíptico

Selecione o ponto central

Comece a criar um Cilindro circular especificando o centro da base, então:

Raio da base do Cilindro

Especifique o raio do Cilindro.



Opção adicional: [Diâmetro]

Especificar altura

Especifique a altura do Cilindro.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]

3 Pontos

Comece a criar um Cilindro circular especificando o primeiro de três pontos na circunferência de sua base, então:

Segundo ponto

Especifique o segundo ponto na circunferência.

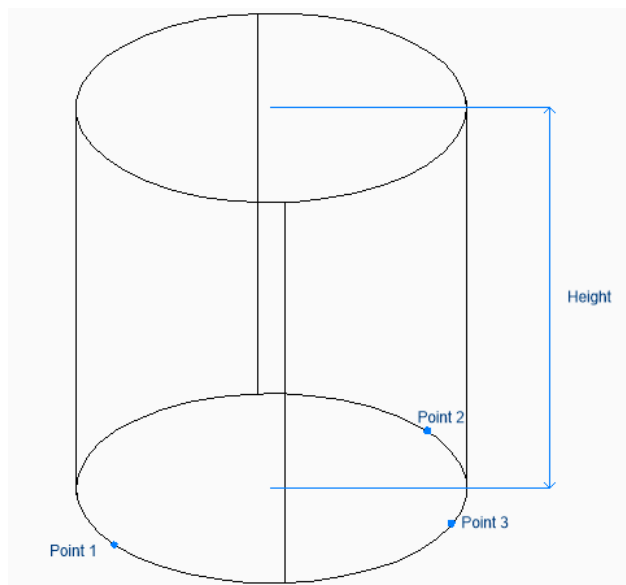
Terceiro ponto

Especifique o terceiro ponto na circunferência.

Especificar altura

Especifique a altura do Cilindro.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]



2 Pontos

Comece a criar um Cilindro circular especificando o primeiro de dois pontos na circunferência de sua base, então:

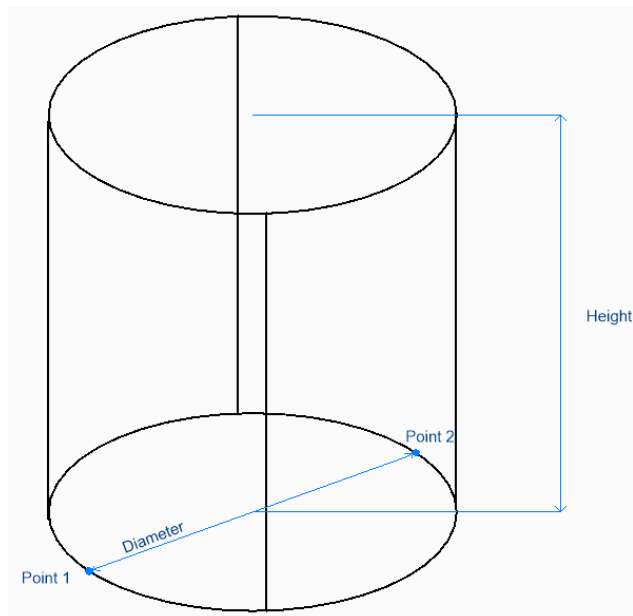
Segunda extremidade do diâmetro

Especifique o segundo ponto no diâmetro. Os dois pontos definem o diâmetro da base.

Especificar altura

Especifique a altura do Cilindro.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]



Tangente Tangente Raio

Comece a criar um cilindro selecionando um ponto tangente na primeira entidade e depois:

Escolha ponto no objeto para segunda tangente

Selecione um ponto tangente na segunda entidade.

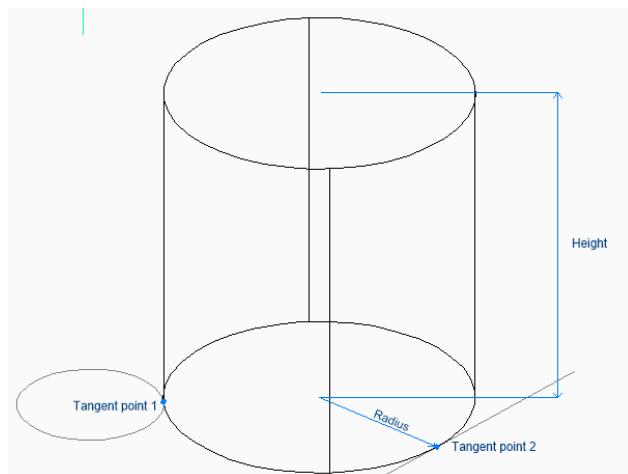
Raio do círculo

Especifique um raio válido para a base. Se você especificar um raio que não é possível com as tangentes selecionadas, você será solicitado a especificar as tangentes e o raio novamente.

Especificar altura

Especifique a altura do Cilindro.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]



Elíptico

Comece a criar um Cilindro elíptico especificando a primeira extremidade do eixo da elipse, em seguida:

Opção alternativa: [Centro]



Segunda extremidade da elipse

Especifique a segunda extremidade do eixo da elipse.

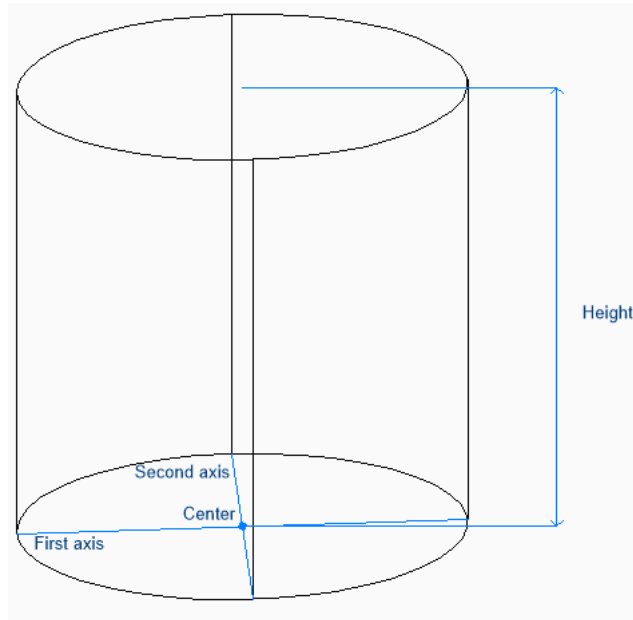
Outro fim da elipse

Especifique o raio do outro eixo de elipse.

Especificar altura

Especifique a altura do Cilindro.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]



8.62.2 Opções dentro do comando CILINDRO

Depois de começar a criar um Cilindro, as seguintes opções pode estar disponível:

2Pontos

Especifique a altura do Cilindro como a distância entre dois pontos.

Pto. final do eixo

Especifique o ponto final do eixo para definir a altura e a orientação do Cilindro no espaço 3D. O centro da base é usado como a outra extremidade do eixo.

Diâmetro

Especifique o diâmetro da base do Cilindro.



9. D

9.1 EXTRACAODADOS comando

Abre a caixa de diálogo da Página do Assistente.



Abre a caixa de diálogo da Página do Assistente para exportar propriedades da entidade, atributos de bloco e informações do desenho para uma tabela ou arquivo de dados externo.

9.2 -EXTRACAODADOS comando

Insere uma tabela com extração de dados.

9.2.1 Método

Selecione o arquivo de extração de dados (*.dxd) na caixa de diálogo Arquivo Aberto Padrão e o ponto de inserção da tabela.

9.3 VINCULARDADOS comando

Abre a caixa de diálogo do gerenciador de VincularDados.



Abre a caixa de diálogo VINCULARDADOS para criar e gerenciar VincularDados no desenho atual.

9.4 ATUALIZARVINCULARDADOS comando

Sincroniza os dados vinculados, que estejam em tabelas no desenho atual, com dados num arquivo de origem a essas vinculado.

9.4.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando ATUALIZARVINCULARDADOS:

- Atualizar o link de dados existente em uma tabela no desenho.
- Atualizar os dados vinculados em um arquivo externo.

9.4.2 Opções dentro do comando

Atualizar vínculo de dados

Atualiza os dados vinculados numa tabela no desenho, com dados que foram alterados no arquivo de origem externo.

Escrever vínculo de dados

Atualiza os dados vinculados em um arquivo externo, com dados que foram alterados em uma tabela no desenho.

Selecionar objetos

Solicita a você para selecionar entidades de tabela



Atualizar tudo

Sincroniza todos os dados vinculados, em todas as tabelas no desenho.

9.5 DATASMITHEXPORT comando

Abre a caixa de diálogo Exportar desenho para.

Abra a caixa de diálogo Exportar desenho para, para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.udatasmith.

9.6 LISTARBD comando

Lista informações sobre todas as entidades no desenho (abreviação para "lista do banco de dados").

9.6.1 Método

O comando exibe informações sobre cada entidade do desenho.

As informações podem se referir ao 'handle', espaço atual, camada, cor, etc.

Nota: Pressione F2 para ver os dados listados na janela Histórico de Prompt. Para desenhos com muitas entidades, a lista pode demorar muito para ser concluída. Pressione Esc para interromper o comando.

9.7 comando RDALINHADA

Restringe (parametriza) a distância entre duas entidades.

Restringe a menor distância entre um ponto e uma entidade. Restringe o comprimento de uma linha, um segmento de polilinha, ou um arco. Restringe a distância entre duas linhas, tornando-as paralelas. Somente a distância fica restrita (bloqueada); as entidades ainda podem ser movidas (em conjunto), rotacionadas, e assim por diante. As restrições alinhadas se parecem com dimensões alinhadas.

9.7.1 Método

Existem três métodos para começar a criar uma restrição alinhada:

- Entidade
- Ponto & linha
- 2Linhas

9.7.2 Opções dentro do comando

Entidade

Restringe o comprimento de uma linha, um segmento de polilinha, ou a corda de um arco.

Nota: A entidade ainda pode ser modificada (movida, rotacionada), mesmo que o comprimento fique restrito.

Ponto & linha

Restringe a distância perpendicular entre um ponto e uma linha, ou segmento de polilinha.

Nota: Um ponto de restrição válido geralmente é o mesmo local geométrico como os snaps de entidade, como extremidades e pontos médios de linhas, centros de círculos e arcos, e assim por diante.

Nota: A distância restrita pode ser editada diretamente ou através do painel Propriedades.



2Linhas

Restringe a distância entre dois segmentos lineares retos. Se as entidades não forem paralelas, a entidade escolhida em segundo lugar será rotacionada em torno de seu ponto médio, para ficar paralela à primeira entidade.

Nota: A distância restrita pode ser editada diretamente ou através do painel Propriedades.

9.8 RDANGULAR comando

Restringe ângulos.

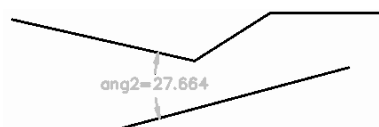
Restringe o ângulo entre duas linhas ou segmentos retos de polilinha; também restringe os ângulos de arcos, arcos de polilinha e quaisquer três pontos para restrição.

9.8.1 Métodos

Existem três métodos para começar a restringir ângulos:

Entre dois segmentos retos

Restringe o ângulo entre dois segmentos.



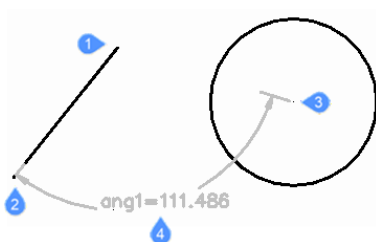
De arcos ou arcos de polilinha

Restringe o ângulo de um arco entre suas extremidades.



Entre três pontos de restrição válidos

Os pontos de restrição válidos estão nos mesmos locais geométricos que os snaps de entidade, como extremidades e pontos médios de linhas, centros e quadrantes de círculos e arcos, e assim por diante.



- 1 Vértice do ângulo
- 2 Ponto de restrição do primeiro ângulo
- 3 Ponto de restrição de segundo ângulo
- 4 Localização da dimensão

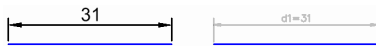
9.9 RDCONVERSAO comando

Transforma dimensões associativas em restrições.



9.9.1 Método

O BricsCAD converte dimensões para as restrições dimensionais apropriadas, como dimensões lineares em restrições lineares, ou dimensões de diâmetro em restrições de diâmetro. Restrições dimensionais estão na cor cinza.



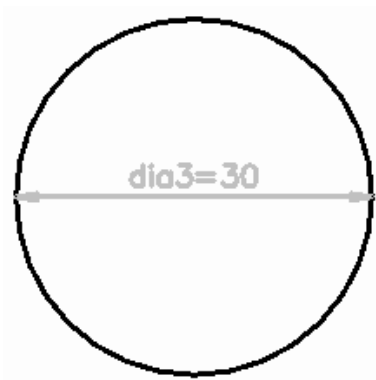
9.10 RDDIAMETRO comando

Restringe diâmetros.

9.10.1 Método

Restringe os diâmetros de círculos, arcos, e segmentos de arco de polilinhas.

Embora o diâmetro da entidade seja fixo (restrito), a entidade pode ser movida, rotacionada, e assim por diante.



9.11 RDEXIBIR comando

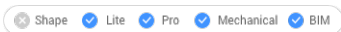
Altera a visibilidade da restrição dimensional.

9.11.1 Método

Altera a exibição das restrições dimensionais (anexadas a entidades selecionadas) entre visível e oculta. Todas as restrições dimensionais são inicialmente ocultas quando um desenho que as contém é aberto. Muitas restrições em um desenho podem desordená-la e, portanto, é útil manter essas ocultas.

9.12 DCHORIZONTAL command

Constrains entities horizontally.



Icon:

9.12.1 Description

Horizontally constrains the distance between two points, or the length of a single entity.

Nota: "Horizontal" means the constraint lies in the X direction of the current coordinate system.



9.12.2 Method

There are two methods to begin constraining horizontally:

- By distance: constrain the distance between two entities horizontally.
- **Nota:** Valid constraint points are located at same geometric locations as entity snaps, such as the ends and middles of lines, centers and quad points of circles and arcs, and so on.

- By entity: constrain an entity horizontally.

Nota: Constrains the following entities horizontally: Line, Arc, Polyline segment, Polyline arc segment.

9.12.3 Options within the command

Entity

Constrains the horizontal distance between the endpoints of an entity.

9.13 DCLINEAR command

Constrains linearly.



Icon:

9.13.1 Description

Constrains the distance between two points, or the length of a single entity, to the horizontal or vertical, depending how the cursor is moved, as in the DIMLINEAR command.

Nota: “Horizontal” means the constraint lies in the X direction of the current coordinate system, and “vertical” in the Y direction.

9.13.2 Method

There are two methods to begin constraining linearly:

- By distance: constrain the distance between two entities vertically or horizontally.
Nota: Valid constraint points are found at the same geometric locations as entity snaps, such as the ends and middles of lines, centers and quad points of circles and arcs, and so on.

- By entity: constrain the length of an entity between its endpoints, vertically or horizontally.

Nota: Constrains one of the following entity types horizontally or vertically: Line, Arc, Polyline segment, Polyline arc segment.

The program applies a vertical or horizontal constraint, depending on how the cursor is moved during the command.

9.13.3 Options within the command

Entity

Constrains the horizontal or vertical distance between the endpoints of an entity.

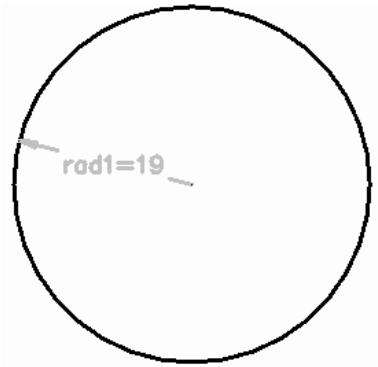


9.14 RDRADIAL comando

Restringe Raios.

9.14.1 Método

Restringe o raio em círculos, arcos, ou segmentos de arco de polilinha. Embora o raio da entidade esteja fixo (restrito), a entidade pode ser movida, rotacionada, e assim por diante.



9.15 RDVERTICAL comando

Restringe verticalmente entidades.

Restringe verticalmente a distância entre dois pontos, ou o comprimento de uma entidade.

Nota: "Vertical" significa que a restrição reside na direção Y do sistema de coordenadas atual.

9.15.1 Método

Existem dois métodos para começar uma restrição vertical:

- Por distância: restringir verticalmente a distância entre duas entidades.

Nota: Pontos de restrição válidos são encontrados nos mesmos locais geométricos que os snaps de entidade, como extremidades e médios de linhas, centros e pontos quádruplo de círculos e arcos, e assim por diante.

- Por entidade: restringir verticalmente uma entidade.

Nota: Restringe verticalmente qualquer uma das seguintes entidades: Linha, Arco, Segmento de polilinha, Segmento de arco de polilinha.

Para restringir verticalmente a distância entre duas entidades, selecione um ponto de restrição válido em cada entidade, e insira a distância da restrição. O valor controla a distância entre as duas entidades.

9.15.2 Opções dentro do comando

Entidade

Restringe a distância vertical entre extremidades de uma entidade.

9.16 DDATE comando

Edita os valores dos atributos através de uma caixa de diálogo. Esse comando foi sucedido pelo comando GERATRIB.



9.16.1 Método

Abre a caixa de diálogo Editar Atributos, onde você pode alterar o valor do texto do atributo.

9.17 EDITARD comando

Edita texto de linha única, texto de várias linhas (TextoM), texto de dimensão, definição de atributo e texto de chamada.

Alias: **ED**

9.17.1 Método

Permite editar textos de linha única, texto de várias linhas (TextoM), texto de dimensão, definição de atributo e texto de chamada.

Se a entidade selecionada for representada por texto de várias linhas, texto de dimensão ou texto de chamada, a janela Formatação de Texto será aberta.

Se a entidade selecionada for representada por uma definição de atributo, a caixa de diálogo Editar Definição de Atributo será aberta.

Se a entidade selecionada for representada por um texto de linha única, o editor no-local será exibido (este editor não tem Interface de Usuário).

Nota: Altere o valor da variável de sistema TEXTED para alterar o método de edição de um texto de linha única.

9.18 DDEMODES comando

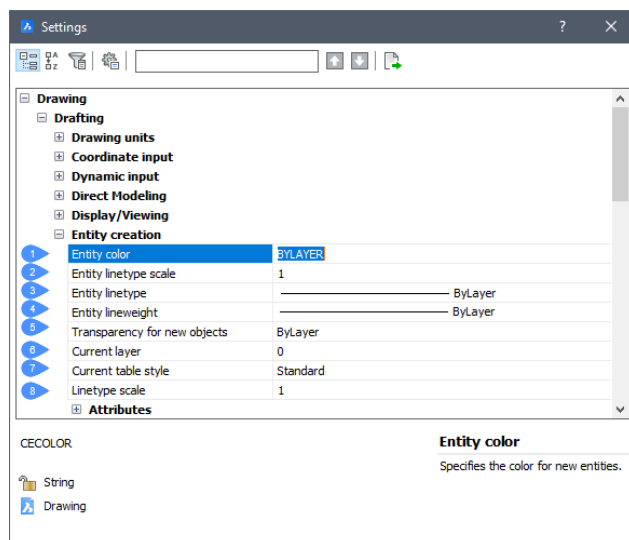
Define valores padrão para criar entidades.

Esse comando exibe a seção Criação de Entidade da caixa de diálogo Configurações.

Nota: Esse comando é substituído pelo comando Configurações.

9.18.1 Método

Exibe a caixa de diálogo Configurações, na seção Criação de Entidades:



- 1 Cor da entidade
- 2 Fator de escala para a linha da entidade
- 3 Entidade Tipo-linha
- 4 Espessura linha da entidade
- 5 Transparência para novos objetos
- 6 Camada atual
- 7 Estilo de tabela atual
- 8 Escala do tipo de linha

9.18.2 OPCOES

Cor da Entidade

Especifica a cor do padrão de novas entidades; o padrão é PorCamada, o que significa que as cores da entidade são regidas por propriedades da camada.

Fator de escala para a Linha da Entidade

Especifica o fator de escala padrão para tipos de linha; o valor inicial é 1.0000.

Entidade TipoLinha

Especifica o tipo de linha padrão para novas entidades; o valor inicial é PorCamada, o que significa que a entidade tipos de linha são regidos por propriedades da camada.

Espessura Linha da Entidade

Especifica o tipo de linha padrão para novas entidades; o valor inicial é PorCamada, o que significa que as espessuras de linha são regidos por propriedades da camada.

Camada Atual

Especifica a camada padrão para novas entidades; o padrão é camada 0.

Estilo de Tabela Atual

Especifica o valor inicial do nome do estilo de tabela para novas tabelas.



Escala do Tipo de linha

Especifica o fator de escala de tipo de linha global; Este fator afeta fatores de escala de tipo de linha da entidade.

9.19 DDFILTER comando

Cria um conjunto de seleção das entidades.

Nota: Esse comando é substituído pelo comando SELECIONAR.

9.19.1 Método

Cria um conjunto de seleção que inclui as entidades selecionadas, para que você possa acessá-lo digitando o atalho (de anterior) na próxima vez que um comando solicitar a você "Selecionar entidades."

9.20 DDGRIPS comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Alças** categoria expandida.

Abra a com o **Alças** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.21 TIPOPD comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Pontos** categoria expandida.

Abra a com o **Pontos** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.22 DDSELECT comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Seleção de entidade** categoria expandida.

Abra a com o **Seleção de entidade** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.23 DDSETVAR comando

Abre a caixa de diálogo de Configurações

Abra a para exibir e modificar variáveis do sistema. A maioria das variáveis do sistema, mas não todas, estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações. Você pode modificar todas as variáveis do sistema usando o SETVAR command [na página 629](#).

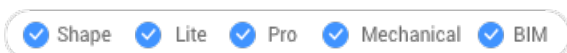
9.24 DDSTRACK comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Rastreo Snap** categoria expandida.

Abra a com o **Rastreo Snap** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.25 PVISTAD comando

Abre a caixa de diálogo Definir Ponto de Vista.





Abra a Para especificar um ponto de vista 3D para a viewport atual.

9.26 DEFAULTSCALELIST comando

Abre a caixa de diálogo Lista de Escala Padrão.



Abra a para exibir e gerenciar a lista de escalas padrão. A lista de escala padrão é armazenada no registro. Quando você redefine a lista de escala do desenho atual, ela é atualizada para corresponder à lista de escala padrão.

9.27 DELAY command

Delays execution of commands.



9.27.1 Description

This command is used to delay the execution of the next command.

Nota: Meant to use with scripts.

9.27.2 Options within the command

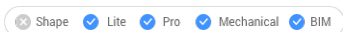
Milliseconds to delay

Specifies the amount of time BricsCAD waits before continuing to the next command in the script.

Nota: Enter a number between 0 and 2,147,483,627(approximately 24 days).

9.28 DELCONSTRAINT command

Removes dimensional and geometrical constraints from selected entities.



9.28.1 Method

Select one or more entities or type ALL to select all entities in the drawing to delete all their dimensional and geometric constraints.

Nota: To remove individual constraints one at a time:

- Dimensional constraints: select the dimensional constraint, and then press ERASE command.
- Geometric constraints: click the tiny x on the constraint bar:

9.29 DELEDATA comando

Exclui dados de entidade estendidos, para aplicações específicas, a partir da entidade selecionada (abreviação para "excluir dados de entidade")



9.29.1 Método

Especifica o nome da aplicação à qual os dados da entidade pertencem, e seleciona uma ou mais entidades das quais os Dados da Entidade serão excluídos.

9.29.2 OPCOES

? para listar nomes de aplicações

Lista os nomes das aplicações carregadas no desenho atual.

9.30 TABELAPROJETO comando

Importa *.csv arquivos que contêm conjuntos de valores de parâmetros, ou cria estes do zero.

9.30.1 Método

Importa *.csv arquivos que contêm conjuntos de valores de parâmetros, ou cria estes do zero. Parâmetros são então adicionados ao painel Navegador de Mecânica e às propriedades paramétricas do componente no painel Propriedades.

Nota: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('TabelaProjeto').

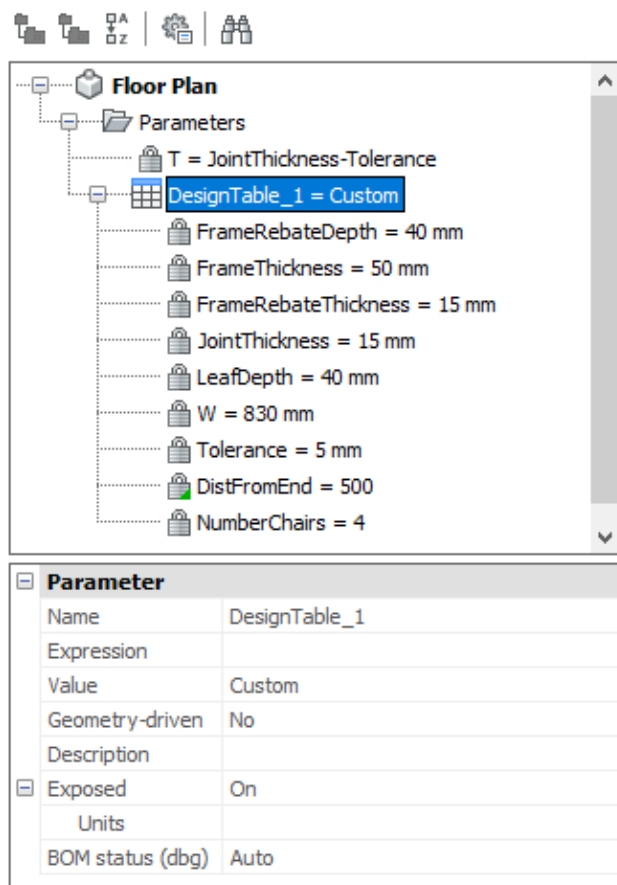
9.30.2 OPCOES

De arquivo

Cria uma tabela de projeto importando um *.csv arquivo (de valores separados por vírgulas). Por favor, certifique-se que o caractere separador de lista em seu sistema é o mesmo usado no arquivo *.csv.

Exibe a caixa de diálogo Selecionar Arquivo da Tabela de Projeto de onde você vai selecionar o arquivo *.csv arquivo, e abra-o.

Nota: Digite o comando NAVEGADORMECANICAABRIR para ver as restrições:



VAzio

Cria uma tabela de projeto vazia, a partir do zero.

Nota: Insira os nomes dos parâmetros a ser incluídos na tabela de projeto ou opte por adicionar todos os parâmetros que tenham um valor constante. Os parâmetros constantes não dependem de outro parâmetro.

9.31 -TABELAPROJETOEDITAR comando

Edita tabelas de projeto.

Nota: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('TabelaProjeto').

9.31.1 OPCOES

eXportar

Exporta o conteúdo de uma entidade tabela de projeto em formato *.csv de arquivo.

Substituir

Substitui o conteúdo de uma tabela de projeto por dados de um formato *.csv de arquivo.

Excluir

Exclui uma tabela de projeto.

Configurações

Cria, remove, ou visualiza configurações.



Salvar atual

Cria uma nova configuração como cópia de uma existente.

Remover

Remove uma configuração.

? p/ listar

Liste os nomes das tabelas de projeto anexadas ao desenho atual.

Parâmetros

Gerencia parâmetros:

Desvincular

Desvincula os parâmetros da tabela de projeto.

Vinc

Vincula parâmetros à tabela de projeto.

Limpar expressões

Limpa expressões (valores e fórmulas) dos parâmetros.

? para de listar colunas

Lista parâmetros.

Aplicar a configuração

Cria uma nova linha usando os valores atuais das variáveis.

? p/ listar

Lista tabelas de design anexadas ao desenho atual:

9.32 DETALHESPAINELFECHAR comando

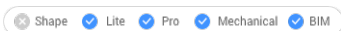
Fecha o painel Detalhes.



Fecha o painel Detalhes para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Detalhes estiver empilhado quando você o fechar, a aba Detalhes ou o ícone será removido da pilha.

9.33 DETALHESPAINELABRIR comando

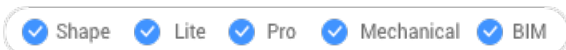
Abrir o Painel Detalhes



Abra o painel Detalhes para exibi-lo no espaço de trabalho atual. O painel Camadas aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Camadas pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

9.34 EXPORTARDGN comando

Exporta o desenho atual para um formato de arquivo DGN.





Abre a caixa de diálogo Exportar desenho para exportar o desenho atual para um formato MicroStation DGN File (*.dgn).

9.35 -DGNEXPORT command

Exports the current drawing to MicroStation DGN File (*.dgn) format in the command line.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.35.1 Method

Specify the full path and file name for the exported DGN file.

Nota: Type ~ (tilde) to display the Export Drawing As dialog box, which allows you to specify the folder and the name for the DGN file.

9.35.2 Options within the command

DGN

Converts reference to DGN.

DWG

Keeps reference to DGN.

Bind

Binds reference file to the parent DGN.

Detach

Detaches external reference.

9.36 IMPORTARDGN comando

Abre a caixa de diálogo Importar arquivo.

Abra a caixa de diálogo Importar arquivo para selecionar um arquivo *.dgn para importar para o desenho atual.

9.37 IMPORTARDGNOPCOES comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **IMPORTARDGN** categoria expandida.

Abra a com o **IMPORTARDGN** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.38 COTA comando

Cria vários tipos de dimensão em um fluxo único de trabalho.

Alias: dimension

9.38.1 Método

O comando permite criar várias dimensões ou tipos de dimensões de uma só vez.

9.38.2 Opções dentro do comando

HORizontal

Coloca dimensões lineares horizontais, o mesmo que o comando CotaLinear.



VErtical

Coloca dimensões verticais, o mesmo que o comando CotaLinear.

Alinhada

Coloca dimensões lineares que estão alinhadas a entidades, o mesmo que o comando CotaAlin.

ANgular

Coloca dimensões angulares que medem ângulos, da mesma forma que o comando CotaAng.

LinhaChamada

Coloca linhas de chamada, o mesmo que o comando LinhaChamCota.

OBlíqua

Altera o ângulo das linhas de extensão, o mesmo que o comando EditarCota.

ROtacionada

Coloca as dimensões lineares em um ângulo, o mesmo que o comando CotaLinear.

CEntro

Coloca marcas nos centros de Círculos e Arcos, da mesma forma que o comando CotaCentro.

Diâmetro

Coloca dimensões de diâmetro em círculos e arcos, o mesmo que o comando CotaDiametro.

RAio

Coloca dimensões radiais em círculos e arcos, o mesmo que o comando CotaRaios.

Base

Coloca várias dimensões lineares e angulares, a partir do mesmo ponto base, o mesmo que o comando CotaLinBase.

Continuar

Continua as dimensões lineares e angulares da última extremidade, o mesmo que o comando CotaSerie.

ORdenada

Coloca as medidas das ordenadas X e Y a partir de um ponto de origem, o mesmo que o comando Cota-Orden.

Posição

Reposiciona o texto da dimensão, o mesmo que o comando EdTxtCota.

DIStribuir

Espaça igualmente as dimensões selecionadas. Existem duas opções entre as quais se pode escolher como as dimensões serão distribuídas.

Igual

Distribui igualmente todas as dimensões selecionadas.

Deslocar

Todas as dimensões selecionadas são distribuídas a uma distância de deslocamento especificada.

Atualizar dimensões

Aplica o estilo de dimensão atual a uma seleção de entidades de dimensão; consulte a opção Aplicar do comando -EstiloCota.



Status das variáveis

Lista os Status de todas as variáveis de dimensão na janela Histórico de Prompt.

SUBstituir

Substitui os valores do estilo de dimensão atual, o mesmo que o comando SobreCota.

Configurações...

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho | Estilos de Dimensão que permite modificar estilos de dimensão, o mesmo que o comando EstiloCota.

CAmada

Define uma camada diferente para a camada padrão, na qual as dimensões são desenhadas.

Nota: As dimensões são criadas na camada especificada pela variável de sistema DIMLAYER.

9.39 COTA1 comando

Executa um comando de única cota no aviso 'Comando dimensionar:'.

9.39.1 Método

O comando permite criar um tipo único de cota, conforme especificado na linha de Comando.

9.39.2 Opções dentro do comando

HORizontal

Coloca dimensões lineares horizontais, o mesmo que o comando CotaLinear.

VERtical

Coloca dimensões verticais, o mesmo que o comando CotaLinear.

Alinhada

Coloca dimensões lineares que estão alinhadas a entidades, o mesmo que o comando CotaAlin.

ANGular

Coloca dimensões angulares que medem ângulos, da mesma forma que o comando CotaAng.

LinhaChamada

Coloca linhas de chamada, o mesmo que o comando LinhaChamCota.

OBLíqua

Altera o ângulo das linhas de extensão, o mesmo que o comando EditarCota.

ROtacionada

Coloca as dimensões lineares em um ângulo, o mesmo que o comando CotaLinear.

CEntro

Coloca marcas nos centros de Círculos e Arcos, da mesma forma que o comando CotaCentro.

Diâmetro

Coloca dimensões de diâmetro em círculos e arcos, o mesmo que o comando CotaDiametro.

RAio

Coloca dimensões radiais em círculos e arcos, o mesmo que o comando CotaRaios.



Base

Coloca várias dimensões lineares e angulares, a partir do mesmo ponto base, o mesmo que o comando CotaLinBase.

Continuar

Continua as dimensões lineares e angulares da última extremidade, o mesmo que o comando CotaSerie.

ORdenada

Coloca as medidas das ordenadas X e Y a partir de um ponto de origem, o mesmo que o comando Cota-Orden.

Posição

Reposiciona o texto da dimensão, o mesmo que o comando EdTxtCota.

DIStribuir

Espaça igualmente as dimensões selecionadas. Existem duas opções entre as quais se pode escolher como as dimensões serão distribuídas.

Igual

Distribui igualmente todas as dimensões selecionadas.

Deslocar

Todas as dimensões selecionadas são distribuídas a uma distância de deslocamento especificada.

Atualizar dimensões

Aplica o estilo de dimensão atual a uma seleção de entidades de dimensão; consulte a opção Aplicar do comando -EstiloCota.

Status das variáveis

Lista os Status de todas as variáveis de dimensão na janela Histórico de Prompt.

SUBstituir

Substitui os valores do estilo de dimensão atual, o mesmo que o comando SobreCota.

Configurações...

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho | Estilos de Dimensão que permite modificar estilos de dimensão, o mesmo que o comando EstiloCota.

CAmada

Define uma camada diferente para a camada padrão, na qual as dimensões são desenhadas.

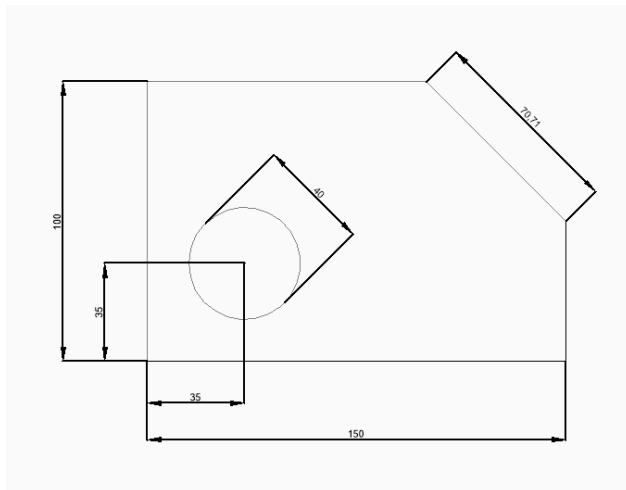
Nota: As dimensões são criadas na camada especificada pela variável de sistema DIMLAYER.

9.40 COTAALIN comando

Cria uma dimensão alinhada.

Alias: DAL, DIMALI

Cria uma dimensão que se alinha com os pontos de origem das linhas de extensão. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



9.40.1 Métodos para criar uma dimensão alinhada

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma dimensão alinhada:

- Origem da primeira linha de extensão
- Selecionar entidade

Origem da primeira linha de extensão

Comece a criar uma dimensão alinhada especificando um ponto para a primeira linha de extensão e depois:

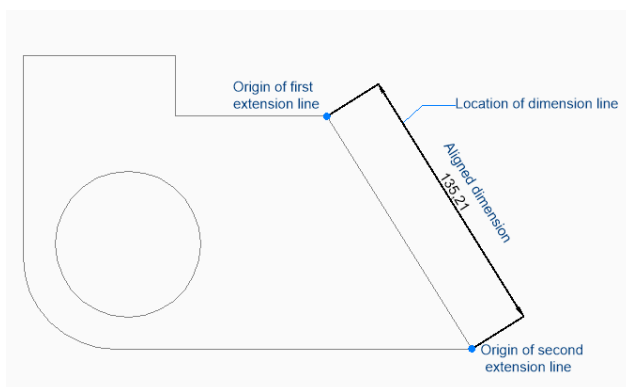
Origem da segunda linha de extensão

Especifique um ponto para a segunda linha de extensão.

Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão. A dimensão é colocada à mesma distância de cada uma das origens da linha de extensão.

Opções adicionais: [Angulo/Texto]



Selecionar entidade

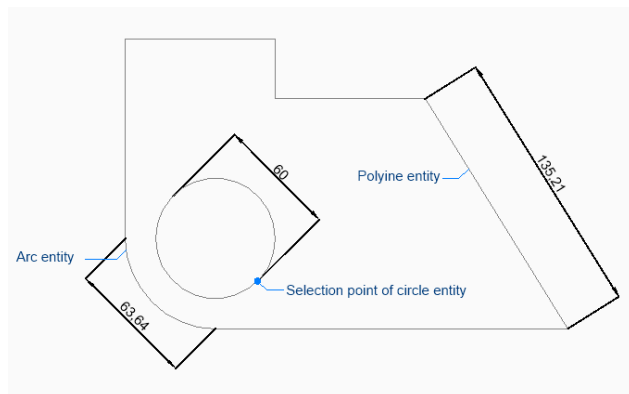
Comece a criar uma dimensão alinhada pressionando Enter e depois:

Selecionar entidade para dimensionar

Selecione uma linha, segmento de polilinha, arco, ou círculo para dimensionar. Ao selecionar uma linha, as extremidades da linha são usados para as origens da extensão. Ao selecionar um arco, os pontos finais do arco são usados para as origens da extensão. Ao selecionar um círculo, o ponto de seleção no



círculo é usado para a primeira origem da extensão e o ponto oposto no diâmetro do círculo é usado para a segunda origem da extensão.



Opção adicional: [opções de seleção (?)]

Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão. A dimensão é colocada à mesma distância de cada uma das origens da linha de extensão.

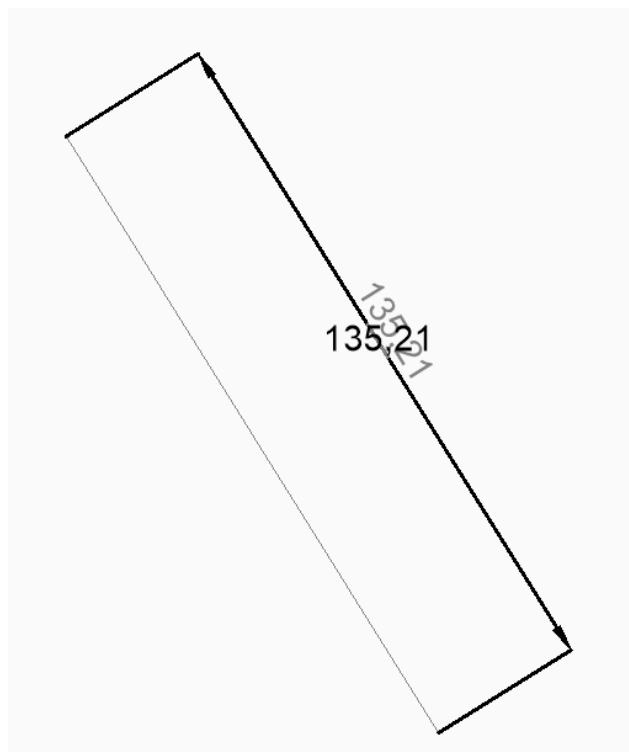
Opções adicionais: [Angulo/Texto]

9.40.2 Opções dentro do comando COTAALIN

Depois de começar a criar uma dimensão alinhada, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Angulo

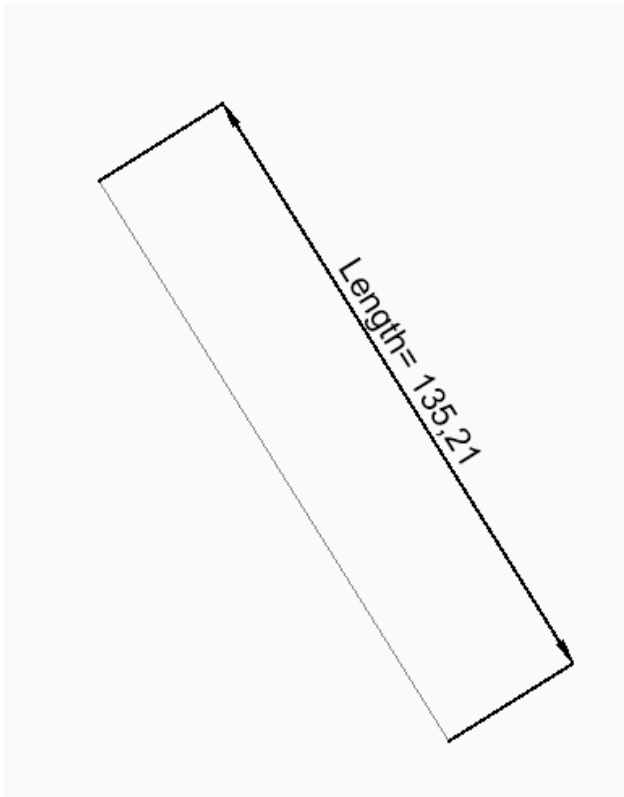
Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.





Texto

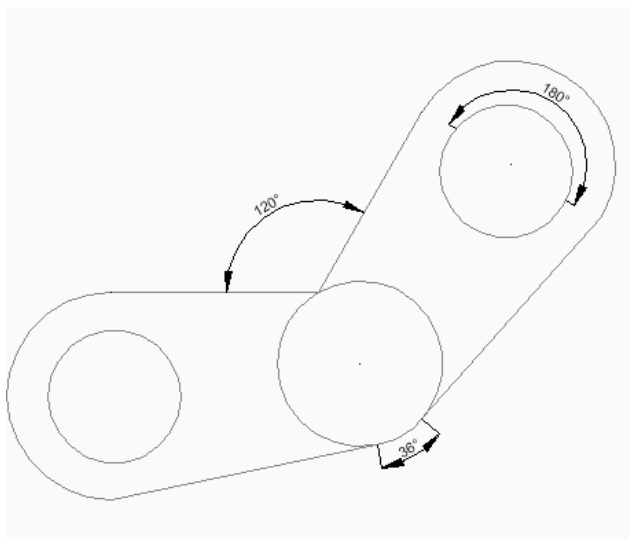
Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.



9.41 COTAANG comando

Cria uma dimensão angular.

Crie uma dimensão angular selecionando uma entidade ou especificando o vértice e ambos os lados do ângulo. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



9.41.1 Métodos para criar uma dimensão angular

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma dimensão angular:

- Selecione linha, arco ou círculo
- Pressione ENTER para especificar ângulo

Selecione linha, arco ou círculo

Comece a criar uma dimensão angular selecionando uma linha, arco ou círculo para dimensionar, em seguida:

Opção adicional: [opções de seleção (?)]

Se você selecionou uma linha ou segmento de linha

Outra linha para dimensão angular

Especifique outro segmento de linha.

Localização do arco de cota

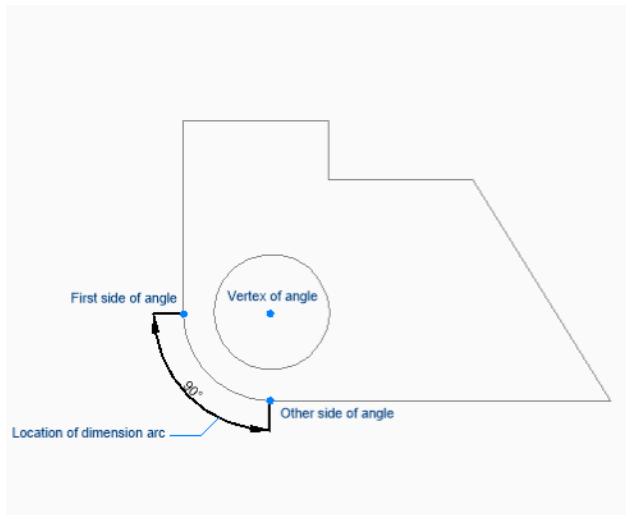
Especifique a localização do arco da dimensão.

Opções adicionais: [Ângulo/Texto]

Se você selecionou um segmento de arco ou arco

Localização do arco de cota

Especifique a localização do arco da dimensão.



Opções adicionais: [Angulo/Texto]

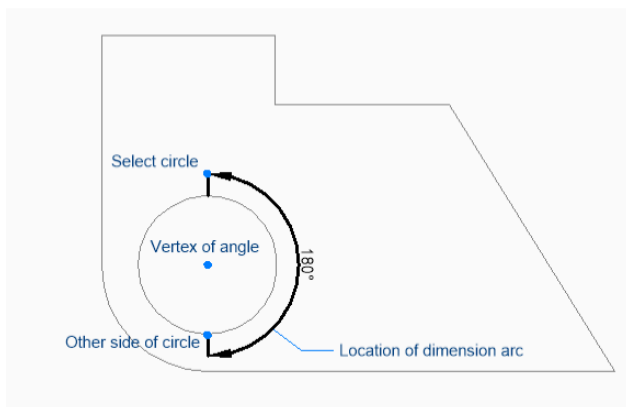
Se você selecionou um círculo

Outro lado do ângulo

Especifique um ponto para definir um lado do ângulo. O ponto em que você selecionou o círculo pela primeira vez define o outro lado do ângulo.

Localização do arco de cota

Especifique a localização do arco da dimensão.



Opções adicionais: [Angulo/Texto]

Pressione ENTER para especificar ângulo

Comece a criar uma dimensão angular especificando o vértice do ângulo e depois:

Primeiro lado do ângulo

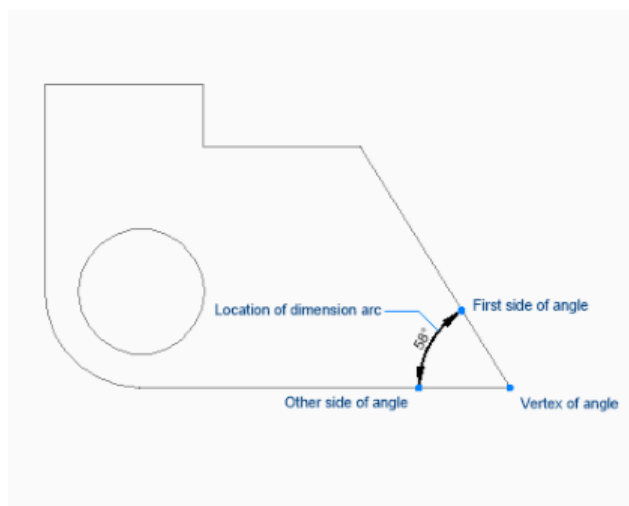
Especifique um ponto para definir um lado do ângulo.

Outro lado do ângulo

Especifique um ponto para definir o outro lado do ângulo.

Localização do arco de cota

Especifique a localização do arco da dimensão.



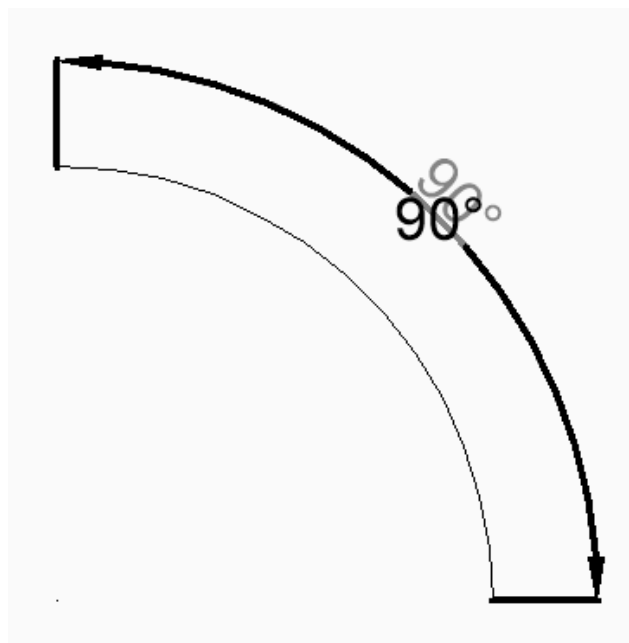
Opções adicionais: [Angulo/Texto]

9.41.2 Opções dentro do comando COTAANG

Depois de começar a criar uma dimensão angular, as seguintes opções podem estar disponíveis:

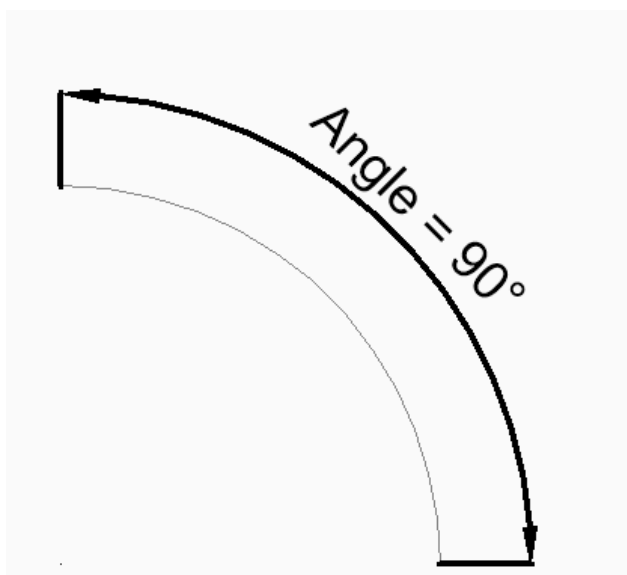
Angulo

Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.



Texto

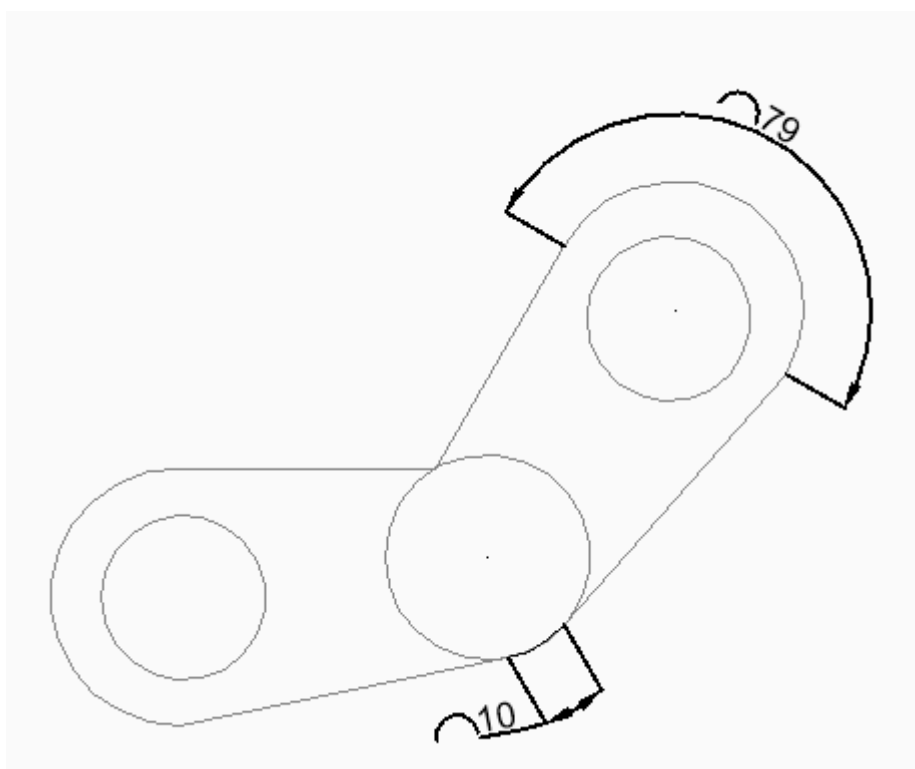
Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.



9.42 COTAARCO comando

Cria uma dimensão de comprimento de arco.

Cria uma dimensão que mede o comprimento de um arco ou poliarco. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem que você inclua uma chamada e especifique o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.





9.42.1 Métodos para criar uma dimensão de comprimento de arco

Existe um método para começar a criar uma dimensão de comprimento de arco:

- Selecione arco ou segmento de arco de polilinha:

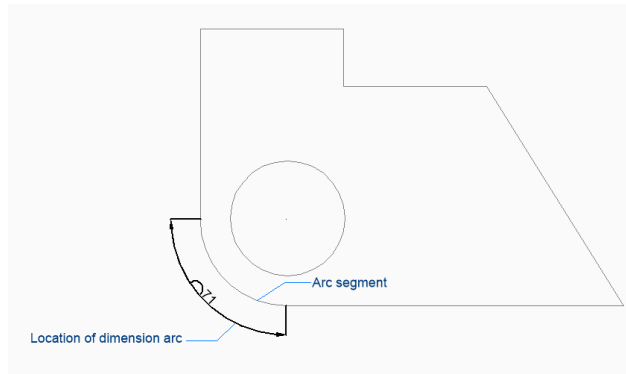
Selecione arco ou segmento de arco de polilinha:

Comece a criar uma dimensão de comprimento de arco selecionando um segmento de arco ou polilinha e, em seguida:

Localização do arco de cota

Especifique um ponto para localizar a posição do arco de dimensão.

Opções adicionais: [Angulo/Texto/Parcial/Chamada]

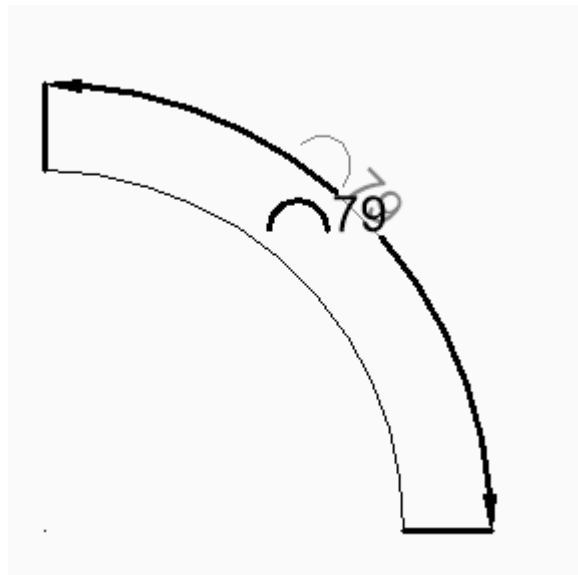


9.42.2 Opções dentro do comando COTAARCO

Depois de começar a criar uma dimensão alinhada, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Angulo

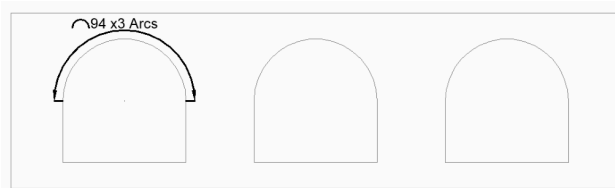
Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.





Texto

Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.



Parcial

Especifique um ponto para a primeira linha de extensão e depois:

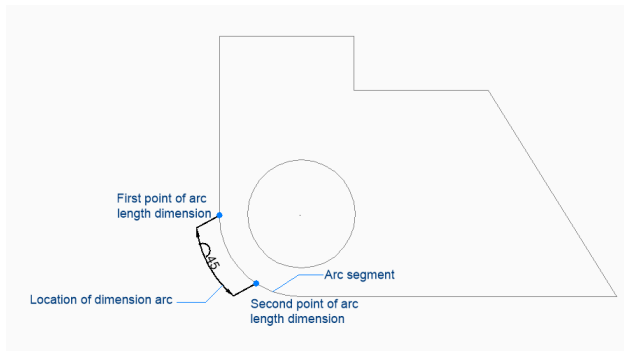
Defina o segundo ponto para dimensionar o comprimento do arco:

Especifique um ponto para a segunda linha de extensão.

Localização do arco de cota

Especifique o local da linha de dimensão.

Opções adicionais: [Angulo/Texto/Parcial]



Linha Chamada

Altere uma chamada do texto da dimensão para o arco.

Sem chamada

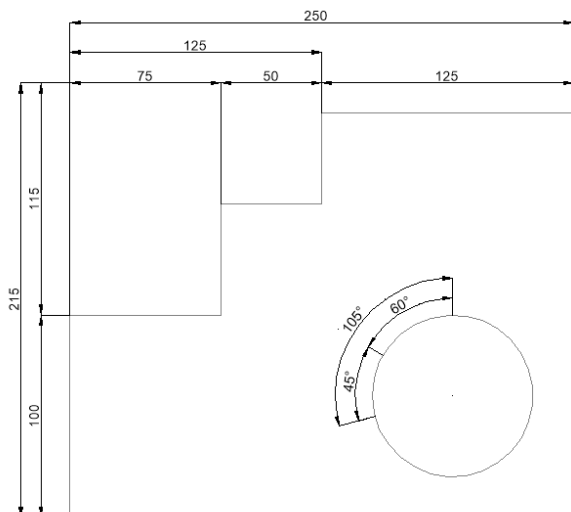
Desligue a chamada do texto da dimensão para o arco.

9.43 COTALINBASE comando

Cria dimensões empilhadas a partir da mesma linha de base.

Aliases: DBA, DIMBASE

Crie dimensões lineares, angulares ou ordenadas empilhadas a partir da mesma linha de base que uma dimensão existente. As dimensões são baseadas no estilo de dimensão atual e o espaçamento da dimensão é especificado pela variável DIMDLI.



9.43.1 Métodos para criar dimensões de linha-base

Este comando tem dois métodos para começar a criar dimensões de linha de base:

- Origem da próxima linha de extensão
- Selecionar dimensão inicial

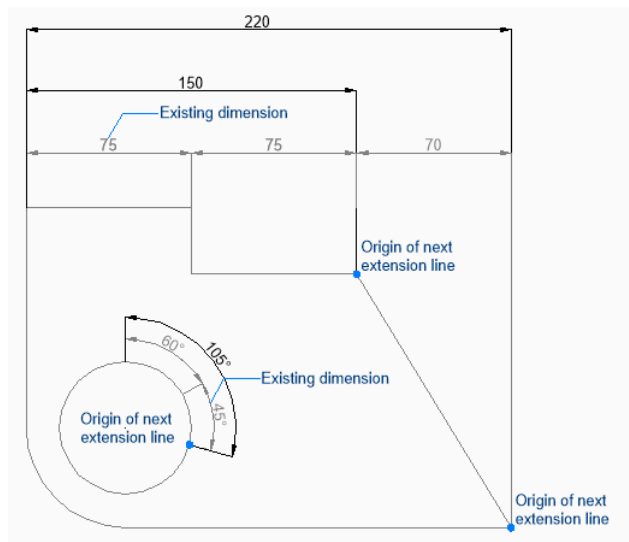
Origem da próxima linha de extensão

Comece a criar dimensões de linha de base a partir da última dimensão linear, angular ou ordenada especificando um ponto para a próxima linha de extensão.

Para dimensões lineares e angulares, a primeira linha de extensão de cada dimensão de linha de base coincide com a primeira linha de extensão da dimensão anterior.

Continue colocando dimensões até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções adicionais: [Selecionar dimensão inicial/Desfazer]



Selecionar dimensão inicial

Comece a criar uma dimensão de linha de base selecionando uma dimensão linear, angular ou ordenada existente, em seguida:



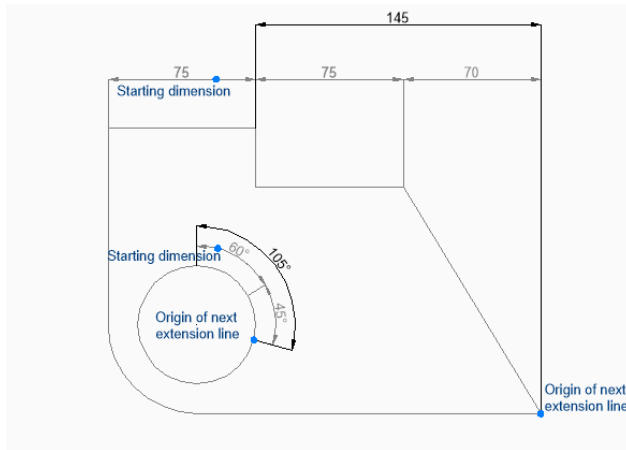
Origem da próxima linha de extensão

Especifique um ponto para a próxima linha de extensão.

Para dimensões lineares e angulares, a primeira linha de extensão coincide com a linha de extensão mais próxima de onde você selecionou a dimensão existente.

Continue colocando dimensões até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções adicionais: [Selecionar dimensão inicial/Desfazer]



9.43.2 Opções dentro do comando COTALINBASE

Depois de começar a criar uma dimensão de linha de base, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Desfazer

Desfaça a última dimensão e continue desenhando a partir da dimensão anterior.

9.44 QUEBRACOTA comando

Quebra linhas de cota, linhas de extensão, e linhas de chamada em locais onde essas cruzam com outras entidades.

9.44.1 Método

O comando permite quebrar entidades como linhas de dimensão, linhas de extensão ou chamadas, por um determinado objeto e este comando também pode remover quebras.

A entidade de dimensão pode ser quebrada em diferentes entidades: a própria linha de dimensão (1), na linha de extensão (2) ou na chamada (3).



9.44.2 OPCOES

Multiplos

Permite que múltiplas entidades de dimensão sejam quebradas nos pontos desejados.



AUTO

Quebra todas as entidades de dimensão selecionadas em todas as intersecções encontradas com outras entidades.

Remover

Remove todas as quebras de dimensão das entidades de dimensão selecionadas.

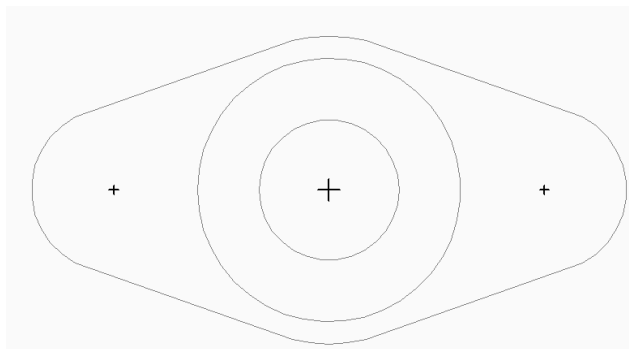
Manual

A largura da quebra de dimensão pode ser definida manualmente. Esta opção não está disponível no modo Automático.

9.45 COTACENTRO comando

Cria uma Marca de Centro.

Cria uma Marca de Centro no centro de um círculo, arco ou poliarco. Veja o CENTROMARCA comando [na página 202](#) para criar Marca de Centro associativas.



9.45.1 Métodos para criar uma dimensão de Centro

Existe um método para começar a criar uma Marca de Centro:

- Selecionar arco ou círculo para dimensionar

Selecionar arco ou círculo para dimensionar

Comece a criar uma dimensão central selecionando um arco, um segmento de arco de polilinha ou um círculo. A variável de sistema DIMCEN controla o comprimento e a aparência das linhas de Marca de Centro.

Opção adicional: [opções de seleção (?)]

9.45.2 Opções dentro do comando COTACENTRO

Depois de começar a criar uma dimensão de Centro, as seguintes opções podem estar disponíveis:

9.46 DIMCONSTRAINT command

Applies a dimensional constraint to an entity or between constraint points on entities; converts associative dimensions to dynamic dimensions.





9.46.1 Method

Select an associative dimension or else choose an option to place a dimensional constraint.

The associative dimension is converted to the dimensional constraint of the same type. This option is equivalent to the DCCONVERT command.

9.46.2 Options

Linear

Constrains the horizontal distance (X-distance) or vertical distance (Y-distance) between two points with respect to the current coordinate system. This option is equivalent to the DCLINEAR command.

Horizontal

Constrains the horizontal distance (X-distance) between two points with respect to the current coordinate system. This option is equivalent to the DCHORIZONTAL command.

Vertical

Constrains the vertical distance (Y-distance) between two points with respect to the current coordinate system. This option is equivalent to the DCVERTICAL command.

Aligned

Constrains the distance between two points. This option is equivalent to the DCALIGNED command.

Angular

Constrains the angle between two lines or linear polyline segments; the total angle of an arc or an arc polyline segment; or the angle between three points on entities. This option is equivalent to the DCANGULAR command.

Radial

Constrains the radius of a circle or an arc. This option is equivalent to the DCRADIUS command.

Diameter

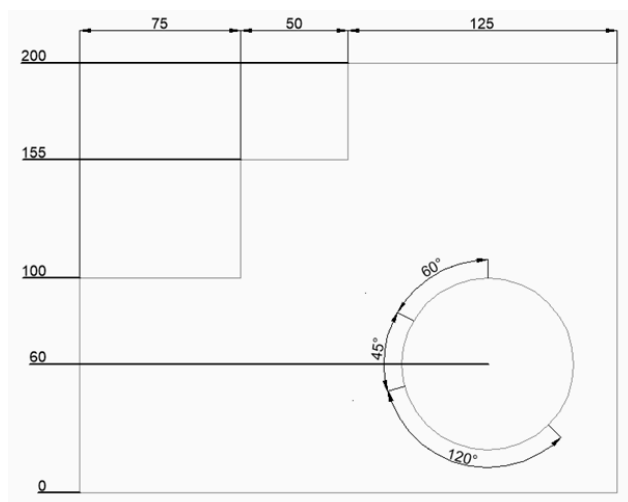
Constrains the diameter of a circle or an arc. This option is equivalent to the DCDIAMETER command.

9.47 COTASERIE comando

Cria dimensões em uma linha contínua ou arco.

Aliases: DCE, DIMCONT

Cria uma linha contínua ou arco a partir de uma dimensão linear, angular ou ordenada existente. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual.



9.47.1 Métodos para criar dimensões contínuas

Este comando tem dois métodos para começar a criar dimensões contínuas:

- Origem da próxima linha de extensão
- Selecionar dimensão inicial

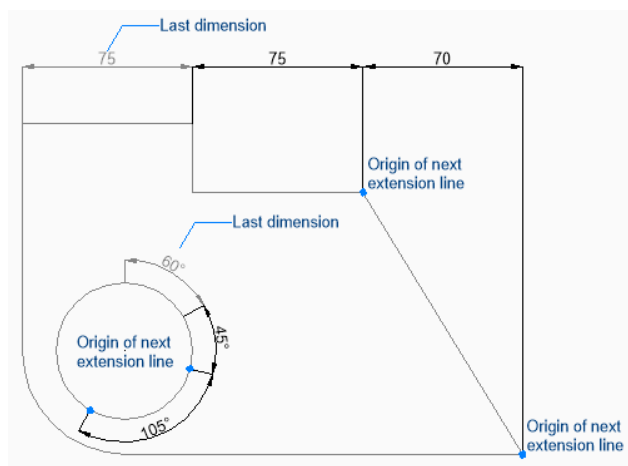
Origem da próxima linha de extensão

Comece a criar dimensões contínuas a partir da última dimensão linear, angular ou ordenada, especificando um ponto para a próxima linha de extensão.

Para dimensões lineares e angulares, a primeira linha de extensão de cada dimensão contínua coincide com a segunda linha de extensão da dimensão anterior.

Continue colocando dimensões até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções adicionais: [Selecionar dimensão inicial/Desfazer]



Selecionar dimensão inicial

Comece a criar uma dimensão de linha de base selecionando uma dimensão linear, angular ou ordenada existente, e então:

Origem da próxima linha de extensão

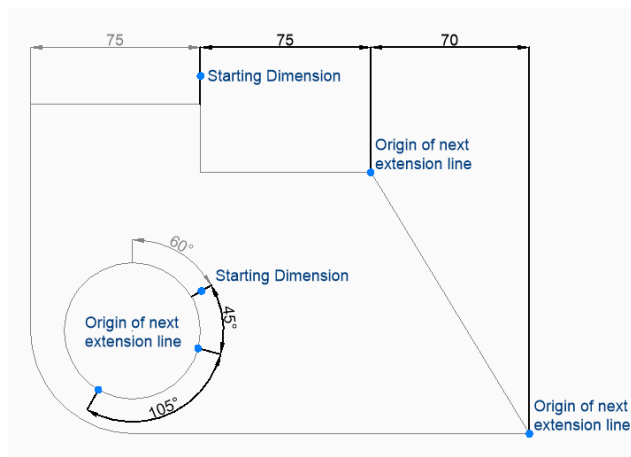
Especifique um ponto para a próxima linha de extensão.



Para dimensões lineares e angulares, a primeira linha de extensão coincide com a linha de extensão mais próxima de onde você selecionou a dimensão existente.

Continue colocando dimensões até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções adicionais: [Selecionar dimensão inicial/Desfazer]



9.47.2 Opções dentro do comando COTASERIE

Depois de começar a criar uma dimensão contínua, as seguintes opções podem estar disponíveis:

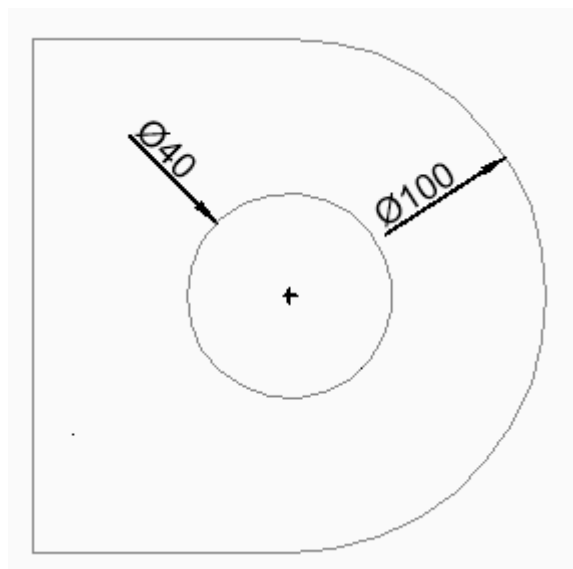
Desfazer

Desfaça a última dimensão e continue desenhando a partir da dimensão anterior.

9.48 COTADIAMETRO comando

Cria uma dimensão de diâmetro.

Crie uma dimensão diamétrica para um arco, poliarco ou círculo. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.





9.48.1 Métodos para criar uma dimensão diamétrica

Existe um método para começar a criar uma dimensão diamétrica:

- Selecionar arco ou círculo para dimensionar

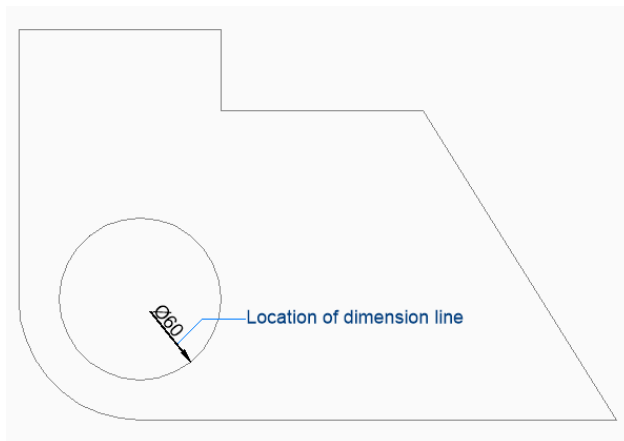
Selecionar arco ou círculo para dimensionar

Comece a criar uma dimensão diamétrica selecionando um arco, arco de polilinha ou círculo, em seguida:

Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão.

Opções adicionais: [Angulo/Texto]

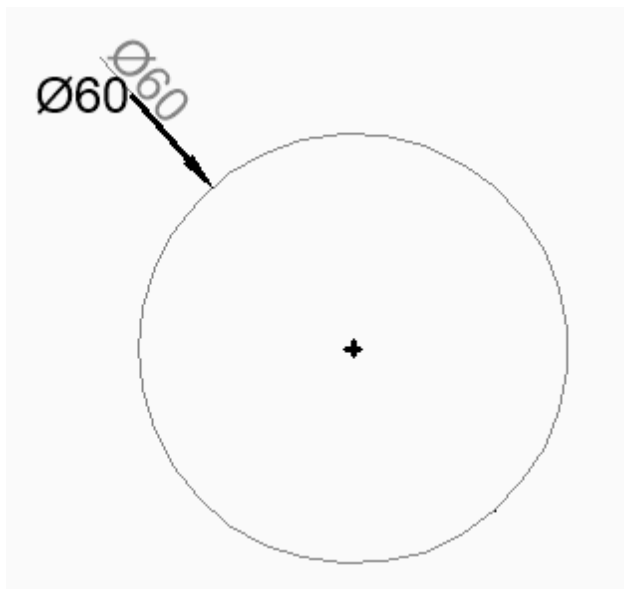


9.48.2 Opções dentro do comando COTADIAMETRO

Depois de começar a criar uma dimensão diamétrica, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Angulo

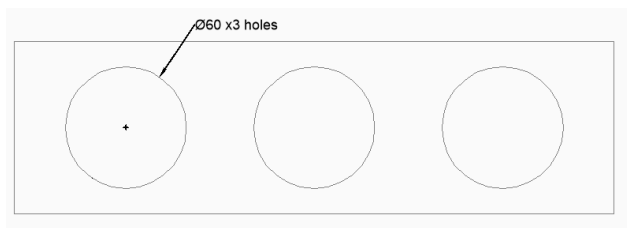
Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.





Texto

Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.



9.49 COTADESASSOCIAR comando

Remove a associatividade de entidades de dimensão selecionadas.

9.49.1 Método

Desassocia as entidades de dimensão selecionadas, e avisa na barra de comandos o número de dimensões desassociadas.

9.50 EDITARCOTA comando

Edita elementos de dimensão específicos.



Ícone:

Alias: DED, DIMED

9.50.1 Descrição

Edita a posição e o ângulo do texto da cota e muda o ângulo das linhas de extensão.

9.50.2 Métodos

Existem quatro métodos para editar dimensões:

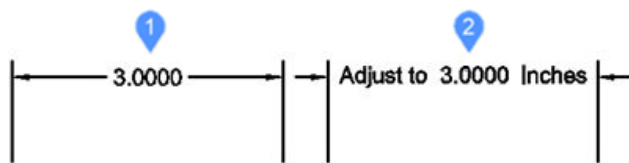
- Editar texto
- Linhas oblíquas
- Rotacionar texto
- Restaurar texto

9.50.3 Opções dentro do comando EDITARCOTA

Editar texto

Essa opção permitirá que você edite o texto da dimensão existente.

Use qualquer modo de seleção para escolher as entidades de dimensão a serem editadas. Use os símbolos <> para indicar o texto padrão (1), para que você possa inserir texto na frente ou atrás do padrão, como "Ajustar para <> polegadas" (2).



Linhas oblíquas

Esta opção irá rotacionar (oblíquas ou inclinadas) as linhas de extensão das dimensões lineares selecionadas.

O ângulo oblíquo é medido no sentido anti-horário a partir do eixo-X positivo.

Selecione dimensões lineares (1) e insira o ângulo oblíquo (2). As linhas de extensão (3) se tornarão oblíquas.



Rotacionar texto

Essa opção vai rotacionar o texto da dimensão.

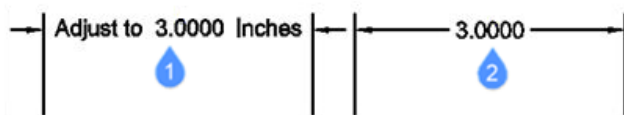
O ângulo de rotação do texto da dimensão é medido no sentido anti-horário a partir do eixo-X positivo.

Selecione o texto da dimensão (1) e entre o ângulo do texto da dimensão (2).



Restaurar texto

Esta opção vai restaurar de volta o texto da dimensão (1) à sua posição original (2). Essa opção não restaura texto editado ou linhas de extensão oblíquas.

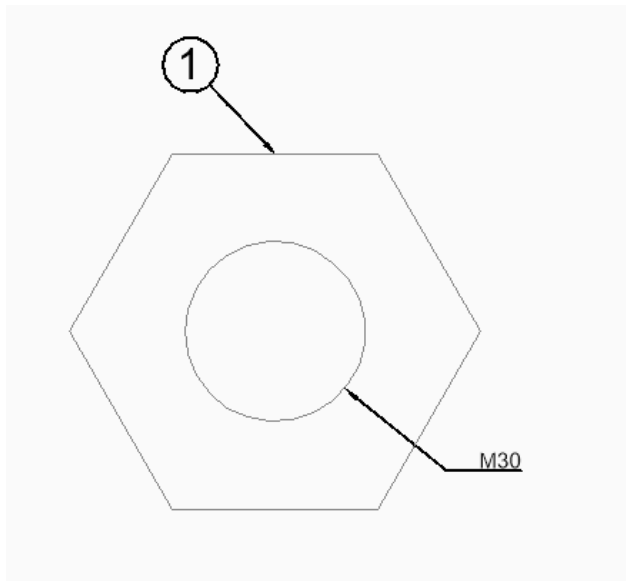


9.51 LINHACHAMCOTA comando

Cria uma .

Aliases: LEAD, LEADER

Crie uma Chamada especificando uma sequência de pontos. A Chamada é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o formato e a anotação da Chamada.



9.51.1 Métodos para criar uma Chamada

Existe um método para começar a criar uma Chamada:

- Início linha de chamada

Início linha de chamada

Comece a criar uma Chamada especificando um ponto de partida, e depois:

Próximo ponto

Especifique o próximo vértice da Chamada.

Para ponto

Especifique o próximo vértice. Você pode continuar adicionando vértices ilimitados até pressionar Enter para acessar a opção de anotação.

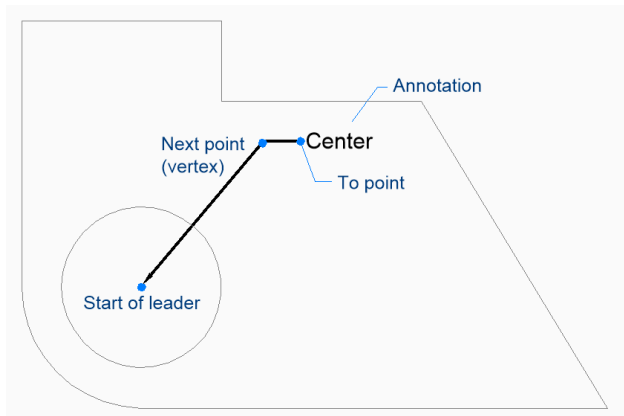
Opções adicionais: [Formatar/Desfazer/Anotação]

Anotação

Digite a primeira linha de texto de anotação e pressione Enter ou pressione Enter sem inserir texto para acessar as opções de texto da dimensão.

Próxima linha do texto de anotação

Insira a próxima linha de texto de anotação. Você pode continuar adicionando linhas de texto até pressionar Enter para finalizar o comando.



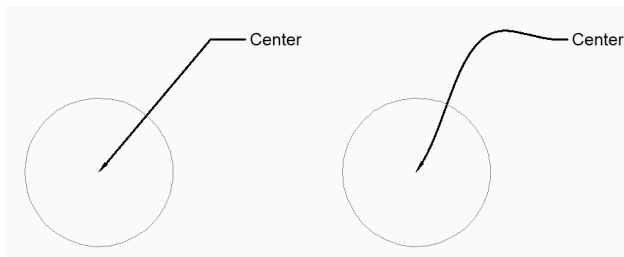
9.51.2 Opções no comando LINHACHAMCOTA

Depois de começar a criar uma Chamada, as seguintes opções pode estar disponível:

Formato

Especifique se a linha principal inclui uma seta e se ela tem segmentos spline ou retos:

- Seta: Desenhar a ponta da seta.
- Nenhum: Não desenha a ponta da seta.
- Spline: Desenha a linha de Chamada como uma Spline.
- Reta: Desenha a linha de Chamada com segmentos de reta.
- Sair: Sai das opções de Formatar.



Desfazer

Desfaça o último segmento de linha de Chamada e continue desenhando a partir do anterior.

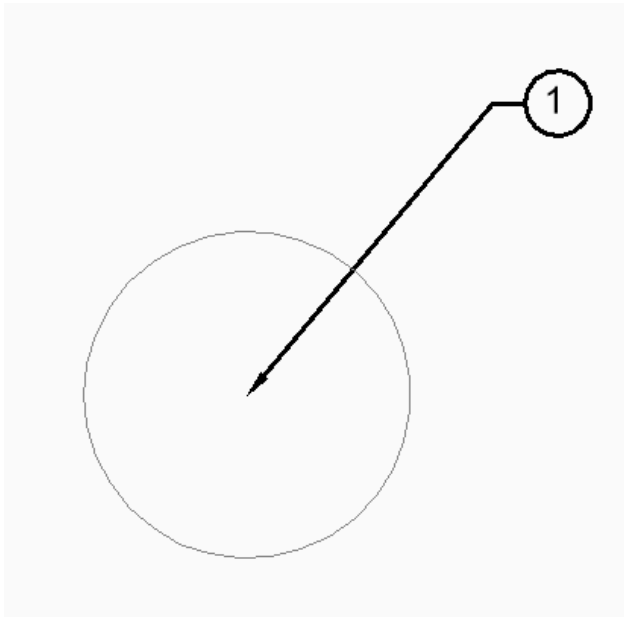
Opções de texto de dimensão [Bloco/Copiar/Nenhum/Tolerância/TextoM]

Especifique o tipo de anotação a ser usado para a Chamada:

Bloco

Especifique o nome de um bloco no desenho.

Opção alternativa: [? para listar blocos na caixa de diálogo desenhar/abrir arquivo]



Copiar

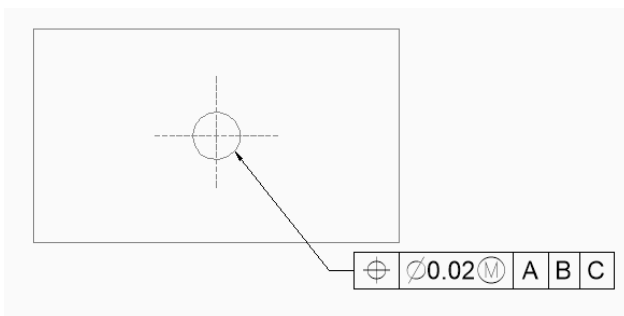
Selecione uma entidade textom, texto, referência de bloco ou tolerância no desenho.

Nenhum

A linha Chamada é criada sem anotações.

Tolerância

Especifique a tolerância usando a caixa de diálogo Tolerância Geométrica.



TextoM

Insira o texto da anotação usando o editor TextoM.

? para listar blocos no desenho

Insira * para listar os nomes de todas as definições de bloco no desenho atual. Você também pode usar * como curinga com outros caracteres.

Diálogo Abrir arquivo

Selecione um arquivo *.dwg da caixa de diálogo de arquivos, para usar como um bloco de anotação.

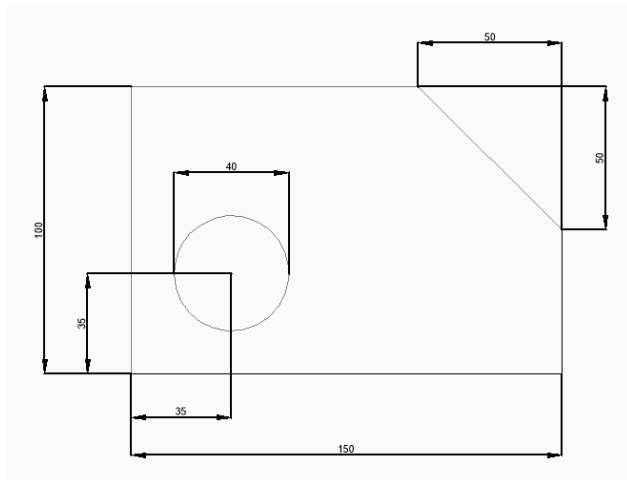
9.52 COTALINEAR comando

Cria uma dimensão Linear.

Aliases: DLI, DIMLIN, DIMHORIZONTAL, DIMROTATED, DIMVERTICAL



Crie uma dimensão Linear que seja horizontal, vertical ou rotacionada. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



9.52.1 Métodos para criar uma dimensão Linear

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma dimensão Linear:

- Origem da primeira linha de extensão
- Selecionar entidade

Origem da primeira linha de extensão

Comece a criar uma dimensão Linear especificando um ponto para a primeira linha de extensão e depois:

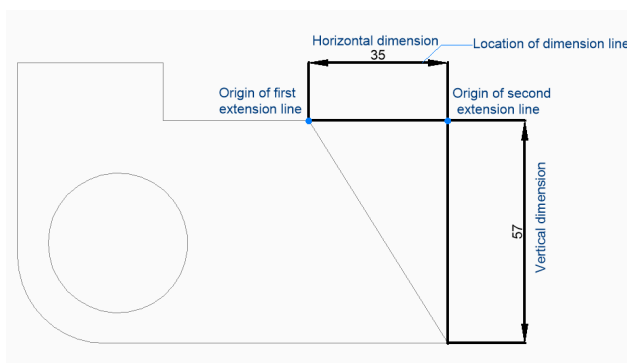
Origem da segunda linha de extensão

Especifique um ponto para a segunda linha de extensão.

Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão. Se os dois pontos de extensão especificados estiverem alinhados vertical ou horizontalmente, você estará restrito a colocar uma dimensão vertical ou horizontal, respectivamente. Se os dois pontos de extensão especificados não estiverem alinhados vertical ou horizontalmente, você poderá arrastar o cursor para colocar uma dimensão vertical ou horizontal.

Opções adicionais: [Ângulo/Texto/Horizontal/Vertical/Rotacionado]



Selecionar entidade

Comece a criar uma dimensão Linear pressionando Enter e depois:



Selecionar entidade a dimensionar

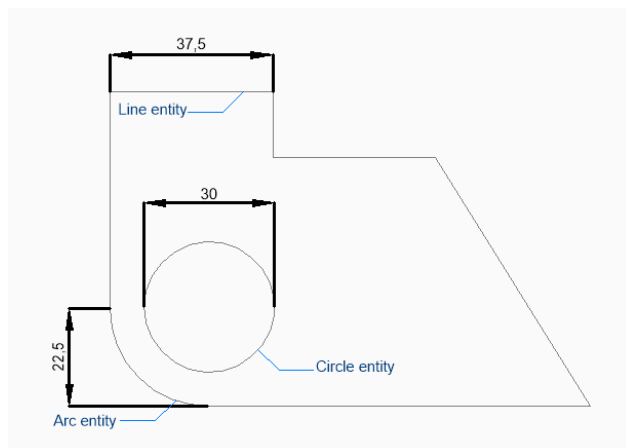
Selecione uma linha, segmento de polilinha, arco, ou círculo para dimensionar. Ao selecionar uma linha, as extremidades da linha são usados para as origens da extensão. Ao selecionar um arco, os pontos finais do arco são usados para as origens da extensão. Ao selecionar um círculo, os quadrantes do círculo são usados para as origens da extensão.

Opção adicional: [opções de seleção (?)]

Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão. Se as extremidades da entidade selecionada estiverem alinhadas verticalmente ou horizontalmente, você estará restrito a colocar uma dimensão vertical ou horizontal, respectivamente. Se os pontos finais da entidade selecionada não estiverem alinhados verticalmente ou horizontalmente, você poderá arrastar o cursor para colocar uma dimensão vertical ou horizontal.

Opções adicionais: [Angulo/Texto/Horizontal/Vertical/Rotacionado]



9.52.2 Opções dentro do comando COTALINEAR

Depois de começar a criar uma dimensão Linear, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Horizontal

Especifique o local da dimensão para colocá-la no desenho. Isso cria uma dimensão horizontal, independentemente de como as extremidades estão alinhados.

Vertical

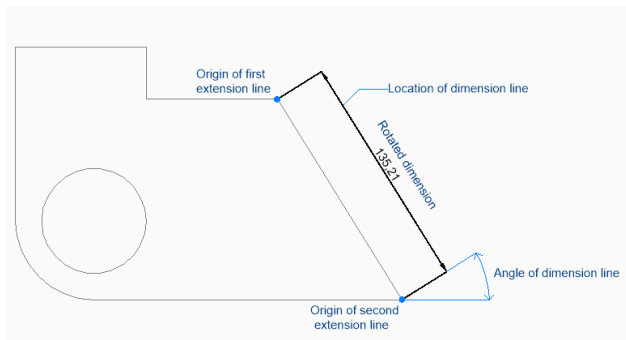
Especifique o local da dimensão para colocá-la no desenho. Isso cria uma dimensão vertical, independentemente de como as extremidades estão alinhados.

Rotacionada

Especifique um ângulo para a dimensão, e depois:

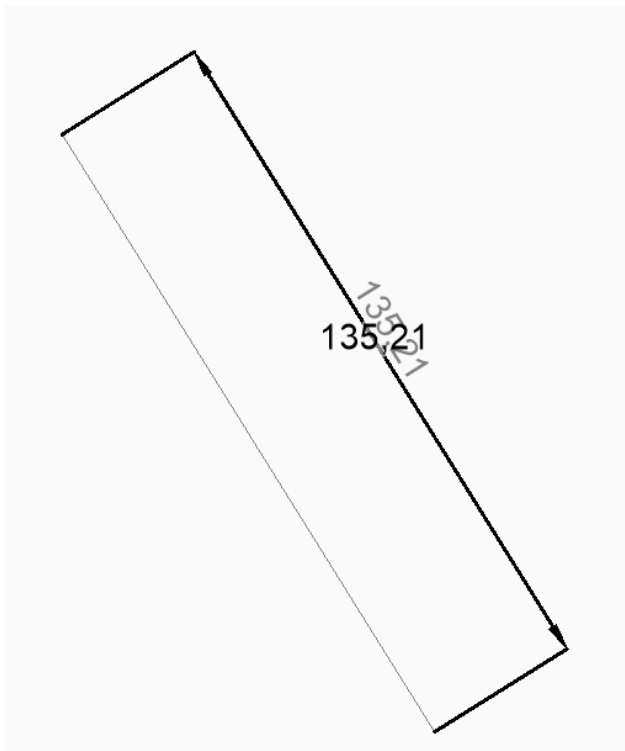
Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão. A dimensão é rotacionada a partir de sua localização padrão (vertical ou horizontal) pelo ângulo especificado.



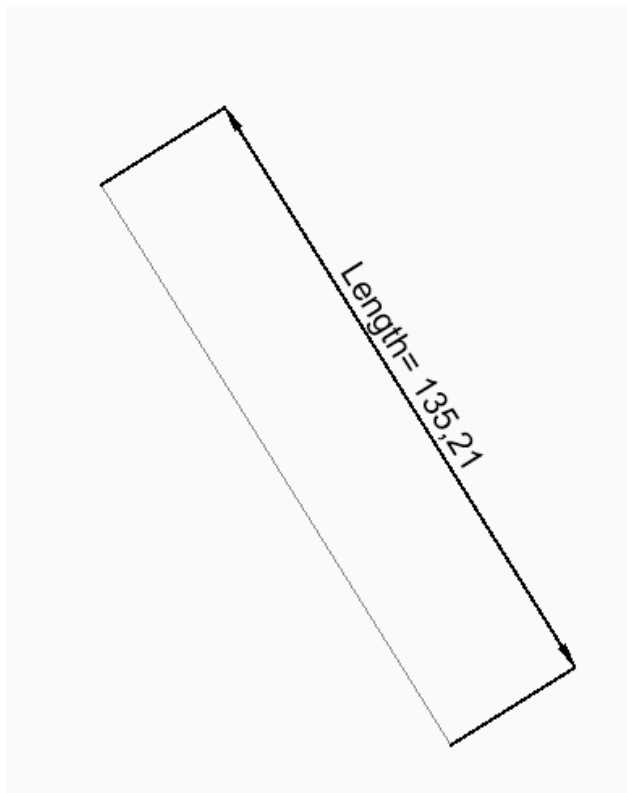
Angulo

Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.



Texto

Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.

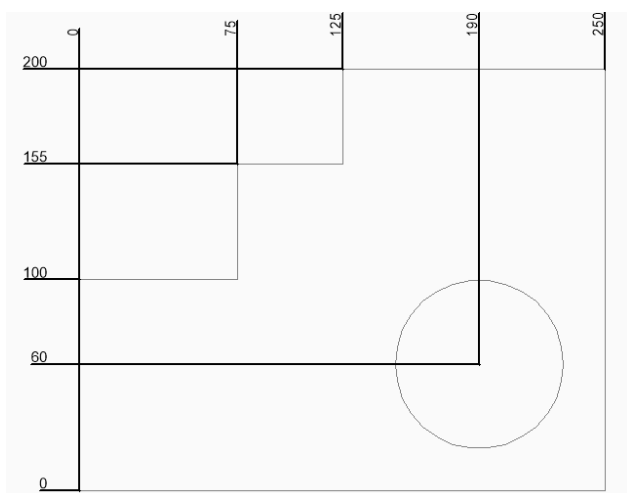


9.53 COTAORDEN comando

Cria uma dimensão Ordenada.

Aliases: DOR, DIMORD

Crie uma dimensão Ordenada que mede a distância x ou y da origem UCS atual até um ponto especificado no desenho. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.





9.53.1 Métodos para criar uma dimensão Ordenada

Este comando tem 1 método para começar a criar uma dimensão Ordenada:

- Selecionar ponto para dimensão ordenada

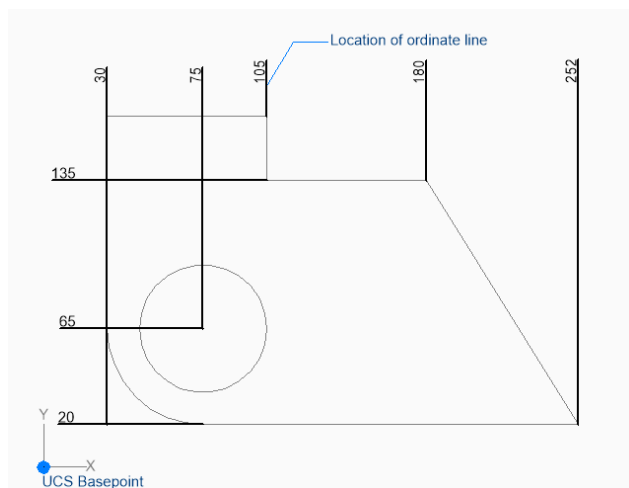
Selecionar ponto para dimensão ordenada

Comece a criar uma dimensão Ordenada especificando um ponto de partida para a chamada, em seguida:

Extremidade linha de chamada

Especifique uma extremidade para a chamada. A direção que você arrasta a partir do ponto inicial determina se você cria uma Ordenada em X ou Y.

Opções adicionais: [XDatum/YDatum/Texto/Angulo]



9.53.2 Opções dentro do comando COTAORDEN

Depois de começar a criar uma dimensão Ordenada, as seguintes opções podem estar disponíveis:

XDatum

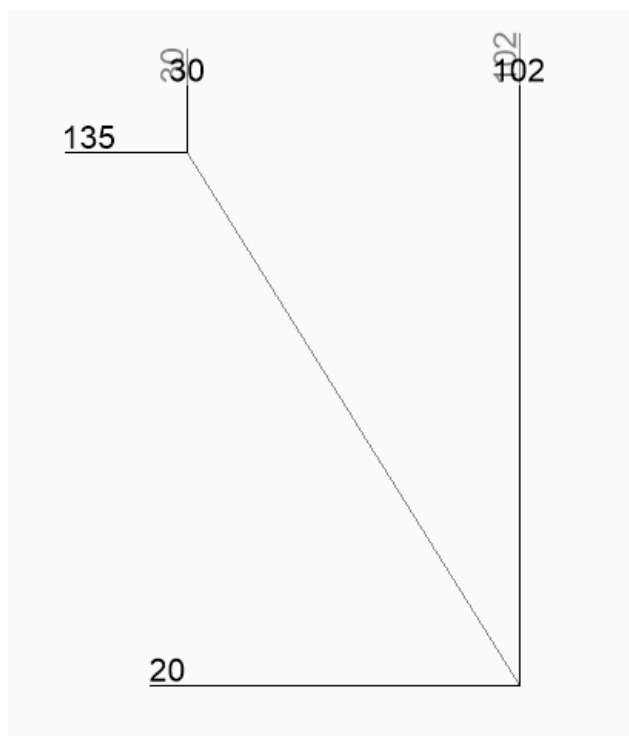
Especifique o ponto final para uma Ordenada em X, independentemente da direção que você arraste do ponto inicial.

YDatum

Especifique a extremidade para uma Ordenada em Y, independentemente da direção que você arrasta do ponto inicial.

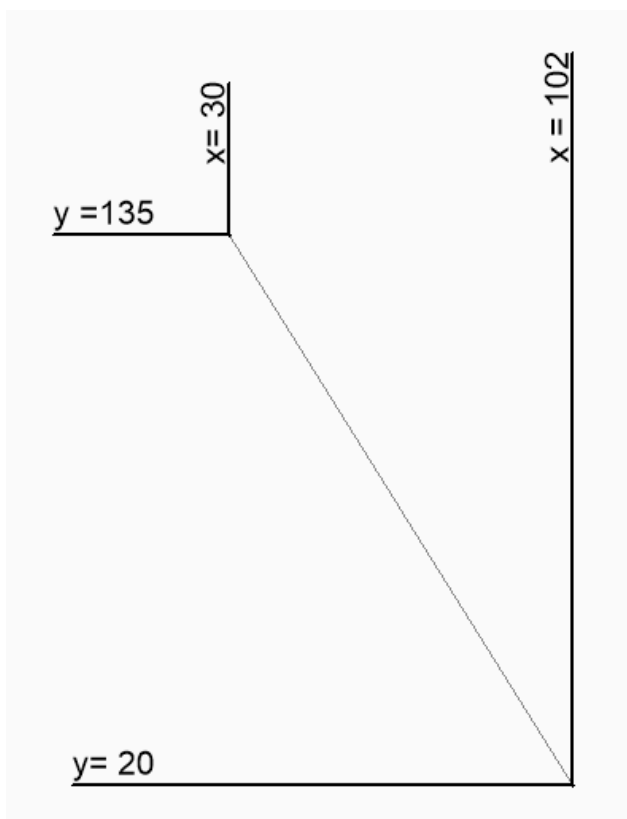
Angulo

Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.



Texto

Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.



9.54 SOBRECOTA comando

Substitui os valores do estilo de cota atual.

9.54.1 Método

Esse comando permite a substituição de valores do estilo de dimensão em uma dimensão selecionada.

Nota: Esse comando está substituído pela função Override (Substituir) do comando ESTILOCOTA.

9.54.2 Opções dentro do comando

Limpar

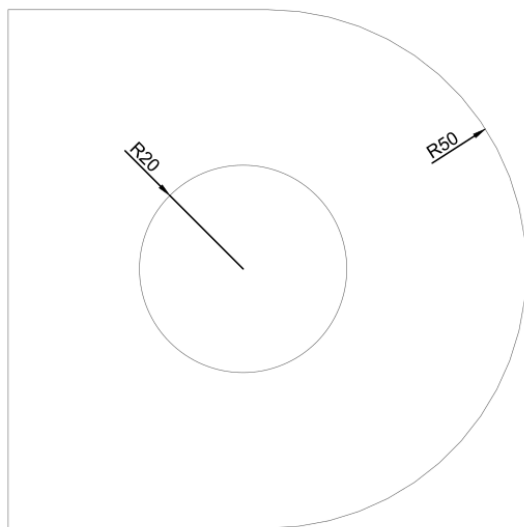
Redefine os valores das variáveis de dimensão, limpando as substituições.

9.55 COTARAIOS comando

Cria uma dimensão Radial.

Aliases: DIMRAD, DRA

Cria uma dimensão radial para um arco, poliarco ou círculo. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



9.55.1 Métodos para criar uma dimensão Radial

Este comando tem 1 método para começar a criar uma dimensão Radial:

- Selecionar arco ou círculo para dimensionar.

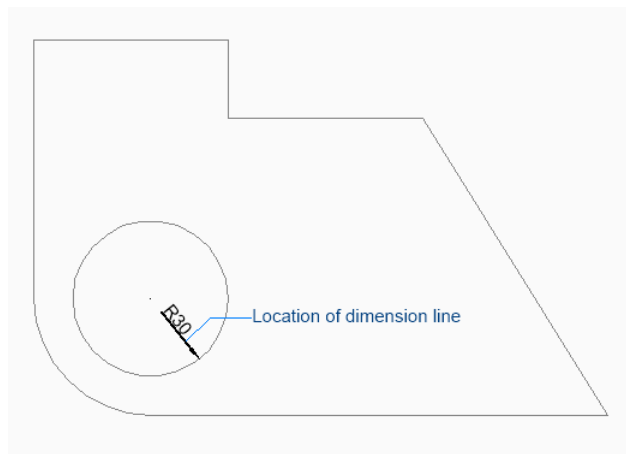
Selecionar arco ou círculo para dimensionar.

Comece a criar uma dimensão Radial selecionando um arco, arco de polilinha ou círculo, em seguida:

Localização da linha de cota

Especifique o local da linha de dimensão.

Opções adicionais: [Angulo/Texto]



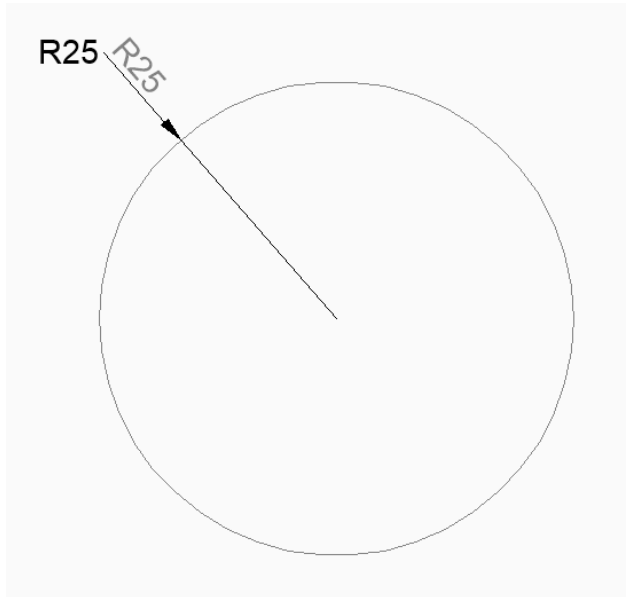
9.55.2 Opções dentro do comando COTARAIOS

Depois de começar a criar uma dimensão Radial, as seguintes opções podem estar disponíveis:



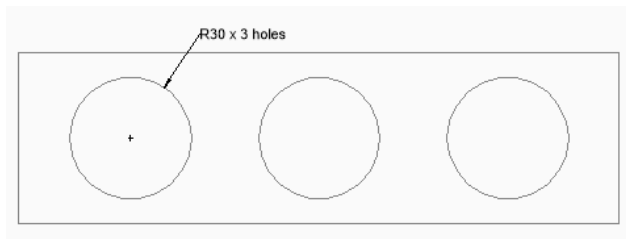
Angulo

Especifica o ângulo do texto de dimensão. Um valor de 0 alinha o texto da dimensão com a linha de dimensão. Qualquer outro valor rotaciona o texto da dimensão em relação ao eixo-x do UCS atual.



Texto

Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido do raio. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido do raio, além de outro texto.



9.56 DIMREASSOCIATE command

Reassociates or associates dimensions to entities or points on entities.



Icon:

9.56.1 Description

Selected dimension entities highlight one by one with prompts to specify association points or entities for the currently highlighted dimension entity.

Nota: A marker displays at the current position of the edited dimension point:

- indicates a non-associated dimension point.



- 

indicates an associated dimension point.

9.56.2 Methods

The DIMREASSOCIATE command can be used in six different ways:

- Linear (rotated and aligned) - Specify an entity or two lines.
- Diameter - Select arc, circle or polyline arc.
- Radius - Select arc, circle or polyline arc.
- Angular - Select 2 lines or 3 points, an Arc or a circle.
- Ordinate - Specify feature location.
- Leader - Specify leader association point.

9.56.3 Options

Disassociated

Prompts to reassociate ALL disassociated dimension entities in the drawing. All disassociated dimensions highlight one by one.

9.57 DIMREGEN command

Updates associative dimensions.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

9.57.1 Description

Updates ALL associative dimensions in the drawing file.

9.58 DIMSTYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Dimension Styles** selected.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icon: 

Alias: D, DDIM, DIMSTY, DS, DST, EXPDIMSTYLES, SETDIM

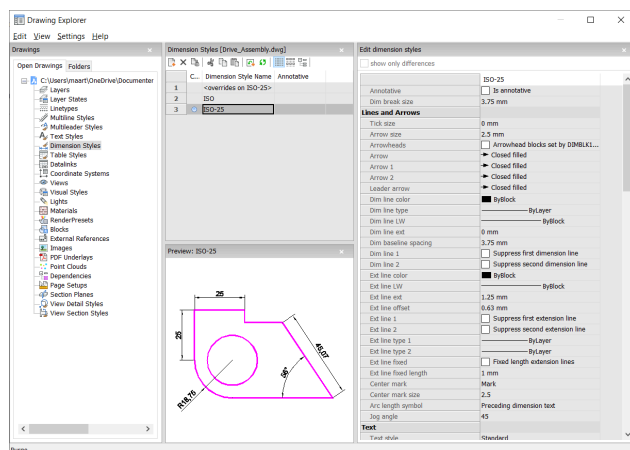
9.58.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with **Dimension Styles** category selected to view and modify dimension styles in the current drawing.

9.58.2 Method

There are two methods when using DIMSTYLE command:

- <Overrides>: overrides the values of individual dimension variables without creating a new style.
- Standard: lists the dimension settings for the dimension style named "Standard".



9.58.3 Context Menu Options

The following options appear when you right-mouse click on a dimension style:

New

Loads additional Dimension Styles definitions into the drawing.

Delete

Deletes Dimension Styles definitions from the drawing. The following dimension styles cannot be deleted:

- <overrides on ISO-25>/<overrides on Standard>
- ISO-25/Standard

Rename

Renames the Dimension Styles. The following dimension styles cannot be renamed:

- <overrides on ISO-25>
- ISO-25

Select All

Selects all Dimension Styles definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected Dimension Style as current.

Save overrides to current style

Saves the override variables of the selected dimension style to the current dimension style.

Save to new style

Creates a new dimension style based on the selected dimension style.

New child style

Creates a new dimension child style. A dimension style can have up to 6 child styles: Linear, Angular, Radius, Diameter, Ordinate, and Leader. If defined, then the child style is used for the corresponding dimension type.

Dimension child styles share all settings with the parent style, except for the properties that are defined explicitly differently.



9.58.4 Options within the command

Edit dimension styles

Show only differences

If multiple styles are selected, compares the selected styles, and shows the differences only.

Name

Names the dimension style. The following dimension styles cannot be renamed:

- <overrides on ISO-25>
- ISO-25

Annotative

Sets the annotative property of the dimension style.

Dim break size

Sets the value of the gap created by the DIMBREAK command.

Lines and Arrows

Lines and Arrows	
Tick size	0 mm
Arrow size	2.5 mm
Arrowheads	<input type="checkbox"/> Arrowhead blocks set by DIMBLK1...
Arrow	➤ Closed filled
Arrow 1	➤ Closed filled
Arrow 2	➤ Closed filled
Leader arrow	➤ Closed filled
Dim line color	■ ByBlock
Dim line type	—— ByLayer
Dim line LW	—— ByBlock
Dim line ext	0 mm
Dim baseline spacing	3.75 mm
Dim line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first dimension line
Dim line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second dimension line
Ext line color	■ ByBlock
Ext line LW	—— ByBlock
Ext line ext	1.25 mm
Ext line offset	0.63 mm
Ext line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first extension line
Ext line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second extension line
Ext line type 1	—— ByLayer
Ext line type 2	—— ByLayer
Ext line fixed	<input type="checkbox"/> Fixed length extension lines
Ext line fixed length	1 mm
Center mark	Mark
Center mark size	2.5
Arc length symbol	Preceding dimension text
Jog angle	45

Tick size

Determines the size of tick marks drawn instead of arrowheads for linear, radius and diameter dimensioning. If the value is zero, arrowheads are drawn.

Arrow size

Determines the size of arrowheads of dimension lines and leader lines.



Arrowheads

Controls whether dimension line arrowhead blocks are set by DIMBLK or DIMBLK1 or DIMBLK2.

Arrow

Determines the name of the block displayed at the ends of dimension lines and leader lines. The block name can be either a standard name or refer to a user-defined arrowhead block.

Arrow 1

Specifies the style of arrowhead for the starting end of the dimension line.

Arrow 2

Specifies the style of arrowhead for the other end of the dimension line.

Leader arrow

Specifies the style of arrowhead for the starting end of the leader line.

Dim line color

Specifies the color of the dimension line; choose from:

- Any Index Color
- Any True Color
- ByBlock
- ByLayer

Dim line type

Specifies the line type of the dimension line. Choose from any line type loaded into the current drawing. To access additional linetypes, click Load..., and then choose one from the Load Linetypes dialog box. See the LINETYPES command.

Dim line LW

Specifies the lineweight of the dimension line. Choose from any lineweight supported by the program.

Dim line ext

Specifies the distance that the dimension line extends beyond the extension lines.

Dim baseline spacing

Specifies the default distance between dimensions added with the DIMBASELINE command.

Dim line 1

Toggles the display of the first half of the dimension line (between the starting extension line and the text).

Dime line 2

Toggles the display of the second half of the dimension line (between the other extension line and the text).

Ext line color

Specifies the color of the dimension line. To select additional colors, click Select color... and choose one from the Select Color dialog box.

See the COLOR command.

Ext line LW

Specifies the lineweight of the extension line. Choose from any lineweight supported by the program.

Ext line ext

Specifies the distance that the extension lines extend beyond the dimension line.

**Ext line offset**

Specifies the offset distance between the object and the start of the extension lines.

Ext line 1

Toggles the display of the first extension line.

Ext line type 1

Specifies the line type of the first extension line. You can choose from any line type loaded into the current drawing.

To access additional linetypes, click Load... . The Load Linetypes dialog box is displayed where you can choose a linetype.

Ext line type 2

Specifies the line type of the second extension line. You can choose from any line type loaded into the current drawing.

To access additional linetypes, click Load... . The Load Linetypes dialog box is displayed where you can choose a linetype.

Ext line 2

Toggles the display of the second extension line.

Ext line fixed

Determines whether fixed length extension lines are used.

Ext line fixed length

Specifies the total length of the extension lines.

Center mark

Specifies the type of center mark:

- Mark
- Line
- None

Center mark size

Specifies the size of the center mark.

Arc length symbol

Specifies the location of the arc length symbol:

- Preceding dimension text.
- Above dimension text.
- Not displayed.

Jog angle

Specifies the angle of the jog (default is 45 degrees). Enter another angle.

Text



Text	
Text style	Standard
Text color	ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	<input type="checkbox"/> Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text outside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text view direction	Left to right

Text style

Specifies the style for dimension text; can use only styles created with the STYLE command.

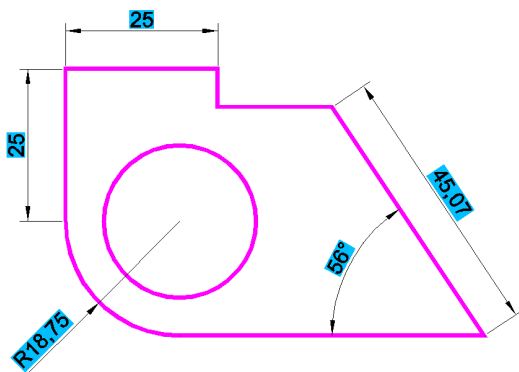
Text color

Specifies the color of the text. Click Select color... to select additional color from the Select Color dialog box.

Text fill

Determines whether the dimension text has a rectangular background filled with color.

- No fill: does not apply a background fill.
- Background: uses the background color of the drawing, usually white or black.
- Color: uses the color specified by the Text Fill Color option.



Text fill color

Specifies the background fill color when Text Fill is set to Color. You can choose a color from the drop-down list or choose Select Color..., and choose a color from the Select Color dialog box.

Text height

Specifies the height of the text.

Draw frame around text

Draws a rectangle around the text.

Text position vertical

Justifies the text vertically relative to the dimension line:

- Centered: centers the text on the dimension line.



- Above: places the text above the dimension line.
- Outside: places text outside of the extension lines.
- JIS: places text above the dimension line, according to the Japanese Industry Standard.
- Below: places the text below the dimension line.

Text position horizontal

Justifies the text horizontally relative to the extension lines:

- Centered: centers the text between the extension lines.
- First Extension Line: places the text near the first extension line.
- Second Extension Line: places the text near the second extension line.
- Over First Extension: places the text over the first extension line.
- Over Second Extension: places the text over the second extension line.

Text offset

Specifies the size of gap between the dimension line and the text.

Text vertical offset

Sets the vertical position of dimension text above or below the dimension line.

Text inside align

Justifies text when located between extension lines:

- Aligned with Dimension Line: aligns text with dimension line.
- Horizontal: forces text to be always horizontal.

Text outside align

Justifies text when located outside of the extension lines:

- Aligned with Dimension Line: aligns text with dimension line.
- Horizontal: forces text to be always horizontal.

Text view direction

Sets the dimension text reading direction.

Fit

Fit	
Arrow and text fit	Best fit
Text inside	<input type="checkbox"/> Force text between extension lines
Dim line inside	<input type="checkbox"/> Suppress outside arrowheads
Text movement	Keep dim line with text
Dim scale overall	1
Place text manually	<input type="checkbox"/> Cursor controls both the text posit...
Dim line forced	<input checked="" type="checkbox"/> Force dimension lines even when ...

Arrow and text fit

Specifies where text and arrows should be located when there is insufficient space for both between the extension lines:

- Text and Arrows: forces both text and arrows between the extension lines.
- Arrows Only: forces arrows to stay within extension lines; moves text outside when there is insufficient space.



- **Text Only:** forces text to stay within extension lines; moves arrows outside when there is insufficient space.
- **Best Fit:** requires the program to figure out where to place text and arrows, depending on the space between extension lines.

Text inside

Specifies whether the text is forced between extension lines:

- **On:** forces text between extension lines.
- **Off:** draws text outside if there is insufficient space between extension lines.

Dim line inside

Specifies whether the dimension line is forced between extension lines:

- **On:** forces dimension line always between extension lines.
- **Off:** draws dimension line outside if there is insufficient space between extension.

Text movement

Specifies what happens when text is moved away from its default location:

- **Keep dim line with text:** moves the dimension line with the text, stretching the extension lines.
- **Move text, add leader:** draws a leader between the text and the dimension line.
- **Move text, no leader:** does not draw a leader.

Dim scale overall

Specifies the overall scale factor for dimensions. This affects the size of arrows and text only.

This setting is not editable for annotative dimension styles. It is recommended to set Dim Scale Overall = 1 for annotative dimension styles.

Place text manually

Toggles whether the user must always specify the text location when creating dimensions.

Dim line forced

Forces the dimension line to be always drawn; forces leaders to be drawn with the DIMDIAMETER and DIMRADIUS commands.

Primary units

Primary units	
Dim units	Decimal
Dim precision	0.00
Fractional type	Horizontal
Decimal separator	,
Dim round	0
Dim prefix	
Dim suffix	
Dim sub-units suffix	
Dim scale linear	1
Dim sub-units scale	100
Suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero feet
Suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros



Dim units

Specifies the display units for dimensions:

- Scientific: scientific notation, such as 1.2345E+01
- Decimal: metric, such as 1.2345
- Engineering: feet and decimal inches, such as 1'-2.3456"
- Architectural: feet and fractional inches, such as 1'-2 1/16"
- Fractional: fractional inches only; no feet, such as 14 1/16"
- Windows Desktop: uses the units set by Windows

Dim precision

Specifies the precision of units, either decimal places or fractional accuracy.

Fractional type

Specifies how fractions are stacked:

- Horizontal: stacks fractions vertically, with a horizontal separator line.
- Diagonal: stacks diagonally, with a diagonal separator line.
- None: does not stack fractions, placed horizontally with a slash separator.

Decimal separator

Specifies the character used to indicate the decimal point; can be any character.

North American countries use the period; European countries use the comma.

Dim round

Specifies the rounding of decimal numbers. The range goes from none to 8 decimal places.

Dim prefix

Specifies a prefix text that appears in front of the dimension text, if any.

Dim suffix

Specifies a suffix text that appears after the dimension text, if any.

Dim sub-units suffix

Specifies suffix text in case the subunit is used. For example, enter 'cm' to display 0.96 as 96cm.

Nota: suppress leading zeros must be set to Yes to display dimension distances less than one unit in sub units.

Dim scale linear

Specifies the scale factor for linear dimension values, such as 25.4 for changing inches to millimeters.

Positive values apply to dimensions in both model space and paper space. Negative values apply to paper space dimensions only.

Dim sub-units scale

Sets the scale factor for the sub-units. For example, enter 10 if the drawing unit is cm, and the subunit suffix is mm.

Nota: suppress leading zeros must be set to Yes to display dimension distances less than one unit in subunits.



Suppress leading zeros

Toggles the display of zeros in front of the decimal point. For example, 0.23 is displayed as:

- On: suppresses the leading zero, such as .23
- Off: permits the leading zeros, such as 0.23

Suppress trailing zeros

Toggles the display of zeros after the decimal point. For example, 1.2300 is displayed as:

- On: suppresses trailing zeros, such as 1.23
- Off: allows trailing zeros, such as 1.2300

Suppress zero feet

Toggles the display of zero feet. For example, 0'-3" is displayed as:

- On: suppresses zero feet, such as 3"
- Off: allows zero feet, such as 0'-3"

Suppress zero inches

Toggles the display of zero inches; for example, 1'-0" is displayed as:

- On: suppresses the display of zero inches, such as 1'
- Off: allows zero inches, such as 1'-0"

Dim angle units

Specifies the format of units in angular dimensions:

- Decimal Degrees: 360 degrees in a circle. For example, 123.45 degrees
- Deg/Min/Sec: degrees, minutes, seconds. For example, 123d 12' 45.67"
- Grads: 400 grads in a circle. For example, 230g
- Radians: 2pi radians in a circle. For example, 1.5r

Dim angle precision

Specifies the number of decimal places. The range goes from 0 to 8.

Suppress angle leading zeros

Toggles the display of zero degrees. For example, 0.1234 degrees is displayed as:

- On: suppresses zero degrees, such as .1234
- Off: allows zero degrees, such as 0.1234

Suppress trailing leading zeros

Toggles the display of zeros after degrees. For example, 0.1200 degrees is displayed as:

- On: suppresses trailing zeros, such as 0.12
- Off: allows trailing zeros, such as 0.1200

Alternate units



Alternate units	
Alt enabled	<input type="checkbox"/> Enable alternate units
Alt units	Decimal
Alt precision	0.000
Alt scale factor	0.03937007874
Alt sub-units scale	100
Alt round	0
Alt prefix	
Alt suffix	
Alt sub-units suffix	
Alt suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress leading zeros
Alt suppress trailing zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress trailing zeros
Alt suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero feet
Alt suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero inches

Alt enabled

Toggles the display of alternate units:

- On: second, alternative units displayed to the right of primary units.
- Off: only primary units are displayed.

Alt units

Specifies the alternate unit type for linear dimensions:

- Scientific: scientific notation, such as 1.2345E+01.
- Decimal: metric, such as 1.2345
- Engineering: feet and decimal inches, such as 1'-2.3456"
- Architectural Stacked: such as 4'-6.61"
- Fractional Stacked: such as 54 1/2
- Architectural: feet and fractional inches, such as 1'-2 1/16"
- Fractional: fractional inches only; no feet, such as 14 1/16"
- Windows Desktop: uses the units set by Windows

Alt precision

Specifies the precision of alternate units, either decimal places or fractional accuracy.

Alt scale factor

Specifies the multiplier for alternate values, such as 25.4 for showing millimeters (alternate units) next to inches (primary units).

Alt sub-units scale

Specifies the multiplier for alternate values, such as 25.4 for showing millimeters (alternate units) next to inches (primary units).

Alt round

Specifies the rounding of alternate numbers. The range goes from zero to 8 decimal places.

Alt prefix

Specifies a prefix text that appears in front of the alternate text, if any.

Alt suffix

Specifies a suffix text that appears after the alternate text, if any.



Alt sub-units suffix

Specifies suffix text in case the subunit is used.

Nota: suppress leading zeros must be set to Yes to display alternate distances less than one unit in subunits.

Alt suppress leading zeros

Toggles the display of zeros in front of the decimal point. For example, 0.23 is displayed as:

- On: suppresses the leading zero, such as .23
- Off: permits the leading zero, such as 0.23

Alt suppress trailing zeros

Toggles the display of zeros in front of the decimal point. For example, 1.2300 is displayed as:

- On: suppresses trailing zeros, such as 1.23
- Off: allows trailing zeros, such as 1.2300

Alt suppress zero feet

Toggles the display of zero feet; for example, 0'-3" is displayed as:

- On: suppresses zero feet, such as 3" Off: allows zero feet, such as 0'-3"

Alt suppress zero inches

Toggles the display of zero inches. For example, 1'-0" is displayed as:

- On: suppresses the display of zero inches, such as 1'
- Off: allows zero inches, such as 1'-0"

Tolerances

Tolerances	
Tolerance display	<input type="checkbox"/> Display tolerance
Limits display	<input type="checkbox"/> Generate dimension limits as defa...
Tolerance precision	0.00
Tolerance limit lower	0
Tolerance limit upper	0
Tolerance text height	1 mm
Tolerance position vertical	Bottom
Tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero inches

Tolerance display

Toggles the display of tolerance text.

Limits display

Sets the default text to dimension limits.

Tolerance precision

Specifies the display precision of tolerance text. The range goes from 0 to 8 decimal places or 1/1 to 1/256 inch.

**Tolerance limit lower**

Specifies the value of the upper tolerance.

Tolerance limit upper

Specifies the value of the lower tolerance.

Tolerance text height

Specifies the height of the tolerance text.

Tolerance position vertical

Locates the tolerance text relative to the dimension text:

- Bottom: aligns tolerance text with the bottom of the dimension text.
- Middle: aligns tolerance text with the middle of the dimension text.
- Top: aligns tolerance text with the top of the dimension text.

Tolerance suppress leading zeros

Toggles the display of zeros in front of the decimal point. For example, 0.23 is displayed as:

- On: suppresses the leading zero, such as .23
- Off: permits the leading zero, such as 0.23

Tolerance suppress trailing zeros

Toggles the display of zeros behind the decimal point. For example, 1.2300 is displayed as:

- On: suppresses trailing zeros, such as 1.23
- Off: allows trailing zeros, such as 1.2300

Tolerance suppress zero feet

Toggles the display of zero feet; for example, 0'-3" is displayed as:

- On: suppresses zero feet, such as 3"
- Off: allows zero feet, such as 0'-3"

Tolerance suppress zero inches

Toggles the display of zero inches. For example, 1'-0" is displayed as:

- On: suppresses the display of zero inches, such as 1'
- Off: allows zero inches, such as 1'-0"

Alt tolerance precision

Specifies the number of decimal places for tolerances in alternate units.

Alt tolerance suppress leading zeros

Toggles the display of zeros in front of the decimal point. For example, 0.23 is displayed as:

- On: suppresses the leading zero, such as .23
- Off: permits the leading zero, such as 0.23

Alt tolerance suppress trailing zeros

Toggles the display of zeros behind the decimal point. For example, 1.2300 is displayed as:

- On: suppresses trailing zeros, such as 1.23
- Off: allows trailing zeros, such as 1.2300



Alt tolerance suppress zero feet

Toggles the display of zero feet; for example, 0'-3" is displayed as:

- On: suppresses zero feet, such as 3"
- Off: allows zero feet, such as 0'-3"

Alt tolerance suppress zero inches

Toggles the display of zero inches. For example, 1'-0" is displayed as:

- On: suppresses the display of zero inches, such as 1'
- Off: allows zero inches, such as 1'-0"

9.59 -DIMSTYLE command

Creates and modifies dimension styles at the Command line.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icon:

Alias: -DST

9.59.1 Method

Run the command to create a new dimension style by choosing one of the options. The command also prompts the name of the current dimension style.

9.59.2 Options within the command

?

Lists the names of all dimension styles loaded into the current drawing, other than Standard.

ANnotative

Sets the annotative property of the dimension style.

Apply

Changes or restores the style of existing dimensions by applying the current style.

Save

Saves the current dimension settings as a style.

Nota: This option is useful for saving overrides as a style.

SStatus

Displays the current value of every dimension variable.

Variables

Lists the values of dimension variables belonging to the selected dimension.

Restore

Resets the values of dimension variables to those of the selected dimension.

9.60 DIMSTYLESET command

Reports the current dimension style in the Command line.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



9.60.1 Method

The name of the current dimension style is also shown in the BricsCAD application window as Current Dimension Style in the Status bar.

9.61 DIMEDIT command

Changes the position of dimension text.



Icon:

Alias: DIMTED

9.61.1 Description

Allows you to change the position and angle of the text within a dimension entity.



9.61.2 Methods

This command offers four methods to change the position of dimension text.

- Rotate the dimension text.
- Move the dimension text to the left.
- Move the dimension text to the right.
- Center the dimension text.

9.61.3 Options

Angle

Rotates the dimension text from the original dimension text position (1) to the rotated dimension text position (2).

Left

Moves the dimension text next to the left extension line of the dimension, depending on the original positioning of the dimension.

Center

Centers the dimension text between the two extension lines of the dimension.



Right

Moves the dimension text next to the right extension line of the dimension, depending on the original positioning of the dimension.

REstore

Resets the rotation angle of the dimension text to 0 degrees and does not change repositioned dimension text.

9.62 BACIA comando

Esse comando é obsoleto e existe apenas para compatibilidade com versões anteriores. Em vez disso, use o comando AI_DISH.

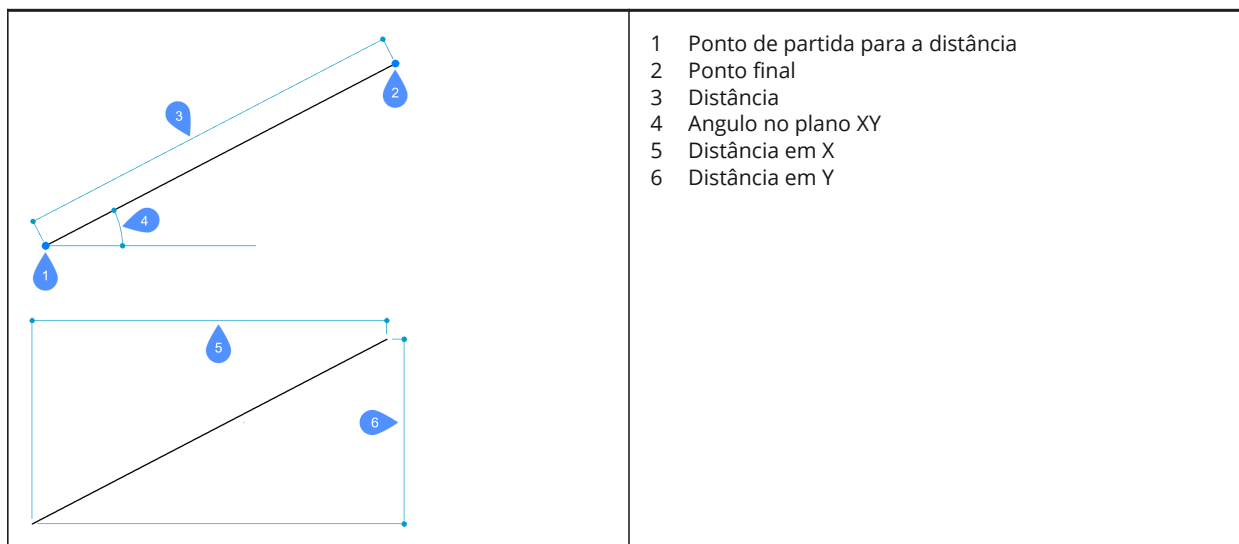
9.63 DIST comando

Informa a distância e o ângulo entre dois pontos.

Alias:di

9.63.1 Método

A distância pode ser medida entre dois pontos ou múltiplos pontos.



Nota: Se DRAGSNAP = Ligado e Dimensões Dinâmicas estão habilitadas, a distância é exibida no campo de entrada dinâmica quando sobrevoar o segundo ponto usando um apropriado snap a entidade.

9.63.2 Opções dentro do comando

Múltiplos pontos

Permite medir a distância total entre vários pontos.

Arco

Permite especificar uma distância de arco.

Angulo

Especifique o ângulo para o arco.



Raio

Especifique o raio do arco.

Centro

Especifique o centro do arco. Segure a tecla CTRL para mudar a direção.

Direção

Especifique a direção do arco.

Linha

Permite especificar uma distância de linha.

Comprim

Permite adicionar uma distância.

Desfazer

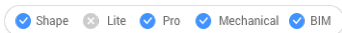
Remove o último ponto.

Total

Imprime o comprimento total na linha de Comando, e conclui o comando.

9.64 DISTANTLIGHT command

Places distant lights for renderings.



Icon: 

9.64.1 Description

Places distant lights for use with renderings. Distant lights represent sources that are far off, such as the sun, and so does not display a glyph in drawings.

Nota: having DEFAULTLIGHTING=1 will open a dialog box where you are asked.

9.64.2 Options

Name

Specifies a name for the light.

Intensity factor

Indicates the relative brightness of the light.

Status

Toggles the light on and off

Photometry

Specifies the parameters for color and intensity.

shadoW

Specifies the look of shadows, if any.

filterColor

Sets the color of the light.



Vector

The direction of the light beams can be defined by a vector, whose XYZ tuple determines the direction of the light, starting at infinity. The default direction points up, in the Z direction.

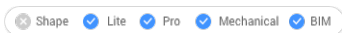
Unlike regular vectors, this lighting vector specifies only direction, not magnitude.



1: Distant light illuminating from default vector direction.

9.65 DIVIDIR comando

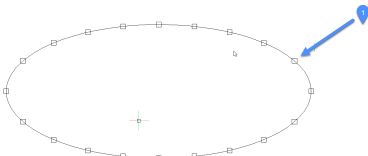
Coloca um número específico de pontos ou blocos espaçados-igualmente ao longo de uma entidade.



Ícone:

Alias: DIV

9.65.1 Método



1. Pontos colocados uniformemente, divididos ao longo da entidade

O comando permite criar e colocar pontos ou blocos ao longo do perímetro de uma entidade, em distâncias iguais.

As seguintes entidades podem ser divididas:

- Linha
- Polilinha
- Spline
- Arco
- Círculo
- Elipse



Nota: Pode ser necessário ajustar as configurações do modo de exibição de Ponto (TIPOPD) para exibir os pontos corretamente.

9.65.2 OPCOES

Número de segmentos

Um número inteiro entre 2 e 32767 pode ser especificado. Isso representará o número de segmentos, as distâncias igualmente divididas entre os pontos.

Nota: Entrando 2 para o número de segmentos coloca um único ponto ou bloco no ponto médio da entidade, pois a entidade é dividida em dois segmentos. Sempre há mais um segmento do que os pontos colocados, pois nenhum ponto ou bloco é colocado no início ou nas extremidades da entidade.

Inserir bloco

Coloca blocos igualmente-espaçados ao longo da entidade, em vez de pontos. Você pode especificar o nome do bloco, ou usar ? para listar os blocos disponíveis.

Sim — alinhar blocos

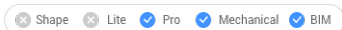
Rotaciona blocos para que estes igualem à orientação local da entidade, como ao longo de um arco.

Não — não alinhar

Os blocos mantêm sua orientação (estes não rotacionam).

9.66 DMANGLE3D comando

Cria uma restrição de ângulo entre faces e/ou bordas de sólidos 3D, subentidades no WCS, e subentidades de um sistema de coordenadas de um bloco.



Ícones:

9.66.1 Descrição

Cria uma restrição de ângulo entre faces e/ou bordas de sólidos 3D, subentidades no WCS, e subentidades de um sistema de coordenadas de um bloco. Cria uma restrição de Ângulo Planar por padrão: os planos de coordenadas do WCS são usados como terceiros objetos de referência, sempre que possível. Este também permite controlar o ângulo superior de um cone. Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.66.2 OPCOES

Restrição ao Ângulo do cone

Permite controlar o ângulo superior de um Cone, especificando o ângulo entre o eixo e a face de cone (= meio ângulo de cone). Os valores devem ser menores que 90°.

Mundo

Permite que você selecione a subentidade do WCS como um argumento.

bLoco

Permite escolher, como argumento, uma subentidade do sistema de coordenadas do bloco. Você pode escolher entre: Eixo-X/Eixo-Y/Eixo-Z/Plano-XY/Plano-YZ/Plano-ZX.



Definir entidade de referência

Permite especificar manualmente a entidade de referência:

Manter como está

permite a você manter o objeto de referência proposto;

Mundo

permite a você selecionar a subentidade do WCS como um argumento;

bLoco

permite a você escolher como argumento a subentidade do sistema de coordenadas do bloco;

Nenhum

cria restrição de Angulo em vez de restrição Angulo Planar, sem o terceiro argumento.

Conduzido-por-geometria

Aceita o valor atual e cria uma restrição conduzida-por-geometria.

9.67 DMAUDIT comando

Analisa e repara erros.



É uma ferramenta poderosa para analisar e corrigir automaticamente problemas na geometria 3D suportada pelo kernel ACIS (sólidos 3D, superfícies).

Nota: Recomenda-se executar o DMAUDIT sempre que a geometria 3D for importada.

9.67.1 Métodos

Existem dois métodos para auditar o desenho selecionando uma ou mais entidades ou todo o modelo:

- Verificar problemas
- Corrigir problemas

9.67.2 Opções dentro do comando

Verificar

Verifica se há erros na geometria 3D no desenho sem corrigi-los.

Fixar

Repara erros.

conFigurações

Audita o desenho em função de uma das opções selecionadas.

Voltar

Retorna ao prompt principal do comando.

Painel de relatório

Redireciona a saída do comando para o painel Relatório.



Nota: Dependendo do valor da variável REPORTPANELMODE, talvez seja necessário clicar no ponto de exclamação vermelho no canto inferior direito para ver mais detalhes no painel Relatório.

Copiar para arquivo

Reporta a saída do comando em um arquivo.

Nível Inspeccionar

Define o rigor da verificação.

Baixo

Executa análises básicas (por exemplo, captura de erros fatais comuns de topologia).

Alta

Go Deep - Vai fundo (por exemplo, identificando auto-interseções em corpos sólidos).

Médio

Este é o nível padrão.

Faces coincidentes

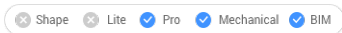
Verifica e corrige faces coincidentes. Exige um nível de auditoria definido como Alto.

Blocos aninhados

Verificar e corrigir entidades em blocos aninhados?

9.68 DMAUDITALL command

Analyzes and repairs errors in drawings inserted as external references



9.68.1 Description

It is a powerful tool to analyze and automatically fix problems in 3D geometry supported by ACIS kernel (3D solids, surfaces).

Nota: It is recommended to run DMAUDITALL whenever 3D geometry is imported.

9.68.2 Method

There are two methods to audit the drawing:

- Check problems.
- Fix problems.

9.68.3 Options within the command

Check

Checks the 3D geometry in the drawing for errors without fixing them.

Fix

Repairs errors.

Back

Returns to the main prompt of the command.



report Panel

Redirects the output of the command to the Report panel.

Nota: Depending on the value of REPORTPANELMODE variable, it might be necessary to click on the red exclamation mark in the lower right corner to see more details in the Report panel.

copy to File

Reports the output of the command in a file.

audit Level

Sets the strictness of the check.

Low

Runs basic analysis (for example, catching common fatal topology errors).

High

Goes deep (for example, catching self-intersections in solid bodies).

Medium

This is the default level.

Coincident faces

Checks and fixes coincident faces. Requires audit level set to High.

9.69 DMCHAMFER command

Creates equal and variable distance chamfers between adjacent faces sharing a sharp edge.



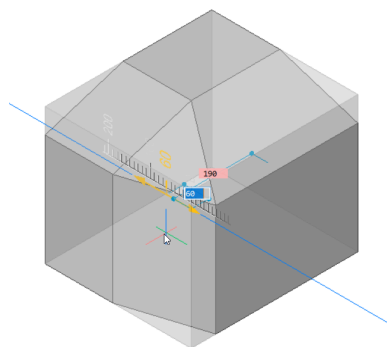
Icons:

9.69.1 Description

Creates equal or variable distance chamfers between adjacent faces that share a sharp edge.

After selecting the edges to create chamfer you may choose to specify a constant symmetrical offset or one of the available advanced options.

The chamfer is applied dynamically, and the manipulator is displayed.





9.69.2 Options

Allows to create variable chamfers. All advanced mode chamfer procedures start by creating a symmetrical offset, which is then modified by specifying offsets and/or angles. Before specifying the final value, you can press the TAB key to modify previously specified values.

ASymmetrical

Allows you to specify two offsets.

ANgular

Allows you to specify an offset and an angle.

Variable Symmetrical

Allows you to specify two offsets.

VARiable aSymmetrical *

Allows you to specify four offsets.

VARiable aNgular *

Allows you to specify two pairs of offsets and an angle.

* Creates a curved chamfer face.

9.70 DMCOINCIDENT3D comando

Aplica uma restrição de 'Concidência' entre duas subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícones:

9.70.1 Método

A restrição de coincidência pode ser aplicada entre quaisquer duas superfícies circulares ou bordas circulares de entidades 3D (superfícies cilíndricas (circulares ou elípticas), esféricas ou cônicas e suas bordas) ou entre uma subentidade de uma entidade 3D e uma entidade circular 2D.

Selecione as duas subentidades circulares entre as quais a restrição de coincidência será aplicada.

(Opcional) Pressione a tecla TAB para selecionar a geometria obscurecida.

9.70.2 OPCOES

Mundo

Permite que você selecione a subentidade do WCS como um argumento.

bLoco

Permite escolher, como argumento, a subentidade do sistema de coordenadas do bloco.

9.71 DMCONCENTRIC3D command

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:



9.72 DMCONSTRAINT3D command

Applies geometric and dimensional constraints for 3D entities.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

9.72.1 Description

Applies geometric and dimensional constraints between faces, surfaces or edges of 3D entities.

The geometric constraints create a specific relationship between two subentities/entities, like parallelism, perpendicularity, tangency, coincidence, concentricity, fixed or rigid.

The dimensional constraints restrain the value of a dimension of an entity or between entities, like radius, angle or distance.

Select the subentities between which you will apply a dimensional or geometric constraint.

Press the TAB key to select obscured geometry.

9.72.2 Options

New

Allows to create a new parameter:

Fix

Applies a fixed constraint to a solid or to an edge or a face of a solid. The option is equivalent to the DMFIX3D command.

Coincident

Applies a coincident constraint between two edges, two faces, or an edge and a face of two different solids. The option is equivalent to the DMCOINCIDENT3D command.

PAth

Allows a point to move along a curve by specifying the curve's parameters with an expression. The option is equivalent to the DMPATH3D command.

CONcentric

Applies a concentric constraint between two cylindrical, spherical or conical surfaces. The option is equivalent to the DMCONCENTRIC3D command.

Parallel

Applies a parallel constraint between two faces of a solid or of different solids. The option is equivalent to the DMPARALLEL3D command.

PERpendicular

Applies a perpendicular constraint between two faces of a solid or of different solids. The option is equivalent to the DMPERPENDICULAR3D command.

Tangent

Applies a tangent constraint between a face and a curved surface of different solids. The option is equivalent to the DMTANGENT3D command.

Rigidset

Allows to define a set of entities or subentities as a rigid body. The option is equivalent to the DMRIGIDSET3D command.



Distance

Applies a distance constraint between two subentities of a solid or of different solids. The option is equivalent to the DMDISTANCE3D command.

Radius

Applies a radius constraint to cylindrical surfaces or circular edges. The option is equivalent to the DMRADIUS3D command.

Angle

Applies an angle constraint between two faces of a solid or of different solids. The option is equivalent to the DMANGLE3D command.

Edit

Allows to edit the named constraint

Enable

Toggles the selected constraint Enable/Disable.

Value

Type a value in the Command line.

type a value in the Command line.

Choose whether the parameter is visible and can be modified when the component is inserted in an assembly:

Auto

The parameter is exposed only if it does not depend on other parameters.

ON

The parameter is always exposed.

OFF

The parameter is never exposed.

Geometry-driven

For parametric constraints, choose whether the constraint is ordinary or geometry-driven.

Rename

Allows to rename a constraint.

Delete

Allows to delete a constraint.

9.73 DMCOPYFACES comando

Copia um recurso a partir de um sólido 3D.

9.73.1 Método

Copia um conjunto de faces de sólido 3D formando um recurso de protrusão (saliência) ou depressão, como furos, cavidades, extrusões, nervuras, e suas combinações dentro do mesmo sólido 3D, ou copia a partir de um sólido 3D para outro.



9.73.2 Opções dentro do comando

Selecionar entidades

Seleciona todas as faces do recurso inteiro.

Ponto base

Especificar ponto base.

Ponto de inserção

Permite a você selecionar um ponto de inserção.

Rotacionar

Rotaciona as faces em torno do eixo Z do UCS.

Multiplos

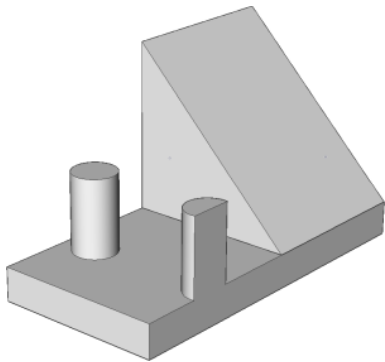
Insere múltiplas cópias de um recurso.

Modo

Alterna entre várias opções de corte.

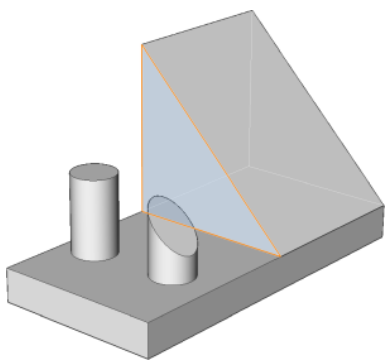
Face de Colocação

Corta o recurso copiado para que ele se adapte à face de colocação.



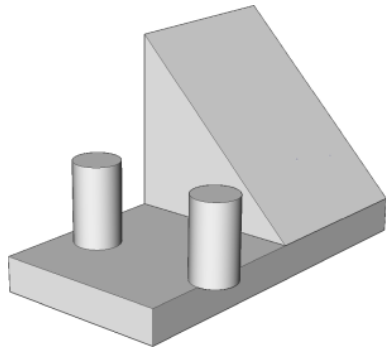
Selecionar Faces

Corta o recurso copiado para que ele se adapte à face selecionada.



Sem Corte

Não corta o recurso copiado.



9.74 DMDEFORMCURVE command

Deforms 3D solids or surfaces by replacing their edges with given curves.

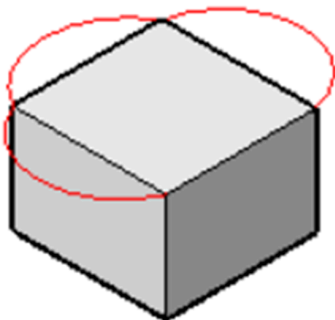
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon: 

9.74.1 Description

Deforms one or more connected faces of a 3D solid or a surface by replacing their edges with given curves.

Select the edges that will be replaced with the target curves to get the new 3d solid or surface.





9.74.2 Options

add Faces

Allows to select additional faces, other than the faces adjacent to selected edges, to deform.

Multiple edges

Allows the deformation of a chain of edges to a single target curve.

9.75 DMDEFORMMOVE command

Deforms 3D solids, surfaces or regions by moving and/or rotating their edges.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon: 

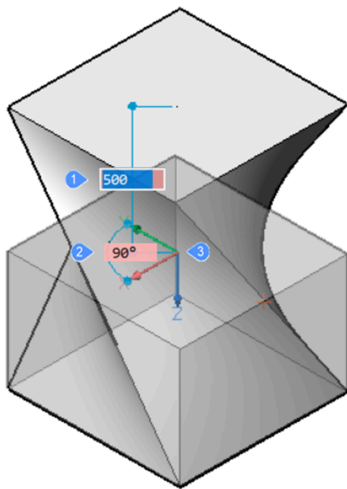
9.75.1 Description

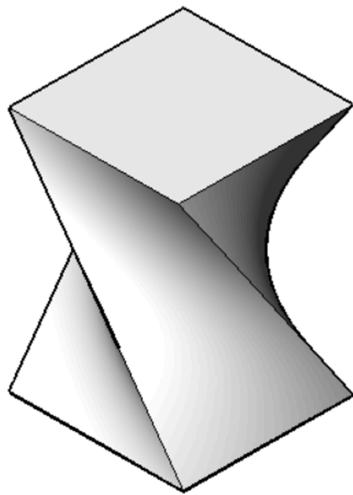
Deforms connected faces of a 3D solid or a surface by moving and/or rotating their edges.

To specify the deformation do one of the following:

- Specify a point in the drawing.
- Type a value in the dynamic entry fields.
- Hit the TAB key to switch between the distance (1) and angle (2) fields.

The edges are rotated around an axis passing through the base point (3) in the deformation direction.





Dynamics (left) and final result (right)

9.75.2 Options

Base point

Allows to specify the base point. The deformation axis passes through the base point.

Direction

Allows to specify the direction of the deformation axis. You may choose to define the direction by specifying two points in the drawing or choose one of the UCS axis.

additional Faces

Allows to select additional faces to be deformed, in addition to ones adjacent to the selected edge(s).

9.76 DMDEFORMPOINT command

Deforms a region, face(s) of a 3D solid or a surface by moving a point lying on one of them in arbitrary 3D direction.

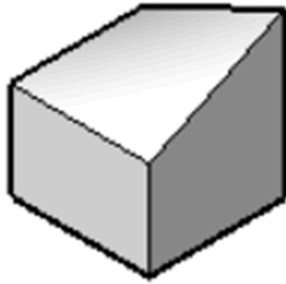
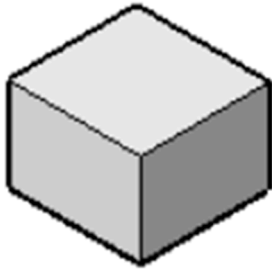
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

9.76.1 Description

Deforms a region, one or more connected faces of a 3D solid or a surface by moving a point lying on one of them in arbitrary 3D direction. The selected faces are deformed as smooth as possible. The initial continuity between deformed faces (G1 – tangent faces, or G2 – curvature continuity) is kept when deformed.

Select a region or a face or some connected faces of a 3D solid or surface, then specify the deformation point and the deformation value to deform the entity.



9.76.2 Options

change Parameters

Choose a method to change parameters.

Alpha

Specifies the resistance to stretching. It is a second order tensor which can be described with three numbers. Each value must be either 0 or a positive number:

- alpha U: U-direction resistance,
- alpha V: V-direction resistance,
- alpha theta: the angle between U and V principal directions of the surface and the material property directions.

Beta

Specifies the resistance to bending. Similarly to Alpha, Beta is defined as a triple: beta U, beta V, beta theta. Each value must be either 0 or a positive number.

Gamma

Specifies the resistance to the rate of change in bending. The value must be either 0 or a positive number.

Delta

Specifies the resistance to deviations from the default shape. The value must be either 0 or a positive number.

set Target Point

The entities are deformed towards the specified point.

set Direction

The selected entities are deformed dynamically in the specified direction.

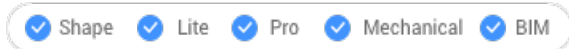


change Base point

Select a new deformation point.

9.77 DMDELETE comando

Apaga entidades do desenho.



O comando DMDELETE foi integrado ao comando APAGAR.

9.78 DMDISTANCE3D comando

Aplica uma restrição de Distância entre duas entidades.



Ícone:

9.78.1 Descrição

Aplica uma restrição de Distância entre duas subentidades, do mesmo sólido ou de sólidos diferentes, bem como entidades WCS, pontos, cilindros, e esferas.

Selecione as duas entidades/subentidades para as quais a restrição de distância será aplicada, especificando o valor da distância. Pressione a tecla TAB para selecionar a geometria obscurecida.

9.78.2 OPCOES

Usar como

Oferece a opção de especificar como a Distância deve ser medida entre faces cilíndricas e esféricas. O modo de medição padrão é Eixo.

Limite

O limite do argumento.

Eixo

Um argumento que tem um eixo; círculo, cilindro, cone, ou toro.

Centro

Um argumento que tem um ponto central; círculo, esfera, ou toro.

Vértice

Somente um vértice de Cone.

Mundo

Permite que você selecione a subentidade do WCS como um argumento.

bLoco

Permite escolher, como argumento, a subentidade do sistema de coordenadas do bloco.

Conduzido-por-geometria

Aceita o valor atual e cria uma restrição conduzida-por-geometria.



9.79 DMEXTRUDE comando

Cria sólidos 3D ou superfícies por extrusão de entidades.

Cria sólidos 3D ou superfícies por extrusão de entidades 2D abertas ou fechadas, faces de sólidos 3D, regiões ou limites fechados.

Nota: A variável de sistema SELECTIONPREVIEW deve estar definida como 2 ou 3 para realçar faces.

9.79.1 Método

Existem dois métodos para extrudar entidades:

- Criar sólidos 3D.
- Criar superfícies.

9.79.2 Opções dentro do comando

Modo

Permite criar sólidos ou superfícies.

Sólido

Criar sólidos 3D.

SUperfície

Cria superfícies.

Nota: DMEXTRUDE não faz a extrusão de entidades 2D abertas como sólidos 3D porque esses não podem ser estanques.

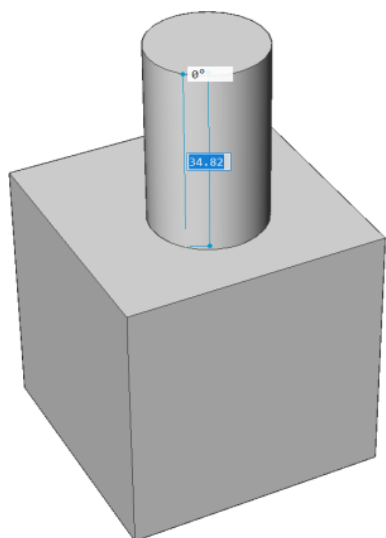
Especificar altura da extrusão

Permite definir uma altura de extrusão. A altura de extrusão é medida perpendicularmente à entidade de origem.

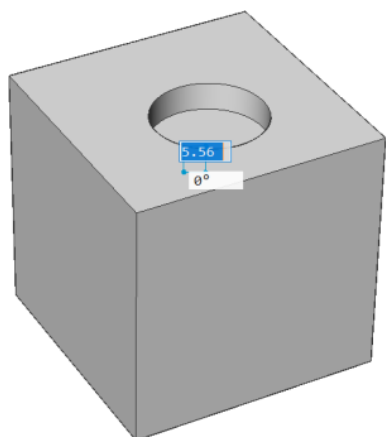
AUTO

O resultado depende da direção da extrusão e do valor da variável de sistema DMEXTRUDEMODO.

- Quando você destaca uma entidade e a extrai 'para fora', um novo volume é adicionado.

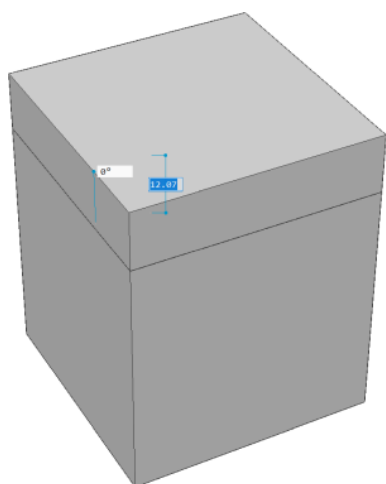


- Quando você realça uma entidade e a extrude 'para dentro', um volume é subtraído do sólido principal.



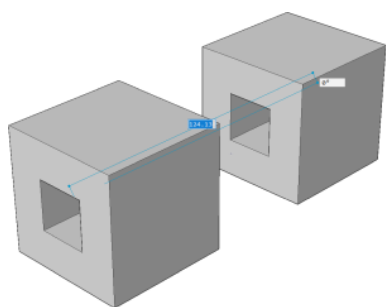
Criar

Um novo volume ou superfície é criado, independentemente da direção da extrusão.



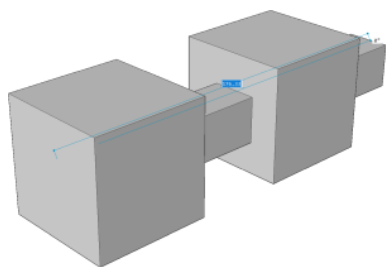
Subtrair

O sólido 3D é subtraído de cada um dos sólidos interferentes existentes.



Unir

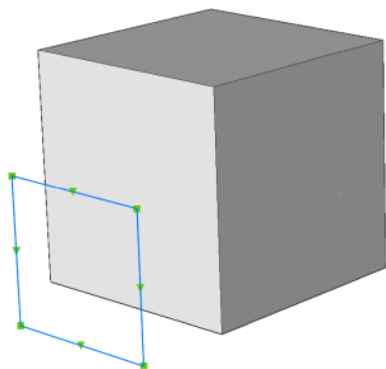
O novo sólido 3D é unificado com cada sólido existente interferente.



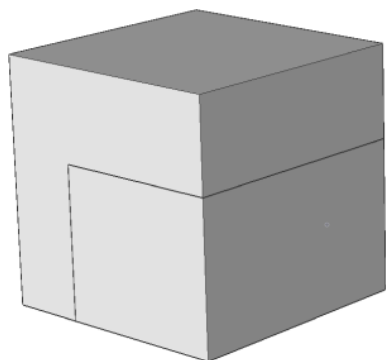
Fatiar

Corta através dos sólidos, com a superfície extrudada.

- Selecione uma entidade a ser extrudada.

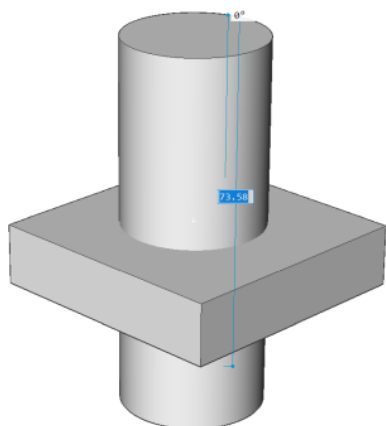


- A superfície extrudada corta sólidos.



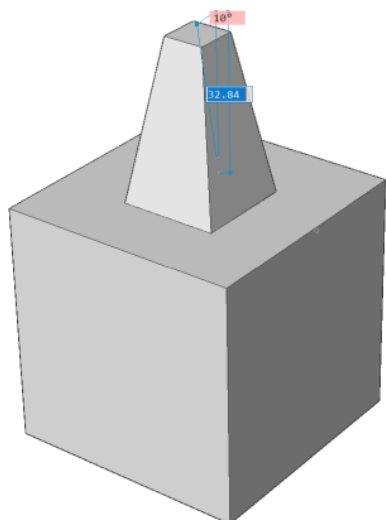
Ambos lados

Extruda simetricamente em ambos os lados.



Angulo a afunilar

Especifica o ângulo de conicidade para extrusão. O ângulo é medido a partir da direção de extrusão. Um valor negativo afunila 'para fora'.



Definir Direção

Permite especificar a direção de extrusão.

2Pontos

Define a direção da extrusão ao especificar dois pontos.

EixoX

Define a direção da extrusão paralela ao eixo-X do UCS atual.

eixoY

Define a direção da extrusão paralela ao eixo-Y do UCS atual.

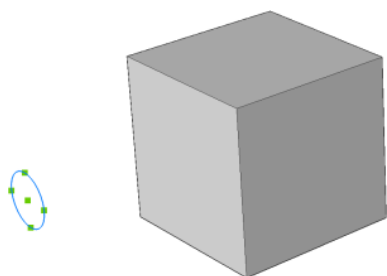
eixoZ

Define a direção da extrusão paralela ao eixo-Z do UCS atual.

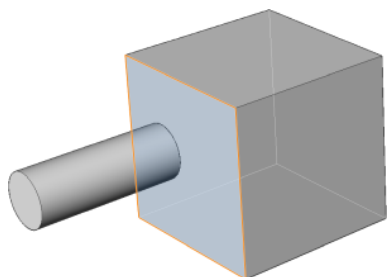
Definir Limite

Permite limitar a extrusão pela face de um sólido.

- Selecione uma entidade a ser extrudada.

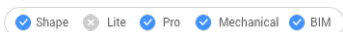


- Selecione uma face como limite da extrusão.



9.80 DMFILLET command

Creates a smooth fillet between adjacent faces sharing a sharp edge.

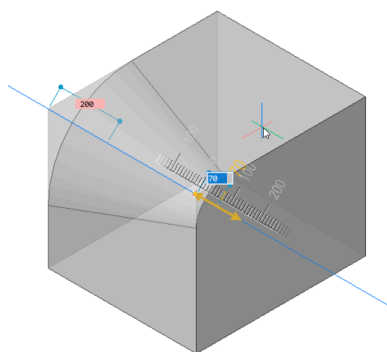


Icon: 

9.80.1 Description

Creates constant or variable radius fillets between adjacent faces that are sharing a sharp edge. After selecting the edges, you may choose to specify a constant radius to fillet edges or one of the available advanced options.

The fillet is applied dynamically and the manipulator is displayed.



9.80.2 Options

Variable radius mode

Allows to create a variable fillet between adjacent faces that share a sharp edge(s).



Nota: All advanced mode fillet procedures start by creating a constant radius fillet, which is then modified by specifying the first, second radius or intermediate points. Before specifying the final value of the radius you can press the TAB key to modify previously specified values.

Intermediate radius mode

Allows you to introduce different values for radius for intermediate points.

9.81 DMFIX3D comando

Aplica uma restrição Fixa à entidade 3D.



Ícone:

9.81.1 Descrição

Aplica-se uma restrição Fixa para um sólido, ou uma borda, ou uma face de um sólido.

9.81.2 OPCOES

Multiplos

Permite selecionar várias entidades ou subentidades, como:

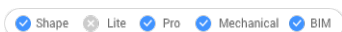
- Entidades 3D: todas as faces e bordas do sólido ou superfície 3D serão Fixas.
- Faces: as faces selecionadas serão Fixas e não poderão ser movidas ou rotacionadas.
- Bordas: as bordas selecionadas serão Fixas. As faces adjacentes podem ser rotacionadas, mas não movidas.

bLoco

Permite escolher, como argumento, a subentidade do sistema de coordenadas do bloco.

9.82 DMGROUP command

Creates group features, which are named persistent collections of faces and edges of 3D solids and surfaces.



9.82.1 Description

Creates group features, which are named persistent collections of faces and edges of 3D solids and surfaces.

A group feature can be coupled with its description, which can be used to store manufacturing instructions or any other information with your model. Group features usually survive after modification of 3D solids/ surfaces and can be accessed or created in Lisp scripts and BRX applications.

9.82.2 Options

New

Creates a new group.



Edit

Allows to edit an existing group feature by calling its name.

Use Shift to select entities from this selection set.

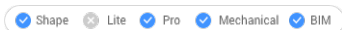
Dissolve

Allows to delete an existing group feature by calling its name.

Nota: Group feature names are case sensitive.

9.83 DMMOVE comando

Move entidades ou subentidades.



Ícone:

9.83.1 Descrição

Move sólidos, faces, bordas ou vértices de um sólido, ou inserções, usando um vetor.

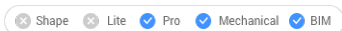
Você pode selecionar uma ou mais entidades. Pressione Enter para parar de selecionar. Para especificar a base e o ponto final, você pode escolher um dos seguintes métodos:

- Especifique um ponto clicando no botão esquerdo do mouse.
- Digite uma distância no campo de entrada dinâmica.

A geometria selecionada move dinamicamente.

9.84 DMPARALLEL3D command

Applies a parallel constraint between subentities of 3D entities.



Icon:

9.84.1 Method

Select two faces of a solid or two faces of different solids or surfaces or a face and an edge of two different solids between which the parallel constraint will be applied. Press the TAB key to select obscured geometry.

9.84.2 Options

World

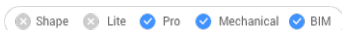
Allows you to select the WCS subentity as an argument.

BLOCK

Allows you to choose, as an argument, the subentity of the coordinate system of the block.

9.85 DMPATH3D command

Allows a point to move along a curve by specifying the curve's parameters.





Icon:

9.85.1 Method

Select any curve entity (polyline, 3D polyline, spline or helix) as the path and a point/vertex from a 3D solid and specify the value of the curve parameter. Press the TAB key to select obscured geometry.

9.85.2 Options

WOrld

Allows you to select the WCS subentity as an argument.

BLock

Allows you to choose, as an argument, the subentity of the coordinate system of the block.

Geometry-driven

Accepts the current value and creates a geometry-driven constraint.

9.86 DMPERPENDICULAR3D command

Applies a perpendicular constraint between two subentities of two 3D entities.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icon:

9.86.1 Description

Applies a perpendicular constraint between faces or edges of a solid, or of different solids or surfaces.

Select the two subentities of the 3D entities between which the perpendicular constraint will be applied.

Press the TAB key to select obscured geometry.

9.86.2 Options

WOrld

Allows you to select the WCS subentity as an argument.

BLock

Allows you to choose, as an argument, the subentity of the coordinate system of the block.

9.87 DMPUSHPULL comando

Adiciona ou remove o volume de um sólido movendo as faces destacadas.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Ícone:

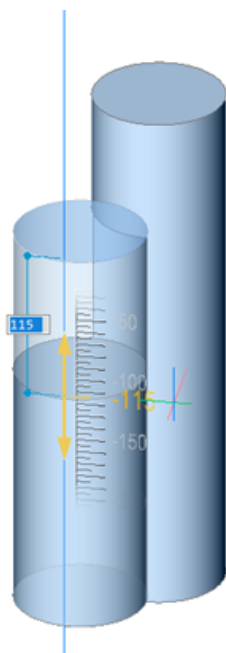


9.87.1 Descrição

Adiciona volumes ou remove o volume de um sólido usando o movimento do cursor ou a entrada direta de distância. Você pode usar esse comando para editar qualquer face de um sólido 3D ou superfície. Você pode selecionar mais faces ou limites detectados. Pressione Enter para concluir o conjunto de seleção.

Nota: As subcamadas das composições de multi-camadas são selecionáveis se a variável de sistema Seleccionar Faces da variável de sistema SELECTIONMODES estiver definida.

A geometria selecionada move dinamicamente. Usando o Manipulador, você pode fazer um dos seguintes:



- Você pode pressionar a tecla TAB para selecionar uma face de referência diferente. Todas as faces paralelas à face que está sendo empurrada/puxada são reconhecidas, começando pelas primeiras. Pressione e segure a tecla SHIFT ao pressionar a tecla TAB para alternar as faces de referência na ordem inversa. Para selecionar uma face de referência em um sólido diferente, mova o cursor sobre essa face e pressione a tecla TAB. A face selecionada é destacada.
- Clique em um ponto no desenho.
- Digite um valor no campo de dimensão dinâmica.
- Mova o cursor para ajustar o valor no campo de distância dinâmica. Opcionalmente, você pode aumentar/reduzir o Zoom para definir o tamanho do incremento de encaixe na régua.

9.87.2 Opções dentro do comando

Habilitar subtrair

Os sólidos que estão sendo empurrados/puxados são subtraídos de outros sólidos 3D que eles interceptam.

Desativar subtrair

Os sólidos que estão sendo empurrados/puxados não são subtraídos de outros sólidos 3D que eles interceptam.



Nota: Quando a variável de sistema DMPUSHPULLSUBTRACT = 1, o sólido que está sendo empurrado é subtraído de sólidos interferentes. Pressionar a tecla Ctrl permite substituir a variável de sistema DMPUSHPULLSUBTRACT.

Nota: Se o Assistente de Teclas de Atalho (HKA) estiver Ligado, o Assistente HKA será exibido, indicando se o comando está no modo de subtração ou não.

9.88 DMRADIUS3D comando

Aplica uma restrição de raio a entidades ou subentidades 3d circulares.



Ícone:

9.88.1 Descrição

Aplica uma restrição de Raio a bordas circulares, superfícies cilíndricas, esferas e toros, indicando o valor do raio, ou sendo conduzido pela geometria.

9.88.2 Método

Selecione uma superfície cilíndrica ou esférica ou uma borda circular e especifique o valor do raio ou mantenha a condução pela geometria. No caso de selecionar uma superfície do Toro, você pode restringir o raio de rotação e/ou o raio do tubo.

(Opcional) Pressione a tecla TAB para selecionar a geometria obscurecida.

9.88.3 OPCOES

Raio de rotação

Especifique o raio de rotação a ser restringido.

Raio do tubo

Especifique o raio do tubo a ser restringido.

Conduzido-por-geometria

Aceite o valor atual e crie uma restrição orientada-por-geometria.

9.89 DMREPAIR command

Analyzes and repairs errors.



Icon:

Nota: The DMREPAIR command has been replaced by the DMAUDIT command.

9.90 DMREVOLVE comando

Cria sólidos 3D pela revolução de entidades 2D, fechadas ou abertas, ou Regiões sobre em torno de um eixo.





Ícones: 

9.90.1 Descrição

Cria um sólido 3D ou uma superfície 3D rotacionando entidades 2D, abertas ou fechadas, ou Regiões em torno de um eixo.

Existem três métodos para usar o comando DMREVOLVE:

- Selecione uma região.
- Selecione uma entidade 2D fechada.
- Selecione uma face de um sólido.

Nota: Limites fechados no plano-XY do atual sistema de coordenadas, ou na face de um sólido, são reconhecidos automaticamente se a opção Selecionar limites detectados, da variável de sistema SELECTIONMODES, estiver ativa.

Nota: As entidades/subentidades disponíveis para seleção dependem do tipo da entidade 3D resultante: Sólido 3D ou Superfície 3D. Qualquer entidade 2D e 3D pode ser usada como origem se a entidade 3D resultante não se cruzar com si mesma.

Nota: As entidades selecionadas são rotacionadas dinamicamente.

9.90.2 OPCOES

Modo

Permite criar sólidos ou superfícies.

Selecionar entidades/subentidades para revolver

Dependendo do valor da variável de sistema DELOBJ (Delete object) as entidades definidoras são mantidas ou excluídas, ou você será solicitado a decidir se deseja manter ou excluir as entidades de origem.

Selecione uma (sub)entidade linear como eixo

Selecione uma linha ou uma borda de um sólido.

Nota: As bordas de um sólido só podem ser selecionadas se a opção Bordas da variável de sistema SELECTIONMODES estiver definida.

2Pontos

Indique o ponto inicial do eixo ou pressione Enter para aceitar o ponto de origem do UCS atual.

Indique o ponto final do eixo ou pressione Enter para definir o eixo paralelo à direção da vista (= perpendicular à tela).

eixoX

Usa o eixo X do UCS atual.

eixoY

Usa o eixo Y do UCS atual.

eixoZ

Usa o eixo Z do UCS atual.



Nota: Outras opções disponíveis através do HOTKEYASSISTANT. Pressione repetidamente a tecla Ctrl durante a exibição dinâmica da extrusão para alternar entre as várias opções:

Auto

O resultado depende da direção de extrusão do sólido 3D e do valor da variável de sistema DMEXTRU-DEMODE. Mova o mouse para especificar a direção do ângulo.

Criar

Independentemente da direção de extrusão, um novo sólido 3D é criado.

Subtrair

O sólido 3D é subtraído de cada um dos sólidos interferentes existentes.

Unir

O novo sólido 3D é unificado com cada sólido existente interferente.

Ambos lados

Revoluciona em ambas as direções.

Nota: Se a variável de sistema HOTKEYASSISTANT estiver Ligada, o assistente de Teclas de Atalho (HKA) será exibido:

Modo sólido:



- : Auto
- : Criar
- : Subtrair
- : Unir

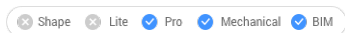
Modo de superfície:



- : Auto
- : Criar

9.91 DMRIGIDSET3D comando

Permite definir um conjunto de entidades ou subentidades como um corpo rígido.



Ícone:

9.91.1 Método

Selecione um conjunto de bordas, faces ou entidades 3D que serão vinculadas como um corpo rígido.

Todos os membros de um conjunto rígido são movidos (comando DmMove) e rotacionados (comando DmRotate) juntos, enquanto conservam suas posições relativas dentro do conjunto rígido.



Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.91.2 OPCOES

Mundo

Permite que você selecione a subentidade do WCS como um argumento.

bLoco

Permite escolher, como argumento, a subentidade do sistema de coordenadas do bloco.

9.92 DMROTATE command

Rotates the selected geometry around an axis.



Icon:

9.92.1 Description

Rotates 3D solids, surfaces, 2D entities, faces (planar, cylindrical, spherical, conical, and toroidal faces of a 3D solid or surface), edges, or vertices of a solid around an axis.

Nota: When the face of a solid or surface is rotated, adjacent faces and edges are adjusted to preserve the correct solid/surface topology.

9.92.2 Method

There are two methods to select a rotation axis:

- Select any linear entity in the model. To do that:
 - Hover over a line or linear polyline segment. Click when the entity highlights.
 - Hover over a 3D solid face, then move the cursor close to the edge you want to use as the rotation axis. A rotation arc and the rotation axis display dynamically. Click to accept the rotation axis.
- Define axis by choosing between: 2Points, Xaxis, Yaxis, Zaxis.

9.92.3 Options within the command

Start

Starts the rotation of the selected entity. It automatically selects a rotation axis if the cursor is over a planar face.

Select axial entity

Allows you to select any linear entity in the model as the rotation axis.

Define axis

Allows you to choose a method to define the axis.

2Points

Define the axis by specifying two points.

Xaxis

Rotates the selection around the X-axis of the current coordinate system.



Yaxis

Rotates the selection around the Y-axis of the current coordinate system.

Zaxis

Rotates the selection around the Z-axis of the current coordinate system.

Pick start point of rotation

Allows you to pick a start point of rotation after selecting an axis.

Specify rotation angle

Specify the rotation dynamically or type a value.

Triangulation

Rotates a vertex with triangulation of adjacent faces.

Rotate

Rotates a vertex without triangulation of adjacent faces.

Nota: If the HOTKEYASSISTANT system variable is set on, press Ctrl key to cycle between the two rotation methods.

9.93 DMSELECT command

Selects edges and faces of 3D solids or surfaces based on their geometric properties.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

9.93.1 Description

Allows to select a group of faces, which form a geometric feature, such as a protrusion, a depression, a blend, or a blend network. You can combine different options of this command, e.g. select all blends, which radius is less than given value. Select the faces or edges of which characteristics will be considered as pattern for the selection set.

9.93.2 Options

Selection

Allows to select a set of subentities:

sUbsset

Only faces/edges in the subset will be selected.

Sample

The preselected set of faces/edges should be considered as samples, of which the geometric characteristics (length, area, radius) will be used as parameters for the selection.

sEed

The preselected set of faces /edges should be considered as seed elements for the selection of features such as blends, blend networks, protrusion or depressions.

Attribute

Radius

Selects faces/edges by radius.



Area

Selects faces by area.

Length

Selects edges by length.

Type

Selects faces/edges by their geometric type.

Exclude short fillets

Excludes short fillets from the selection, which might be useful when working with imported sheet metal parts.

Then choose between:

Current sample

To use the value of the sample face/edge.

Value

Type a value in the Command line.

Nota: : In case of a non-zero value, you may filter entities as Less/Less or eQual/Equal/Greater or eQual/Greater.

Relation

Coincident

Selects coincident faces/edges.

Parallel

Selects parallel faces/edges.

coAxial

Selects coaxial faces/edges.

Smooth

Selects the smooth side of a part.

Primitive

Face

Selects faces.

Edge

Selects edges.

Loop

selects edge loops.

Nota: The preselection will determine the result. It is necessary to select a set of connected faces. The command will then select all edges, which describe the border of the selection set; internal edges will be skipped. If the result contains multiple loops and you want only one, the preselection should contain a set of connected faces one edge of the desired output loop. If none of the loops of the selection set contains the selected edge, the output will be empty.

edge Network

Finds an adjacent edge which has similar convexity for a given input edge.



feaTure

Protrusion

Selects protrusions.

Depression

Selects depressions.

Blend

Selects blends.

blend Network

Selects blend networks.

9.94 DMSELECTEDGES comando

Selecciona as bordas de faces e sólidos.



Ícone:

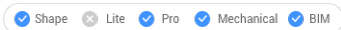
9.94.1 Método

Selecione as faces ou sólidos dos quais todas as bordas estarão no conjunto de seleção.

Pressione e segure a tecla CTRL, e clique nas bordas a ser removidas do conjunto de seleção.

9.95 DMSIMPLIFY command

Simplifies the geometry and topology of 3d solid entities.



Icon:

9.95.1 Description

Removes unnecessary edges and vertices, merges seam edges, and replaces the geometry of faces and edges by analytic surfaces and curves, if possible within the user-specified tolerance.

Nota: It is recommended to always run this command on imported 3d solid geometry.

9.95.2 Options

Entire model

Simplifies the entire model.

SEttings

Allows to access the command settings.

Geometry

Define the geometrical settings.

Topology

Define the Topology settings.



ON

Switches topological/ geometrical simplification on.

OFF

Switches topological/ geometrical simplification off.

9.96 DMSIMPLIFYALL command

Simplifies the geometry in solids, within drawings inserted as external references.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

9.96.1 Description

Removes unnecessary edges and vertices, merges seam edges, and replaces the geometry of faces and edges by analytic surfaces and curves, if possible within the user-specified tolerance.

Nota: It is recommended to always run this command on imported drawings with inserted external references.

9.96.2 Options

Entire model

Simplifies the entire model.

SEttings

Allows to access the command settings.

Geometry

Define the geometrical settings.

ON

Switches topological/geometrical simplification on.

OFF

Switches topological/geometrical simplification off.

Topology

define the Topology settings.

Auto

Simplifies the detected geometry or topology.

9.97 DMSTITCH command

Converts a set of region and surface entities that bound a watertight area to a 3d solid.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

9.97.1 Method

Select the surfaces to stitch and convert them in a 3D solids or surfaces.



Nota: If DMREPORTPANEL system variable is set ON, the result is reported in the Report panel instead of the Command line.

9.97.2 Options

MDe

Allows to set the validation mode either manual or automatic.

Auto

Creates only valid 3d solid or surface entities without free or non-manifold edges.

SOLID

Creates invalid 3d solid entities.

SURface

Creates invalid surfaces.

Nota: Creating an invalid 3d solid entities could be useful for understanding the reason of a failure. The command reports problems (free or non-manifold edges) and highlights them. You can either accept the invalid 3d solid by pressing Enter or refuse it by pressing Cancel.

Tolerances

Type a value or accept Auto.

Nota: The selected validation mode is stored and re-used for future calls of the command.

9.98 DMTANGENT3D comando

Aplica uma restrição de Tangente entre subentidades circulares de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

9.98.1 Descrição

Aplica uma restrição de Tangente entre uma face e uma superfície curva de diferentes entidades 3D, ou uma superfície e o sistema de coordenadas de referência WCS, ou uma superfície e o sistema de coordenadas de referência de um bloco. Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.98.2 OPCOES

Mundo

Permite que você selecione a subentidade do WCS como um argumento.

bLoco

Permite a você escolher como argumento uma subentidade do sistema de coordenadas do bloco.

9.99 DMTHICKEN comando

Cria sólidos 3D engrossando as superfícies, suas faces, faces de sólidos 3D, regiões e entidades de arame.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone: 

9.99.1 Descrição

Cria sólidos 3D engrossando superfícies, suas faces, faces de sólidos 3D, regiões e entidades de arame, especificando o valor da espessura.

As seguintes entidades em arame são aceitas: linhas, polilinhas, círculos, elipses, arcos, hélices, splines

Nota: Se você engrossar uma superfície de múltiplas faces ou faces adjacentes de um sólido/superfície 3D, então as faces correspondentes vão permanecer adjacentes no lado oposto do(s) novo sólido 3D. Isso difere o comando DMTHICKEN do DMEXTRUDE.

Nota: Quando uma entidade de arame é selecionada, um círculo com o raio do valor especificado para a espessura é varrido ao longo do arame.

9.99.2 OPCOES

Único lado

Adiciona o espessamento na direção especificada.

Ambos lados

Adiciona espessamento em ambas as direções.

9.100 DMTHREAD comando

Cria roscas em faces cilíndricas, que são representadas de acordo com os padrões de desenho nas vistas do desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone: 

9.100.1 Descrição

Cria um recurso de rosca no modelo, que é representado de acordo com os padrões de desenho em vistas de desenho ou vista de corte, criadas com os comandos VISTABASE e VISTACORTE.

Nota: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante outros comandos, com 'dmthread.

9.100.2 Método

Selecionar uma face cilíndrica e especificando os valores de passo e comprimento, um recurso de rosca será criado, que será representado de acordo com os padrões de desenho nas vistas do desenho. Com o comando ATUALIZARVISTA, as alterações serão aplicadas nas vistas do desenho.

Os recursos de rosca são exibidos no Navegador de Mecânica, onde você pode editar os parâmetros da rosca.

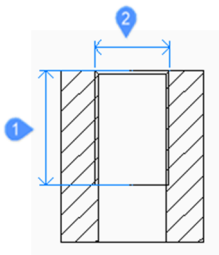
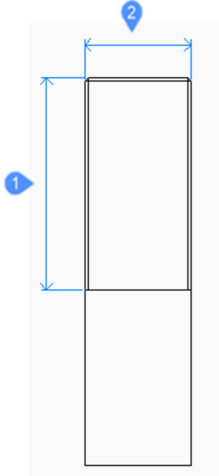


Thread feature	
Thread standard	M76 X 6
Pitch	6 mm
Length	100 mm
Diameter	76 mm
Chamfer	On
Chamfer value	3.25 mm
Type	Auto

Nota: Tipos de rosca macho e fêmea são suportados.

Nota: Este comando opera somente no Model Space.

Abaixo, você pode ver o resultado dos comandos VISTABASE e VISTACORTE.



- 1 Comprimento
- 2 Diâmetro

9.101 DMTWIST comando

Torça uma porção de uma entidade, em torno de um eixo.

Modifica um sólido 3D, superfície ou regiões, pela torção de uma parcela definida por dois pontos, em torno de um eixo.

Nota: Você pode torcer num ângulo menor que 360 graus.

9.101.1 Método

É possível especificar a continuidade entre as partes deformada e fixa das entidades. Você pode escolher entre exata, suave e intermediária.



9.101.2 Opções dentro do comando

Ponto inicial do eixo de torção

Especifique um ponto em que a deformação por torção vai começar.

Ponto final do eixo de torção

Especifique um ponto em que a deformação por torção vai terminar.

Ponto inicial da torção

Especifique um ponto em que a torção vai começar.

Angulo de torção

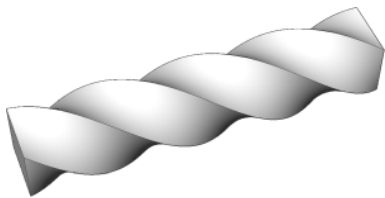
Especifique dinamicamente um ângulo, ou digite um valor.

Continuidade

Permite controlar se a transição entre a parte deformada e a não-deformada é precisa ou suave.

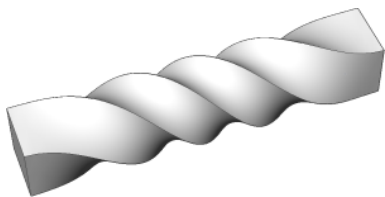
G0

Sem continuidade.



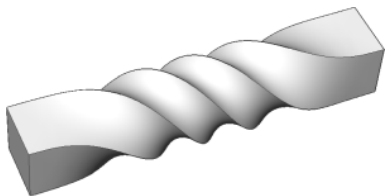
G1

Faces tangentes.



G2

Continuidade da curvatura.



9.102 DMUPDATE command

Forces 3d constraints to update.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

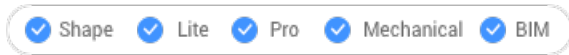


9.102.1 Description

Updates all 3d constraints applied to all 3D entities existing in the drawing.

9.103 DOME command

This command is obsolete and exists for backward compatibility only. Use instead the AI_DOME command.



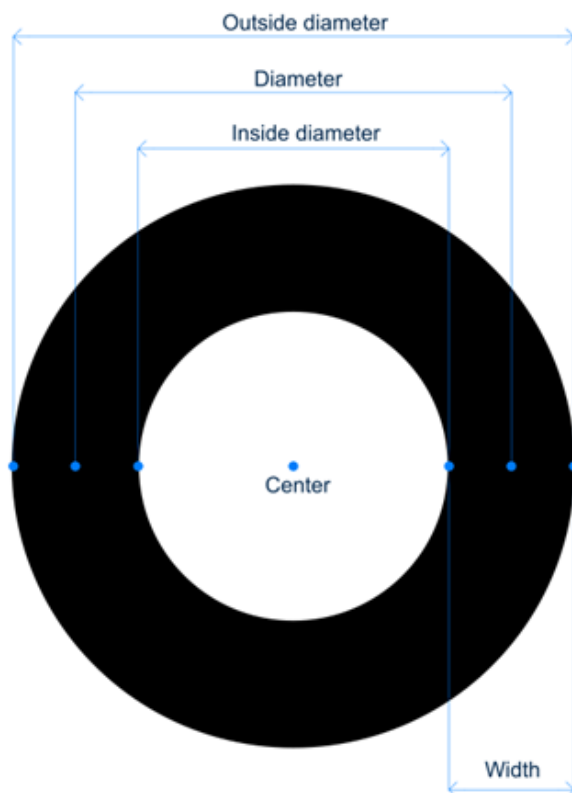
Icon:

9.104 ANEL comando

Cria uma polilinha fechada na forma de um Anel.

Alias: DO

Cria uma polilinha fechada na forma de um Anel a partir de uma combinação de opções, incluindo o diâmetro interno, o diâmetro externo, o centro e a largura.



9.104.1 Métodos para criar um ANEL

Este comando tem 4 métodos para começar a criar um Anel:

- Diâmetro interior de um Anel
- 2 Pontos



- 3 Pontos
- Tangente Tangente Raio

Diâmetro interior do anel

Comece a criar um Anel especificando seu diâmetro interno, e depois:

Diâmetro externo do Anel

Especifique o diâmetro externo do Anel.

Centro do anel

Especifique o centro do Anel para colocá-lo no desenho. Você pode continuar colocando Aneis do mesmo tamanho até pressionar Enter para finalizar o comando.

2 Pontos

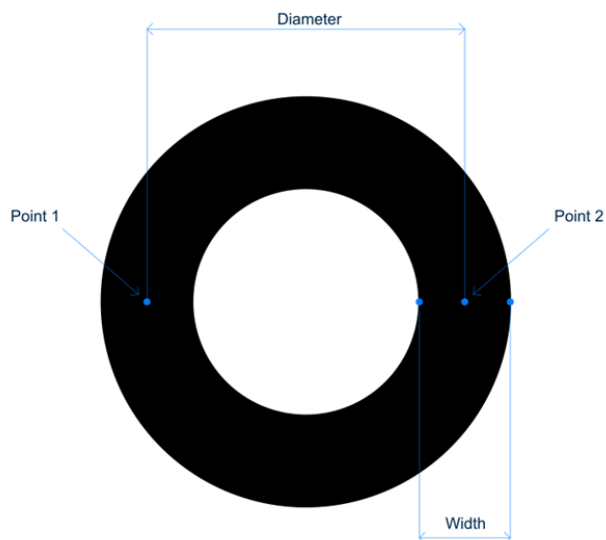
Comece a criar um Anel especificando sua largura, e depois:

Primeiro ponto no diâmetro

Especifique um ponto no diâmetro.

Segundo ponto no diâmetro

Especifique o segundo ponto no diâmetro.



3 Pontos

Comece a criar um Anel especificando sua largura, e depois:

Primeiro ponto do anel

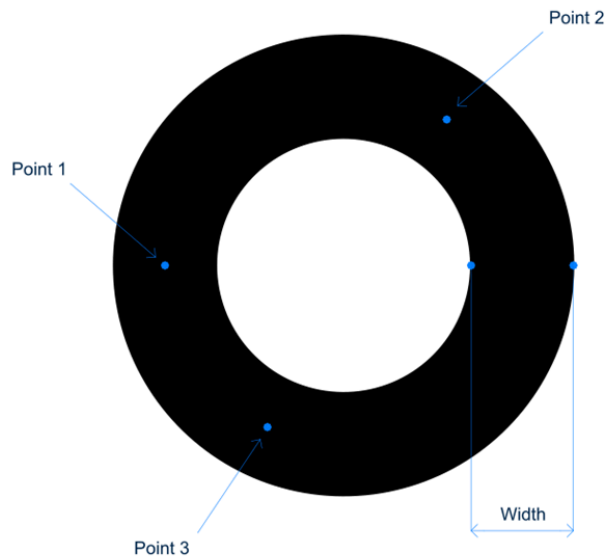
Especifique um ponto na circunferência de um círculo imaginário que atravessa o centro de sua largura.

Segundo ponto

Especifique o segundo ponto na circunferência do círculo imaginário.

Terceiro ponto

Especifique o terceiro ponto na circunferência do círculo imaginário.



Tangente Tangente Raio

Comece a criar um Anel selecionando um ponto tangente na primeira entidade, e depois:

Especifique um ponto no objeto para segunda tangente do Anel

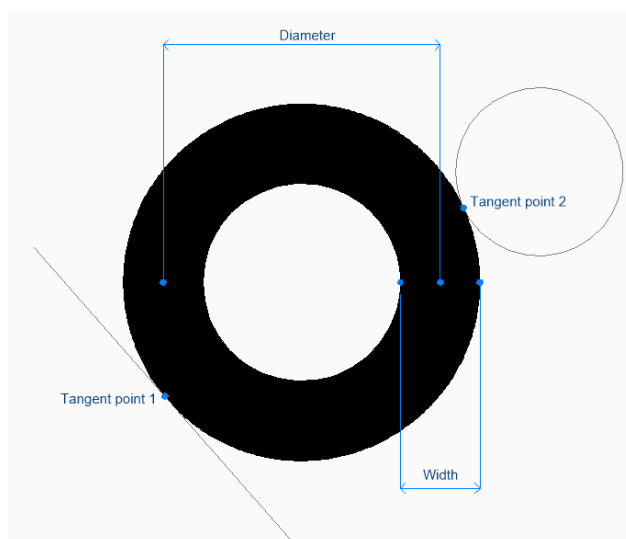
Selecione um ponto tangente na segunda entidade.

Largura do Anel

Especifique a largura do Anel.

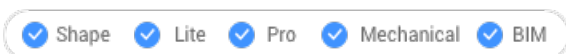
Diâmetro do Anel

Especifique um diâmetro válido para o Anel. Se você especificar um diâmetro que não seja possível com as tangentes selecionadas, será solicitado a especificar as tangentes e o diâmetro novamente.



9.105 DRAG command

Moves 3D solids.





Icon:

9.105.1 Description

Moves 3D solids perpendicular to a selected face by dragging that face. Optionally preserves connections to other solids.

9.105.2 Method

After selecting one or more planar face(s):

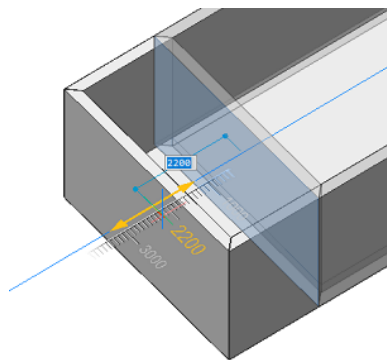
- Type a value in the dynamic distance field.

Nota: Toggle Dynamic Input ON from the Status bar.

- Type a value in the Command line.
- Move the cursor to adjust the value in the dynamic distance field.

Nota: The selected face(s) move(s) dynamically. The manipulator displays the distance from the current position of the selected face in the dynamic entry field.

Nota: Select a different reference face by repeatedly pressing TAB key to cycle all parallel faces of the solid. All parallel faces under the cursor are recognized.



9.105.3 Options within the command

Disable connectivity mode

The connectivity is not kept.

Nota: This mode is set as default.

Nota: Press Ctrl key to toggle the enable connectivity mode.

Enable connectivity mode

The connectivity is kept.

Nota: Press Ctrl key to toggle the disable connectivity mode.

Optionally the Hot Key Assistant can be toggled On, from the status bar, to display the current used connectivity mode.

Nota: If the Hot Key Assistant is not displayed, right click on the toggle button and check its configuration.



9.106 MODOARRASTE comando

Controla a aparência dos objetos.

Controla a aparência de objetos enquanto estão sendo arrastados. O comando não é mais necessário e é mantido apenas para compatibilidade.

9.106.1 Opções dentro do comando

Ligada

Ativa o MODOARRASTE.

Nota: Objetos arrastados são sempre mostrados.

Desl

Desativa o MODOARRASTE.

Nota: Objetos arrastados e a linha de arraste nunca são mostrados na tela.

AUto

Ativa o MODOARRASTE.

Nota: Objetos arrastados são sempre mostrados.

9.107 ORDEMDES comando

Altera a ordem de exibição de entidades sobrepostas.



Ícone:

Alias: DR

9.107.1 Descrição

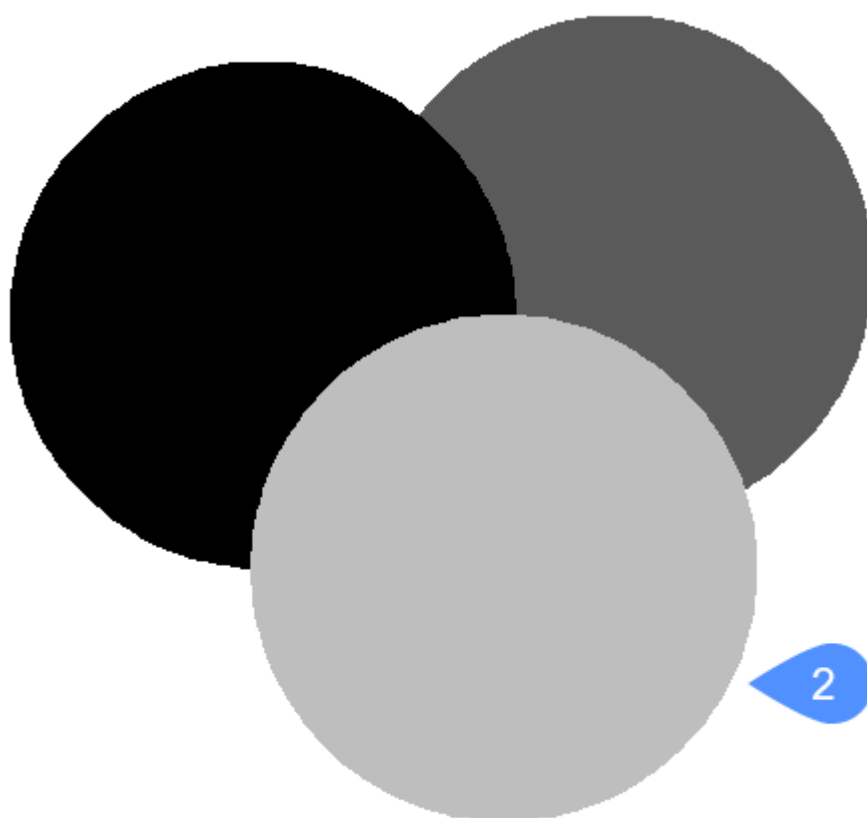
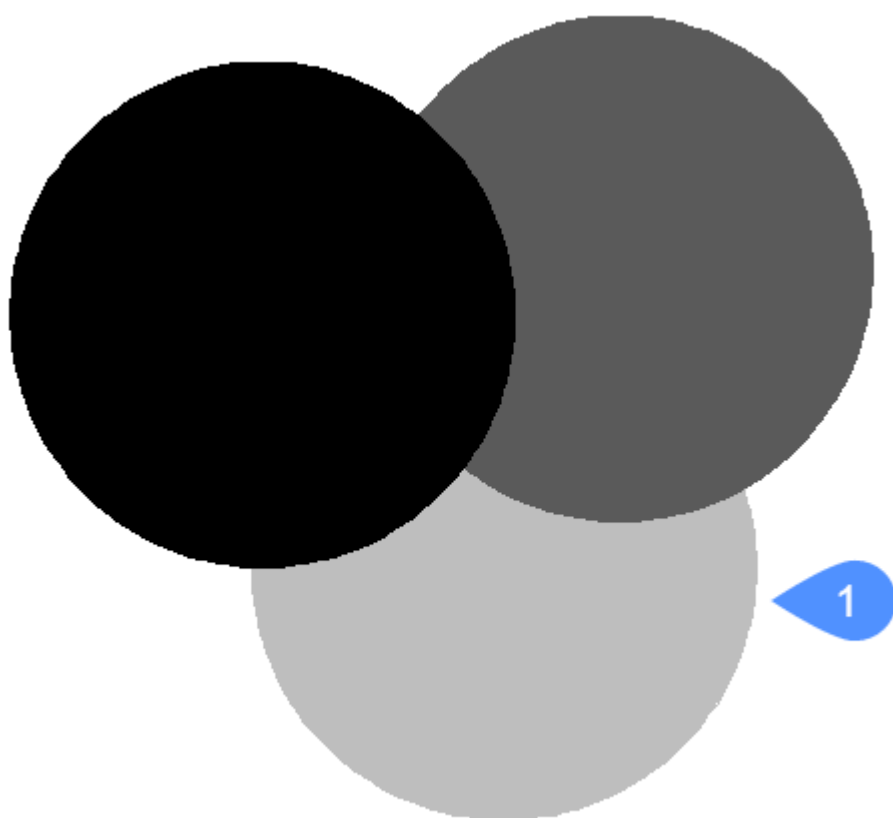
Esse comando é usado para exibir entidades na posição sobre outras entidades que, de outra forma, as sobreporiam ou as ocultariam. Este comando deve funcionar com objetos sobrepostos. Embora esse comando funcione com entidades não sobrepostas, este não tem efeito sobre essas.

Nota: Hachuras e entidades de texto no BricsCAD já têm comandos úteis controlando sua ordem de exibição: HatchToBack coloca todas as hachuras abaixo de todas as outras entidades, e TextoParaFrente exibe todo o texto acima de todas as entidades.

9.107.2 Método

Este comando oferece 5 métodos para alterar a ordem de desenho das entidades sobrepostas:

- Acima
- Sob
- Trazer para a frente
- Trazer para trás
- Limpar todas as ordens





9.107.3 Opções dentro do comando

Acima

Move a exibição visual das entidades selecionadas para acima das outras entidades; esta opção não as move necessariamente para o topo (frente) da ordem de exibição.

Sob

Move a exibição visual das entidades selecionadas para abaixo as outras entidades; essa opção não as move necessariamente para a parte inferior (atrás) da ordem de exibição.

Limpar todas as ordens

Limpa as ordens de exibição atribuídas, com entidades exibidas à medida que foram criadas originalmente.

Enviar para Trás

Move a ordem de exibição das entidades para baixo, atrás de todas as outras entidades sobrepostas.

Trazer para a Frente

Move a ordem de exibição das entidades para cima de todas as outras entidades sobrepostas.

9.108 DRAWORDERBYLAYER comando

Abre a caixa de diálogo Abrir lista de arquivos de camadas.

Abre a caixa de diálogo Abrir Lista de arquivos de camadas para selecionar um arquivo *.lst que controla a ordem de exibição das entidades com base em suas camadas.

9.109 CONFIGDES comando

Abre a caixa de diálogo de Configurações

Abra a para exibir e modificar variáveis do sistema. A maioria das variáveis do sistema, mas não todas, estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações. Você pode modificar todas as variáveis do sistema usando o SETVAR command [na página 629](#).

9.110 DTEXT command

Creates a single-line text entity.



Alias: DT

See the TEXT command.

9.111 DUMPSTATE command

9.112 DVIEW command

Changes the 3D viewpoint interactively and turns on perspective mode (short for "dynamic view").



Icon: 

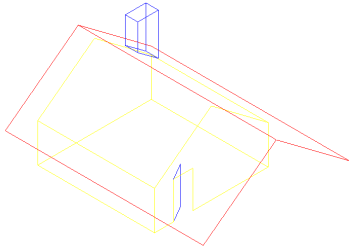
Alias: DV



Nota: The PERSPECTIVE system variable toggles the perspective property of a view.

9.112.1 Method

Select entities or use DVIEWBLOCK that displays the below built-in 3d block .



9.112.2 Options

rotate CAmera

Specifies the camera (eye) location.

rotate TARget

Specifies the target (look at) location.

Twist view

Sets the twist (view rotation about Z axis) angle.

Distance to target

Specifies the camera to target distance.

Nota: This option turns on perspective mode.

x y z POints

Specifies the camera and target location.

CLipping

Sets the clipping distances, which cut off the front and back parts of the model. The front and back clipping planes are positioning perpendicular to the imaginary line between the camera and target.

Nota: The clipping planes can be set using the slider bar.

Front clipping

Sets the front clipping plane which obscures objects located between it and the camera.

frONt clipping on

Switch on front clipping at the current clipping distance.

front clipping OFF

Switch off front clipping.

front clipping at Eye

Sets the front clipping plane at the camera location.

Back clipping

Sets the back clipping plane which obscures objects behind it:



back clipping ON

Switch on back clipping at the current clipping distance

back clipping OFF

Switch off back clipping

clipping Off

Removes the clipping planes.

perspective Off

Turns off perspective mode. Use the Distance option to turn perspective mode on.

Hide

Removes hidden lines from the model.

PAn

Interactively pans around the drawing.

Zoom

Zooms in and out interactively (enter a number to change the zoom level).

9.113 DWFOUT command

Saves the drawing in DWF and other formats.



9.113.1 Description

Saves the drawing in DWF and other formats (short for "drawing Web format output"). DWFOUT is an alias for theEXPORTcommand.

Nota: DWF files can be viewed with the DesignReview software, available free from www.autodesk.com/designreview.

9.114 DWGCODEPAGE comando

Altera o código de idioma para o texto nos desenhos.



9.114.1 Descrição

O texto em computadores é definido pelo sistema Unicode, que determina o alfabeto usado para exibir texto, como Inglês ou Português. DWGCODEPAGE altera o número de código que especifica o alfabeto. Esse comando não afeta o idioma exibido pela interface do usuário.

9.115 COMPARARDWG comando

Compara um desenho selecionado com o desenho atual.



Ícone:



9.115.1 Descrição

Compara um desenho selecionado com o desenho atual, mostrando as diferenças entre os dois.

9.115.2 Método

A caixa de diálogo para Abrir arquivo de desenho é exibida. Selecione um desenho com o qual comparar o desenho atual.

O comando procura diferenças nas mesmas entidades entre o desenho atual e o desenho aberto para comparação.

O BricsCAD relata na linha de Comando se alguma diferença foi encontrada.

Quando o programa encontra diferenças, as entidades são mostradas nessas cores:

- Entidades adicionadas - verde (a cor é definida pela variável CMPCLRNEW)
- Entidades removidas - vermelho (definido pela variável CMPCLRMISS)
- Entidades alteradas no desenho original - cinza (pela variável CMPCLRMOD1)
- Entidades alteradas no desenho aberto para comparação - amarelo (variável CMPCLRMOD2)

Nota: As cores são definidas pela caixa de diálogo Configurações. Pesquise variáveis que começam com CMPCLR.

Além disso, você pode ver uma lista de diferenças no painel Estrutura. Abra-o com o comando PAINELESTRUTURA e verifique se o arquivo de configuração Default CST (padrão) está carregado.

Expanda o nó Comparação no painel Estrutura:



Nota: O comando COMPARARFIM descarrega o desenho trazido para comparação.

9.115.3 Opções dentro do comando

Limite

Define o limite de quantas entidades deve comparar no desenho.

9.116 PROPDES comando

Abre a caixa de diálogo Propriedades do Desenho.



Abra a para Exibir e modificar as propriedades do desenho.



9.117 IMPDXF comando

Abre a caixa de diálogo Carregar arquivo DXF.

Abra a caixa de diálogo Carregar arquivo DXF para selecionar um arquivo *.dxf para importar para o desenho atual.

9.118 EXPDXF comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo DXF.

Abra a caixa de diálogo Selecionar arquivo DXF para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.dxf.

Depois de escolher Abrir na caixa de diálogo, você será solicitado na linha de Comando:

Entre casas decimais de precisão (0-16)

Especifique a precisão dos números reais no arquivo *.dxf. Algumas máquinas CNC (controle numérico computadorizado) requerem 4 casas decimais em arquivos *.dxf.

Opções alternativas: [Entidades/Binária/Versão]

Entidades

Especifica as entidades a ser exportadas. Se não for especificado, todas as entidades serão exportadas.

Binario

Especifica o formato binário para o arquivo *.dxf. Se não for especificado, o arquivo dxf é exportado para o formato ASCII (texto).

Versão

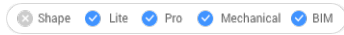
Especifica o número da versão DXF. Se não for especificado, o arquivo *.dxf será exportado para a versão mais atual. Exportar para uma versão mais antiga pode fazer com que algumas entidades ou propriedades sejam perdidas.



10. E

10.1 EATTEDIT command

Edits attributes contained in a single block.



Icon:

Alias: ATE

10.1.1 Description

Edits the values and most properties of all attributes contained in a single block, through the Attribute Editor dialog box.

10.2 EDGESURF command

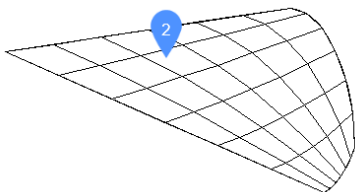
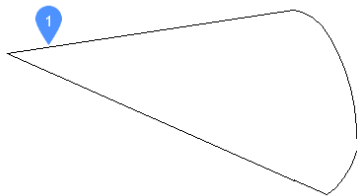
Creates 3D polygon mesh patches between four linear entities (short for “edge-defined surface”).



Icon:

10.2.1 Method

Create an edge surface (2) by selecting each four connected linear entities (1) for it.



The four entities must be:

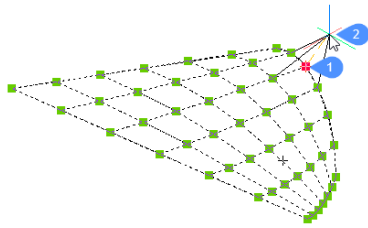
- Linear: open entities, such as lines, arcs, open splines, and open polylines.
- Connected: touching or overlapping, so that they form a closed area.

10.2.2 Grips Editing

Edge meshes can be edited directly through grips:



Drag a grip (1) to stretch (2) the adjacent faces.



10.3 EDITEDATA comando

Edita os dados estendidos da entidade.

10.3.1 Método

Selecione uma entidade para exibir a caixa de diálogo Criar ou Editar Dados da Entidade.

10.4 ELEV comando

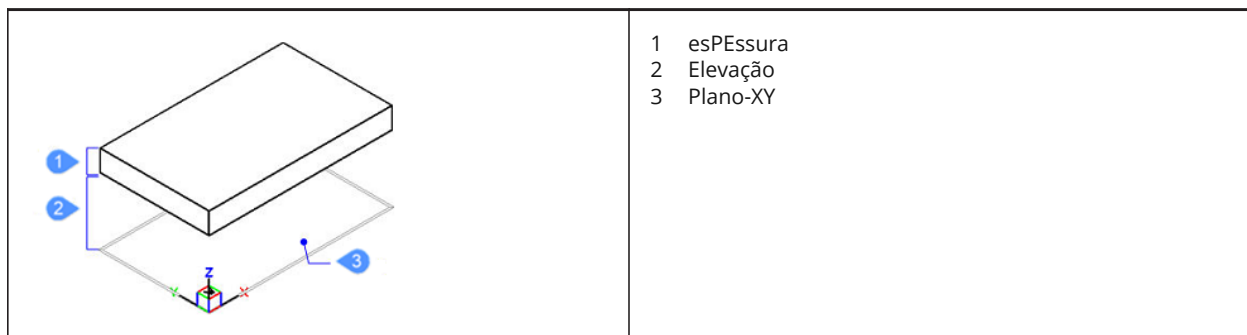
Altera a elevação e a espessura dos objetos selecionados.



Ícone:

10.4.1 Descrição

Altera a elevação (como é medida no plano-XY, na direção Z) e a espessura (medida a partir da elevação) das entidades selecionadas.



10.4.2 Opções dentro do comando

Nova elevação atual

Especifica a elevação acima ou abaixo do plano-XY. Para uma elevação negativa, um valor negativo pode ser inserido.

Nota: A elevação é relatada na barra de Status como a coordenada Z.

Nova espessura atual

Especifica a espessura. Entre um valor negativo para a espessura desenhada para baixo.

Nota: A espessura começa na elevação.



Nota: A espessura é a distância de extrusão, na direção Z, de entidades não-3D, como pontos, linhas, polilinhas, arcos e círculos. Quando a espessura não é 0:

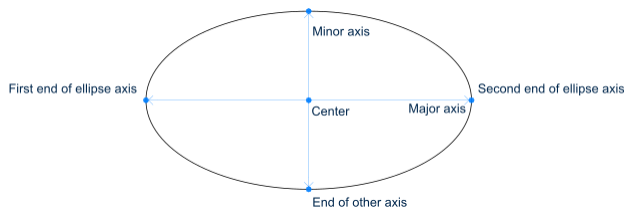
- Pontos que se tornam linhas verticais.
- Linhas e polilinhas abertas se tornam planos verticais.
- Arcos se tornar superfícies curvas.
- Círculos tornam-se cilindros abertos nas extremidades
- Polilinhas fechadas tornam-se tubos abertos nas extremidades

10.5 ELIPSE comando

Cria uma elipse ou arco elíptico.

Alias: EL

Cria uma elipse ou arco elíptico a partir de uma combinação de opções, incluindo o centro, os pontos finais do eixo, o raio do eixo, o ângulo de rotação e o ângulo incluído.



10.5.1 Métodos para criar uma elipse

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma elipse:

- Primeira extremid. do eixo da elipse
- Arco
- CEntro

Se a variável PELLIPSE estiver definida como 1, a opção Arco não estará disponível.

Primeira extremid. do eixo da elipse

Comece a criar uma elipse especificando um ponto no primeiro eixo da elipse, em seguida:

Segunda extremidade do eixo

Especifique o ponto final do primeiro eixo da elipse.

Defina o outro eixo

Especifique o raio do outro eixo.

Opção adicional: [Rotação]

Arco

Comece a criar um arco elíptico especificando um ponto no primeiro eixo da elipse, então:

Opções adicionais: [Center]

Segunda extremidade do eixo

Especifique o ponto final do primeiro eixo da elipse.

Defina o outro eixo

Especifique o raio do outro eixo.



Opções adicionais: [Rotação]

Defina o ângulo de partida do arco

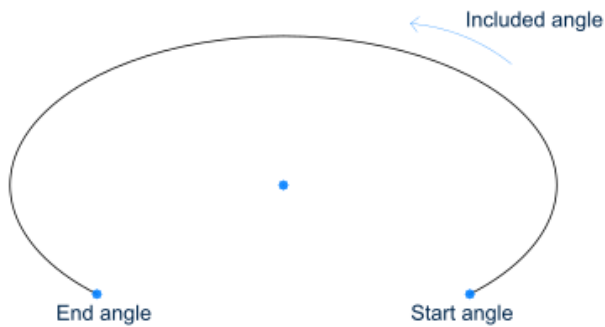
Especifique o ângulo inicial para definir o ponto inicial do arco. Os ângulos são medidos no sentido horário do eixo-x positivo.

Opção adicional: [Parâmetro]

Ângulo final

Especifique o ângulo final para definir o ponto final do arco.

Opções adicionais: [Parâmetro/Ângulo incluído]



CEntro

Comece a criar uma elipse especificando seu ponto central e depois:

Extremidade do eixo

Especifique um ponto final do primeiro eixo da elipse, medido a partir do centro.

Defina o outro eixo

Especifique um ponto final do outro eixo, medido a partir do centro.

Opção adicional: [Rotação]

10.5.2 Opções adicionais dentro do comando ELIPSE

Depois de começar a criar uma Elipse, a seguinte opção pode estar disponível:

Ângulo incluído

Especifica o ângulo incluído (interno), medido a partir do ponto inicial.

Parâmetro

Especifique valores para a fórmula paramétrica que define o arco elíptico:

$$p(b) = c + a * \cos(u) = b * \sin(u)$$

onde:

- a = eixo principal.
- b = eixo secundário.
- c = centro da elipse.
- u = ponto ao longo do arco.

Rotação

Especifique o ângulo da elipse ao redor do eixo principal. O ângulo pode variar entre 0 e 89.9. Um ângulo de 0 graus desenha um círculo. Um ângulo de 89,9 graus desenha uma elipse muito fina.



10.6 ENABLEASSOCVIEWS command

10.7 COMPARARFIM comando

Sai de um desenho que estava no modo de comparação.

10.7.1 Método

Sai de um desenho que estava no modo de comparação, iniciado pelo comando COMPARARDWG.

10.8 EXTREMIDADE comando

Alterna o Snap da Entidade na Extremidade.

Altere o Snap da Entidade na Extremidade para habilitar ou desabilitar o encaixe na extremidade. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

10.9 APAGAR comando

Apaga entidades do desenho; apaga as faces e bordas dos sólidos 3D.



Ícone:

Alias: DELETE, E

10.9.1 Método

Selecione entidades, bordas ou faces a ser removidas.

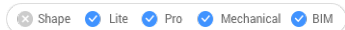
Selecione as bordas de uma abertura numa superfície, para excluir a abertura.

Selecione as bordas entre faces coplanares de um sólido 3D, para remover as bordas. Como alternativa, use o comando DMSIMPLIFY para remover bordas redundantes.

Selecione as faces interiores de uma abertura em um sólido 3D, para remover a abertura.

10.10 ETRANSMIT command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Dependencies** selected.



Icon:

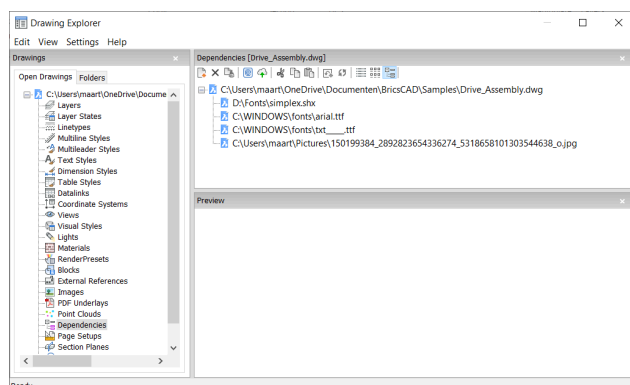
10.10.1 Description

Creates a package consisting of the drawing file and all its dependencies, such as external references, images, font files, plot configuration files, plot style tables, and font map files.



10.10.2 Methods

Opens the Drawing explorer dialog box with the Dependencies category selected to view and modify all dependencies in the current drawing.



10.10.3 Context Menu Options

eTransmit

Starts the eTransmit procedure. The eTransmit dialog box opens, which lists the files to include.

Upload to Bricsys 24/7

Opens the Upload to Bricsys 24/7 dialog box to allow you upload the drawing and its dependencies onto Bricsys 24/7.

10.10.4 Options within the command

New

Add another drawing to the eTransmit procedure. The File dialog box opens to let you choose another drawing.

Delete

Deletes Dependency definitions from the drawing.

10.11 -ETRANSMIT command

Creates a package ZIP file at the Command line.



10.11.1 Description

Creates a package ZIP file at the Command line, consisting of the current drawing file and all its dependent files.

10.11.2 Options within the command

Create

Creates a package ZIP file that contains the drawing and its support files.

Yes

Automatically creates a package ZIP file that has the same name as the drawing. On subsequent usage of the command, the package will be saved in the previously used folder path.



No

Opens a File dialog box to let you select a folder and specify a file name.

Settings

Prompts you for changes to the settings in the Command line.

Save format

Specifies the format of the drawing files in the eTransmit package.

Output format

Specifies whether to create a ZIP file or copy the files to the output folder.

FOLDER structure

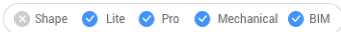
Specifies how files are organized into folders.

File list

Determines which files are included in the transmittal package.

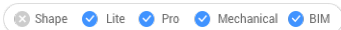
10.12 EXECUTETOOL command

Repeats the last tool used from the Tool palettes panel.



10.13 EXPBLOCKS command

Opens the **Blocks** category of the Drawing explorer dialog box for inserting, deleting, and creating blocks.



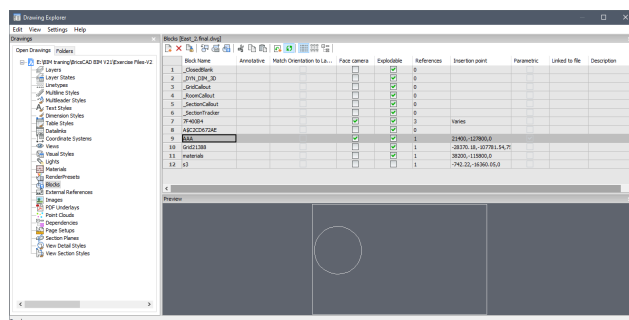
Icon:

Alias: XB

Nota: Non-Uniformly scaled blocks can be exploded only if EXPLMODE system variable is ON.

10.13.1 Description

Displays the Blocks category of the Drawing explorer dialog box:



10.13.2 Context Menu Options

New

Creates new blocks; dismisses the Drawing explorer dialog box, and the starts the -BLOCK command. See BLOCK command.



Delete

Deletes the block definition; available only for those block definitions not inserted in the drawing.

Insert

Inserts the selected block; dismisses the Drawing explorer dialog box, and then starts the -INSERT command. See INSERT command.

Insert External

Inserts DWG files as blocks; starts the INSERT command, and then displays the INSERT BLOCK dialog box. See Insert command.

Save Block

Exports the selected block as a DWG file; displays the Save Block dialog box.

Right-click a block to display the shortcut menu, and then choose Options.

Add to current Toolpalette

Adds the block to the current Tool Palettes.

Options

Displays the Drawing explorer options dialog box to allow you to align, set the scale or the rotation of the inserted blocks.

Align with view

When checked, inserts the block to face the camera (blocks are rotated about their local Z-axis to face the camera).

Nota: Parametric blocks cannot be cut, copied or renamed.

Rename

Renames the selected block.

Select All

Selects all blocks definitions.

Invert Selection

Inverts the selected blocks. For instance, if you have one block selected, then this option deselects it, and then selects all other blocks.

10.13.3 Options within the command

Block Name

Specifies the name of the block.

Annotative

When checked, sets the Annotative property.

Match Orientation to Layout

When checked, sets the Match Orientation property of annotative blocks.

Face Camera

When checked, inserts the block to face the camera (blocks are rotated about their local Z-axis to face the camera). See the CAMERA command.

Explodable

When checked, blocks of this definition can be exploded into its component parts by the EXPLODE command. Non-Uniformly scaled blocks can be exploded only if EXPLMODE system variable is ON.



References

Reports the number of insertions of the block in the current drawing; number is set by the program, and so you cannot change it.

Insertion Point

Reports the insertion point of the block; reports "Varies" when the block has been inserted in the drawing more than once.

Parametric

Indicates if the block is parametric or not.

Linked to file

Shows file path for External Parametric blocks

Description

Optional description of the block.

10.14 EXPFOLDERS command

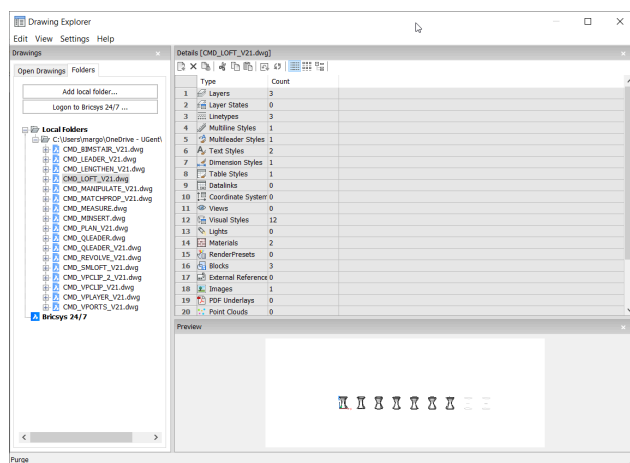
Opens the Drawing explorer dialog box with the **Folders** tab selected.



Icon: 

10.14.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box on the Folders tab.



Nota: The categories (such as Layers, Blocks, etc.) can be copy-pasted from Folders tab to Open Drawings tab.

10.14.2 Context Menu Options

Select All

Selects all items.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.



10.14.3 Options within the command

Add local folder

Opens a Choose a Folder dialog box.

Logon to Bricsys 24/7

Displays the Bricsys 24/7 dialog box to log on.

10.15 EXPIMAGES command

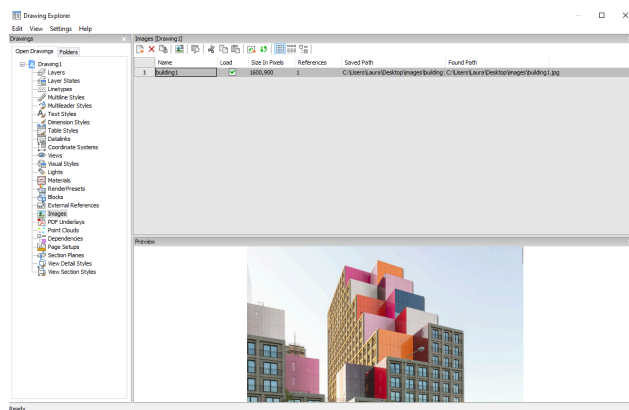
Opens the Drawing explorer dialog box with **Images** selected.



Icon:

10.15.1 Description

Displays the Images category of the Drawing explorer dialog box:



Supports the following formats:

BMP: Windows bitmap

ECW: Enhanced Compressed Wavelet format

GIF: CompuServe graphic image format

JPG, JPEG, and JPEG2000 (JP2, j2k) : Joint Photographic Experts Group (common among digital cameras)

MTI: Multi-resolution Tiled Image (Bricsys raster format for large images)

PCX: PC Paintbrush

PNG: Portable network graphics

SID: MrSID is an acronym for Multi-resolution Seamless Image Database

TGA: Targa

TIF, TIFF: Tagged Image File Format



10.15.2 Context menu options

New

Attaches raster image files to the drawing. dismisses the Drawing explorer dialog box, and the starts the - IMAGEATTACH command. See IMAGEATTACH command.

Delete

Removes the image from the drawing. You may need to use the REGEN command to update the screen.

Insert

Inserts more images in the drawing, like the New button. Displays the Attach Raster Image dialog box. See IMAGEATTACH command.

Run extended search for missing attachments

Runs an extended search for missing attachments.

Clear cash

Clears the folder where temporary image cache files are stored.

Relative path

Shows the Saved Path as a relative path.

Absolute path

Shows the Saved Path as an absolute path of the image located in the drawing folder.

Filename as a path

Replaces the saved path with the file name.

10.15.3 Options within the command

Name

Specifies the name of the image. This usually is the image's file name.

Load

Toggles whether the image is displayed in the drawing:

On: displays the image in the drawing

Off: displays only the image's frame, which is turned off by the IMAGEFRAME command

Size in Pixels

Reports the size of the image in pixels, horizontally and vertically.

References

Reports the number of times the image occurs in the drawing.

Saved Path

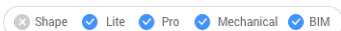
Reports the path to the image file when first loaded. When the path cannot be found, click the Browse button which will display the Choose a File dialog box and locate the missing image file.

Found Path

Reports the current path to the image file. This path should match the Saved Path in most cases.

10.16 EXPLAYERS command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Layers** selected.

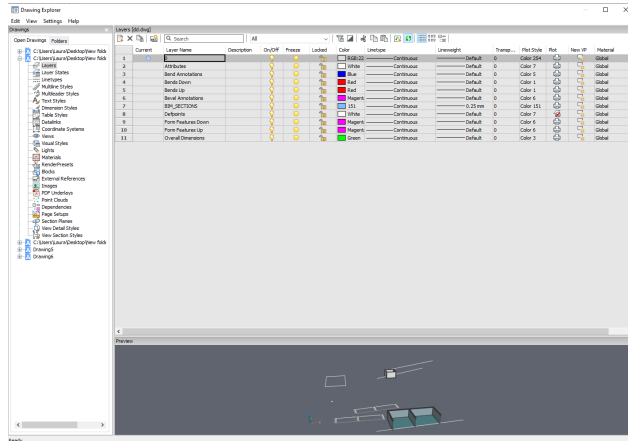




Icon:

10.16.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with Layers category selected to view and modify layers in the current drawing.



Nota: When you open the Drawing explorer - Layers dialog when in paper space, additional columns are displayed: VP Freeze, VP Color, VP Linetype, VP Lineweight, and VP Plot Style, where VP is short for viewport.

Nota: By default, these columns match the corresponding model space settings, but viewport layer properties can be set differently for each layout and for each paper space viewport. If the SHOWLAYERUSAGE variable is on, then the **Layer Usage** icons indicates whether viewport settings for the current layout and paper space viewport are different from model space settings:

- : current layer with viewport overrides.
- : layer with viewport overrides.
- : empty layer with viewport overrides.

Nota: If no paper space viewport is active, then the settings apply to entities in the current layout. If a viewport is active, then viewport settings override the BYLAYER properties in the current viewport.

Nota: The VP Freeze setting allows you to control the visibility of model space entities in the current viewport. The New setting controls whether a layer is either Frozen or Thawed in the new paper space viewports.

10.16.2 Context Menu Options

New

Create a new layer definition into the drawing. The new layer that is created copies the properties of the currently selected layer.

Delete

Deletes layer definitions from the drawing. The following layer definitions cannot be deleted:

- Layer 0



- Defpoints
- Layers in use
- The current layer

Merge to...

Opens the Merge Layers dialog box. Here you can choose a target layer where the selected layers will be merged to.

The following layer definitions cannot be merged:

- Layer 0
- Defpoints
- The current layer

Nota: you can only merge layers which are in use. If there aren't any entities assigned to a layer, the merge option will delete the selected layer.

Remove from group

Removes layers from the group they are assigned to.

Create Group Filter From Selection

Creates a group with the selected layers assigned to it.

Rename

Renames the selected layer.

Following layers can not be renamed:

- Layer 0
- Defpoints

Select All

Selects all layers.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Remove Viewport Overrides

Removes overrides from properties that were set differently for viewports.

From Selected Layers

- For current viewport: removes overrides from the current viewport
- For all viewports: removes overrides from all viewports in the drawing

From All layers

Removes the overrides from all layers in the drawing for either the current viewport or all viewports.

Isolate Selected Layers

Dims the entities on all which are not selected. Use the LAYUNISO command to unisolate layers.

10.16.3 Options within the command

Filters

You can think of layer filters as "layer groups," groups of layers that you need to show or turn on-or-off all at once.



New Properties Filter

Creates a new properties filter. Displays the Layer Property Filter dialog box.

New Group Filter

Creates a new group filter.

Layers state

Toggles the layers state of all the layers in the selected group.

- On: toggles the layers on.
- Off: toggles the layers off.
- Thaw: thaws the layers.
- Freeze: freezes the layers.
- Lock: locks the layers.
- Unlock: unlocks the layers.

Isolate layers

Isolates the layers in the selected group.

- Current viewport: removes overrides from the current viewport.
- All viewports: removes overrides from all viewports in the drawing.

Add layers from selection

In the selected layer group filter, the layers from the selected objects in the drawing are added.

Replace with layers from selection

The layers from the selected group filter are replaced with the layers of the selected objects in the drawing.

Add layers from panel selection

Adds the layers which are selected in the layers panel.

Paste with Layers

Pastes the copied or cut group, including its layers.

Convert to Group

Converts a property filter to a group filter.

10.17 EXPLODE command

Reduces complex entities to simpler ones.



Icon:

Alias: X

10.17.1 Description

Reduces complex entities to simpler ones, such as blocks into constituent parts, and polylines into lines and arcs.

Nota: Entities on frozen and locked layers are not exploded.



10.17.2 Method

The result depends on the entities you selected:

- Polylines become lines and arcs. Width is lost.
- Regions become lines, arcs and splines.
- Dimensions becomes lines, text, and solids (arrowheads).
- Blocks become individual entities and nested blocks. You may need to use Explode a second time.
- **Nota:** Only blocks that have Explodable property set can be exploded. Non-Uniformly scaled blocks can be exploded only if EXPLMODE=ON.
- ByBlock colors and linetypes may change.
- Attributes revert to attribute definitions.
- 3D surface entities become 3D faces.
- Meshes become 3D faces.

Nota: Simple entities, such as line and circles, cannot be exploded.

10.18 EXPLORER command

Opens the Drawing explorer dialog box.

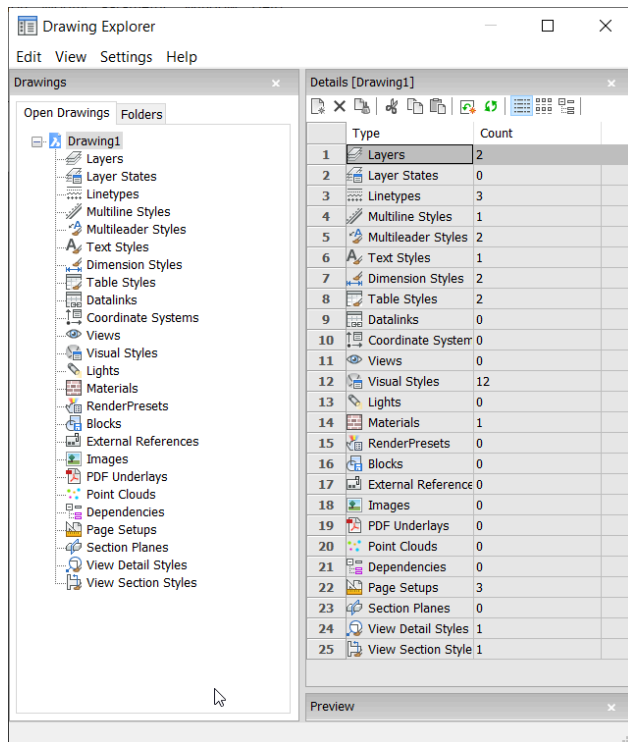


Icon: 

10.18.1 Description

Open the Drawing explorer dialog box on the last used tab or category to manage definitions and reference content that is used in the drawing.

Nota: Press F1 to access help. To close, Press X.



10.18.2 Options within the menu bar

View

Check boxes

Toggles the visibility of specific items in the Drawing Explorer dialog box on and off.

Tree/Icons Details

Selects a visual style to list all definitions of the selected drawing.

Regen

Regenerates all definitions.

Regen at each changes

Regenerates definitions each time a change has been made.

Hide xref symbols

Toggles the visibility of xref symbols on and off.

Settings

Restore default layout

Restores the modified layout of the Drawing explorer to the default layout.

Options

Displays the Drawing explorer options dialog box. Options regarding inserting a block can be defined.

Columns

Columns can be switched on and off and repositioned by drag-and-drop:

- Move: drag it by its header to a new location.
- Change width: drag the separator line back and forth.



- Restore width: double-click the separator line.

Show all columns

Displays all columns including the ones that were hidden before.

Restore Column positions

Returns columns to their original position.

10.18.3 Context Menu Options

New

Creates a new item with a generic name, such as NewLayer1 or NewStyle1.

Delete

Deletes the selected item from the drawing. When the selected item is in use, for example a layer with entities, several options may be available.

Delete

Deletes the selected layer and all entities on it.

Change

Changes the characteristic of all entities on the item to delete to another characteristic item. Afterward, the item will be deleted.

Cancel

Cancels the deleting operation so that no changes are made.

Nota: Some automatically generated definitions cannot be deleted.

Cut

Cuts the selected item to the clipboard.

Copy

Copies the selected item to the clipboard.

Nota: The options Cut and Copy can only be used when additional items were already made and cannot be used on automatically generated items.

Paste

Pastes the copied item from the clipboard. When the same name item already exists, several options may be available:

Purge

Removes unused named entities from drawings, such as unused layers and linetypes.

Copy and replace

Replaces the original item in the current drawing with the item that is being copied.

Don't copy

The item will not be pasted in the current drawing.

Copy, but keep both

The item will be pasted into the drawing with a new name 'NAME'1.

Cancel

Cancels the Paste operation.



Nota: This option cannot be used before cutting or copying an item.

Rename

Renames the item.

Nota: Some automatically generated definitions cannot be renamed.

Select All

Selects all items.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected item as current.

10.19 EXPORTAR comando

Abre a caixa de diálogo Exportar desenho.

Abre a caixa de diálogo Exportar desenho como para salvar dados do desenho atual em uma variedade de formatos de arquivo.

10.20 EXPORTARLAYOUT comando

Abre o layout Exportar para a caixa de diálogo Desenho.

Abra a caixa de diálogo Exportar layout para desenho, para salvar dados do desenho atual em um arquivo dwg. O layout atual especifica quais dados devem ser incluídos no desenho. Após o desenho ser criado, uma caixa de diálogo **BricsCAD**® permite que você escolha se deseja abrir o novo desenho.

10.21 EXPORTARPDF comando

Abre a caixa de diálogo Exportar desenho.

Abra a caixa de diálogo Exportar Desenho Como, para salvar dados do desenho atual em um arquivo PDF.

10.22 EXPPDFS command

Attaches PDF files as underlays to the current drawing through the Drawing Explorer.

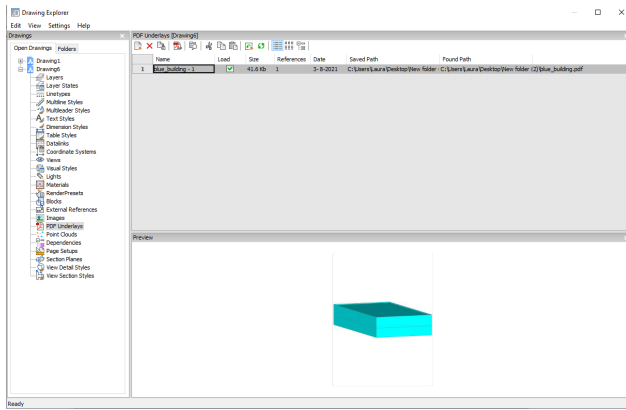


Icon: 

Nota: To import PDF files as drawing entities, use the PDFIMPORT command.

10.22.1 Description

Displays the PDF Underlays category of the Drawing explorer dialog box:



10.22.2 Option within the command

Name

Reports the name of the PDF insert. This name is generated by the program, but can be edited by pressing double click on the name or right-click and choose Rename from the shortcut menu.

Load

Toggles loading of the PDF:

On: loads the PDF, and makes it visible.

Off: unloads the PDF, making it invisible.

Size

Reports the size of the PDF file.

References

Reports the number of times the PDF is attached to the drawing.

Date

Reports the date of the file. This can be useful in determining whether you were working with the most recent revision.

Saved Path

Reports the path to the PDF file when first loaded. When the path cannot be found, click the Browse button which will display the Choose a File dialog box and locate the missing PDF file.

Found Path

Reports the current path to the PDF file. This path should match the Saved Path in most cases.

10.22.3 Context menu options

New

Attaches a PDF file to the current drawing. From the Select PDF Underlay File dialog box open a pdf file, specifies the parameters in the Attach PDF Underlay dialog box and an insertion point to locate the lower-left corner of the pdf.

Delete

Detaches the selected PDF attachments without warning.

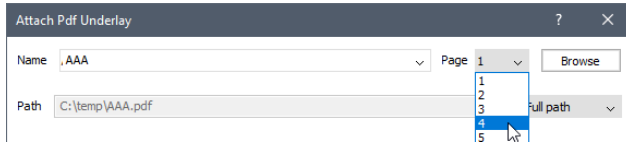
Purge

Purges selected PDF files from the drawing; available only for those PDF file definitions that are not inserted in the drawing.



Insert

Attaches additional pages from a multi-page PDF file already attached to the current drawing. From the Attach Pdf Underlay dialog box choose a page number from the Page drop-list.



The added page appears in Drawing explorer with the page number as a suffix to its name.

	Name	Load	Size	References	Date	Saved Path	Found Path
1	AAA - 1	✓	26.8 Mb	1	23- 7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
2	AAA - 2	✓	26.8 Mb	1	23- 7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
3	AAA - 4	✓	26.8 Mb	2	23- 7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf

Run extended search for missing attachments

Runs an extended search for missing attachments.

Clear cash

Clear Cache for pdfs.

Relative path

Shows the Saved Path as a relative path.

Absolute path

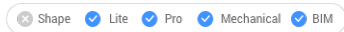
Shows the Saved Path as an absolute path of the PDF file located in the drawing folder.

Filename as a path

Replaces the saved path with the file name.

10.23 EXPUCS command

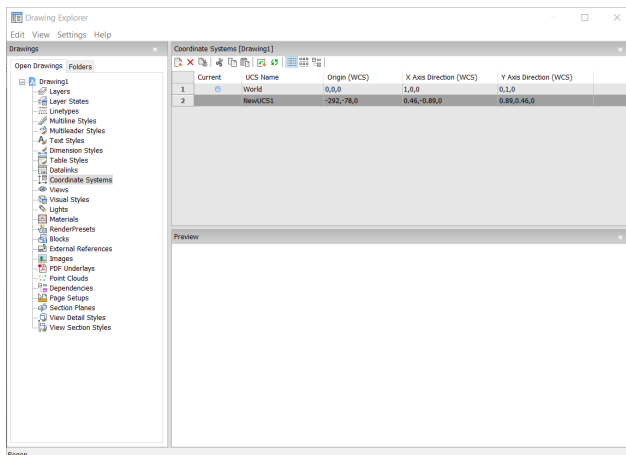
Creates, renames and deletes named UCS's trough the Drawing explorer dialog box.



Alias: DDUCS, UC

10.23.1 Description

Open the Drawing explorer dialog box on the Coordinate systems category:





10.23.2 Options within the command

Current

Indicates the current UCS.

UCS Name

Lists the names of UCS's in the drawing; click to rename.

Origin (WCS)

Reports the origin (0,0,0) of the UCS in x,y,z coordinates of the WCS; cannot be edited.

X Axis Direction (WCS)

Reports the direction of the x axis in WCS coordinates.

Nota: Cannot be edited.

Y Axis Direction (WCS)

Reports the direction of the y axis in WCS coordinates.

Nota: Cannot be edited.

10.23.3 Context Menu Options

New

Creates additional UCS into the drawing through the model space.

Delete

Deletes Coordinate system from the drawing. The World coordinate system definitions cannot be deleted.

Rename

Renames the Coordinate System.

Select All

Selects all Coordinate System definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected Coordinate System as current.

10.24 EXPXREF command

Combines several xref-related commands through the Drawing explorer.



Icon:

10.24.1 Description

This command attaches DWG files to the current drawing and controls the state of the attachments (short for "external reference").

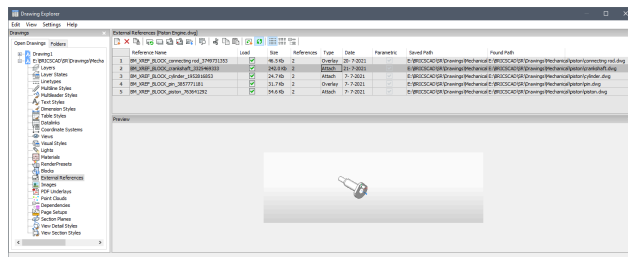
Nota: The XDWFADCTL system variable sets the fading of external references. Values between 0 (no fading) and 90 are accepted.



Nota: The BINDTYPE variable system influences the behavior of the Bind option of the -XREF command.

10.24.2 Method

Displays the External Reference section of the Drawing explorer:



10.24.3 Option within the command

Reference Name

Reports the name of the xref insert. This name is assigned by the program, but could be edited by pressing double click on the name or right-click and choose the Rename from the shortcut menu.

Load

Toggles loading of the xref:

On: loads the xref, and makes it visible

Off: unloads the xref, making it invisible

Size

Reports the size of the xref DWG file. Very large files can slow down the system.

References

Reports the number of times the xref is attached to the drawing.

Type

Reports whether the xref is attached or overlaid, how they treat xrefs that have xrefs themselves:

Attach: all xrefs are displayed.

Overlay: only the first xref of nested xrefs is displayed.

Date

Reports the date of the file. This can be useful in determining whether you were working with the most recent revision.

Parametric

Indicates if the Xref drawings is parametric or not.

Saved Path

Reports the original path to the xref DWG file when first loaded. When the path cannot be found, click the Browse button which will display the Choose a File dialog box and locate the missing DWG file.

Path for parametric blocks cannot be changed.

Found Path

Reports the current path to the xrefs DWG file. This path should match the Saved Path in most cases.



10.24.4 Context menu options

Attach Xref

Attaches DWG files as xrefs to the current drawing. From the Attach External Reference dialog box browse and choose a dwg file and specify the parameters and an insertion point to locate the xref file. See -XREF command.

Detach Xref

Erases the selected xref from the drawing without warning. This is equivalent to using the Detach option.

Reload Xref

Reloads the selected xref. This is useful when the original DWG file has changed and you want to see the updated version in your drawing.

Unload Xref

Unloads the selected xref. This hides the xref from view. You can also click the checkboxes in the Load column.

Bind Xref

Binds the xref to the current drawing to make the xref part of the drawing. References to the xref disappear from the Drawing explorer. (This option is not available for xrefs that are unloaded.)

This option sets the BINDTYPE variable system OFF (Traditional binding behavior), thus influencing the behavior of the Bind option of the -XREF command.

Insert Xref

Converts xrefs into blocks. This is like using the Insert command to insert external DWG files in drawings. References to the xref disappear from the Drawing explorer. (This option is not available for xrefs that are unloaded.)

Open Xref

Opens the xref DWG file for editing. See the XOPEN command.

Run extended search for missing attachments

Runs an extended search for missing attachments.

Relative path

Shows the Saved Path as a relative path.

Absolute path

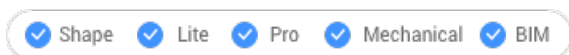
Shows the Saved Path as an absolute path of the PDF file located in the drawing folder.

Filename as a path

Replaces the saved path with the file name.

10.25 ESTENDER comando

Estende ou apara uma ou mais entidades abertas até uma entidade limite.



Ícone:

Alias: EX



10.25.1 Método

Escolha uma ou mais entidades para usar como entidades limite (2). Estas são as entidades para as quais as entidades selecionadas subsequentemente serão estendidas, ou pressione ENTER para escolher todas as entidades no desenho como limites. Não há necessidade de escolher entidades individuais como limites, exceto em certos casos.

Escolhe a entidade a ser estendida (1). Quando outra extremidade de uma entidade pode ser estendida até um limite, o BricsCAD estende a extremidade mais próxima do seu ponto de seleção.



- 1 Entidade a ser estendida
- 2 Entidade de limite
- 3 Entidade estendida

Nota: Muda para o modo de aparar: pressione e segure a tecla Shift para selecionar a parte de uma entidade a ser aparada, na interseção com as entidades limite mais próximas. Consulte o comando APARAR.

10.25.2 OPCOES

Cerca

Permite a seleção por cerca, uma janela de seleção irregular.

Cruzada

Permite a seleção por retângulo cruzado. As entidades que cruzam o retângulo especificado são estendidas.

Modo de aresta

Alterna o modo da borda.

Projeção

Especifica como a entidade é projetada até o limite.

Sem projeção

Estende somente aquelas entidades que cruzam limites reais no espaço 3D.

Plano xy do Ucs

Projeta entidades e limites para o plano-XY, do UCS atual, e estende as entidades projetadas que iriam interceptar os limites projetados.

Vista atual

Projeta entidades na vista atual, então estende estas de acordo.

apagaR

Exclui entidades selecionadas.

10.26 EXTENSAO comando

Alterna o Snap da Entidade de Extensão.



Altera o Snap de Entidade de Extensão, para habilitar ou desabilitar o snap na extensão. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

10.27 EXTRUSAO comando

Extraí entruda entidades 2D para entidades 3D.

Alias: ext

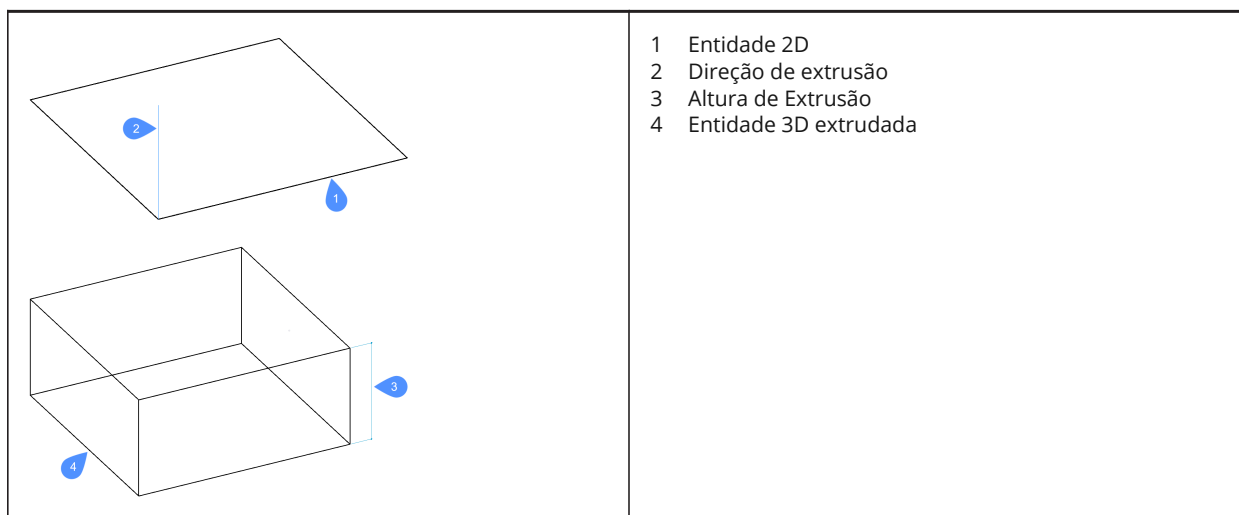
Cria sólidos 3D ou superfícies por extrusão de entidades 2D abertas ou fechadas.

Nota: Dependendo do valor da variável de sistema DELOBJ as entidades definidoras são mantidas ou excluídas, ou você será solicitado a decidir se deseja manter ou excluir as entidades de origem.

10.27.1 Método

Existem dois métodos para extrudar entidades:

- Criar sólidos 3D.
- Criar superfícies.



10.27.2 Opções dentro do comando

Modo

Determina como as entidades 2D são extrudadas.

Sólido

Cria sólidos 3D.

SUperfície

Cria superfícies.

Especificar altura da extrusão

Permite definir uma altura de extrusão. A altura de extrusão é medida perpendicularmente à entidade de origem.



Direção

Define a direção de extrusão (para cima ou para baixo) e a altura ao mesmo tempo.

Caminho

Especifique a altura de extrusão e o afilamento por outra entidade. O programa usa o caminho para determinar como extrudar a entidade de origem.

Nota: A entidade de caminho não pode ficar no mesmo plano que a entidade de extrusão.

Angulo a afunilar

Especifica o ângulo de conicidade para a extrusão. O ângulo é medido a partir da direção de extrusão. Um valor negativo afunila 'para fora'.

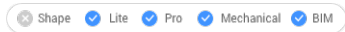
Nota: O ângulo deve ser raso o suficiente para que os lados inclinados não se interceptem após o topo da extrusão.



11. F

11.1 FBXEXPORT command

Exports 3D entities in the current drawing to FBX format.



Nota: If you wish to export 2D entities, you must first give them a thickness.

11.1.1 Method

There are two methods to export to FBX format:

- Export all visible entities.
- Export only the selected entities.

11.1.2 Options within the command

Selected

Select the entities to be exported.

Visible

Exports all visible entities.

Nota: This option excludes the entities on frozen or off layers, and those that are not visible in the current viewport.

Select

Prompts to select among entities, lights, cameras and materials.

All

Exports all entity types.

Embedded

Includes the texture files into the FBX file.

Reference to file

Adds a reference link in the FBX file to the location of the texture files.

Copy to file

Copies the texture files to the destination folder, separately from the FBX file.

Nota: Texture files are not included in the FBX files when they are very large or when a common set of texture files are used by rendering and animation projects.

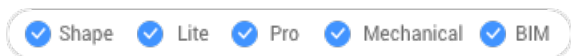
Enter path to export fbx file:

Specify the path to the folder in which to place the FBX file, or press Enter key to accept the path provided.

Nota: Typing ~ displays the FBX export dialog box, which allows you to select a folder.

11.2 -EXPORTARFBX comando

Exporta entidades 3D no desenho atual para o formato FBX.

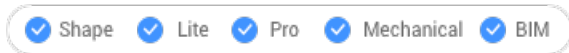




Consulte o comando EXPORTARFBX.

11.3 CAMPO comando

Abre a caixa de diálogo Campo.



Abra a para criar um Campo no desenho atual. Depois de selecionar o Campo e escolher **OK**, você é solicitado pela linha de Comando.

Especificar ponto inicial

Especifique um ponto no desenho atual onde a entidade será inserida.

Opções adicionais: [Altura/Justificar]

Altura

Especifique a altura do texto do campo.

Justificar

Especifique uma justificação para o texto do campo.

11.4 FILEOPEN comando

Abre arquivos a partir da linha de Comando.



11.4.1 Descrição

Abre arquivos de desenho (DWG), template (DWT), e de intercâmbio (DXF) a partir da linha de Comando.

11.4.2 Opções dentro do comando

Salvar as alterações no arquivo de desenho?

Especifica se o desenho atual deve ser salvo ou não.

Abrir Desenho

Digite o nome do desenho, incluindo o caminho.

Nota: Digite ~ para exibir a caixa de diálogo Abrir Desenho.

11.5 ARQUIVOS comando

Abre o gerenciador de arquivos do sistema operacional, para acessar arquivos.

11.6 PREENCHER comando

Alterna a variável de sistema FILLMODE.

Altern a variável de sistema FILLMODE para especificar a exibição de entidades 2D preenchidas, incluindo polilinha, hachura, sólida e entidades de traço. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'FILLMODE. Você deve usar REGEN ou REGENALL para ver a alteração.

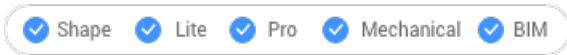
- Liga: liga a variável do sistema FILLMODE



- Desl: desliga a variável de sistema FILLMODE

11.7 FILLET command

Fillets intersections; joins intersecting lines with an arc of any suitable radius.



Icon:

Alias: F

11.7.1 Description

Sets a radius value for fillet between two entities.

The entities could be:

- Lines, including parallel lines
- All vertices of a single 2D polyline; two polylines cannot be filleted
- Rays, including parallel rays
- Infinite lines, including parallel infinite lines
- Arcs

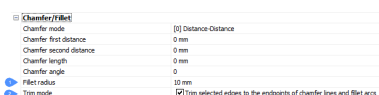
Nota: Press and hold the Shift key when select the second entity to create a corner (radius = 0). The selected entities are extended or trimmed at the intersection point. The selected part of the entities is kept.

Nota: If the second entity is parallel to the first entity the entities are connected by a semicircle. If the parallel entities are not of equal length, then the second entity is extended or trimmed when Trim Mode = Trim.

11.7.2 Options

fillet Settings

Displays the Chamfer/Fillet section of the Settings dialog box:



- 1 Fillet radius - sets the radius of the fillet arc.
- 2 Trim mode - toggles whether the entities are trimmed back to meet the fillet radius.

Polyline

Fillets the all vertices of a polyline.

Radius

Toggles edge mode.

Trim

Sets the trim mode for chamfers and fillets:



Trim

Trims or extends the selected entities.

No trim

Creates the chamfer or fillet, but leaves the selected entities unchanged.

Undo

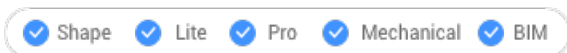
Undoes the last fillet when in Multiple mode.

Multiple

Lets to create additional fillets using the same settings without having to restart the command.

11.8 LOCALIZAR comando

Abre a caixa de diálogo Localizar e Substituir.



Abra a para localizar e, opcionalmente, substituir strings de texto no desenho atual. Este procura texto em blocos, atributos, dimensões e hiperlinks.

11.9 FITARC command

Fits arcs to entities.



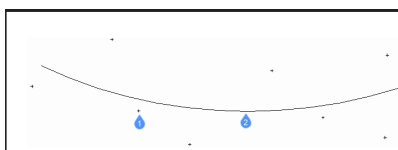
11.9.1 Description

Draws an arc fitted to at least two entities. The command minimizes accumulated perpendicular distances to the points of the selected entity(ies). The command works with every type of entity, even text.

11.9.2 Method

There are two methods to begin fitting an arc to entities:

- Select fitting entities: choose at least two entities to which the arc should be fitted.
- Use entire drawing: chooses all non-frozen entities in the current viewport.



- 1 Points used by the command to fit the arc.
- 2 Arc fitted to the points.

11.9.3 Options within the command

use Entire drawing

Use all entities in the drawing as input.

Delete initial entities

Deletes the selected entities.



11.10 AJUSTLINHA comando

Ajusta linhas às entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

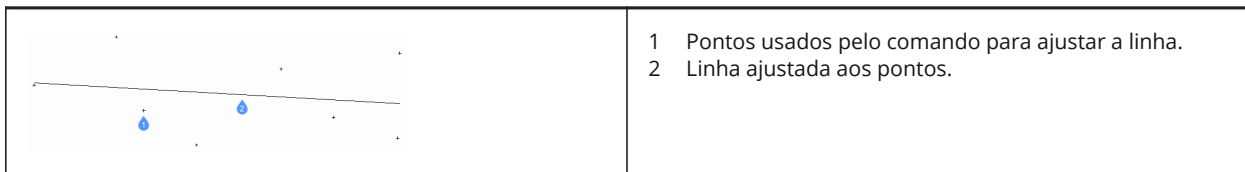
11.10.1 Descrição

Desenha uma linha ajustada a uma ou mais entidades. O comando minimiza distâncias perpendiculares acumuladas para os pontos da(s) entidade selecionada. O comando funciona com cada tipo de entidade, até mesmo texto.

11.10.2 Método

Existem dois métodos para começar a ajustar uma linha a entidades:

- Selecione entidades de ajuste - escolha as entidades às quais a linha deve ser ajustada.
- Usar desenho inteiro - escolha todas as entidades não-congeladas na viewport atual.



11.10.3 Opções dentro do comando

use o desenho Inteiro

Use todas as entidades no desenho como entrada.

Excluir entidades iniciais

Exclui as entidades selecionadas.

11.11 GEOMPLANA comando

Abre a caixa de diálogo GeomPlana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Abra a GEOMPLANA comando [na página 373](#) para criar uma representação de linha oculta e achatada de um modelo 3D, como um bloco ou um novo desenho.

11.12 FLATTEN comando

Achata entidades 2D e 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

11.12.1 Descrição

Achata entidades 2D e 3D ao projetar essas para o plano-XY da vista atual.

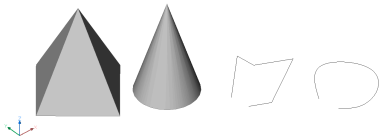


Nota: A variável de sistema PERSPECTIVE deve estar definida como 0.

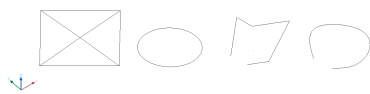
11.12.2 Método

As entidades serão projetadas no plano-XY da vista atual. Na vista superior, as entidades serão projetadas no plano-XY do sistema de coordenadas atual (WCS ou UCS).

Entidades antes do comando FLATTEN:



Entidades após o comando FLATTEN:



- Pirâmide convertida em um quadrado com suas diagonais
- Cone se torna um círculo com um ponto no centro
- Polilinha 3D e spline são convertidas em polilinhas 2D.

11.12.3 Opções dentro do comando

Nova elevação UCS

Especifica a nova elevação para as entidades 2D resultantes.

Nota: A elevação e a espessura das entidades 2D podem ser alteradas com o comando ELEV.

permite Explodir

Explode entidades compostas, como sólidos 3D.

11.13 DE comando

Permite inserir coordenadas relativas, no que diz respeito um ponto de referência sempre que um comando solicita entrar um ponto.

Nota: Esse comando é útil para iniciar deslocamento de entidades a partir de outra entidade, como inserir uma porta em relação ao final de uma parede.

Nota: Este comando só pode ser inserido de forma transparente ('de') durante os comandos que requerem a inserção de um ponto.

Nota: O comando 'De' é um modificador de comando, não um comando, e portanto, é inserido apenas durante um comando de desenho ou edição.

11.13.1 Método

Escolha um ponto ou insira coordenadas para especificar o ponto base e insira o deslocamento especificando coordenadas relativas, usando o formato @x,y,z.



12. G

12.1 RGCOINCIDENTE comando

Cria uma restrição geométrica Coincidente em entidades 2D.

Cria uma restrição Coincidente para garantir que um ponto em uma entidade permaneça coincidente com um ponto ou entidade especificado.

12.1.1 Métodos para criar uma restrição Coincidente

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma restrição Coincidente:

- Selecione primeiro ponto
- Entidade
- RestricaoAuto

Selecione primeiro ponto

Comece a criar uma restrição Coincidente especificando um ponto em uma entidade e depois:

Selecionar segundo ponto

Especifique um ponto em uma entidade para fazer coincidente com o primeiro ponto. O ponto na primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se ajusta, conforme necessário, para se tornar Coincidente.

Opção adicional: [Entidade]

Entidade

Comece a criar uma restrição Coincidente selecionando uma entidade e depois:

Selecionar um ponto

Especifique um ponto em uma entidade a ser coincidente com a primeira entidade. A primeira entidade mantém sua posição enquanto o ponto na segunda entidade se ajusta, conforme necessário, para se tornar Coincidente.

Opções adicionais: [Múltiplas]

RestricaoAuto

Crie restrições Coincidente selecionando todas as entidades às quais você deseja aplicar restrições Coincidentes relevantes.

12.1.2 Opções dentro do comando RGCOINCIDENTE

Depois de começar a criar uma restrição Coincidente, a seguinte opção pode estar disponível:

Multiplos

Crie várias restrições Coincidente até pressionar Enter para finalizar o comando.

12.2 comando RGCOLINEAR

Cria uma restrição geométrica Colinear em entidades 2D.

Cria uma restrição Colinear para garantir que duas ou mais entidades lineares permaneçam colineares.

12.2.1 Métodos para criar uma restrição Colinear

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma restrição Colinear:

- Selec. primeira entidade



- Multiplos

Selec. primeira entidade

Comece a criar uma restrição Colinear selecionando uma entidade linear e depois:

Selecionar segunda entidade

Selecione uma entidade linear para tornar Colinear para a primeira. A primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se ajusta, conforme necessário, para se tornar Colinear.

Multiplos

Comece a criar mais de uma restrição Colinear especificando a opção Múltipla, e depois:

Selec. primeira entidade

Selecione uma entidade linear, em seguida:

Selecionar entidade para tornar colinear à primeira

Selecione uma entidade linear para tornar Colinear para a primeira. Você pode continuar adicionando restrições colineares a outras entidades até pressionar Enter para finalizar o comando. A primeira entidade mantém sua posição enquanto as entidades subsequentes se ajustam, conforme necessário, para se tornarem colineares.

12.3 RGCONCENTRICA comando

Cria uma restrição geométrica Concêntrica em entidades 2D.

Cria uma restrição Concêntrica para garantir que duas entidades circulares ou elípticas permaneçam concêntricas.

12.3.1 Método para criar uma restrição Concêntrica

Este comando tem 1 método para começar a criar uma restrição Concêntrica:

- Selec. primeira entidade

Selec. primeira entidade

Comece a criar uma restrição Concêntrica selecionando uma entidade circular ou elíptica, em seguida:

Selecionar segunda entidade

Selecione uma entidade circular ou elíptica para tornar Concêntrica com a primeira entidade. A primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se move, conforme necessário, para se tornar Concêntrica.

12.4 GCE comando

Altera o Snap a Entidade ao Centro Geométrico.

Alterne o Snap a entidade ao Centro Geométrico para ativar ou desativar o encaixe no centro geométrico. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

12.5 RGIGUAL comando

Cria uma restrição geométrica 'Igual' em entidades 2D.



Crie uma restrição Igual para garantir que entidades circulares mantenham raios iguais ou entidades lineares mantenham comprimentos iguais.

12.5.1 Métodos para criar uma restrição Igual

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma restrição Igual:

- Selec. primeira entidade
- Múltiplos

Selec. primeira entidade

Comece a criar uma restrição Igual selecionando um segmento de arco, círculo, linha ou polilinha, em seguida:

Selecionar segunda entidade

Selecione uma entidade semelhante para tornar Igual à primeira. A primeira entidade mantém seu raio ou comprimento enquanto o raio ou o comprimento da segunda entidade atualiza para corresponder à primeira entidade.

Múltiplos

Comece a criar mais de uma restrição Igual especificando a opção Múltipla e depois:

Selec. primeira entidade

Selecione um segmento de arco, círculo, linha ou polilinha.

Selecionar entidade para igualar à primeira

Selecione uma entidade semelhante para tornar Igual à primeira. Continue selecionando entidades semelhantes até pressionar Enter para finalizar o comando. A primeira entidade mantém seu raio ou comprimento enquanto o raio ou o comprimento de todas as entidades subsequentes são atualizados para corresponder à primeira entidade.

12.6 RGFIXA comando

Cria uma restrição geométrica Fixo em entidades 2D.

Crie uma restrição Fixo em um ponto ou entidade para manter sua posição no desenho.

12.6.1 Métodos para criar uma restrição Fixo

Este comando tem 2 métodos para criar uma restrição Fixo:

- Selecionar ponto
- Entidade

Selecionar ponto

Crie uma restrição Fixo especificando um ponto em uma entidade. O ponto mantém sua posição enquanto outra geometria se move, conforme necessário, para manter outras restrições.

Entidade

Crie uma restrição Fixo selecionando uma entidade. A entidade mantém sua posição enquanto outra geometria se move, conforme necessário, para manter outras restrições.

12.7 RGHORIZONTAL comando

Cria uma restrição geométrica Horizontal em entidades 2D.



Crie uma restrição Horizontal para garantir que uma entidade linear ou par de pontos permaneça paralelo ao eixo-x.

12.7.1 Métodos para criar uma restrição Horizontal

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma restrição Horizontal:

- Selecionar uma entidade
- 2 Pontos

Selecionar uma entidade

Crie uma restrição Horizontal selecionando uma entidade linear para tornar paralela ao eixo-x.

2 Pontos

Comece a criar uma restrição Horizontal especificando o primeiro ponto a ser paralelo ao eixo-x, então:

Selecionar Segundo Ponto:

Especifique o segundo ponto a fazer horizontal para o eixo-x. O primeiro ponto mantém sua posição enquanto o segundo ponto se move para se tornar Horizontal com o primeiro ponto.

12.8 RGPARALELA comando

Cria uma restrição geométrica 'Paralela' em entidades 2D.

Crie uma restrição Paralela para garantir que entidades lineares permaneçam paralelas entre si.

12.8.1 Métodos para criar uma restrição Paralela

Este comando tem 1 método para criar uma restrição Paralela:

- Selec. primeira entidade

Selecione Primeira Entidade

Comece a criar uma restrição Paralela selecionando uma entidade linear e depois:

Selecionar Segunda Entidade

Selecione uma segunda entidade linear para ficar paralela à primeira. A primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se move, conforme necessário, para se tornar tangente à primeira entidade.

12.9 RGPENDICULAR comando

Cria uma restrição geométrica Perpendicular em entidades 2D.

Cria uma restrição Perpendicular, para garantir que entidades lineares permaneçam perpendiculares entre si.

12.9.1 Métodos para criar uma restrição Perpendicular

Este comando tem 1 método para começar a criar uma restrição Perpendicular:

- Selec. primeira entidade

Selecione Primeira Entidade

Comece a criar uma restrição Perpendicular selecionando uma entidade linear e depois:



Selecionar Segunda Entidade

Selecione uma segunda entidade linear para tornar Perpendicular à primeira. A primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se move, conforme necessário, para se tornar Perpendicular à primeira entidade.

12.10 RGSUAVIZADA comando

Cria uma restrição geométrica 'Suave' em entidades 2D.

Crie uma restrição Suave para garantir que duas Splines mantenham a continuidade geométrica fluida entre elas.

12.10.1 Métodos para criar uma restrição Suave

Este comando tem 1 método para começar a criar uma restrição Suave:

- Selecione a primeira entidade Spline

Selecione a primeira curva Spline

Comece a criar uma restrição Suave selecionando uma curva de Spline e, em seguida:

Selecionar segunda curva

Selecione uma segunda entidade Spline. A primeira Spline mantém sua posição enquanto a segunda Spline se estende, conforme necessário, para se conectar suavemente à primeira Spline.

12.11 RGSIMETRICA comando

Restringe uma restrição geométrica simétrica em entidades 2D.

Cria uma restrição simétrica para garantir que duas entidades permaneçam simétricas em relação a uma linha selecionada.

12.11.1 Métodos para criar uma restrição simétrica

Existem dois métodos para começar a criar uma restrição simétrica:

- Selecione a primeira entidade
- 2Pontos

Selecione Primeira Entidade

Comece a criar uma restrição simétrica selecionando uma entidade 2D e depois:

Selecionar Segunda Entidade

Selecione uma entidade para tornar simétrica para a primeira entidade, em seguida:

Selecione Linha de simetria:

Selecione uma linha para atuar como uma linha espelhada entre as duas entidades. A primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se ajusta, conforme necessário, para se tornar simétrica em relação a essa linha.

2Pontos

Comece a criar uma restrição simétrica selecionando um ponto válido em uma entidade 2D e depois:

Selecionar segundo ponto

Selecione um segundo ponto válido em uma entidade 2D para tornar simétrico com o primeiro ponto.



Selecione a linha de simetria

Selecione uma linha para atuar como uma linha espelhada entre as duas entidades. O primeiro ponto mantém sua posição enquanto o segundo ponto se ajusta, conforme necessário, para se tornar simétrico em relação a essa linha.

12.12 RGTANGENTE comando

Cria uma restrição geométrica tangente em entidades 2D.

Cria uma restrição tangente para garantir que entidades curvas permaneçam tangentes a outra entidade curva ou linear.

12.12.1 Métodos para criar uma restrição tangente

Este comando tem 1 método para começar a criar uma restrição tangente:

- Selec. primeira entidade

Selecione Primeira Entidade

Comece a criar uma restrição tangente selecionando uma entidade linear ou curva e depois:

Selecionar Segunda Entidade

Selecione uma segunda entidade para tornar tangente à primeira. A primeira entidade mantém sua posição enquanto a segunda entidade se move, conforme necessário, para se tornar tangente à primeira entidade. Pelo menos uma entidade curva deve ser selecionada por restrição tangente.

12.13 RGVERTICAL comando

Cria uma restrição geométrica vertical em entidades 2D.

Cria uma restrição vertical para garantir que uma entidade linear ou par de pontos permaneça paralelo ao eixo-y.

12.13.1 Métodos para criar uma restrição vertical

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma restrição vertical.

- Selecionar uma entidade
- 2 Pontos

Selecionar uma entidade

Crie uma restrição vertical selecionando uma entidade linear para tornar paralela ao eixo-y.

2 Pontos

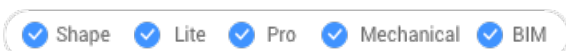
Comece a criar uma restrição vertical especificando o primeiro ponto a ser paralelo ao eixo-y, então:

Selecionar Segundo Ponto:

Especifique o segundo ponto a ser horizontal para o eixo-y. O primeiro ponto mantém sua posição enquanto o segundo ponto se move para se tornar vertical com o primeiro ponto.

12.14 GENERATEBOUNDARY comando

Gera uma polilinha ou spline fechada ao redor do limite de uma área plana e fechada.





Ícone:

12.14.1 Descrição

Gera uma polilinha ou spline fechada ao redor do limite de uma área fechada planar, uma face planar de um sólido 3D, ou ao redor da área de um padrão de hachura.

12.14.2 Método

Selecione um ponto delimitado planar para gerar um limite, escolhendo um ponto dentro de uma das seguintes entidades:

- Área planar fechada
- Face planar em um sólido 3D; para selecionar a face de um sólido 3D, mantenha pressionada a tecla Ctrl.
- Padrão de hachura

Os limites resultantes são:

- Polilinha - quando o limite é poligonal (tem cantos, como um quadrado)
- Spline - quando o limite é curvado, como uma spline.

12.15 LOCALIZACAO GEOGRAFICA comando

Abre a caixa de diálogo Localização Geográfica.



Abra a para aplicar longitude e latitude a um ponto no desenho atual.

12.16 GEOIMPORTAR comando

Importa um desenho em relação à localização geográfica.



12.16.1 Descrição

Importa um desenho em relação à localização geográfica na origem e no arquivo de destino.

Nota: A localização geográfica deve ser definida no desenho de origem e no de destino.

12.16.2 Método

Este comando exibe a caixa de diálogo Abrir arquivo de desenho, que permite selecionar um Arquivo de Desenho Padrão (*.dwg) ou um Formato de Troca de Desenho (*.dxf).

12.17 RESTRICA GEOM comando

Aplica relações geométricas entre entidades, em entidades, e pontos de restrição válidos.





12.17.1 Descrição

As restrições mantêm as entidades em uma posição fixa, como na perpendicular ou na vertical.

Nota: Restrições geométricas podem ser aplicadas às seguintes entidades e seus pontos de restrição:

Tipo de Entidade	Pontos de Restrição Válidos
Linhas	Extremidades, Ponto médio
Arcos, Arcos elípticos	Extremidade, Centro, Ponto médio
Círculos, Elipses	Ponto central.
Segmentos de polilinha	Extremidades, vértices, pontos médios
Arcos de polilinha	Extremidades, vértices, pontos médios, pontos de centro
Splines	Extremidades
Entidades inseridas: Blocos, RefEx, Texto, TextoM, Atributos, Tabelas	Pontos de inserção

12.17.2 OPCOES

Horizontal

Restringe linhas ou pares de pontos para que fiquem em paralelo ao eixo-X do atual sistema de coordenadas. Consulte o comando RGHORIZONTAL.

Vertical

Restringe entidades ou pares de pontos a ficar em paralelo ao eixo-Y do sistema de coordenadas atual. Consulte o comando RGVERTICAL.

Perpendicular

Restringe duas entidades a ficarem perpendicularmente uma à outra. Consulte o comando RGPENPENDICULAR.

PARalela

Força duas entidades a ficarem paralelas uma à outra. Consulte o comando RGPARALELA.

Tangente

Restringe duas entidades para manterem um ponto de tangência entre si ou em suas extensões. Consulte o comando RGTANGENTE.

SUave

Força uma spline a manter continuidade geométrica fluída com outra spline, linha, arco ou polilinha. Consulte o comando RGSUAVIZADA.



Coincidir

Aplica uma restrição geométrica de coincidência entre dois pontos ou restringe um ponto a uma entidade. Consulte o comando RGCOINCIDENTE.

CONcêntrico

Restringe os pontos centrais de círculos, arcos, elipses ou arcos elípticos para coincidirem. Consulte o comando RGCONCENTRICA.

COLinear

Força as entidades a ser colineares. Consulte o comando RGCOLINEAR.

Simétrica

Restringe duas entidades ou pontos para que respeitem a simetria em relação a uma linha selecionada. Consulte o comando RGSIMETRICA.

Igual

Restringe entidades circulares ao mesmo raio, ou entidades lineares ao mesmo comprimento. Consulte o comando RGIGUAL.

Fixar

Restringe pontos e entidades a uma posição fixa. Consulte o comando RGFIXA.

12.18 Comando IRPARAINICIO

Exibe a aba Iniciar.



12.18.1 Descrição

Abre ou ativa a aba Começar.

12.18.2 Método

Na aba Iniciar, você pode:

- Abrir um desenho recente.

Nota: O número de arquivos recentes disponíveis é controlado pelo valor da variável de sistema RECENTFILES.

- Criar um novo desenho.

Nota: Clique em Template para escolher qual template é usado ao criar o novo desenho.

- Abra um desenho usando a caixa de diálogo Abrir arquivo.
- Acesse tutoriais do BricsCAD e exemplos de desenhos.

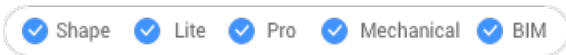
Nota: O acesso à Internet é necessário.

- Acesse o catálogo de Aplicações de Terceiros, no site da Bricsys.

Nota: O acesso à Internet é necessário.

12.19 GRADIENTE comando

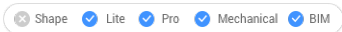
Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente.



Abra a para criar uma entidade de hachura no desenho atual.

12.20 -GRADIENT command

Fills closed areas with a gradient fill.



12.20.1 Description

Fills closed areas with solid fills in gradients of one or two colors in a variety of patterns.

Nota: 3D entities cannot be filled in gradients.

12.20.2 Method

There are two methods to fill in gradients:

- Single color
- Two colors

12.20.3 Options within the command

hatch Properties

Allows to specify a hatch pattern.

?

Lists the names of all hatch patterns. Press F2 to see the list in the prompt history window.

Solid fill

Specify a solid-color filled hatch.

User defined

Allows you to customize the hatch pattern.

Angle for lines

Specify the angle for the pattern lines.

Space between standard pattern lines

Specify the space between the hatch lines.

Cross-hatch

The pattern is repeated at 90 degrees to the original.

Gradient

Allows to specify a gradient pattern.

angle for the gradient

Allows to specify an angle for the gradient fill.

Center the gradient

Centers the gradient.



?

Lists the names of all gradient patterns. Press F2 to see the list in the prompt history window.

Single color

Specify a new gradient color and tint.

shade or tint value

Specify a number between 0 and 1 (0 = dark, 1 = light).

COlorbook

Enter Color Book name.

Two color

Specify two new gradient colors.

Remove boundaries

Removes boundary entities.

Advanced options

Allows you to set advanced options for the hatch.

Boundary set

Specify the entities to consider while creating boundaries.

Retain boundary

Determine whether the temporary boundary is retained after the command ends.

Island detection

Toggle whether islands are hatched over or not. Islands represent interior boundaries.

Specify style

Specifies how islands are treated.

Nested

Alternating islands are hatched, beginning with the outermost one.

Outer

Only the outermost region is hatched. Interior islands are not hatched.

Ignore

Islands are ignored and hatched over.

set Associativity

Toggles whether hatches are associative, so they do update/not update their geometry alongside the boundaries.

boundary Tolerance

Specify the largest gap the program ignores when hatching a boundary that is not fully closed.

Nota: A value of 0 means that no gaps in the boundary are tolerated by the program.

separate Hatches

Specifies to create separate hatches for each closed area or a single hatch entity for all.

Draw order

Specifies whether the hatch pattern appears visually above/below overlapping entities or its boundary.



Origin

Specify a new value for the hatch origin.

Annotative

Sets the annotative property for the hatch. It applies the current annotative scale, defined by CANNOSCALE system variable.

Layer

Specify the layer on which the hatch should be placed.

Transparency

Specify a value between 0 and 90 for the transparency.

Nota: A value of 0 means fully opaque. The transparency level is limited to 90% to avoid confusion with layers that are frozen or turned off.

ByLayer

Applies the value of the transparency property of the layer on which the hatch resides.

ByBlock

The transparency value is controlled by block.

Use current

Applies the current transparency value as defined by the CETRANSPPARENCY system variable.

Nota: The transparency value for new hatches is saved by the HPTRANSPARENCY system variable.

Undo

Removes selected boundaries from the selection.

12.21 GRADIENTEFUNDOESL comando

Desliga o gradiente de fundo.



12.21.1 Descrição

Desativa as cores de gradiente de fundo (usadas por todos os estilos visuais, exceto para 2D Arame) para exibir a cor de fundo padrão.

12.22 GRADIENTEFUNDOLIGA comando

Liga o gradiente de fundo.

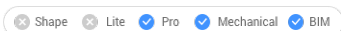


12.22.1 Descrição

Ativa as cores do gradiente de fundo, as quais são usadas por todos os estilos visuais (exceto para 2D Arame).

12.23 NIVELAMENTO comando

Cria uma superfície nivelada nas superfícies topográficas existentes.





Ícone:

12.23.1 Descrição

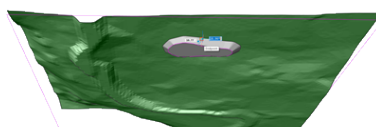
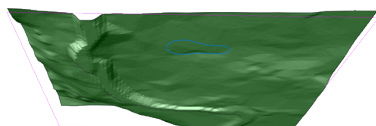
Cria uma superfície nivelada entre uma entidade selecionada e uma superfície TIN, ou uma superfície nivelada em declive de uma entidade selecionada. Selecione a entidade para definir uma superfície nivelada, selecione a superfície TIN de destino para criar uma superfície nivelada, e mova o mouse para ajustar a inclinação do nivelamento.

12.23.2 OPCOES

Inclinação/deslocamento

Define a declividade ou a opção de deslocamento para o nivelamento.

Nota: O método de projeção do declive-deslocamento requer uma entidade de entrada, um deslocamento, e a declividade.



12.24 NIVELAMENTO EQUILIBRAR comando

Equilibra volumes de corte e preenchimento (atêrro).



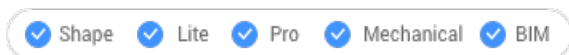
Ícone:

12.24.1 Descrição

Equilibra os volumes de corte e aterro (preenchimento) em nivelamento dentro da tolerância especificada. Isso é conseguido aumentando/reduzindo a elevação da entidade de entrada para o nivelamento, e o resultado é um nivelamento que tem um volume líquido em torno de zero, dependendo da tolerância definida.

12.25 GRAPHSCR command

Switches to the graphic screen.





12.25.1 Description

Switches from the programs Prompt History window to the drawing window.

Prompt History window is displayed by the TEXTSCR command or by the F2 key.

12.26 GRADE comando

Alterna a exibição da grade e define algumas de suas propriedades.

Alias: g

12.26.1 Método

Especifique o valor do espaçamento da grade. Isso torna o espaçamento igual da grade em X e Y.

12.26.2 Opções dentro do comando

Ligada

Ativa a exibição da grade.

Desl

Desativa a exibição da grade.

Snap

Sincroniza o espaçamento da grade com o atual espaçamento de snap, para que os dois sejam iguais.

Aspecto

Define a proporção da grade especificando o espaçamento horizontal e vertical.

12.27 GRUPO Comando

Abre a caixa de diálogo Agrupar Entidades.



Abra a para exibir e gerenciar grupos nomeados de entidades no desenho atual.

12.28 -GRUPO comando

Cria e modifica grupos de entidades.



12.28.1 Descrição

Cria e modifica grupos nomeados de entidades, pela linha de Comando.

12.28.2 Opções dentro do comando

?

Lista grupos nomeados e não-nomeados no desenho.

Nota: Grupos não-nomeados recebem o prefixo *A seguido por um número incrementado, como *A3.

Ordem

Inverte a ordem das entidades num grupo.

**Adicionar**

Adiciona entidades a um grupo.

Remover

Remove entidades de um grupo.

Explodir

Desagrupa o grupo selecionado.

reNomear

Renomeia grupos.

Selecionável

Alterna a seletividade dos grupos.

Criar

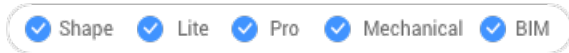
Cria novos grupos.



13. H

13.1 HACHURA comando

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente.



Abra a para criar uma entidade de hachura no desenho atual.

13.2 -HATCH command

Fills closed 2D areas with repeating patterns or solid colors.



Alias: -BH, -B

Nota: 3D entities cannot be hatched.

13.2.1 Method

There are two methods to apply a hatch pattern:

- Specify internal point.
- Select entities.

Nota: Entities which are not visible in the current viewport when the command is launched cannot be selected. Partly visible entities can, however, be selected.

13.2.2 Options within the command

hatch Properties

Allows to specify a hatch pattern.

?

Lists the names of all hatch patterns. Press F2 to see the list in the prompt history window.

Solid fill

Specify a solid-color filled hatch.

User defined

Allows you to customize the hatch pattern.

Angle for lines

Specify the angle for the pattern lines.

Space between standard pattern lines

Specify the space between the hatch lines.

Cross-hatch

The pattern is repeated at 90 degrees to the original.

Gradient

Allows to specify a gradient pattern.

**angle for the gradient**

Allows to specify an angle for the gradient fill.

Center the gradient

Centers the gradient.

?

Lists the names of all gradient patterns. Press F2 to see the list in the prompt history window.

Single color

Specify a new gradient color and tint.

shade or tint value

Specify a number between 0 and 1 (0 = dark, 1 = light).

COlorbook

Enter Color Book name.

Two color

Specify two new gradient colors.

Remove boundaries

Removes boundary entities.

Advanced options

Allows you to set advanced options for the hatch.

Boundary set

Specify the entities to consider while creating boundaries.

Retain boundary

Determine whether the temporary boundary is retained after the command ends.

Island detection

Toggle whether islands are hatched over or not. Islands represent interior boundaries.

Specify style

Specifies how islands are treated.

Nested

Alternating islands are hatched, beginning with the outermost one.

Outer

Only the outermost region is hatched. Interior islands are not hatched.

Ignore

Islands are ignored and hatched over.

set Associativity

Toggles whether hatches are associative, so they do update/not update their geometry alongside the boundaries.

boundary Tolerance

Specify the largest gap the program ignores when hatching a boundary that is not fully closed.

Nota: A value of 0 means that no gaps in the boundary are tolerated by the program.

separate Hatches

Specifies to create separate hatches for each closed area or a single hatch entity for all.



Draw order

Specifies whether the hatch pattern appears visually above/below overlapping entities or its boundary.

Origin

Specify a new value for the hatch origin.

Annotative

Sets the annotative property for the hatch. It applies the current annotative scale, defined by CANNOSCALE system variable.

Layer

Specify the layer on which the hatch should be placed.

Transparency

Specify a value between 0 and 90 for the transparency.

Nota: A value of 0 means fully opaque. The transparency level is limited to 90% to avoid confusion with layers that are frozen or turned off.

ByLayer

Applies the value of the transparency property of the layer on which the hatch resides.

ByBlock

The transparency value is controlled by block.

Use current

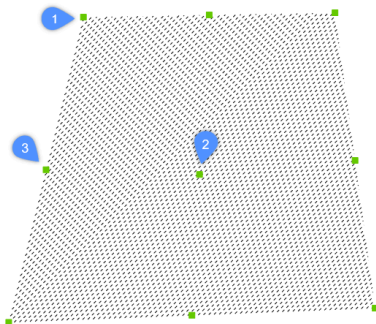
Applies the current transparency value as defined by the CETRANSPPARENCY system variable.

Nota: The transparency value for new hatches is saved by the HPTRANSPARENCY system variable.

Undo

Removes selected boundaries from the selection.

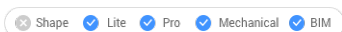
Nota: Hatches can be edited directly through grips.



- Drag the central grip (2) to move the hatch.
- Drag the vertex (1) or a midpoint grip (3) to change the hatch boundary.

13.3 HATCHEDIT Command

Edits hatches through a dialog box.



Icon:



Alias: HE

13.3.1 Description

Selects a hatch pattern or a gradient fill and edit them through Hatch Edit dialog box.

Nota: The Properties panel can also be used to edit hatches and gradient fills.

13.4 -EDITARHACH comando

Edita os limites das entidades de hachura na linha de Comando.



13.4.1 Descrição

Edita os limites das entidades hachura e gradiente, na linha de Comando.

13.4.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando -EDITARHACH:

- Selecionar entidade hachura.
- Selecione uma entidade de gradiente.

13.4.3 Opções dentro do comando

Desassociar

Remove a propriedade associativa da hachura selecionada ou entidade de gradiente.

Adic. limites

A área de uma hachura é modificada pela adição de limites.

Especificar ponto interno

O limite é determinado a partir de uma área fechada existente, em torno do ponto especificado. A hachura selecionada é então associada com aquele limite.

Selecionar entidades

O limite é determinado a partir das entidades selecionadas que formam uma área fechada. A hachura selecionada é então associada com aquele limite.

Remover limite

A área de uma hachura é modificada pela remoção de limites.

ASsociar

Associa a entidade de hachura ou gradiente selecionada a um conjunto de limites diferente.

13.5 HATCHEDITEXT command

Edits the vertices of a hatch or gradient entity.



13.5.1 Description

Edits the vertices of a hatch or gradient entity interactively through the command line.



13.5.2 Options within the command

Add vertex

Adds vertices by stretching selected grip points.

Remove vertex

Removes vertices.

convert to Line

Converts arc segments to line segments.

convert to ARc

Converts line segments to arc segments.

13.6 HATCHGENERATEBOUNDARY comando

Gera um limite ao redor de uma hachura ou preenchimento em gradiente.

13.6.1 Método

O programa cria um limite feito por uma polilinha ao redor das hachuras selecionadas, ou do preenchimento em gradiente.

13.7 HATCHTOBACK comando

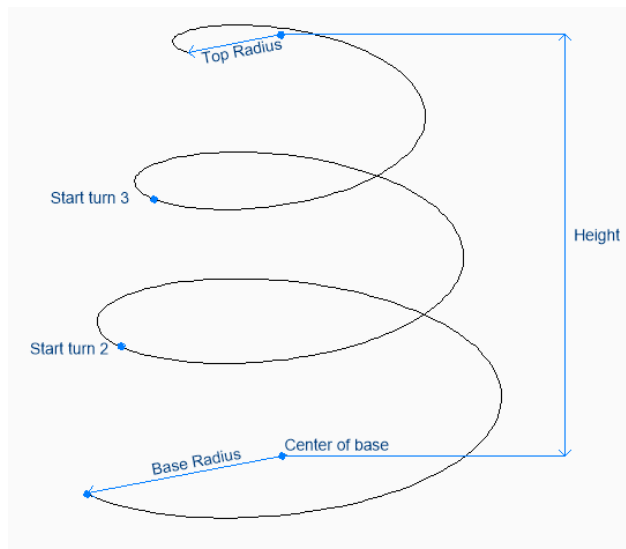
Move todas as entidades de hachura no desenho para trás de todas as outras entidades sobrepostas.

Nota: Este comando seleciona automaticamente todos os padrões de hachura no desenho atual.

13.8 HELICE comando

Cria uma espiral 2D ou uma Hélice 3D.

Crie uma espiral 2D ou uma Hélice 3D a partir de uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro, altura, extremidades do eixo, voltas, distância entre voltas, e torção.





13.8.1 Métodos para criar uma Hélice

Este comando tem 1 método para começar a criar uma Hélice:

- Especificar ponto central da base:

Especificar ponto central da base:

Comece a criar uma Hélice especificando o centro da base e depois:

Especificar o raio base

Especifique o raio da base da Hélice.

Opção adicional: [Diâmetro]

Especificar raio superior

Especifique o raio da parte superior da Hélice .

Opção adicional: [Diâmetro]

Especifique altura da Hélice ou

Especifique a altura da Hélice.

Opções adicionais: [Extremidade do eixo/Voltas/Altura de volta/Torção]

13.8.2 Opções dentro do comando HELICE

Depois de começar a criar uma Hélice, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Diâmetro

Especifique o diâmetro da base ou superior da Hélice.

Pto. final do eixo

Especifique o ponto final do eixo para definir a altura e a orientação da Hélice no espaço 3D. O centro da base é usado como a outra extremidade do eixo.

Voltas

Especifique o número de revoluções para a Hélice, entre 1 e 500. O padrão é 3.

Altura da volta

Especifique a distância entre cada revolução da Hélice. A altura da volta e o número de voltas define a altura da Hélice.

Torcer

Especifique em qual direção a Hélice rotaciona.

- CW: no sentido horário
- CCW: no sentido anti-horário

13.9 AJUDA comando

Abre o BricsCAD Help Center (Central de Ajuda).

Abra a Descrição da Central de Ajuda do BricsCAD para saber mais sobre Comandos, Variáveis de Sistema e Fluxos de trabalho do BricsCAD. Este abre em uma janela de aplicação externa, usando o seu navegador Web padrão, permitindo que permaneça aberto enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

13.10 HELPSEARCH command

Searches online help from the Command line.



Shape Lite Pro Mechanical BIM


13.10.1 Description

Searches the online BricsCAD help pages and then displays the result in your computer's default Web browser; works at the Command line.

13.11 HIDE command

Removes hidden lines from 3D entities.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

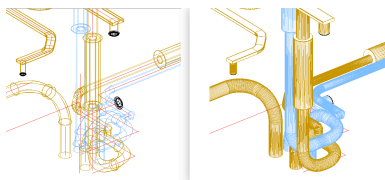
Icon: 

Alias: HI

13.11.1 Method

This command offers only one method to remove hidden lines. The command is run automatically after typing "HIDE" in the Command line and hitting enter.

Displays no prompt in the Command line; the program immediately removes hidden lines.



Nota: To return to wireframe display, change the visual style to 2D Wireframe.

13.12 Comando HIDEOBJECTS

Ocultar entidades seleccionadas.

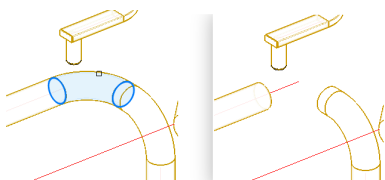
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone: 

13.12.1 Descrição

Ocultar entidades seleccionadas, como usar a opção Congelar do comando Camada, mas para entidades individuais. As entidades ocultas opcionalmente ficam ocultas entre as sessões de desenho.

Nota: Para retornar a exibição de objetos ocultos, use o comando UNISOLATEOBJECTS.

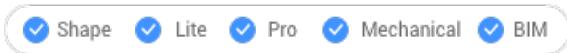




Nota: A variável de sistema OBJECTISOLATIONMODE controla se o estado oculto está salvo ou não:

13.13 HYPERLINK command

Links entities and web pages.

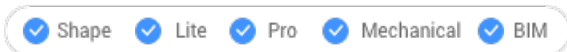


13.13.1 Description

Links selected entities with fields and web pages through Edit Hyperlink dialog box.

13.14 -HIPERLINK comando

Vincula entidades e páginas da web.



13.14.1 Descrição

Vincula entidades com campos e páginas da web, pela linha de Comando.

Nota: Este comando é destinado ao uso por macros e rotinas LISP.

13.14.2 Opções dentro do comando

Remover

Remove hiperlinks de entidades.

Inserir

Adiciona um hiperlink a uma ou mais entidades.

Entre a URL

Especifique o caminho e o nome do arquivo, do arquivo em rede ou do local na Internet.

Entre o local nomeado

Especifica um nome de marcador/bookmark.

Nota: O caractere # especifica marcadores locais (bookmarks) dentro de arquivos ou páginas Web.

Entre a descrição

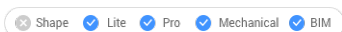
Descreve o hiperlink.

Sobrescrever

Substitui o hiperlink existente pelo novo, ou deixa o hiperlink existente como está.

13.15 OPCHIPERLINK comando

Alterna a exibição do hiperlink.



13.15.1 Descrição

Alterna a exibição do cursor do hiperlink e da dica da URL, e adiciona Hiperlink ao menu de atalho.

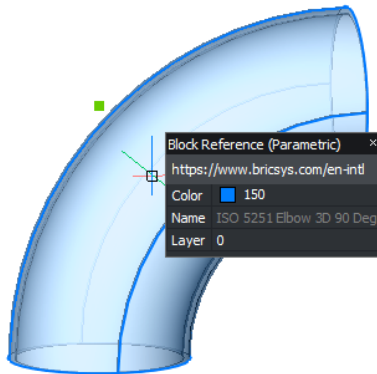


13.15.2 Opções dentro do comando

Exibir cursor de hyperlink, dicas e menu de atalhos

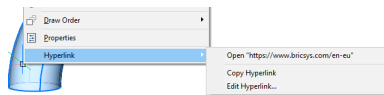
Altera a exibição do ícone "hyperlink", a dica que exibe a URL e o submenu Hyperlink nos menus de atalho.

Nota: O texto da dica é especificado pela opção de Descrição do Hiperlink, do comando HIPERLINK.



Menu do hyperlink

Clique o botão-direito na entidade selecionada que contém hiperlinks, o item Hyperlink é adicionado ao menu.



Abrir URL

Abre o local especificado pela URL: um local na Internet ou um arquivo com a aplicação associada.

Nota: Essa opção executa o comando URL.

Copiar Hiperlink

Copia a URL para a Área de transferência.

Nota: A URL pode ser colada no desenho ou em outros documentos com o atalho Ctrl+V ou o comando COLARAT.

Editar Hiperlink

Abre a caixa de diálogo Editar Hiperlink.



14. I

14.1 ID comando

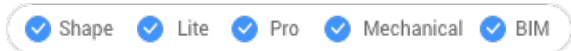
Reporta a coordenada X,Y,Z.

Alias: idpoint

Reporta as coordenadas X,Y,Z de um ponto especificado, usando o sistema de coordenadas atual.

14.2 IEMBED command

Embeds an attached bitonal .tiff image file to the current drawing.



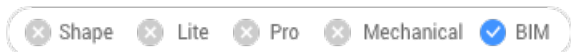
14.2.1 Method

Usually, the images attached to a drawing are saved in a separate file. This command saves a render image within the current drawing.

Nota: To reverse this action use the IUNEMBED command.

14.3 IFCEXPORAR comando

Exporta um modelo BIM para o formato IFC.



14.3.1 Descrição

Exporta um modelo BIM para IFC, parcial ou totalmente.

Nota: Selecione as entidades a serem exportadas, ou pressione Enter para exportar o modelo inteiro.

14.4 IMAGEM comando

Abre o painel de Anexos



Abre o painel Anexos para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Anexos aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Anexos pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

14.5 IMAGEADJUST command

Adjusts the properties of images through the Properties panel.



Alias: IAD

Keyboard Shortcuts: **click the image frame**



14.5.1 Method

After selecting one or more image entities by their frames the Properties panel will display the Raster Image properties.

The Image Adjust properties are:

Brightness

Lightens and darkens the image:

- 0 - very dark or black
- 50 - normal
- 100 - very light or white

Contrast

Increases and decreases the contrast::

- 0 - very low contrast
- 50 - normal
- 100 - very high contrast

Fade

Fades the image:

- 0 - no fade
- 100 - fully faded

14.6 -ANEXARIMAG

Anexa imagens rasterizadas ao desenho.



14.6.1 Método

Introduza o caminho e o nome do arquivo de imagem, o ponto de inserção, o fator de escala e o fator de rotação, para inserir a imagem raster no desenho.

14.6.2 OPCOES

Especifica como o programa deve lembrar o caminho para a imagem, que é salvo no desenho:

Caminho completo

O caminho completo do arquivo de imagem é salvo, como D:\BricsCAD Training\EN\Exercises\Gearbox.png

Caminho relativo

O caminho relativo à pasta de desenho é salvo como ...\\Exercises\\Gearbox.png

Sem caminho

O caminho não é salvo e, portanto, o programa procura a imagem na pasta de desenho ou no caminho do arquivo de pesquisa de suporte que pode ser adicionado com o comando SRCHPATH.

usar informações de Geocódigo

Usa dados de geocodificação para determinar o ponto de inserção, a escala e o ângulo de rotação da imagem.



Caminho do arquivo de geocodificação

Especifica o nome de um arquivo de formato *.PGW que contém os dados de geocodificação.

Informações de geocodificação incorporadas

Utiliza as informações de geocodificação embutidas no arquivo de imagem.

Fatores de escalas XY

Especifica os fatores de escala para as direções X e Y de forma independente.

Angulo de rotação

Especifica o ângulo de rotação.

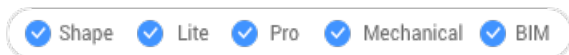
14.7 ANEXARIMAG comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.

Abra a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem para selecionar um arquivo de imagem para fazer referência ao desenho atual. Depois de selecionar o arquivo e escolher **Abrir**, a Caixa de diálogo Anexar Imagem Raster é exibida. Permite especificar onde e como anexar a imagem.

14.8 CORTARIMAG comando

Recorta imagens com formas retangulares ou poligonais.



Ícone:

Alias: ICL

14.8.1 Método

Selecione a imagem clicando em seu quadro e crie um novo limite de recorte.

Imagens recortadas podem ser editadas diretamente através das alças:

Nota: Uma imagem pode ter apenas um limite de recorte; criar um novo limite apaga o anterior.

Nota: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('cortarimag').

14.8.2 OPCOES

Ligada

Ativa o recorte e exibe o limite de recorte.

Desl

Desativa o recorte e oculta o limite de recorte.

Inverter

Altera o modo de recorte para que a imagem seja recortada no lado externo ou interno da borda de recorte

Excluir o limite

Remove o limite de recorte.



Novo limite

Cria um novo limite de recorte, e ativa o recorte.

Selecionar polilinha

Cria um limite de recorte fechando uma polilinha selecionada.

Poligonal

Cria um limite em poligonal.

Desfazer

Desenha o último segmento da poligonal.

Retangular

Cria um limite de recorte retangular.

14.9 QUADRIMAG comando

Alterna a variável de sistema IMAGEFRAME.

Alterna a variável de sistema IMAGEFRAME para alterar a visibilidade e a plotagem de quadros de imagem. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'QUADRIMAG.

- 0: define a variável de sistema IMAGEFRAME como 0.
- 1: define a variável de sistema IMAGEFRAME como 1.
- 2: define a variável de sistema IMAGEFRAME como 2.

14.10 QUALIDIMAG comando

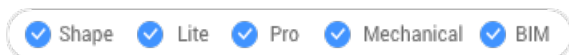
Especifica a qualidade de exibição das imagens anexadas.

Especifica a qualidade de exibição das imagens anexadas, para aumentar o desempenho ou a resolução da imagem.

- Rascunho: aumenta o desempenho reduzindo a resolução de cores, o tamanho da imagem e o uso da memória. Isso não afeta a qualidade das imagens plotadas.
- Alta: aumenta a qualidade da imagem, resultando em diminuição do desempenho para imagens grandes.

14.11 -IMPORT command

Imports geometry from external files at the command prompts.



Nota: This command opens all file formats supported by the IMPORT command.

14.11.1 Method

Specify the full path and file name of an importable file.

Nota: Type ~ (tilde) to display the Import file dialog box, which allows you to select a file to import.



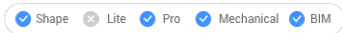
14.12 IMPORTAR comando

Abre a caixa de diálogo Importar arquivo.

Abre a caixa de diálogo Importar arquivo para selecionar um tipo de arquivo suportado para importar para o desenho atual.

14.13 ESTAMPAR comando

Estampa entidades 2D sobre faces planas de sólidos 3D e superfícies para criar bordas adicionais.

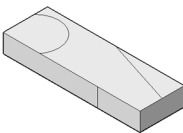
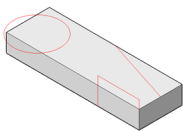


Ícone:

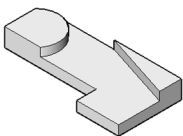
Nota: Use UCS dinâmico (DUCS) para desenhar nas faces de objetos 3D (variável de sistema UCSDETECT = 1).

14.13.1 Método

Selecione um sólido 3D que tenha pelo menos uma face plana, uma superfície ou uma entidade de região. Selecione os objetos de origem, entidades 2D situadas ou interseccionando uma face planar da entidade selecionada, e depois de cada uma, escolha se vai excluir ou manter o objeto de origem.

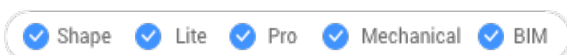


Com as entidades estampadas no sólido, você pode usar comandos como EXTRUSAO ou DMPUSHPULL para manipular faces recém-criadas, como mostrado abaixo.



14.14 INSERIR comando

Abre a caixa de diálogo Inserir bloco.

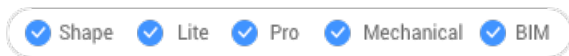


Abre a caixa de diálogo Inserir bloco, para inserir uma instância de bloco a partir de uma definição de bloco. A definição do bloco pode existir no desenho atual, assim como pode ser um arquivo *.dwg externo.



14.15 -INSERT command

Inserts blocks through prompts in the Command line. Also prompts for attribute values, if any are part of the block definition.



Alias: -I

14.15.1 Description

Inserts blocks through prompts in the Command line. And prompts for attribute values, if any are part of the block definition.

14.15.2 Method

Specify the name of the block to insert or press Enter to accept the name of the previously inserted block and specify the insertion point, the scale factor, the rotation angle for the inserted block. BricsCAD prompts in the Command line the block inserted units, e.g. Units: Millimeters.

Nota: The current drawing can be inserted as a block by typing the drawing name as block name.

Nota: If the block contains attributes, the value of the ATTDIA (Attribute Dialog) system variable determines whether you are prompted in the Command line to set the attributes (ATTDIA=0) or through the Edit Attributes dialog box (ATTDIA=1).

14.15.3 Options

? to list blocks in drawing

Lists the names of all blocks in the current drawing.

Enter part of a name to view the names of certain blocks. You can use wildcards like ? for an individual character and * for all characters.

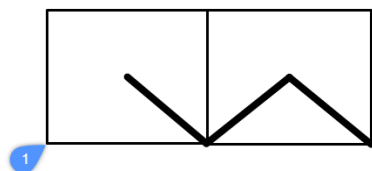
Nota: If necessary, press F2 key to view the full list; see TEXTSCR command. You must restart the -INSERT command to insert the block.

~ to open the file dialog

Displays the Insert Block dialog box . Choose a DWG or DXF file and open it.

insertion point (1)

Specify the X-, Y- and Z- coordinates or pick a point for the block's insertion point (lower left corner). The Z coordinate is typically left at 0 for 2D blocks.



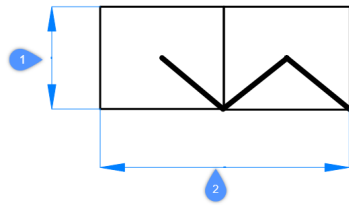
Scale

Scales the block:

- Values larger than 1 - make the block larger.



- 1 - inserts the block at actual size.
- Values smaller than 1 - make the block smaller.
- Values less than zero - flip the block, like mirroring it.



X scale (2)

Specifies the scale factor along the x axis; enter a negative value to mirror the block about the y axis.

Y scale (1)

Specifies the scale factor along the y axis; enter a negative value to mirror the block about the x axis.

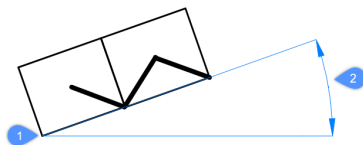
Z scale

Specifies the scale factor along the z axis.

Rotate

Specifies the rotation angle (2) of the block about its insertion point (1), starting with the x-axis as 0 degrees:

- **Positive angles** - rotate the block counter-clockwise.
- **Negative angles** - rotate the block clockwise.



Multiple blocks

Inserts multiple session of the block in the specified insertion points.

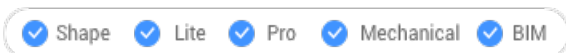
Corner

Indicates the size of the block by specifying a second corner of a rectangle. The insertion point is the first corner.

Nota: Blocks can be edited directly through grips.

14.16 INSERTALIGNED command

Inserts blocks aligned to entities.



Alias: INSAL



14.16.1 Description

Inserts blocks aligned with entities and optionally mirrors them. Hover the cursor over an existing entity in order to align the block to its geometry. Entity snap does not need to be on, but placement is more accurate when it is.

14.16.2 Options

Block to insert

- Enter block name
- ~ - opens a dialog box to choose an external drawing to insert
- ? - lists the existing block definitions.

Block mirroring control point

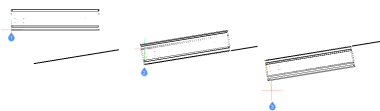
Moves the cursor in order to flip the block about its insertion point.

X/Y/Z Scale

Sets the corresponding scale of the inserted block.

Multiple

Inserts multiple instances of the block.



- 1 Block being inserted
- 2 Block aligned with entity
- 3 Block mirrored about the entity

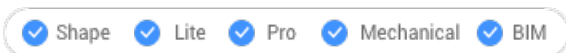
14.17 INSERCAO comando

Alterna o Snap da Inserção de Entidade.

Alterna o Snap de Inserção de Entidade para ativar ou desativar o snapping para inserção. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

14.18 INSERIROBJ comando

Abre a caixa de diálogo Inserir objeto.



Abra a para inserir um objeto OLE no desenho atual.

14.19 INTERFERE command

Shows volumes and areas of interference between two sets of ACIS entities.



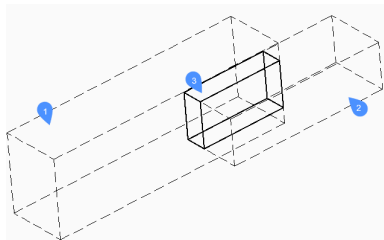
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

Alias: INF

Nota: This command can be entered transparently ('interfere) during the commands.

14.19.1 Method



Specifies the first (1) and the second (2) set of ACIS entities: choose one or more 3D solids and/or 2D regions.

You can respond with ALL to place all ACIS entities into a set and later use the Check first Set option to check them against each other. This obviates the need to create two sets of entities.

The entities in the first set are compared with the entities in the second set and results an interference volume (3) or area which is created in layer defined by INTERFERELAYER system variable that is stored in the registry and has initial value for "Interferences".

Nota: The Platinum edition additionally shows volumes of interference between two sets of ACIS solids and then, optionally, creates new ACIS solids from the common portions of pairs of intersecting solids, placing them on layer "Interferences".

The interference solid(s) remain(s) in the drawing when the command ends.

Nota: Entities which are on the layer that is set by the INTERFERELAYER system variable are not accepted when selecting entities, as it is considered the output layer only.

Nota: When you select an interference entity in the model or in the STRUCTURE panel, the originating entities highlight along with the selected interference entity.

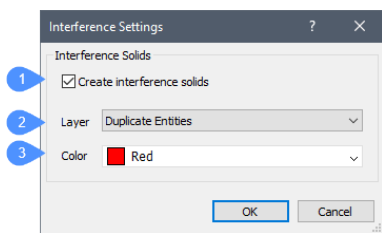
14.19.2 Options

Nested selection

Selects ACIS entities inside blocks or xrefs.

Settings

Displays a dialog box:



- 1 Create interference solids - when ticked on, makes new solids from the interference area or volume.
- 2 Layer - specifies the layer on which interference entities are created. Default = layer stored in INTERFERELAYER system variable. Do not select a layer of selected entities as it is considered the output layer only. It is recommended to select an empty layer or accept the default layer.
- 3 Color - specifies the color of the interference entities; the color of the Interference layer is changed to match this color.

check first set

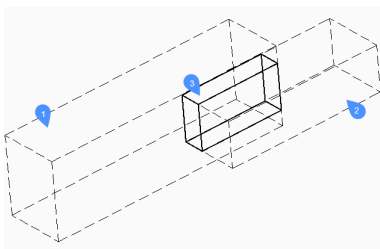
Checks the interference of entities in the first set, when it contains two or more entities, and then creates interference entity(ies) of them.

14.20 -INTERFERE command

Shows volumes and areas of interference between two sets of ACIS entities.



14.20.1 Method



Specifies the first (1) and the second (2) set of ACIS entities: choose one or more 3D solids and/or 2D regions.

You can respond with ALL to place all ACIS entities into a set and later use the Check first Set option to check them against each other. This obviates the need to create two sets of entities.

The entities in the first set are compared with the entities in the second set and results an interference volume (3) or area which is created in layer defined by INTERFERELAYER system variable that is stored in the registry and has initial value for "Interferences".

Nota: The Platinum edition additionally shows volumes of interference between two sets of ACIS solids and then, optionally, creates new ACIS solids from the common portions of pairs of intersecting solids, placing them on layer "Interferences".

The interference solid(s) remain(s) in the drawing when the command ends.



Nota: Entities which are on the layer that is set by the INTERFERELAYER system variable are not accepted when selecting entities, as it is considered the output layer only.

Nota: When you select an interference entity in the model or in the STRUCTURE panel, the originating entities highlight along with the selected interference entity.

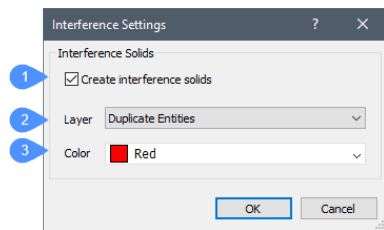
14.20.2 Options

Nested selection

Selects ACIS entities inside blocks or xrefs.

Settings

Displays a dialog box:



- 1 Create interference solids - when ticked on, makes new solids from the interference area or volume.
- 2 Layer - specifies the layer on which interference entities are created. Default = layer stored in INTERFERELAYER system variable. Do not select a layer of selected entities as it is considered the output layer only. It is recommended to select an empty layer or accept the default layer.
- 3 Color - specifies the color of the interference entities; the color of the Interference layer is changed to match this color.

check first set

Checks the interference of entities in the first set, when it contains two or more entities, and then creates interference entity(ies) of them.

Create interface solid?

Choose whether to create interface solid or not.

14.21 INTERSECT command

Performs Boolean intersection operations on 3D solids and 2D regions.



Icon:

Alias: IN

14.21.1 Description

Performs Boolean intersection operations on 3D solids and 2D regions by removing all but portions in common.

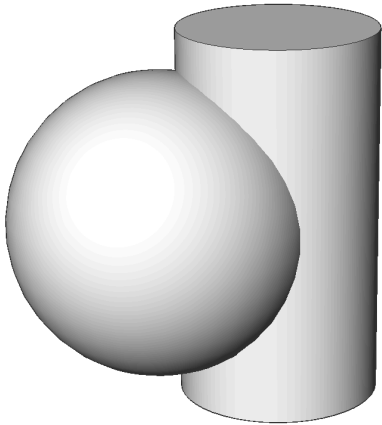
Nota: If solids and regions do not intersect, BricsCAD erases them.



14.21.2 Method

Specify the 3D solids and/or 2D regions to be intersected. The program removes all but the volumes and areas in common from the selected entities.

The entities selected:



Result:



14.22 INTERSECAO comando

Alterna o Snap de Entidade na Interseção.

Alterna o Snap da Entidade na Interseção, para habilitar ou desabilitar o snap para a interseção. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo

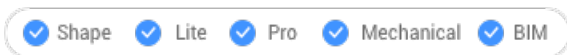


isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

14.23 INVOKETESTAPP command

14.24 ISAVEAS comando

Salva imagens.

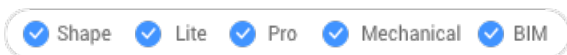


14.24.1 Descrição

Salva imagens em seu computador por meio da caixa de diálogo Salvar Arquivo de Imagem.

14.25 Comando ISOLATEOBJECTS

Esconde tudo, exceto as entidades selecionadas.



Ícone:

Alias: ISOLATE

14.25.1 Descrição

São exibidas somente as entidades selecionadas. Outras entidades estarão ocultas.

Nota: Use o comando UNISOLATEOBJECTS para tornar visíveis novamente as entidades ocultas.

Nota: A variável OBJECTISOLATIONMODE controla o que acontece com o estado oculto das entidades que não foram selecionadas para ser ocultadas:

14.26 PLANOISO comando

Altera a variável de sistema SNAPISOPAIR.

Alias: IS

Alterne a variável de sistema SNAPISOPAIR para especificar o plano de desenho para desenhos isométricos. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'PLANOISO.

- Esquerda: define a variável de sistema SNAPISOPAIR como Esquerda.
- Direita: define a variável de sistema SNAPISOPAIR como Direita.
- Superior: define a variável de sistema SNAPISOPAIR como Sup.
- Alternar: muda a variável de sistema SNAPISOPAIR para a próxima configuração. Esta circula em ordem a partir da configuração atual (esq-sup-dir-esq).



14.27 IUNEMBED command

Converts an embedded image to an attached one.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

14.27.1 Description

Converts an embedded image into an attached image by exporting the embedded image to a file (which the image entity is then attached to).

Nota: This command reverts the action of IEMBED command.



15. J

15.1 UNIR comando

Une entidades 2D por suas extremidades comuns.

Une linhas, polilinhas 2D leves e antigas, polilinhas 3D, arcos, arcos elípticos, poli arcos, splines e hélices por suas extremidades comuns.

Nota: O tipo da entidade resultante depende dos tipos de entidades de entrada e sua coplanaridade.

15.1.1 Método

Duas polilinhas 2D são unidas em uma:

- Polilinha 2D: quando são coplanares.
- Polilinha 3D: se eles não são coplanares e se são compostas apenas por segmentos retos.
- Spline: quando não são coplanares e se pelo menos uma das polilinhas tem um segmento de arco.

Uma polilinha 2D e uma polilinha 3D juntam-se em uma:

- Polilinha 2D: quando são coplanares.
- Polilinha 3D: se eles não são coplanares, e se a polilinha 2D só tem segmentos retos.
- Spline: quando não forem coplanares e se a polilinha 2D tiver pelo menos um segmento de arco

Uma linha e um arco circular (ou uma polilinha com arcos) são unidos em uma única:

- Polilinha 2D: quando são coplanares.
- Spline: quando não são coplanares.

Os seguintes pares de entidades são unidos em uma spline:

- Linha e um arco elíptico.
- Spline e outra entidade aberta, como um arco elíptico ou polilinha.
- Hélice e outra entidade aberta, como uma linha ou arco

Mesmo quando há lacunas entre essas entidades, o comando as une em uma única entidade:

- Linhas colineares: unidas em uma única linha
- Arcos coplanares (com os mesmos raios e pontos centrais): unidos em um arco ou um círculo.
- Arcos elípticos coplanares (com os mesmos eixos maior e menor): unidos em um arco elíptico ou elipse.

Arcos circulares e elípticos são unidos no sentido anti-horário, a partir do arco de origem.

Nota: Colinear significa que as entidades estão na mesma linha imaginária. Coplanar significa que as entidades estão no mesmo plano.



16. K

16.1 KEEPME command

Adds changed entities to the source drawing, when two somewhat different drawings are being compared visually.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icon:

Nota: The command works only during a session begun by the DWGCOMPARE command.

16.1.1 Method

Select one or more entities or else type ALL to select all entities in the drawing to add them to the source drawing.



17. L

17.1 LANDXMLEXPORT command

17.2 LANDXMLIMPORT comando

Abre a caixa de diálogo Open land XML.

Abra a caixa de diálogo Open land XML para selecionar um arquivo *.xml a ser importado. Depois de escolher Abrir na caixa de diálogo, você será solicitado na linha de Comando:

Desenhar Linhas de Interrupção como Polilinhas

Especifica se as linhas de interrupção são importadas como polilinhas.

17.3 CAMADAATUAL comando

Move as entidades selecionadas para a camada atual.

Move entidades selecionadas para a camada atual sem precisar especificar o nome da camada atual.

Você é solicitado:

Selecionar entidades a ser movidas para a camada atual

Selecione uma ou mais entidades que você deseja mover para a camada atual. Você pode continuar selecionando entidades até pressionar Enter para finalizar o comando. A linha de Comando indica quantas entidades foram movidas e para qual camada:

entidades foram movidas para a camada atual ("LayerName1").

17.4 -LAYER command

Manages layers through the Command line.



Alias: -LA

17.4.1 Description

Creates layers and layer states and changes their properties.

Nota: The current layer cannot be turned off and frozen.

17.4.2 Options within the command

?

Lists the names of layers in the current drawing.

New layer

Creates new layers.

Nota: You can create several new layers by separating each name with a comma (,).

Make new current layer

Creates a new layer, and then makes it current.

**Set layer as current**

Sets a layer as the current one.

Color

Changes the color of layers.

Linetype

Changes the linetype of layers.

LineWeight

Changes the lineweight of layers.

TRansparency

Sets the entity transparency factor between 0 (fully opaque) and 90 (fully transparent).

MATerial

Sets the material property for all entities on the layer.

Plot

Changes the plot status of layers.

stAte

Manages layer states.

Save

Saves the current layer state.

Restore

Restores a saved layer state.

Edit

Edits a saved layer state.

reName

Renames a saved layer state.

Delete

Deletes a saved layer state.

Import

Displays the Import Layers States dialog box, which allows you to import a layer state from a file into the current drawing.

eXport

Exports a saved layer state in the current drawing to a layer state file.

turn layer ON

Turns layers on that were previously turned off.

turn layer OFF

Turns layers off to hide their entities from view.

Freeze

Freezes layers so that they are hidden from view.



Thaw

Thaws layers that were previously hidden with the Freeze option.

Lock

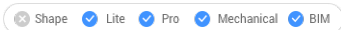
Locks layers so that their entities remain visible but cannot be edited.

Unlock

Unlocks layers that were previously locked.

17.5 CAMADA comando

Abre o painel Camadas.



Abre o link do painel Camadas para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Camadas aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Camadas pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

17.6 CAMADANT comando

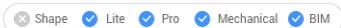
Restaura as propriedades da Camada para o estado anterior.

Restaura as propriedades da Camada para o estado anterior, uma alteração de cada vez. Esse comando só funciona quando a variável de sistema LAYERPMODE está habilitada.

Não há prompts. A linha de Comando indica: As configurações da camada anterior foram restauradas.

17.7 FECHARPAINELCAMADAS comando

Fecha o painel Camadas.



Fecha o painel Camadas para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Camadas estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone Camadas será removido da pilha.

17.8 ABRIRPAINELCAMADAS comando

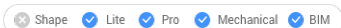
Abre o painel Camadas.



Abre o link do painel Camadas para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Camadas aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Camadas pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

17.9 LAYERSTATE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Layer States** selected.



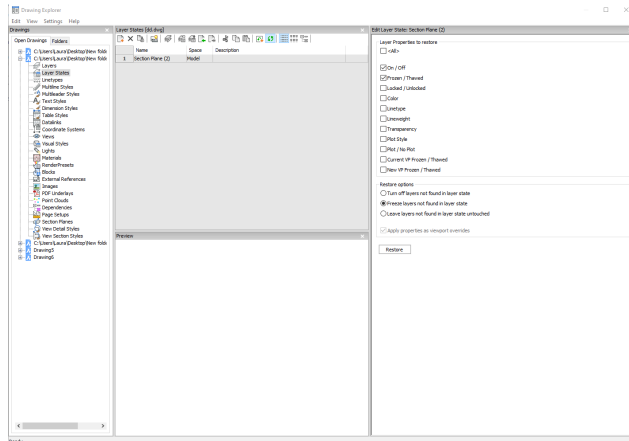
Icon:



Alias: LAS

17.9.1 Description

Open the Drawing explorer dialog box on the Layer States category to manage layer states of layers that are used in the selected drawing.



17.9.2 Options within the command

<All>

Selects or deselects all properties. See the LAYER command for the meaning of the properties

Restore options

Determines what happens with layers not found in the layer state such as those added after the layer state was created.

Apply properties as viewport overrides

Applies the layer state as viewport overrides (see VP Layer properties) to the current layout viewport.

Nota: This option is only available on a layout within a layout viewport.

17.9.3 Context Menu Options

New

Creates a new layers state with a generic name.

Delete

Deletes the selected layer state from the drawing.

Nota: Layer states that are used in the drawing will be deleted without warning.

Hide xref symbols

Toggles the visibility of xref symbols on and off.

Edit Layer State

Displays the Edit Layer State dialog box to change the status of the layer state.

Add

Adds layers to layer state



Remove

Remove layers from layer state.

Restore

Restores the selected layer state to the default state.

Nota: The properties of the layer will change after closing the Drawing Explorer dialog box.

Overwrite

Overrides the settings of the selected layer state with new settings changed by the Edit Layer State panel.

Import

Imports layer states from a LAS file through the Layer States dialog box.

Export

Exports layer states to a LAS file through the Layer States dialog box.

Nota: The layer state file can be imported into other drawings or send to clients.

Rename

Renames the item.

Select All

Selects all items.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

17.10 CONGELACAMADA comando

Congela camadas de entidades selecionadas.

Desativa as camadas de entidades selecionadas para ocultar todas as entidades que estão nas mesmas camadas que as entidades selecionadas.

Você é solicitado:

Selecionar uma entidade na camada a ser congelada

Selecione uma ou mais entidades em camadas que você deseja congelar. Você pode continuar selecionando entidades até pressionar Enter para finalizar o Comando. A linha de Comando indica quais camadas foram congeladas:

- **Esta camada foi congelada: LayerName1**
- **Esta camada foi congelada: LayerName2**

Se alguma das entidades selecionadas estiver na camada atual, a linha de Comando indica que a camada não pode ser congelada:

Não é possível congelar a camada: LayerName3. É a camada corrente.

Opções adicionais: [Configurações/Desfazer/Opções de seleção (?)]

17.10.1 Opções dentro do comando CONGELACAMADA

Depois de iniciar o comando CONGELACAMADA, as seguintes opções podem estar disponíveis:



conFigurações

Escolha modificar as configurações de seleção da viewport ou bloco.

Viewports

Especifique o comportamento para viewports de layout.

- **Desl:** congela camadas em todas as viewports. Essa é a opção padrão.
- **VPFreeze:** congela camadas na viewport atual.

Seleção de bloco

Especifique o comportamento para blocos e referências externas.

- **Seleção:** congela a camada de entidades selecionadas, incluindo blocos e referências externas. Este ignora camadas de entidades dentro do bloco ou referência externa, independentemente de onde você escolhe o bloco. Essa é a opção padrão.
- **Bloco:** congela a camada do bloco selecionado/xref ou bloco aninhado/xref. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco pai ou aninhado/xref, determina qual camada está congelada.
- **Entidade:** congela a camada da entidade selecionada dentro de um bloco/xref ou bloco aninhado/xref. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco pai ou aninhado/xref, determina qual camada está congelada.
- **Nenhum:** esta opção se comporta da mesma forma que a opção Seleção.

Desfazer

Desfaça a operação CONGELACAMADA anterior.

Opções de seleção

17.11 ISOLARCAMADAS comando

Isola as camadas de entidades selecionadas.

Isola as camadas de entidades selecionadas, bloqueia ou oculta todas as entidades, exceto aquelas que estão nas mesmas camadas que as entidades selecionadas.

Você é solicitado:

Selecionar entidades na(s) camada a ser isolada

Selecione uma ou mais entidades em camadas que você deseja isolar. Você pode continuar selecionando entidades até pressionar Enter para finalizar o Comando. Se todas as entidades selecionadas estiverem na mesma camada, a linha de Comando indica qual camada foi isolada e a torna a camada atual:

Essa camada foi isolada: LayerName1. Esta camada é atual: LayerName1.

Se as entidades selecionadas estiverem em mais de uma camada, a linha de Comando indica quantas camadas foram isoladas.

Número de camadas isoladas: #.

Se as entidades selecionadas não incluírem uma da camada atual, a camada atual será alterada para uma das camadas isoladas.

Opções adicionais: [Configurações/Opções de seleção (?)]



17.11.1 Opções dentro do comando ISOLARCAMADAS

conFigurações

Especifique o comportamento de camadas que não estão isoladas.

Bloquear

Bloquear camadas que não estão isoladas. Essa é a opção padrão.

Desl

Ocultar entidades em camadas que não estão isoladas. Você pode especificar como as entidades são ocultadas para viewports de layout.

- **Desl:** congela camadas em todas as viewports. Essa é a opção padrão.
- **VPFreeze:** congela camadas na viewport atual.

Opções de seleção

17.12 BLOQUEARCAMADA comando

Bloqueia a camada onde fica a entidade selecionada.

Bloqueia a camada de uma entidade selecionada, para evitar que entidades nessa camada sejam editadas.

Você é solicitado:

Selecionar uma entidade na camada a ser bloqueada

Selecione uma entidade na camada que você deseja bloquear.

A linha de Comando indica quais camadas foram congeladas:

- **Esta camada foi bloqueada: LayerName1**
- **Esta camada foi bloqueada: LayerName2**

Entidades em camadas bloqueadas são esmaecidas por padrão. Você pode alterar o esmaecimento a perda da camada com o .

17.13 TORNARCAMADAATUAL comando

Altera a camada de trabalho para aquela da entidade selecionada (abreviação de "tornar a camada atual").

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Ícone:

Alias: SETLAYER

17.13.1 Método

Escolha uma entidade e vai fazer com que sua camada seja a atual.

17.14 DESATIVARCAMADAS comando

Desativa camadas de entidades selecionadas.

Desativa as camadas de entidades selecionadas para ocultar todas as entidades que estão nas mesmas camadas que as entidades selecionadas.



Você é solicitado:

17.14.1 Selecionar uma entidade na camada a ser desligada

Selecione uma ou mais entidades nas camadas que você deseja desativar. Você pode continuar selecionando entidades até pressionar Enter para finalizar o Comando. A linha de Comando indica quais camadas foram desativadas:

- **Essa camada foi desativada: LayerName1**
- **Essa camada foi desativada: LayerName2**

Se alguma das entidades selecionadas estiver na camada atual, você será solicitado:

Esta camada é atual: LayerName3. Quer desligar a camada atual?

Especifique se você deseja desativar a camada atual.

- **Sim:** desliga a camada atual.
- **Não:** não desliga a camada atual.

Opções adicionais: [Configurações/Desfazer/Opções de seleção (?)]

17.14.2 Opções dentro do comando DESATIVARCAMADAS

Depois de iniciar o comando DESATIVARCAMADAS, as seguintes opções podem estar disponíveis:

conFigurações

Escolha modificar as configurações de seleção da viewport ou bloco.

Viewports

Especifique o comportamento para viewports de layout.

- **Desl:** desativa camadas em todas as viewports. Essa é a opção padrão.
- **VPFreeze:** congela camadas na viewport atual.

Seleção de bloco

Especifique o comportamento para blocos e referências externas.

- **Seleção:** desativa a camada de entidades selecionadas, incluindo blocos e referências externas. Este ignora camadas de entidades dentro do bloco ou referência externa, independentemente de onde você escolhe o bloco. Essa é a opção padrão.
- **Bloco:** desativa a camada do selecionado, bloco ou xref, ou aninhado, bloco ou xref. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco pai ou aninhado/xref, determina qual camada está desativada.
- **Entidade:** desativa a camada da entidade selecionada dentro de um bloco/xref ou bloco aninhado/xref. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco pai ou aninhado/xref, determina qual camada está desativada.
- **Nenhum:** esta opção se comporta da mesma forma que a opção Seleção.

Desfazer

Desfaça a operação anterior DESATIVARCAMADAS.



Opções de seleção

17.15 ATIVARCAMADAS comando

Ativa todas as Camadas no desenho.

Descongela todas as Camadas no desenho, para exibir e editar entidades nessas camadas.

Não há prompts. A linha de Comando indica: todas as Camadas foram ativadas.

Nota: Entidades em camadas congeladas só são visíveis se você também descongelar a camada.
Entidades em camadas bloqueadas só são editáveis se você também desbloquear a camada.

17.16 LAYOUT command

Creates, copies, renames, and deletes layouts.



Icon:

17.16.1 Method

You can create up to 255 layouts in a single drawing. Each layout represents a sheet of paper.

17.16.2 Options within the command

?

Lists the names of layouts already defined in the drawing.

Set

Switches to the specified layout.

New

Creates new layouts.

Copy

Creates a new layout by making a copy of an existing layout.

Delete

Erases layouts from the drawing.

Rename

Renames layouts.

SAve

Saves the mentioned layout as DWG or DXF files format.

Template

Imports layouts from DWG, DWF, or DXF drawing files. The Insert Layout(s) dialog box displays, which allows you to select a layout name.

neXt

Displays the next layout.

Previous

Displays the previous layout.



17.17 GERENCIARLAYOUT comando

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Layout.



Abra a para visualizar e gerenciar layouts no desenho atual.

17.18 DESCONGELACAMADA comando

Descongela todas as camadas no desenho.

Descongela todas as camadas no desenho, para exibir e editar entidades nessas camadas.

Não há prompts. A linha de Comando indica: todas as camadas foram descongeladas.

Nota: As entidades nas camadas são desativadas só são visíveis se você também ativar a camada. Entidades em camadas bloqueadas só são editáveis se você também desbloquear a camada.

17.19 TRADCAMADA comando

Abre a caixa de diálogo Tradutor de Camadas.



Abra a para traduzir propriedades da camada mapeando para outras camadas.

17.20 DESBLOQUEARCAMADA comando

Desbloqueia a camada onde fica a entidade selecionada.

Desbloqueia a camada de uma entidade selecionada, para permitir que entidades nessa camada sejam editadas.

Você é solicitado:

Selecionar uma entidade na camada a ser desbloqueada

Selecione uma entidade na camada que você deseja desbloquear. A linha de Comando indica quais camadas foram bloqueadas:

- **Esta camada foi bloqueada: LayerName1**
- **Esta camada foi bloqueada: LayerName2**

17.21 AGRUPARCAMADA comando

Restaura camadas isoladas para o estado anterior.

Restaure as propriedades Bloquear, Liga/Desl e Congelar VP de camadas isoladas, como eram antes de usar o comando ISOLARCAMADAS.

Não há prompts. A linha de Comando indica: Camadas isoladas pelo comando ISOLARCAMADAS foram restauradas.

17.22 LCONNECT command

Creates or modifies an L-connection between solids.

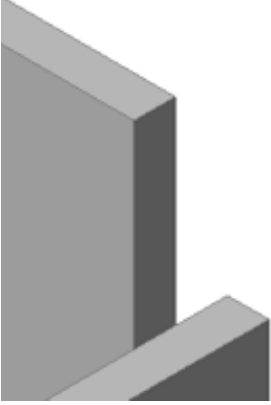
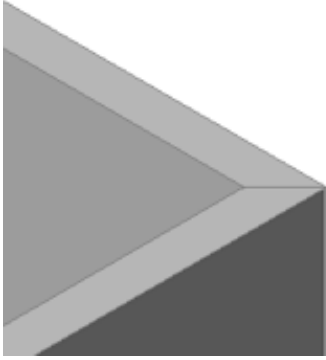
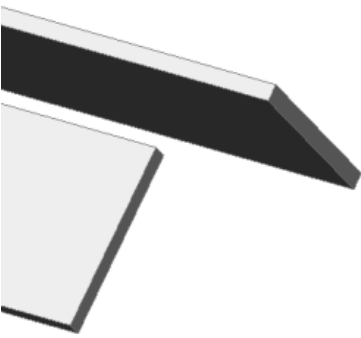
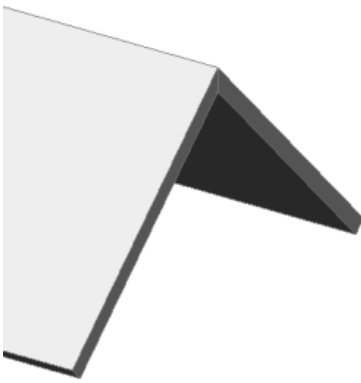
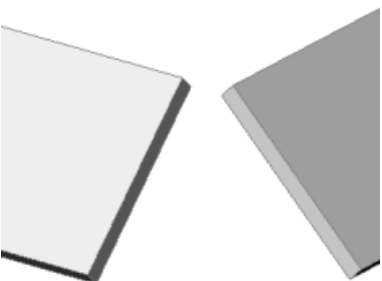
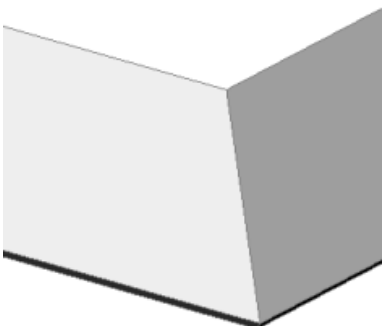


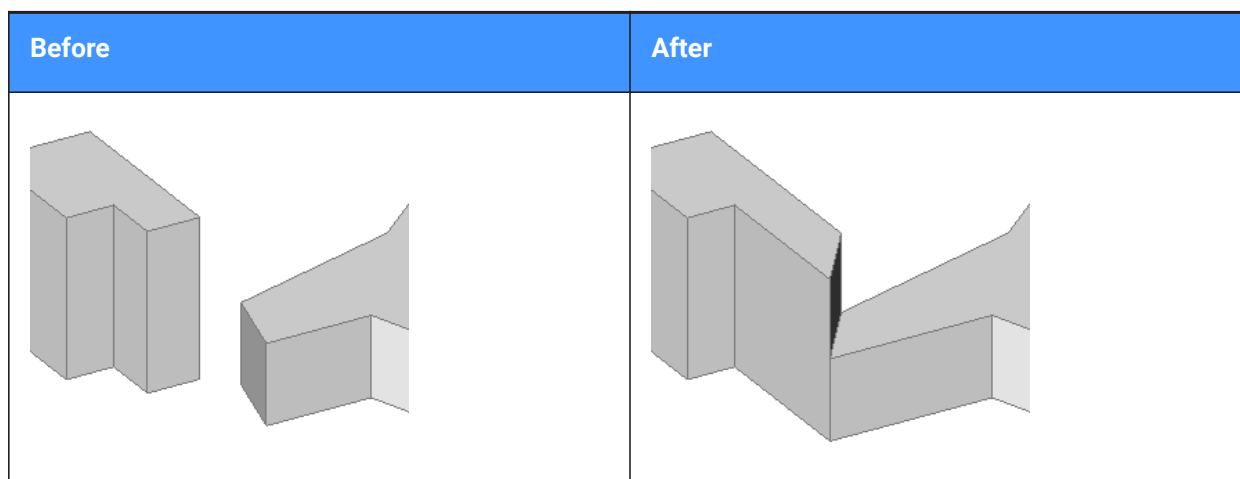
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

17.22.1 Description

Creates or modifies an L-connection between solids. Optionally disconnects L-connected solids.

Before	After
	
	
	



17.22.2 Options

Select entities to connect

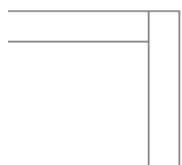
Manually select the two entities you want to connect.

Switch

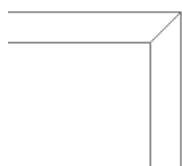
Allows to choose between two butted L-connections:



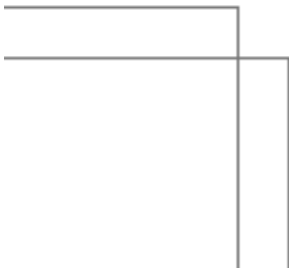
or



or a mitered L-connection:



or a touching (disconnected) connection:



Nota: If the HOTKEYASSISTANT is set ON, press Ctrl key to cycle between the connection types.

17.23 LEADER command

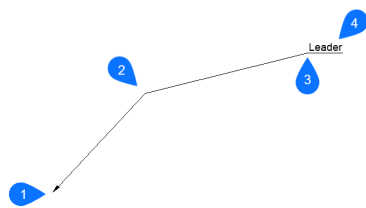
Draws leaders.



Alias: LE, LEAD

17.23.1 Description

Draws leaders by specifying several points.



- 1 Start point
- 2 Next point
- 3 To point
- 4 Annotation

Nota: After you begin creating a leader, options regarding the annotation may be available.

17.23.2 Options

Format

Specifies the leader style.

Arrow

Draws an arrowhead at the leader's start point (default).

None

Draws no arrowhead.

Spline

Draws the leader as a spline.



STraight

Draws the leader as a straight-line segment (default).

Undo

Undoes the last leader style.

Annotation

Starts adding text to the end of the leader line.

Nota: The annotation is created as an MTEXT entity.

Nota: The annotation is independent of the leader line; when moving a leader, be sure to include the annotation in the selection set.

Block

Select a block in the drawing or upload a block file from the computer.

Copy

Select a Mtext, text, block reference or tolerance object from the drawing to use as annotation of the leader.

None

The leader command closes without annotation.

Tolerance

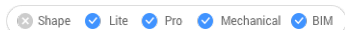
Enter the annotation as a tolerance notation through the geometric tolerance dialog box.

Mtext

Enter annotation as Mtext through a text formatting toolbar.

17.24 ALONGAR comando

Altera o comprimento de objetos abertos, tais como linhas, polilinhas e arcos.



Ícone:

Alias: EDITLEN, LEN

17.24.1 Método

Existem quatro métodos para alterar o comprimento de um objeto.

- Dinâmico
- Incremento
- Percentual
- Comprim. total

Nota: Ao selecionar um objeto, o comprimento atual é listado na linha de Comando.

17.24.2 OPCOES

Dinâmica

Especifique um ponto para definir o ponto inicial do objeto.



Nota: A direção do objeto não vai mudar.

Modo de edição

Retorna ao prompt original para alternar entre os modos de alongamento.

Incremento

Altera o comprimento por um valor especificado.

Angulo

Altera o ângulo por um valor especificado.

Percentual

Altera o comprimento das entidades em uma porcentagem.

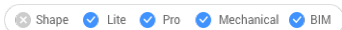
Nota: : Por exemplo, entre 25 (para 25%), e uma linha de 1" é encurtada para 0.25". Digite 150%, e a linha de 1" torna-se 1,5".

Total

Entre o novo comprimento total do objeto.

17.25 BIBLIOTECAFECHAR comando

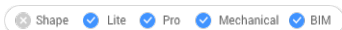
Fecha o painel Biblioteca.



Fecha o painel Biblioteca para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Biblioteca estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone Biblioteca será removido da pilha.

17.26 LIBRARYPANELOPEN comando

Abra o Pannel da Biblioteca.



Abre o painel Faixa de opções para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Faixa de opções aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Faixa de opções pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

17.27 LICENSEMANAGER comando

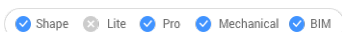
Abre a caixa de diálogo do gerenciador de licenças BricsCAD.



Abre a caixa de diálogo BricsCAD License Manager para visualizar e gerenciar sua licença do BricsCAD.

17.28 LUZ comando

Coloca glifos de luz em desenhos, para gerar renderizações mais realistas.



Ícone: 



Alias: LIGHTING

Nota: Desligue a variável de sistema DEFAULTLIGHTING para levar em consideração as fontes de luzes ativas, definidas no desenho. Caso contrário, somente a iluminação padrão será usada.

17.28.1 OPCOES

Ponto

Cria um ponto de luz.

Nota: Consulte o comando LUZPUNTIFORME para saber o significado de suas opções.

Spot

Cria uma luz de spot.

Nota: Consulte o comando LUZSPOT para saber o significado de suas opções.

Rede

Criar uma luz de rede.

Nota: Consulte o comando LUZDEREDE para saber o significado de suas opções.

Distante

Cria uma luz distante.

Nota: Consulte o comando LUZDISTANTE para saber o significado de suas opções.

17.29 LIGHTLIST command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Lights** selected.

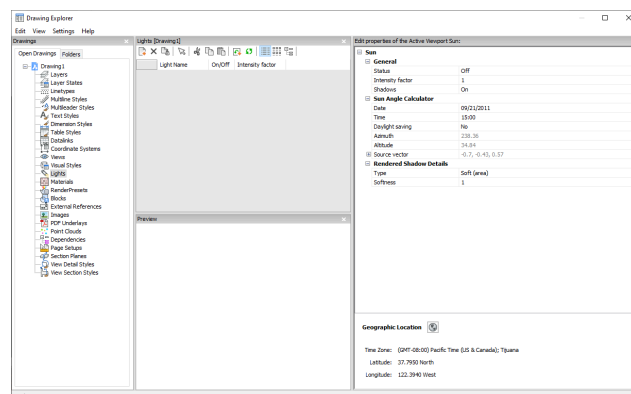


Icon:

Alias: LL

17.29.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog on the Lights category to manage the lights in the selected drawing.





17.29.2 Options within command

General

Defines general settings of the sun.

Intensity factor

Specifies an intensity factor that makes the light brighter or dimmer, at its source.

Sun Angle Calculator

Defines the sun angle by entering date, time and location information.

Rendered Shadow Details

Defines shadow rendering settings.

Graphic Location

Defines the graphic location.

Nota: For more information about the properties of a distance light named Sun, which simulates sunlight, see SUNPROPERTIES command.

17.29.3 Context Menu Options

New

Creates a new layers state with a generic name.

Delete

Deletes the selected layer state from the drawing.

Nota: Layer states that are used in the drawing will be deleted without warning.

Select lights in the drawing

Selects a light through the model space of the drawing.

Rename

Renames the item.

Select All

Selects all items.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

17.30 LIMITS command

Sets an imaginary boundary for the extents of the drawing and optionally, of the grid.



Icon:

17.30.1 Description

The command creates an imaginary rectangle boundary inside the drawing area.

Drawing outside of the area defined by this command is restricted when the LIMCHECK system variable is On. "Selected point is outside limits. Please select another point." will be reported in the Command line.



The imaginary boundary also limits the grid display when the first flag of the GRIDDISPLAY variable is not set.

17.30.2 Options

Lower left corner

Specifies the lower left corner of the limits.

Upper right corner

Specifies the upper right corner of the limits.

ON

Turn on the limits for your drawing area.

OFF

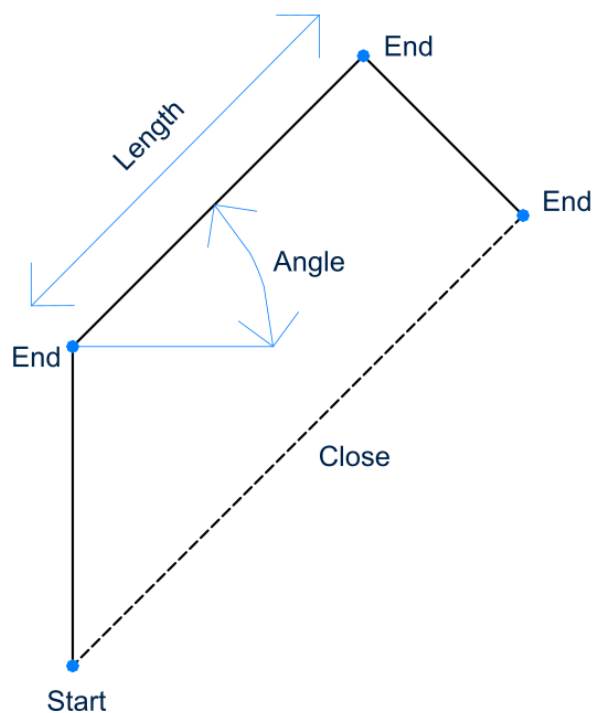
Turn off the limits for your drawing area.

17.31 LINHA comando

Cria segmentos de Linha.

Alias: L

Cria uma série de entidades individuais de Linha especificando o início e o ponto final de cada segmento. As opções permitem especificar o ângulo, desfazer e fechar a geometria.



17.31.1 Métodos para iniciar uma Linha

Este comando tem 3 métodos para começar a criar um segmento de Linha:

- Início da linha



- Ultimo ponto
- Seguir

Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Início da linha

Comece a criar uma Linha especificando o ponto inicial e, em seguida:

Definir ponto final

Especifique o ponto final do segmento de linha.

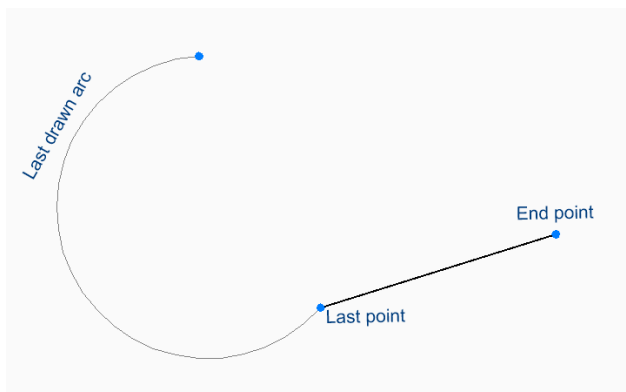
Opções adicionais: [Angulo/Comprimento/Seguir/Fechar/Desfazer]

Ultimo ponto

Comece a criar uma Linha a partir do último ponto escolhido, em seguida:

Definir ponto final

Especifique o ponto final do segmento de linha.



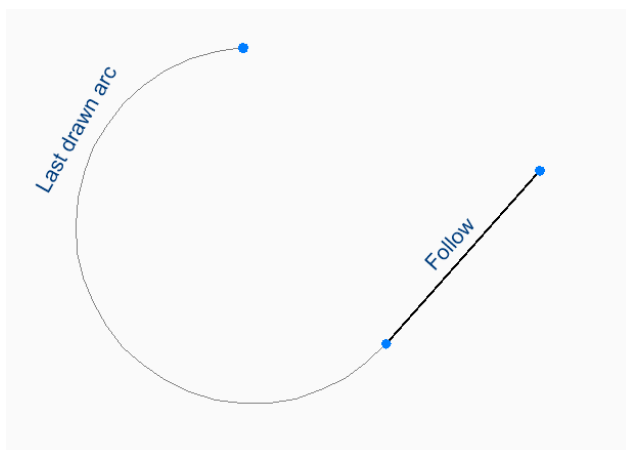
Opções adicionais: [Angulo/Comprimento/Seguir/Fechar/Desfazer]

Seguir

Comece a criar uma Linha a partir do último segmento de arco ou linha desenhado, seguindo seu ângulo e, em seguida:

Comprimento linha

Especifique o comprimento da Linha. Escolher um ponto final determina apenas o comprimento, pois o ângulo segue o segmento anterior.





Opções adicionais: [Angulo/Comprimento/Seguir/Fechar/Desfazer]

17.31.2 Opções dentro do comando LINHA

Depois de começar a criar uma Linha, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Angulo

Especifique o ângulo do segmento de linha.

Comprim

Especifique o comprimento do segmento de Linha.

Desfazer

Desfaça o último segmento de Linha e continue desenhando do ponto inicial anterior.

Fechar

Desenhe automaticamente uma Linha do ponto final do último segmento até o ponto inicial do primeiro segmento.

17.32 -LINETYPE command

Loads, sets, and creates linetypes in the Command line.



Alias: -LT

17.32.1 Method

You can create a new linetype by specifying a description (up to 47 characters long) and a linetype definition.

The linetype definition consists on a series of numbers separated by commas:

- Dashes: are shown by positive numbers.
- Spaces: are shown by negative numbers.
- Dots: are shown by number zero.

Nota: After creating a new linetype, you need to load it to be accessible.

17.32.2 Options within the command

?

Displays the Select Linetype File dialog box, which allows you to select a LIN file.

Create

Displays the Create or Append Linetype File dialog box, which allows you to select a LIN file to add a new linetype.

Load

Displays the Select Linetype File dialog box, which allows you to load a linetype definition.

Set

Sets current a loaded linetype.



17.33 LINETYPE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Linetypes** selected.



Icon:

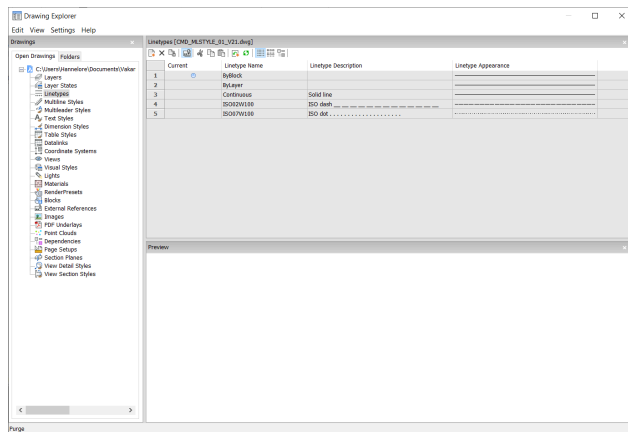
Alias: DDLTYPE, EXPLTYPES, LT

17.33.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with Linetypes category selected to view and modify linetypes in the current drawing.

New drawings contain at least these linetype definitions: Continuous, ByLayer, and ByBlock. Any other linetype must be loaded into the drawing before it can be used: click the New button to load the linetype.

To start new drawings with all linetypes loaded, create and save the drawing as a DWT template file.



17.33.2 Context Menu Options

New

Loads additional linetype definitions into the drawing. Displays the Load Linetypes dialog box.

Delete

Deletes linetype definitions from the drawing. The following linetype definitions cannot be deleted:

- Continuous
- ByLayer
- ByBlock
- Any linetype in use

Rename

Renames the selected linetype.

Nota: Following linetypes cannot be renamed:

- ByBlock
- ByLayer
- Continuous



Select all

Selects all linetype definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set Current

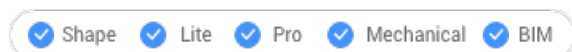
Sets the selected linetype as the current one.

Hide xref symbols

Toggles the visibility of xref symbols on and off.

17.34 LISTA comando

Lista as propriedades de entidades selecionadas.



Ícone:

Alias: LI, LS

17.34.1 Descrição

Retorna uma lista de propriedades das entidades selecionadas. Uma longa lista de dados pode ser gerada, então pressione F2 para alternar para a janela Histórico de Prompts. Quando a listagem ficar muito longa, pressione Esc para finalizar.

As seguintes propriedades são listadas para cada entidade:

- Tipo de entidade
- Camada, Cor, Tipo de linha, Espessura da linha: se essas propriedades não estão especificamente definidas, as informações serão apresentadas como 'PorCamada'.
- Coordenadas da caixa delimitadora

17.34.2 Método

Esse comando oferece dois métodos para exibir as propriedades de uma entidade selecionada.

- Selecionar entidades antes de executar o comando LIST: Retorna as propriedades da entidade selecionada.
- Executar o comando LIST antes de selecionar as entidades: Permite escolher entre diferentes opções antes de selecionar as entidades.

17.34.3 OPCOES

ORdenar

As entidades serão listadas em ordem de propriedades variáveis.

SEquencial

Entidades serão listadas na ordem em que forem selecionadas.



Rastrear

Especifica o número de linhas de texto a ser exibidas.

adic. para definir (+)

Entidades extras podem ser adicionadas, para listar suas propriedades.

subtrair do conjunto (-)

Permite selecionar a entidade que você deseja remover da seleção.

Seleção anterior

Selecione a opção na linha de Comando para voltar à seleção anterior.

selecionar Propriedades

Lista as propriedades de entidades com as mesmas propriedades especificadas. Entidades com o mesmo valor de propriedade para propriedades como cor, camada, tipo de linha, nome, espessura, tipo, valor, largura, handle, localização, podem ser selecionadas.

métodos de seleção

Altera o método de seleção, da mesma forma que a variável de sistema PICKAUTO funciona.

17.35 LIVESECTION command

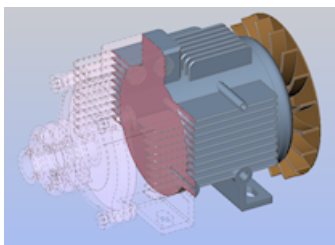
Toggles section views on/off.



Icon:

17.35.1 Description

Turns the display of the Live Section property of section planes on and off. When on, the insides of 3D models can be viewed.



Live sections differ from regular section planes by being interactive. This command requires at least one section plane in a drawing that was made with the SECTIONPLANE command.

Nota: If the section was on, then it is turned off – and vice versa.

Nota: It is recommended to use the Clip Display property instead of Live Section. The Clip Display status can be set for multiple section entities simultaneously.

17.36 CARREGAR comando

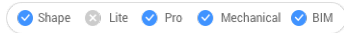
Abre a caixa de diálogo Carregar arquivo Shape.



Abra a caixa de diálogo Carregar arquivo Shape para selecionar um arquivo *.shx para dentro do desenho atual.

17.37 ELEVAR comando

Cria sólidos 3D ou superfícies 3D.



Ícone:

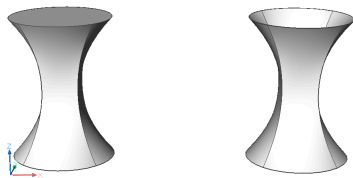
17.37.1 Descrição

Cria sólidos 3D ou superfícies 3D passando por 2 seções transversais selecionadas.

17.37.2 OPCOES

Modo

Determina se o loft resultante é um sólido ou uma superfície.



Sólido

Cria lofts como sólidos.

Superfície

Cria lofts como superfícies.

Guias

Usa seções transversais e linhas de guia entre as seções transversais selecionadas para criar o loft.

Nota: Quando a variável de sistema DELOBJ é definida como 2, as entidades de guia selecionadas são excluídas.

Caminho

Especifique a curva do caminho.

Somente seções transversais

Usa apenas entidades de seção transversal para criar o loft, e nenhuma guia.

conFigurações

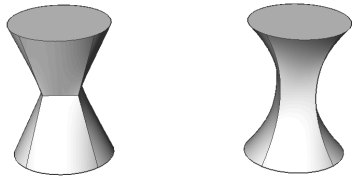
Define variáveis que afetam a forma como o loft é construído.

Regrada

Desenha superfícies retas entre as seções transversais, apresenta bordas precisas em cada seção transversal.

Ajuste suave

Desenha superfícies suaves entre as seções transversais.



Normal a

Desenha superfícies normais às seções transversais escolhidas. Selecione uma das opções para se tornar um dos seguintes resultados:

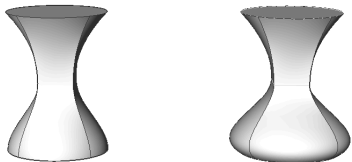
- Iniciar
- AMbos
- Finalizar
- Tudo



Angulos de desenho

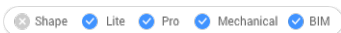
Especifica os ângulos nas seções transversais inicial e final para modificar a forma do loft.

Nota: A opção ângulo especifica o ângulo no qual o loft começa a partir de uma seção transversal. A opção de magnitude define a distância relativa da superfície a partir da seção transversal, na direção do ângulo de inclinação, antes que a superfície comece a se dobrar para a próxima seção.



17.38 LOGFILEOFF command

Turns off log file recording.



17.38.1 Description

Turns off log file recording.

Nota: Log files record all prompts from the program and all of your keyboard input. It does not record mouse actions or other non-keyboard activities.

17.39 LOGFILEON command

Turns on log file recording.





17.39.1 Description

Turns on log file recording.

Nota: Log files record all prompts from the program and all your keyboard input. It does not record mouse actions or other non-keyboard activities.

BricsCAD records all command text to the LOG file located in the folder specified by the LogFilePath system variable. The default name of the file is "drawingname_year-month-date_hour-minutes-seconds.log", such as drawing1_2029-08-31_08-32-46.log. Setting the LOGFILEMODE system variable to 1 has the same effect as the LOGFILEON command. You can open the resulting log file in Notepad or another text editor.

17.40 -LOGIN command

Authenticates to Bricsys server.



17.40.1 Description

Opens the Login dialog box to authenticate to Bricsys server.

17.41 -LOGOUT command

Logs out of the Bricsys account.



17.41.1 Description

Logs the user out of the Bricsys account, which was used to access online services.

17.42 LOOKFROM comando

Altera e configura o assistente LookFrom.



Alias: NAVVCUBE

17.42.1 Descrição

Altera a exibição do assistente LookFrom entre Ligado e Desligado e acessa as configurações, para exibir o assistente.

17.42.2 Métodos

Existem dois métodos para controlar o assistente:

- Ligar/Desligar - alterna a exibição do assistente.
- Configurações - ajuste a aparência do assistente, acessando a seção Controle de LookFrom, na caixa de diálogo Configurações.



17.43 ESPLINHA comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Espessuras de linhas** categoria expandida.

Abra a com o **Espessuras de linhas** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.



18. M

18.1 MAIL comando

Abre o cliente de eMail padrão.

Abre o cliente de eMail padrão, para iniciar automaticamente um novo eMail com o desenho atual anexado. Este abre em uma janela de aplicação externa, permitindo que esta permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

18.2 MANIPULAR comando

Inicia o assistente Manipulator para rotacionar, mover, copiar, espelhar e/ou escalar entidades 2D e modelos 3D.



Ícone:

18.2.1 Métodos

Existem vários métodos para acessar o Manipulator.

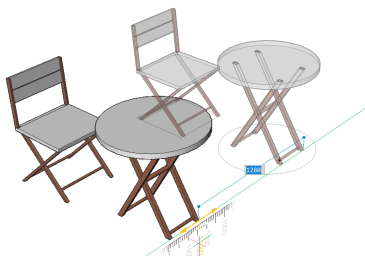
- Manipular comando
- Selecione entidades e pressione Enter.
- Quad
- Pressione por mais tempo um objeto
- Verifique se a variável do sistema MANIPULATOR está definida corretamente.

18.2.2 OPCOES

Selecione um eixo

Move a seleção de entidades ao longo do eixo selecionado.

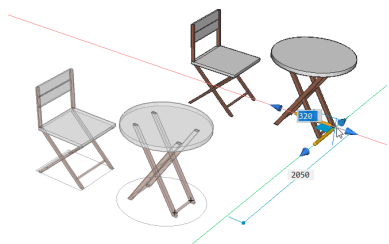
Selecione um eixo e insira o valor do deslocamento ou defina a nova posição especificando um ponto.



Selecione um plano

Move a seleção de entidades no plano selecionado.

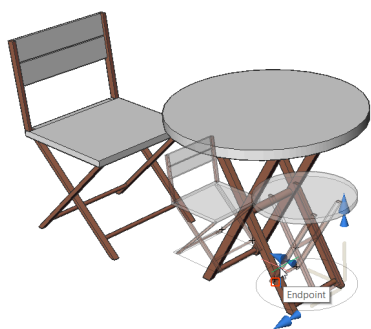
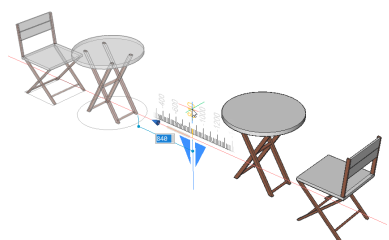
Selecione um plano e insira o valor do deslocamento ou defina a nova posição especificando um ponto.



Selecione uma ponta de seta

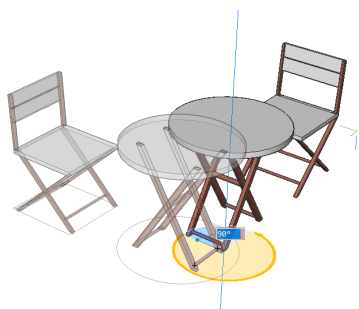
Espelha ou escala a seleção. Ao clicar o botão-direito ao passar o mouse sobre a entidade, um menu de contexto com outras opções é exibido. Ali a função de uma ponta de flecha pode ser alterada entre o Espelhar 3D e Escalar 3D.

Selecione uma das pontas de seta e especifique o eixo a espelhar ou a escala.



Selecione um arco de rotação

Rotaciona a seleção, ao redor de um dos eixos do Manipulador. Insira o valor do ângulo de rotação, ou especifique clicando em um ponto no desenho.



Selecione a alça de âncora

Move o Manipulador. Especifique um ponto para deslocar.



Nota: Para copiar a entidade original - para que uma nova entidade seja criada, mantenha pressionada a tecla Ctrl antes de iniciar o eixo, ou certifique-se que a opção Copiar esteja ativada.

18.3 MAPCONNECT comando

Permite configurar uma ligação com um Serviço de Mapa Web.

18.3.1 Método

Esse comando exhibe a caixa de diálogo Map Connect/Conectar Mapa.

Nota: Antes de adicionar dados de mapa a um desenho, você deve executar o comando LOCALIZACAO GEOGRAFICA para definir a localização geográfica do desenho.

18.4 PROPMASS comando

Reporta as propriedades matemáticas de regiões 3D e 2D.



18.4.1 Descrição

Reporta a área, o perímetro e outras propriedades matemáticas de modelos sólidos 3D e entidades de região 2D.

Nota: Todas as outras entidades são ignoradas pelo programa.

18.4.2 OPCOES

Gravar análise num arquivo?

Decide se deseja salvar o relatório em um arquivo *.mpr ou não.

Nota: Se Sim, a caixa de diálogo 'Criar arquivo de Propriedades de Massa e área' será aberta. O arquivo *.mpr pode ser aberto em qualquer editor de texto. MPR é a abreviação de Mass Properties Report.

18.5 FECHARNAVMAT comando

Fecha o painel Materiais de Renderização.



Feche o painel Materiais de Renderização para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Materiais de Renderização estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba ou o ícone Materiais de Renderização será removido da pilha.

18.6 ABRIRNAVMAT comando

Abre o painel Materiais de Renderização.



Abre o painel Materiais de Renderização para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Materiais de Renderização aparece no mesmo tamanho e local antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Materiais de Renderização pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.



18.7 IGUALARPERSPECTIVA comando

Iguala a vista atual do Model Space com uma imagem de fundo.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

18.7.1 Descrição

Iguala o ponto de vista do Model Space com a vista de perspectiva aparente fornecida por uma imagem de fundo, a partir de três (ou mais) pares de pontos correspondentes serem selecionados.

Antes de iniciar este comando, coloque uma imagem no desenho com o comando PLANODEFUNDO, e troque o ponto de vista para o modo de perspectiva, com a variável PERSPECTIVE.



18.8 PROPIG comando

Copia propriedades e estilos selecionados de uma entidade, e os aplica a uma ou mais entidades.

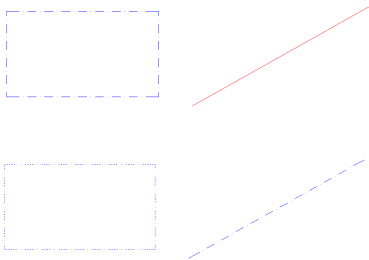
✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Ícone:

Alias: MA

18.8.1 Método

Seleciona a entidade cujas propriedades serão copiadas, e então as entidades às quais serão aplicadas as propriedades.





18.8.2 OPCOES

conFigurações

Especifica quais configurações devem ser copiadas. A caixa de diálogo Igualar Propriedades lista as propriedades aplicáveis, juntamente com seu valor atual.

Verifica todas as propriedades que podem ser aplicadas a outras entidades, assim nem todas as propriedades são igualadas automaticamente.

18.9 ATRIBUIRMATERIAL comando

Atribui o material atual às entidades.



18.9.1 Descrição

Aplica uma definição de material a entidades preenchidas. Esses materiais tornam os resultados dos estilos e renderizações visuais mais realistas. Estes não definem propriedades físicas, como massa. Entre os estilos visuais, os materiais são exibidos pelos estilos Modelagem, Realista, e X-Ray.

18.9.2 Método

Antes que um material possa ser atribuído, este deve ser escolhido. Existem três métodos de escolha, atribuição e remoção de materiais de e para entidades.

Escolher Materiais

Siga um desses métodos para especificar o material a ser aplicado:

- Especifique um material com o comando CMATERIAL:
- (Opção oculta.) Depois de iniciar o comando ATRIBUIRMATERIAL, pressione a tecla ALT:
Use o assistente dropper para selecionar uma entidade que já tenha um material atribuído a ela.



Atribuir Materiais

Use o glifo de pincel para aplicar o material a uma ou mais entidades válidas.



Entidades válidas são sólidos 3D e superfícies 3D, bem como entidades 2D com “preenchimento sólido”, como regiões e traços. Os materiais não podem ser atribuídos a entidades não preenchidas, como círculos, nem a entidades abertas, como arcos, nem a áreas que só parecem estar preenchidas, como aquelas com hachuras ou gradientes.

Para aplicar o material a apenas uma face em vez de para a entidade inteira, mantenha pressionada a tecla CTRL.

Escolha mais entidades, ou desfaça a última atribuição de material, ou termine o Comando.

Remover Materiais

Para remover materiais, aplique o material “PORCAMADA” a entidades ou camadas.

18.10 MATERIALMAP command

Adjusts the placement of texture images.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

Alias: SETUV

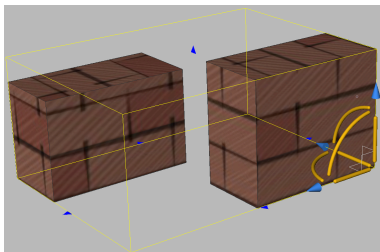
18.10.1 Description

Adjusts the placement of texture images onto 3D solids, 3D faces, wide polylines, and polygon meshes to create a more realistic look, such as matching a brick pattern to the wall of a house.

18.10.2 Method

The selected entities are included in a yellow bounding box. Blue grips and the manipulator widget appear:

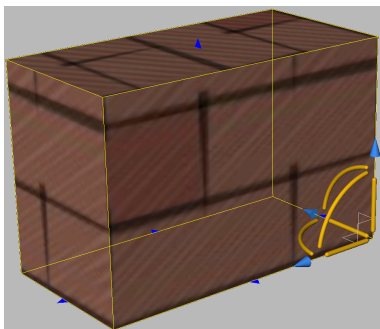
- Drag the blue grips to change the scale of the material horizontally and vertically.
- Click different parts of the manipulator to move, scale, and rotate the material.



18.10.3 Options within the command

Box

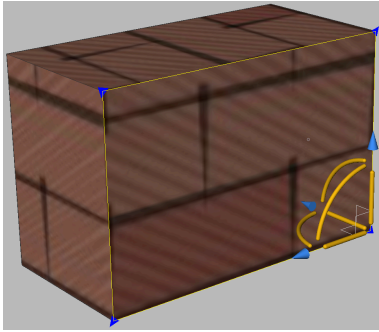
Wraps the texture around the six faces of the bounding box.



Planar

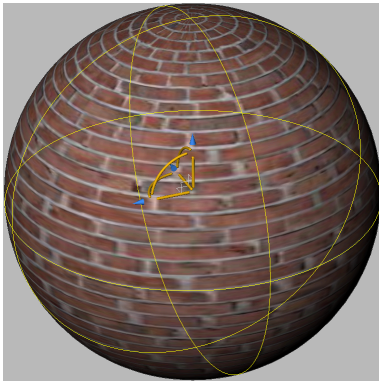
Aligns the texture to a single face.

Nota: To select a face of a 3D solid, tick the Select Faces option of the SELECTIONMODES variable.



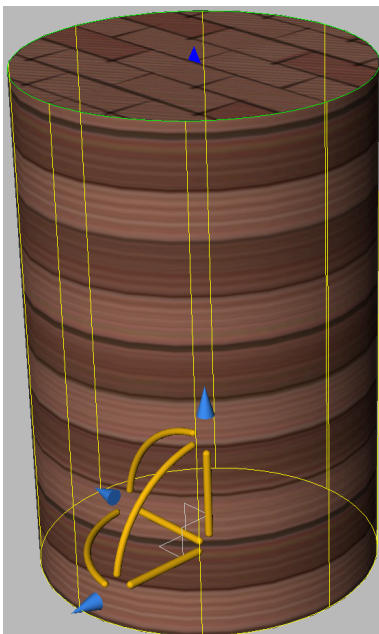
Spherical

Aligns the texture to a spherical shape. The top and bottom edges of the image are compressed to a point at the north and south poles of the sphere.



Cylindrical

Aligns the texture to a cylinder shape. The vertical edges of the image are wrapped together. The height of the image is scaled along the axis of the cylindrical shape.





sWitch mapping mode

Switches to a different mapping mode.

copY mapping to

Applies mapping from the source entity or face to the selected entities, thus duplicating the mapping, including any adjustments, to other entities. All entities share the same mapping origin, axes and scale. As a result, the texture image is extended seamlessly from one entity to another.

Reset mapping

Restores the default mapping.

18.11 MATERIALS command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Materials** selected.



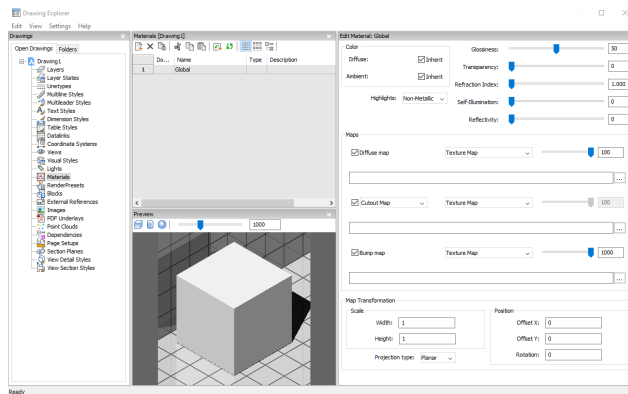
Icon:

Alias: FINISH, MAT, RMAT

18.11.1 Method

Open the Drawing explorer dialog box with **Materials** category selected to view and modify Materials in the current drawing.

Nota: Materials provided by RedWay cannot be edited initially and so their settings are grayed-out, except for Map Transformation. To edit these materials, right-click a Redway material, and then choose Convert to regular material from the context menu.



18.11.2 Options within the command

Preview options

Cube

Displays a preview of the selected material applied to a cube.

Cylinder

Displays a preview of the selected material applied to a cylinder.

Sphere

Displays a preview of the selected material applied to a sphere.



Light Intensity

Sets the light intensity in the Preview window.

Color

Diffuse

Sets the diffuse color. You can click the colored tile to choose a color in the Select Color dialog box. When Inherit is checked on, the entity color is applied.

Ambient

Sets the ambient color. You can click the colored tile to choose a color in the Select Color dialog box. When Inherit is checked on, the entity color is applied.

Highlights

Sets the highlight property of the material. You can choose between Non-metallic or Metallic.

Glossiness

Defines the glossiness of the material surface. You can choose a number in the range of 0 – 100.

Transparency

Defines the transparency of the material surface. You can choose a number in the range of 0 – 100.

Refraction Index

Defines the refraction index of the material surface. You can choose a number in the range of 1.00 – 3.00.

Self-Illumination

Defines the self-illumination of the material surface. You can choose a number in the range of 0 – 100.

Reflectivity

Defines the reflectivity of the material surface. You can choose a number in the range of 0 – 100.

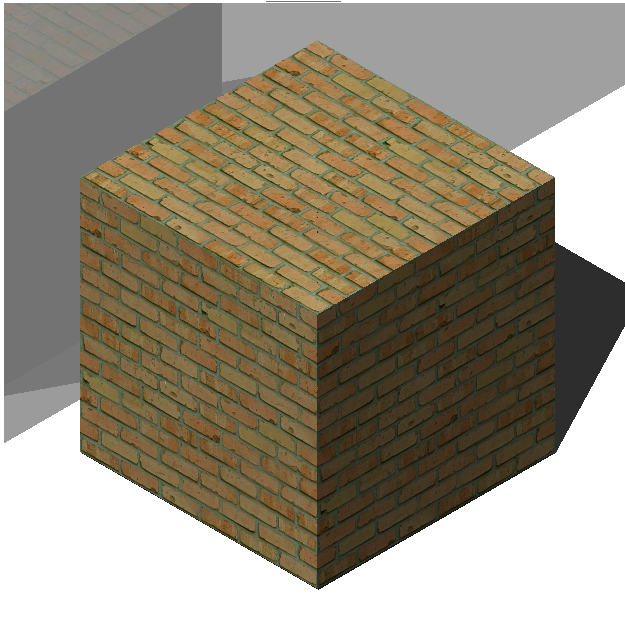
Maps

Texture maps add detail to a surface, which is not included in the 3D model itself.

Nota: The TextureMapPath user preference defines the search path for texture map images. In the BricsCAD program folder exist three subfolders under Textures, each containing a number of texture files of the same name. Images in folder1 have a size of 256 x 256 pixels, folder2 contains images of 512 x 512 pixels, images in folder3 have a size of 1024 x 1024 pixels. If the Diffuse map setting of a material uses the image name only (not path), you can control the quality of a rendered image by setting the TextureMapPath user preference to folder1, 2 or 3.

Diffuse map

Diffuse maps apply a texture to the surface of a material such as wood grains, bricks, or tiles. You can select a texture bitmap file with the Browse button. The selected Texture Map can be applied as Transparency Map or as Cutout Map.



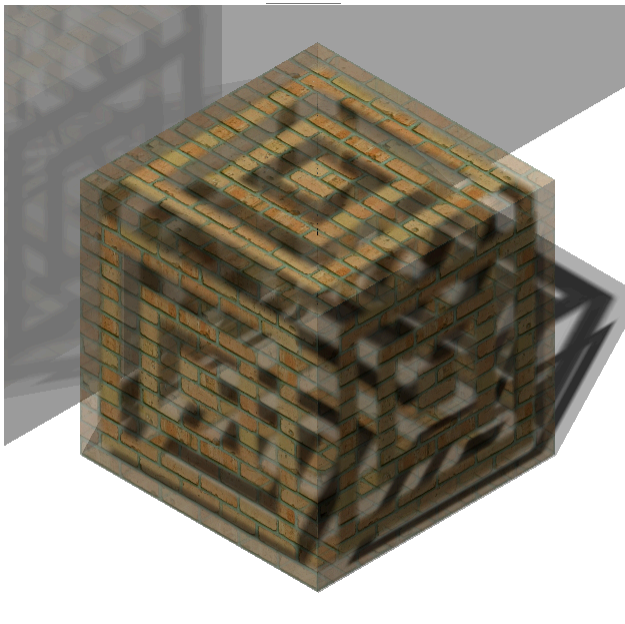
Blend factor

Sets the intensity of the texture map. In this way you can blend the texture map with the Color settings. You can set the blend factor in a range of 0 to 100.

Transparency Map

If Transparency Map is selected, the selected Texture Map image defines a transparency map. The image is recommended to be a grayscale image. White pixels will be invisible, black pixels will be opaque and gray pixels will be transparent.

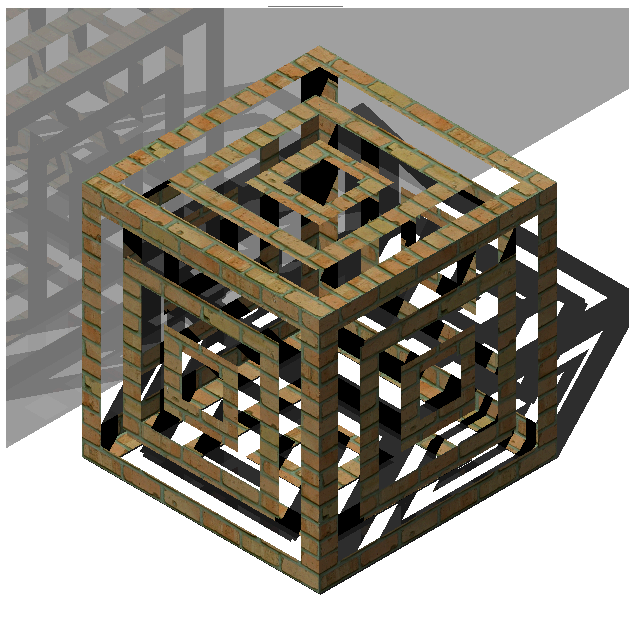
Nota: If you select a colored image, it will be converted to a grayscale image in the background. The alpha channel of the image is ignored.





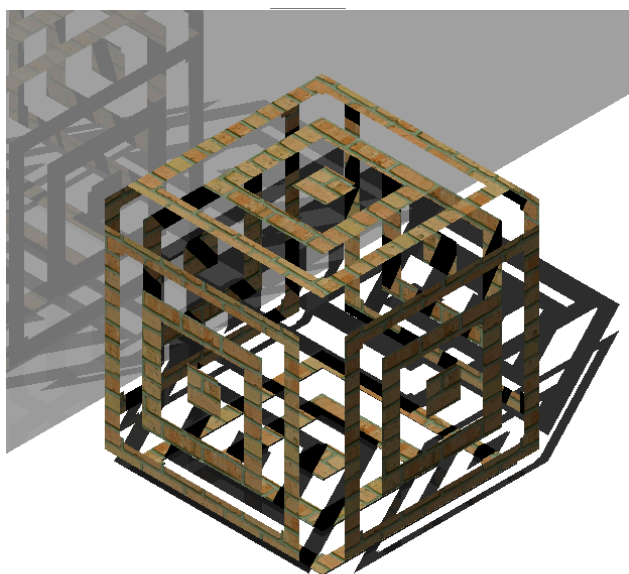
Cutout Map

If Cutout Map is selected, then the selected transparency map defines cutouts. White pixels are visible, and black pixels are invisible. The image is recommended to be a bitonal black-and-white image, without grays.



Cutout Map Inverted

Inverts the Cutout Map effect. Black pixels are visible and white pixels are invisible.



Nota: If you select a colored or grayscale image, it will be converted to a black-and-white image in the background. The alpha channel of the image is ignored.

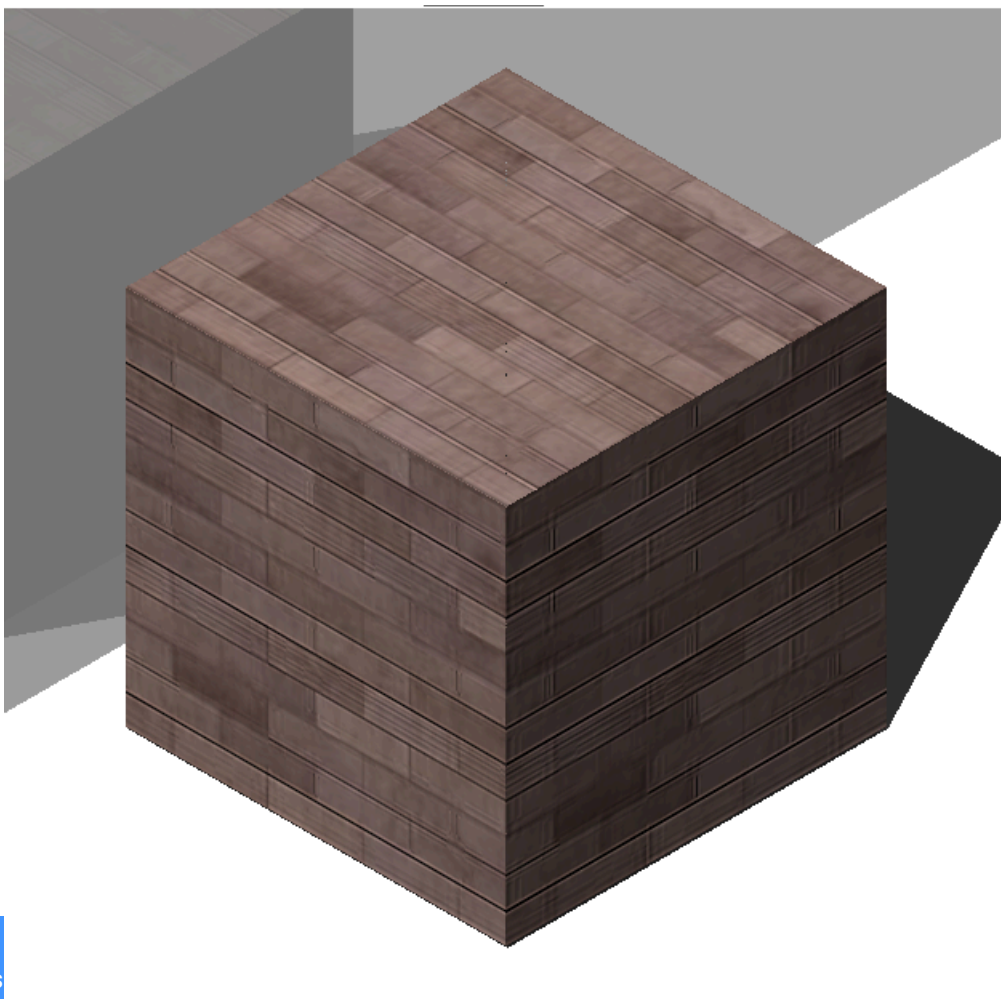
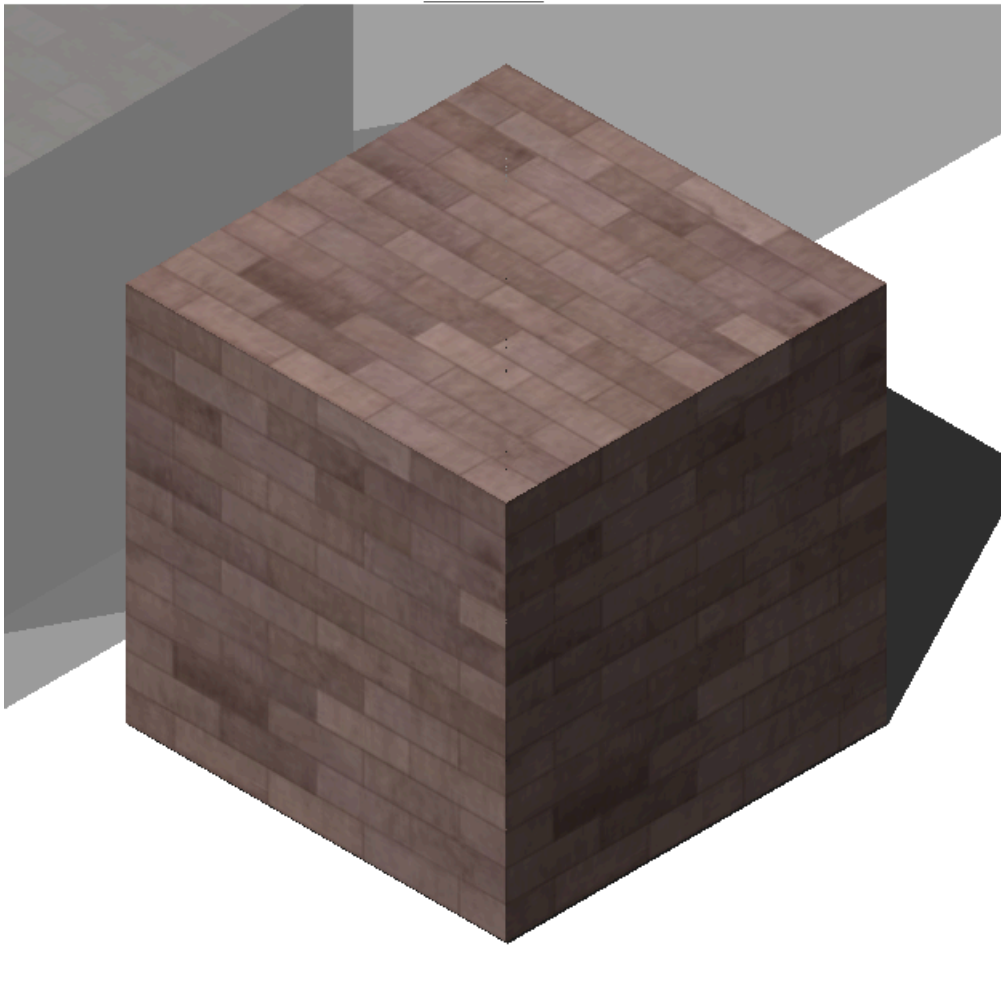


Blend factor

The transparency values in the texture will approach the scalar Transparency setting as the blend factor approaches 0. This means that if the Blend factor is 100, then the transparency value will be controlled completely by the Texture Map image. If the Blend factor is 0, the transparency texture will be completely ignored and the scalar Transparency value will be used.

Bump map

Simulates bumps and wrinkles on the surface of an object. The result is a bumpy surface although the surface of the underlying object is not modified.





Blend factor

Defines the amount of bump which is applied to the material.

Map Transformation

Scale

The texture map image is applied at a size of 1 drawing unit multiplied by the Width and Height factors. E.g. if the Width and Height factors or both set to 10, the size of the texture image is 10 x 10 drawing units.

Position

Offset

Texture maps are tiled starting from the origin of the WCS.

To adjust the tiling, you can define an Offset X and Offset Y. The offsets are expressed in drawing units.

Rotation

Sets the rotation of the texture maps.

Projection type

Defines the way the material is projected onto the object.

18.11.3 Context menu options

New

Creates a new material.

Delete

Deletes material definitions from the drawing. The following material definition cannot be deleted:

- Global
- Materials in use

Rename

Renames the material.

Nota: Following material cannot be renamed: Global.

Select All

Selects all material definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Convert to regular material

Converts materials to regular material and makes it possible to edit them.

Add material(s) to library

Adds materials to the material library so you can use them in other files as well.

18.12 BIBLMAT comando

Abre o painel Materiais de Renderização.

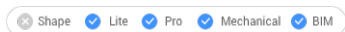




Abre o painel Materiais de Renderização para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Materiais de Renderização aparece no mesmo tamanho e local antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Materiais de Renderização pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

18.13 MEDIDA comando

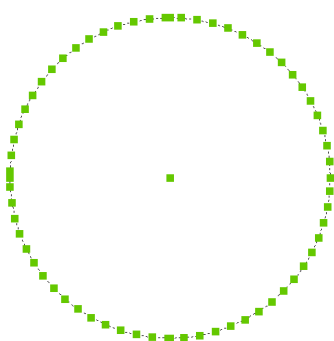
Coloca pontos ou blocos ao longo de entidades a uma distância especificada igualmente espaçada.



Ícone:

18.13.1 Método

Especifique a entidade que você deseja medir e insira um valor de distância de bloco ou insira um bloco. Na entidade, os pontos são lugares a uma distância especificada com igual-espçamento.



Nota: Pontos geralmente são invisíveis, assim use a variável PdMode para fazê-los maiores.

18.13.2 Opções dentro do comando

Inserir bloco

Insere um bloco em vez de um ponto.

Alinhar bloco

Rotaciona os blocos para corresponder ao alinhamento da entidade.

18.14 NAVEGADORMECANICAFECHAR comando

Fecha o painel do Navegador de Mecânica.



Fecha o painel Navegador de Mecânica para ocultá-lo na área de trabalho atual. Se o painel Navegador de Mecânica estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone Navegador de Mecânica será removido da pilha.

18.15 NAVEGADORMECANICAABRIR comando

Abre o painel de Navegador de Mecânica.





Abra o painel do Navegador de Mecânica para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Navegador de Mecânica aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel do Navegador de Mecânica pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

18.16 MENU comando

Abre a caixa de diálogo Escolha um Arquivo de Personalização.

Abra a caixa de diálogo Escolha um arquivo de personalização para selecionar um arquivo cui, cuix, mnu, mns ou icm, a ser carregado. Esses arquivos de personalização modificam a interface do usuário do BricsCAD.

18.17 CARRMENU comando

Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.



Abra a para carregar e descarregar grupos de personalização.

18.18 DESCARRMENU comando

Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.



Abra a caixa de diálogo Grupos Personalizados para carregar e descarregar grupos de personalização.

18.19 PTOMEDIO comando

Alterna o Snap da Entidade ao Ponto Médio.

Alterne o Snap da Entidade ao Ponto Médio para habilitar ou desabilitar o encaixe ao ponto médio. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

18.20 INSERIRM comando

Insere um bloco como uma matriz retangular.



18.20.1 Descrição

Insere um bloco como uma matriz retangular. É uma combinação dos comandos -INSERIR e -MATRIZ e cria uma entidade de Bloco InserirM.



18.20.2 Opções dentro do comando

Bloco a inserir

Especifica o nome do bloco a ser inserido.

~

Exibe a caixa de diálogo Inserir Bloco.

Ponto de inserção para bloco

Especifique o ponto de inserção do bloco selecionado.

Escalar

Permite definir o fator de escala X e Y igualmente.

Canto

Especifica o tamanho do bloco escolhendo um segundo ponto.

Escala X

Especifica o fator de escala do bloco na direção X.

Escala Y

Especifica o fator de escala do bloco na direção Y:

Escala Z

Especifica o fator de escala do bloco na direção Z.

Rotacionar

Especifica o ângulo de rotação do bloco sobre seu ponto de inserção:

Múltiplos blocos

Permite inserir uma matriz retangular de vários blocos.

Número de linhas na matriz

Especifica o número de linhas

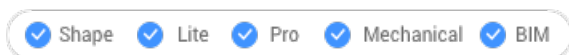
Nota: Para inserir uma matriz linear, insira 1. Para desenhar a matriz para baixo, digite um número negativo.

Número de colunas na matriz

Especifica o número de colunas.

18.21 MIRROR command

Mirrors entities about a mirror line in a 2D plane.



Icon:

Alias: MI

Nota: MIRRTEXT system variable determines whether text is mirrored by the MIRROR command or not.

18.21.1 Description

The entities are mirrored about a mirror line, which you define by specifying two points.



Nota: To mirror vertically or horizontally, press the Shift-key when specifying the second point or use Polar Tracking.

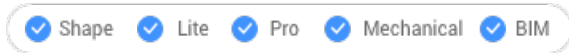
18.21.2 Options within the command

Delete the original entities?

Determines whether the original entities are erased or not.

18.22 MIRROR3D command

Mirrors entities about a mirror plane in 3D space.



Icon:

Alias: 3DMIRROR, 3DM

18.22.1 Description

Creates a mirror copy of selected entities in three-dimensional space.

18.22.2 Options within the command

Entity

Defines the mirror plane by extrusion direction.

Nota: This option does not work with flat entities or 3D solids. To give an entity an extrusion, use the Properties panel's Thickness option.

Last

Reuses the last mirror plane.

View

Defines the mirror plane as the current view plane.

Z axis

Defines the mirror plane by the z axis and a point on the view plane.

X-Y plane

Specifies the mirror plane as the x,y plane.

Y-Z plane

Specifies the mirror plane as the y,z plane.

Z-X plane

Specifies the mirror plane as the z,x plane.

3 points

Defines the mirror plane by three points.

Delete the original entities?

Determines whether the original entities are erased or not.



18.23 MLEADER command

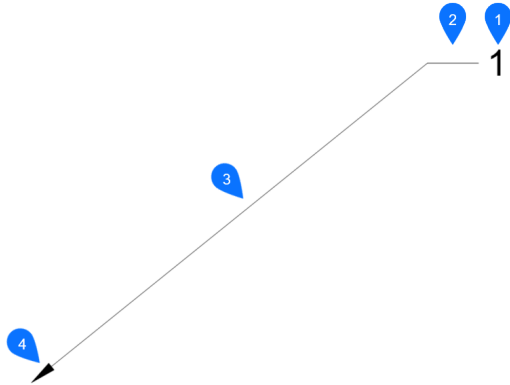
Creates multileader entities using the current multileader style.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Icon:

18.23.1 Description

Creates a multileader with three components: a leader line with an optional arrowhead, a landing line and the content, such as text or a block. Multileaders support more than one leader line per content.



- 1 Mtext/block
- 2 Landing
- 3 Segment
- 4 Arrowhead

18.23.2 Methods

There are three methods to begin creating a multileader:

- leader arrowHead first
- leader Landing first
- Content first

18.23.3 Options with the command

leader arrowHead first

Create a multileader by first specifying the location of the arrowhead.

leader Landing first

Create a multileader by first specifying the location of the leader landing.

Content first

Create a multileader by first specifying the location of the content.

Leader type

Sets the leader type: straight, spline or none.

**Straight**

The leader is drawn from straight segments.

SPline

A spline is drawn using the pick points as the control points.

None

No leader is drawn.

leader lAndering

Specify whether to draw a landing or not.

Content type

Specifies the content type of the multileader.

Block

Uses the block name you insert.

Mtext

Uses mtext; displays the MText editor.

None

Draws no content

Maxpoints

Enter the maximum points.

First angle

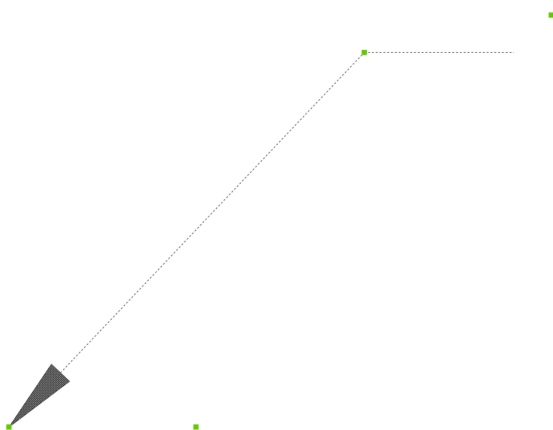
Enter the first angle constraint.

Second angle

Enter the second angle constraint.

Grip editing

By clicking the green squares, you can edit the grip points of the multileader.



18.24 ALINHARLINCHMULT comando

Alinha os balões de duas ou mais multi-chamadas.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM



Ícone:

18.24.1 Descrição

Alinha os balões de duas ou mais multi-chamadas entre si, a uma polilinha ou matriz em torno de um círculo. Você também pode especificar o espaçamento entre multi-chamadas.

18.24.2 Método

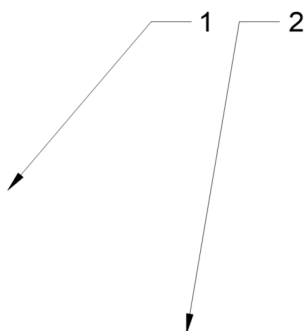
Este comando oferece cinco métodos para alinhar várias multi-chamadas:

- porLinchMult
- empOlilinha
- Paralela
- Espaçamento
- Círculo

18.24.3 Opções dentro do comando

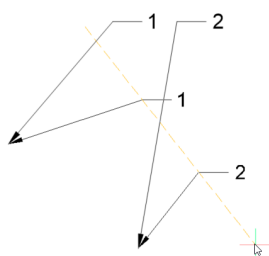
porLinchMult

Alinhar os pousos das multi-chamadas ao pouso de uma multi-chamada selecionada.



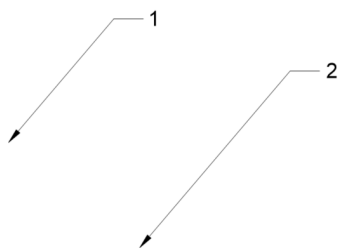
empOlilinha

Alinha multi-chamadas ao longo de uma polilinha imaginária



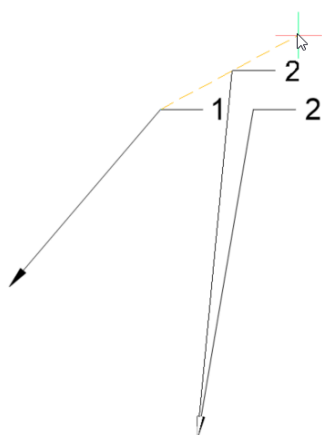
Paralela

Alinha o segmento das multi-chamadas em paralelo ao segmento de uma multi-chamada selecionada.



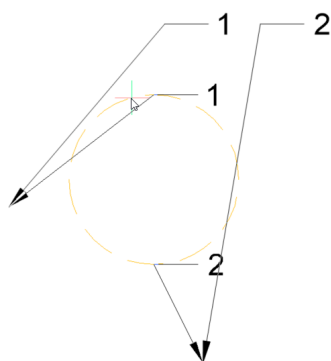
Espaçamento

Especifique o espaçamento entre multi-chamadas.



Círculo

Organiza em matriz as multi-chamadas em torno de um círculo.



18.25 CONJLINCHMULT comando

Reúne duas ou mais multi-chamadas em uma única chamada.



Ícone:



18.25.1 Descrição

Reúne duas ou mais multi-chamadas em uma única chamada, em um arranjo horizontal ou vertical. As chamadas podem ser classificadas em ordem alfabética.

Nota: O comando só funciona com multi-chamadas que têm blocos como conteúdo.

18.25.2 Método

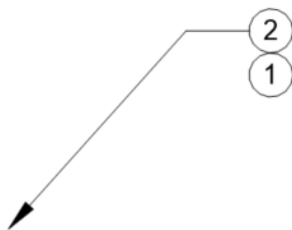
Existem cinco métodos para reunir multi-chamadas:

- Vertical
- Horizontal
- Envolver
- Ordenar
- Recolher

18.25.3 Opções dentro do comando

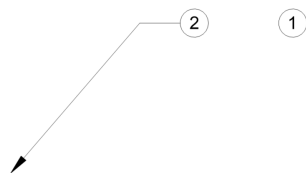
Vertical

Organiza verticalmente os blocos de conteúdo para uma única chamada.



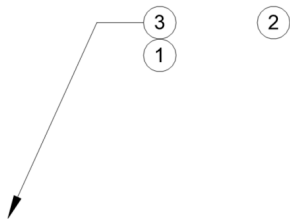
Horizontal

Organiza horizontalmente os blocos de conteúdo para uma única chamada.



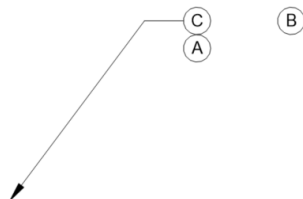
Envolver

Organiza horizontalmente os blocos de conteúdo para uma máxima largura, então coloca os blocos restantes na linha abaixo.



Ordenar

Classifica o conteúdo por nome.



Nenhum

Não classifica os blocos.

Ascendente

Classifica de A a Z.

Decrescente

Classifica de Z a A.

Recolher

Organiza horizontalmente os blocos de conteúdo para uma única chamada.



18.26 EDITARLINCHMULT comando

Editar chamadas a partir de entidades multi-chamadas.



Ícone:

18.26.1 Descrição

Adiciona e remove chamadas de/para entidades multi-chamadas.

18.26.2 Método

Existem dois métodos para editar multi-chamadas:

- Adic. chamadas

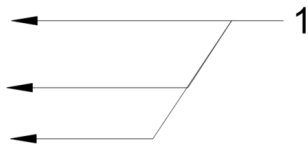


- Remover chamadas

18.26.3 Opções dentro do comando

Adic. chamadas

Adiciona chamadas à entidade multi-chamada selecionada.



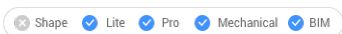
Remover chamadas

Remove chamadas da entidade multi-chamada selecionada.



18.27 MLEADEREDITEXT command

Edit leaders from multileader entities.



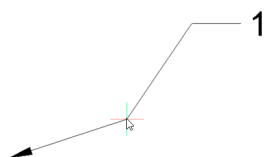
18.27.1 Description

Adds and removes leader lines, adds and removes vertices, and changes the landing length of a multileader entity (short for "multiline leader edit extended").

18.27.2 Options within the command

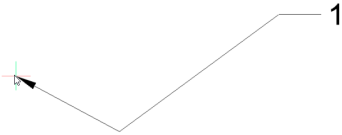
Add vertex

Adds a vertex to the leader line.



add vertex at ENd

Adds a vertex and a new leader line at the arrowhead.

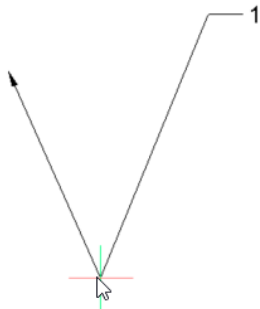


Remove vertex

Removes a vertex from the leader line.

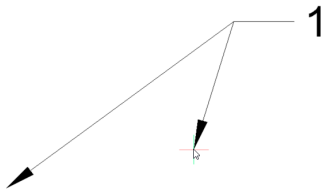
Stretch vertex

Stretch a leader line by moving a vertex.



add Leader

Adds one or more leader lines to an existing mleader.



rEmove Leader

Removes a leader and associated vertex from the leader line.

lengthen LAnding

Changes the length of the landing.



18.28 MLEADERSTYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Multileader Styles** selected.





18.28.1 Description

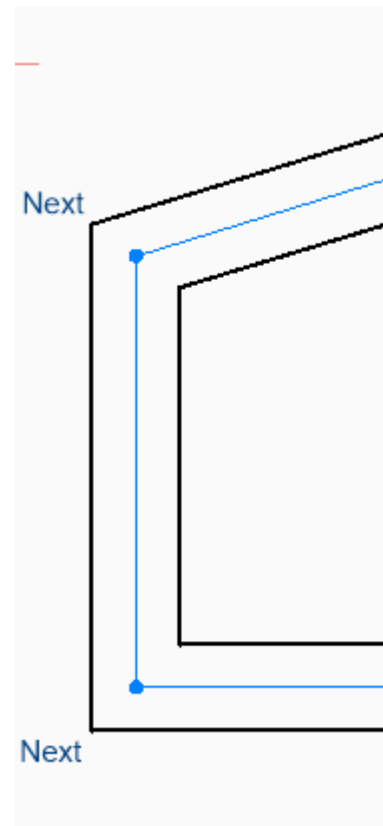
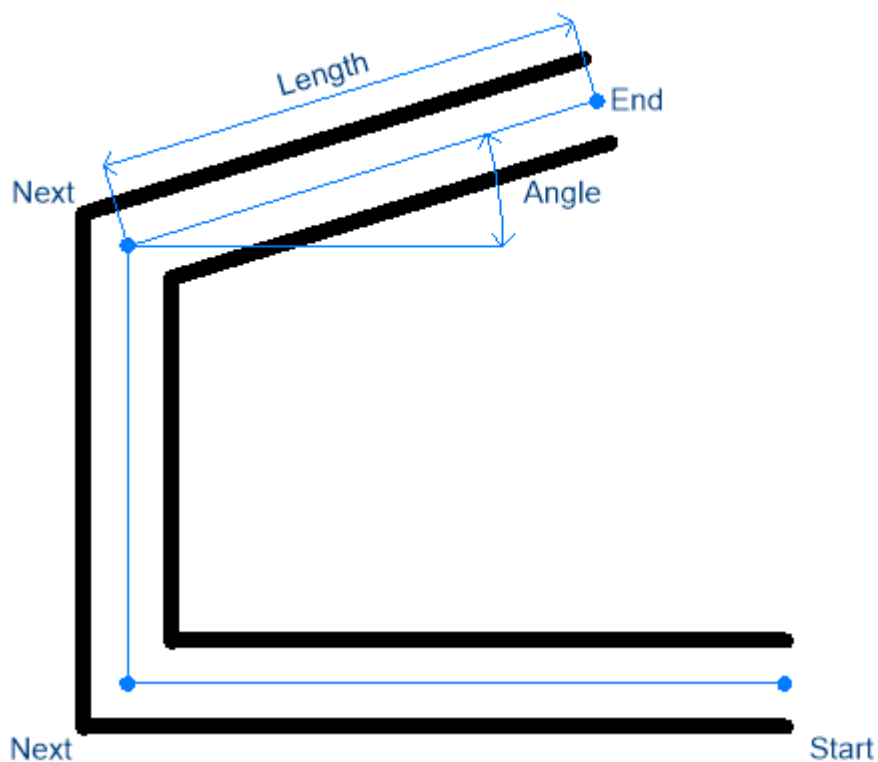
Opens the Drawing explorer dialog box with **Multileader Styles** selected to view and modify multileader styles in the current drawing.

18.29 MLINHA comando

Cria uma MLinha.

Alias: ML

Cria uma única entidade Multi-linha com várias linhas e segmentos paralelos especificando o início e o ponto final de cada segmento. A Multi-linha é baseada no estilo multilinha atual. As opções permitem especificar a justificação e a escala.



18.29.1 Métodos para criar uma Multi-linha

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma Multi-linha:

- Início da linha
- Ultimo ponto
- Seguir

Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.



Início da linha

Comece a criar uma Multi-linha especificando o ponto inicial e, em seguida:

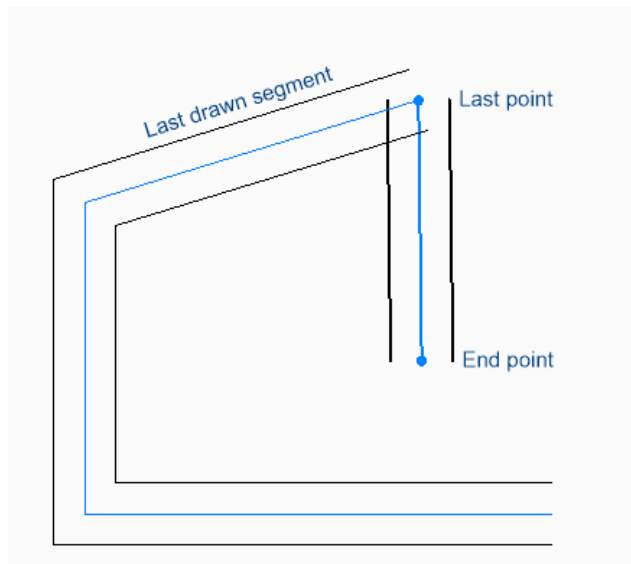
Opções adicionais: [Justificação/Escala/Estilo/Seguir]

Definir ponto final

Especifique o ponto final do segmento da Multi-linha.

Opções adicionais: [Angulo/Comprimento/Seguir/Fechar/Desfazer]

Ultimo ponto



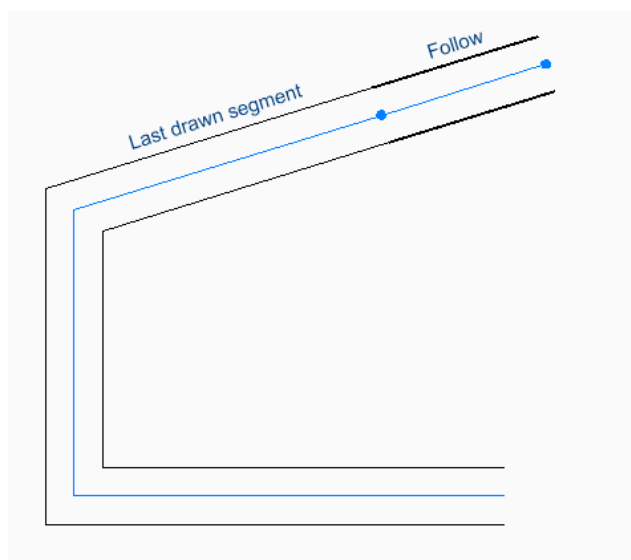
Comece a criar uma Multi-linha a partir do último ponto escolhido, em seguida:

Definir ponto final

Especifique o ponto final do segmento da Multi-linha.

Opções adicionais: [Angulo/Comprimento/Seguir/Fechar/Desfazer]

Seguir





Comece a criar uma Multi-linha a partir do último segmento de linha desenhada, seguindo seu ângulo e, em seguida:

Comprimento da Linha

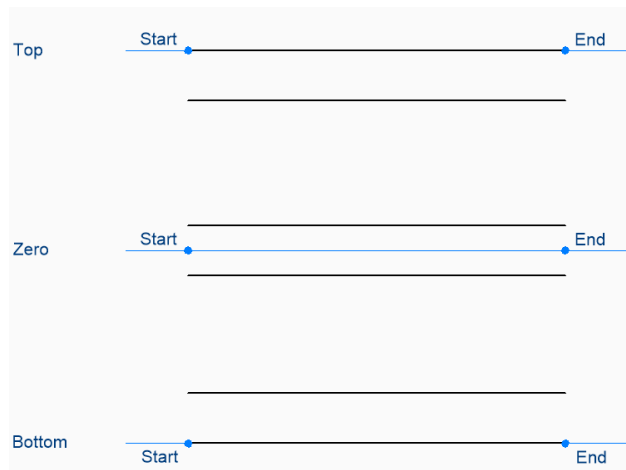
Especifique o comprimento do segmento da Multi-linha. Escolher um ponto determina apenas o comprimento, pois o ângulo segue o segmento anterior.

18.29.2 Opções dentro do comando MLINE

Depois de começar a criar uma Multi-linha, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Justificação

Especifique a justificativa da Multi-linha em relação ao ponto inicial.



A justificação é salva na variável CMLJUST.

Escalar

Especifique a escala geral da Multi-linha.

A escala é salva na variável CMLSCALE.

Estilo

Especifique o estilo a ser usado para a Multi-linha, conforme definido pelo comando ESTILOML. O estilo é salvo na variável CMLSTYLE.

Opção adicional: [? para listar estilos disponíveis]

[? para listar estilos disponíveis]

Digite ? para exibir uma lista de todos os estilos de Multi-linha definidos no desenho.

Angulo

Especifique o ângulo do segmento Multi-linha medido no sentido anti-horário a partir do eixo-x positivo.

Comprimento linha

Especifique o comprimento do segmento da Multi-linha.

Comprim

Especifique o comprimento do segmento da Multi-linha.

Angulo da linha

Especifique o ângulo do segmento Multi-linha medido no sentido anti-horário a partir do eixo-x positivo.

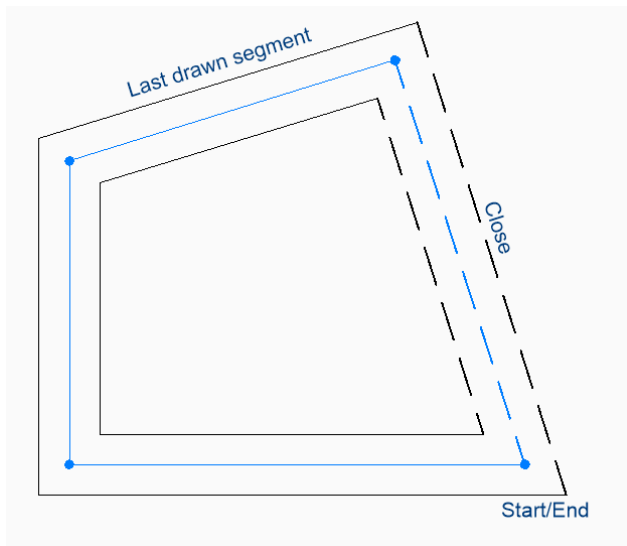


Desfazer

Desfaça o último segmento da Multi-linha e continue desenhando do ponto inicial anterior.

Fechar

Desenhe automaticamente um segmento de Multi-linha do ponto final do último segmento até o ponto inicial do primeiro segmento.



18.30 MLSTYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Multiline Styles** selected.

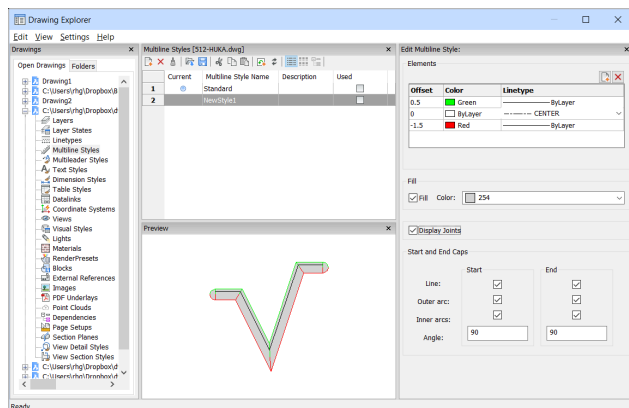


Icon:

18.30.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with Multiline Styles category selected to view and modify multiline styles in the current drawing.

Nota: Some properties defined by this command can be overridden by options in the MLine command.





18.30.2 Options within the command

Elements

Edits the elements of the multiline.

Add

Adds a line to the multiline definition using the default properties.

- Offset = 0 drawing units
- Color = Bylayer
- Linetype = Bylayer

Delete

Erases a line from the multiline definition without warning.

Nota: Following multiline style cannot be deleted: The Standard Style.

Offset

Specifies how far each line is from the center line of the mline.

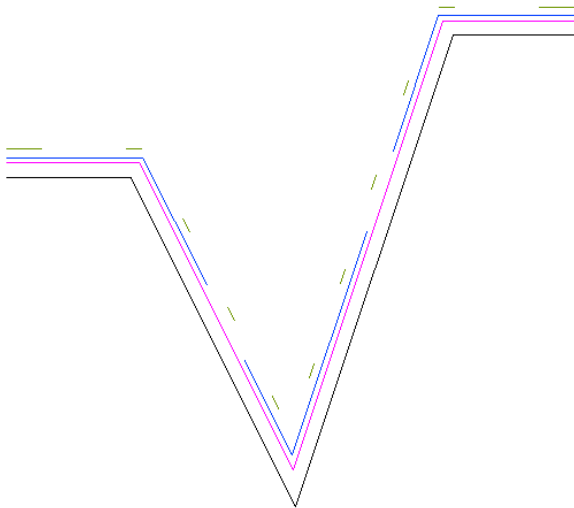
Color

Specifies the color of each line.

Linetype

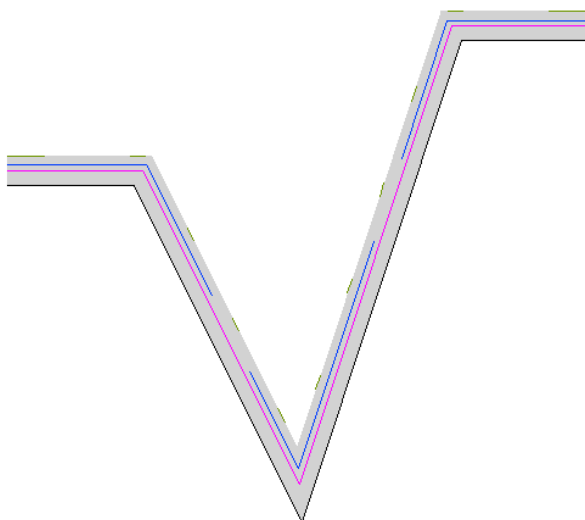
Specifies the linetype for each line. You can choose a linetype from the list or choose load to access additional linetypes.

Nota: As you add elements and change properties, the preview pane shows what the mline now looks like. If the changes do not load, you should click regen or close and reopen the dialog box.



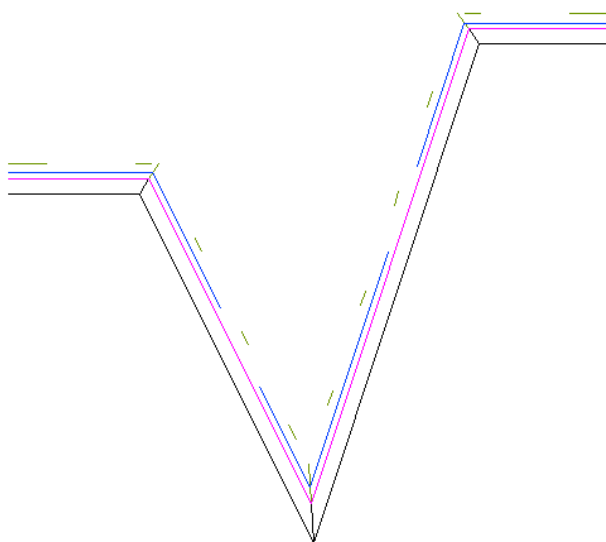
Fill

When turned on, a solid fill floods the mline between the outer lines.



Display Joints

When selected, the mline draws joints (diagonal lines) between segments.

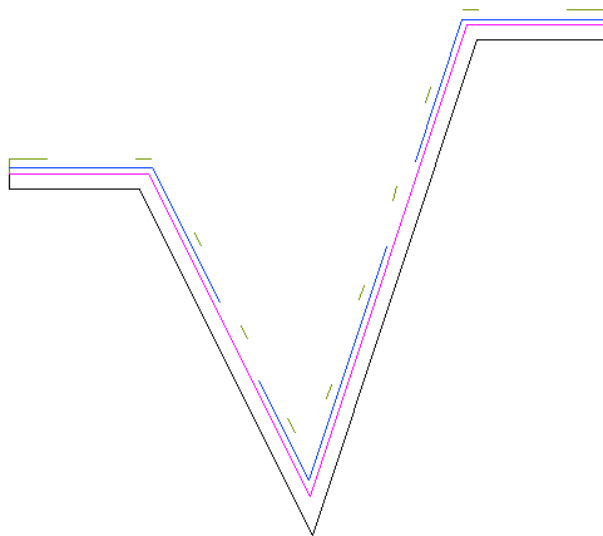


Start and End Caps

Closes the end segments of open multilines by a variety of methods.

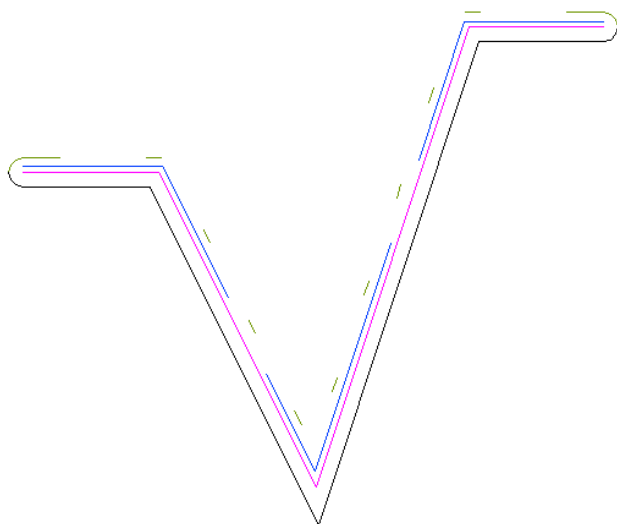
Line

Draws a straight line to close the end segments.



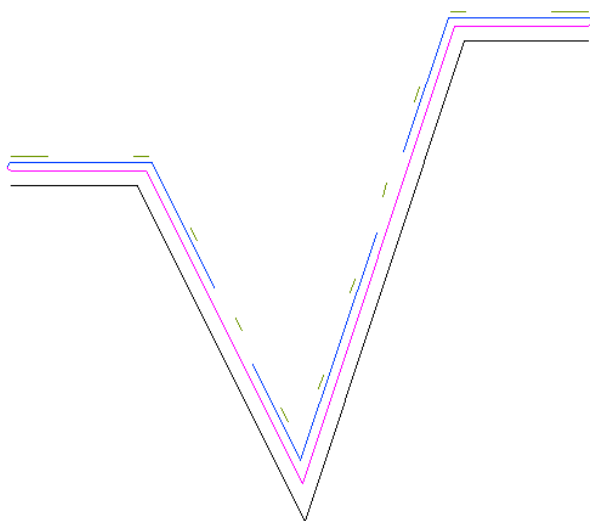
Outer arc

Draws an arc which connect the outer lines of the multiline to close the end segments.



Inner arcs

Draws arcs which connect the inner lines of the multiline to close the end segments.



Angle

Sets the angle of the outer and inner arcs.

18.30.3 Context Menu Options

New

Creates a new multiline style definition. Displays the New Multiline Style dialog box.

Delete

Deletes multiline style definitions from the drawing. The following multiline style definitions cannot be deleted:

- Standard style
- The styles in use

Load from mln file

Loads multiline styles from a multiline (*.mln) file. Displays the Load Multiline Styles dialog box.

Save to mln file

Saves all multiline styles in the drawing to a multiline (*.mln) file for use by other CAD systems. Displays the Save Multiline Styles file dialog box.

Rename

Renames the multiline style.

Nota: Following multiline style cannot be renamed: Standard style.

Select All

Selects all multiline style definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

18.31 MODELERPROPERTIES comando

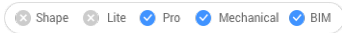
Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Propriedades do modelador para ACIS** categoria expandida.



Abra a com o **Propriedades do modelador para ACIS** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

18.32 -MODELERPROPERTIES command

ACIS modeler settings.



18.32.1 Description

Specifies settings for the ACIS modeler.

18.32.2 Method

There are 14 methods to set ACIS modeling properties:

- view Properties
- USe facetres
- Surface tolerance
- Normal tolerance
- Max grid lines
- Edge length
- grid aspect Ratio
- Adjust mode
- Grid mode
- Triangulation mode
- min U grid lines
- min V grid lines
- mass properties aCcuracy
- check Level

Nota: Turning on FACETRES turns off all other settings.

To adjust the Hidden Line Accuracy setting, use the MODELPROPERTIES command.

18.32.3 Options within the command

view Properties

Reports the value of each setting.

USe facetres

Reads the value of the FACETRES variable to set the smoothness of shaded and rendered scenes.

Surface tolerance

Sets the value for the SPANORMALTOL variable.

Normal tolerance

Sets the value for the SPASURFACETOL variable.



Max grid lines

Sets the value for the SPAMAXNUMGRIDLINES variable.

Edge length

Sets the value for the SPAMAXFACETEDGELENGTH variable.

grid aspect Ratio

Sets the value for the SPAGRIDASPECTRATIO variable.

Adjust mode

Sets the value for the SPAADJUSTMODE variable.

Grid mode

Sets the value for the SPAGRIDMODE variable.

Triangulation mode

Sets the value for the SPATRIANGMODE variable.

min U grid lines

Sets the value for the SPAMINUGRIDLINES variable.

min V grid lines

Sets the value for the SPAMINVGRIDLINES variable.

mass properties aCcuracy

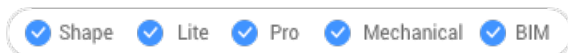
Sets the value for the MASSPROPACCURACY variable.

check Level

Sets the value for the SPACHECKLEVEL variable.

18.33 MOVE command

Moves entities.

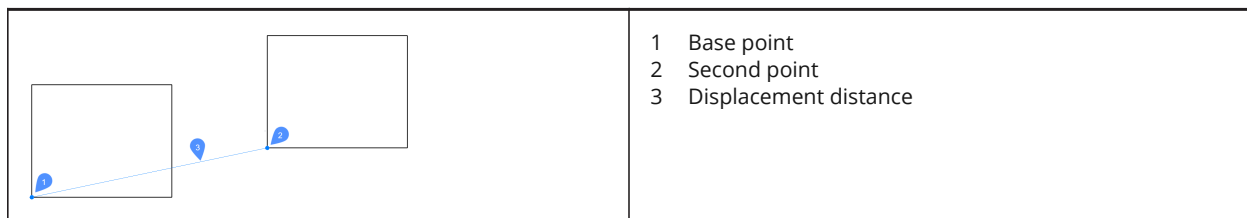


Icon:

Alias: M

18.33.1 Description

Moves entities by specifying the starting point and the destination.





18.33.2 Options within the command

Displacement

Specify the displacement vector (the distance at which to position the copy). 'Vector' means that you specify the distance and angle at the same time.

Nota: When Dynamic Input Mode is active, you can type a distance and angle in the dynamic input fields.

18.34 MOVEEDATA comando

Move dados de entidade estendidos de uma entidade para uma mais outras.



Ícone:

18.34.1 Método

Entre o nome da aplicação à qual os dados da entidade pertencem, selecione a entidade da qual quer mover os Dados de Entidade, e uma ou mais entidades para as quais os Dados de Entidade serão movidos (que vão receber os e-dados). Dados de Entidade Estendidos podem ser criados com o comando EditEData.

18.34.2 OPCOES

? para listar nomes de aplicações

Lista os nomes das aplicações carregadas no desenho atual.

18.35 MOVERGUIADA comando

Move entidades usando curvas como guia.

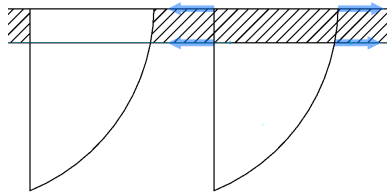
Alinha automaticamente as entidades movidas com a geometria relevante, usando curvas de guia temporárias.

18.35.1 Método

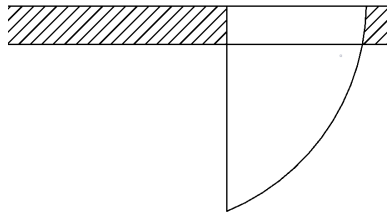
O comando pode ser executado de duas maneiras:

- Modo pré-seleção: selecione as entidades primeiro e, em seguida, inicie o comando.
Nota: As entidades a ser copiadas são exibidas em verde.
- Modo pós-seleção: inicie o comando, então selecione as entidades usando uma janela de seleção.
Nota: Todas as entidades que se enquadram completamente na janela de seleção são incluídas no conjunto de seleção de cópia, e exibidas em amarelo. As entidades que cruzam a janela de seleção são usadas como curvas-guia e são exibidas em azul.

As setas azuis indicam os pontos de ancoragem e a direção das curvas-guia. As entidades movidas somente se alinharão com a geometria que corresponde ao número de curvas-guia e distâncias entre essas.



Clique para colocar a entidade movida ou digite uma distância nos campos de entrada dinâmica.



18.35.2 Opções dentro do comando

Poligonal

Cria uma janela de seleção poligonal.

Retangular

Cria uma janela de seleção retangular.

Regiao

Cola a área cortada dentro da janela de seleção.

Entidades

Cola as entidades dentro da janela de seleção.

18.36 CSLIDE comando

Abre a caixa de diálogo Criar um instantâneo em slide.

Abra a caixa de diálogo Criar instantâneo para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.sld.

18.37 ESPACOM comando

Troca do Paper Space para as viewports do Model Space.



Alias: MS

18.37.1 Descrição

Troca do Paper Space para a viewport do Model Space em uma aba de layout. Este comando tem um menu de atalho que abre clicando com o botão-direito em M:Layout na barra de Status.

Nota: Este comando opera somente quando uma aba de layout está no modo de Paper Space. Para reverter a ação desse comando, clique duas vezes fora da borda da viewport, ou use o comando ESPACOP.

18.38 TEXTOM comando

Coloca o texto em uma caixa delimitadora.



Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Ícone:

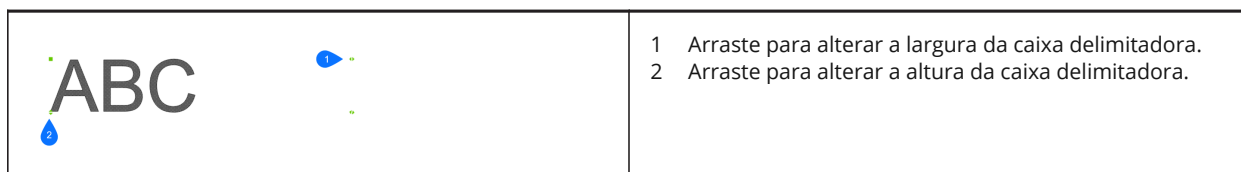
Alias: MT, T

18.38.1 Descrição

Coloca textos de parágrafo formatados, em uma caixa delimitadora que limita a extensão do texto.

Depois de especificar os limites da caixa delimitadora de texto, a barra de ferramentas Formatação de Texto é aberta.

Caixas delimitadoras de TextoM pode ser editadas diretamente através de alças:



18.38.2 Opções dentro do comando

Justificação

Especifica a justificação (alinhamento horizontal) do texto dentro da caixa delimitadora.

Angulo de rotação

Especifica o ângulo de rotação do bloco de texto. Ângulos positivos rotacionam no sentido anti-horário o bloco de texto.

Estilo de texto

Especifica o estilo de texto a ser usado. Consulte Comando Estilo.

Altura do texto

Especifica a altura do texto.

Nota: Esta opção não está disponível quando o estilo especifica a altura do texto.

Direção

Especifica a direção na qual a caixa delimitadora é expandida.

Esquerda-para-direita

O texto é colocado à esquerda e expande a caixa delimitadora para a direita.

De cima-para-baixo

O texto é colocado na parte superior e expande a parte inferior da caixa delimitadora.

Por Estilo

Usa a direção definida pelo estilo de texto.

Largura

Especifica a largura da caixa delimitadora.

Nota: Quando definido em 0, a caixa tem largura "infinita".



Espaçamento de linhas

Define o espaçamento entre linhas do texto.

No mínimo

Especifica o fator mínimo de espaçamento entre linhas.

Exatamente

Especifica o fator exato de espaçamento entre linhas.

Colunas

Define a quantidade de colunas.

Não há colunas

Nenhuma coluna é criada.

Estático

Uma quantidade fixa de colunas com dimensões fixas é criada.

Dinâmico

Uma quantidade dinâmica de colunas é criada. A quantidade de colunas depende do comprimento do texto.

18.39 -TEXTOM comando

Cria texto de múltiplas linhas com a barra de Comando.

Coloca textos de parágrafo formatados, em uma caixa delimitadora que limita a extensão do texto.

Nota: O texto não aparece no desenho até que você termine o comando.

18.39.1 Método

Cria um texto de várias linhas especificando o primeiro canto e o canto oposto para o bloco de texto.

18.39.2 Opções dentro do comando

Justificação

Especifica o alinhamento horizontal do texto dentro da caixa delimitadora. Escolha entre: Sup-Esq, Sup-Centro, Sup-Dir, Meio-Esq, Meio-Centro, Meio-Dir, Inf-Esq, Inf-Centro, Inf-Dir, Sup-Esq, Sup-Centro, Sup-Dir, Meio-Esq, Meio-Centro, Meio-Dir, Inf-Esq, Inf-Centro, Inf-Dir.

Angulo de rotação

Especifica o ângulo de rotação do bloco de texto.

Nota: Angulos positivos rotacionam no sentido anti-horário o bloco de texto.

Estilo de texto

Especifica o estilo de texto a ser usado para o TextoM.

?

Lista todos os estilos definidos no desenho atual.

Altura do texto

Especifica a altura do texto.

Nota: Esta opção não está disponível quando o estilo especifica a altura do texto.



Direção

Especifica a direção na qual a caixa delimitadora é expandida.

Esquerda-para-direita

O texto é colocado à esquerda e expande a caixa delimitadora para a direita.

De cima-para-baixo

O texto é colocado na parte superior e expande a parte inferior da caixa delimitadora.

Largura

Especifica a largura da caixa delimitadora.

Nota: Quando definido em 0, a caixa tem largura "infinita".

Espaçamento de linhas

Especifica o espaçamento entre linhas do TextoM.

No mínimo

As linhas de texto serão ajustadas automaticamente, com base no caractere mais alto da linha.

Exatamente

O espaçamento entre linhas será o mesmo para todas as linhas do TextoM.

Colunas

Especifique as propriedades das colunas.

Não há colunas

Não define nenhuma coluna para o TextoM.

Estático

Especifique a largura total, o número de colunas, a calha (espaço entre as colunas) e a altura das colunas.

Dinâmico

Especificar largura, calha (espaço entre colunas) e a altura das colunas.

18.40 MTP command

Allows to specify a point as the midpoint.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.40.1 Description

Allows to specify a point as the midpoint between two points whenever a command prompts to enter a point.

Nota: This is a transparent command.

18.40.2 Method

This command works only with commands that prompts to enter a point.

Nota: This command sets entity snaps, similar to OSNAP command.



18.40.3 Options within the command

First point of mid

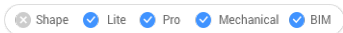
Identify the first reference point.

Second point of mid

Identify the second reference point.

18.41 MULTIPLO comando

Repete comandos.



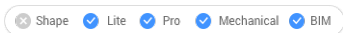
18.41.1 Descrição

Repete os comandos até você pressionar a tecla Esc.

Nota: Este comando é útil para comandos que não se repetem automaticamente.

18.42 CVISTA comando

Cria uma ou mais viewports no Paper Space (abreviação de "criar vista") para exibir entidades desenhadas no Model Space. Cada viewport pode ter suas próprias configurações, mostradas abaixo.



Ícone:

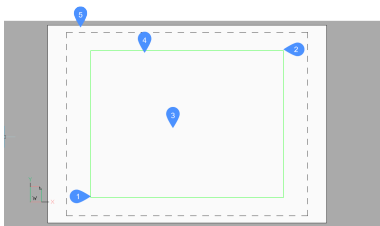
Alias: MV

Nota: Este comando opera somente no Paper Space.

Nota: Para criar viewports no Model Space, use o comando VPORTS.

18.42.1 Descrição

Especifica os cantos, primeiro e oposto, para criar uma viewport retangular.



- 1 Primeiro canto
- 2 Canto oposto
- 3 Viewport
- 4 Borda da viewport
- 5 Paper Space (Layout)



18.42.2 OPCOES

Ligada

Ativa as viewports que estão desativadas.

Desl

Desliga as viewports.

Esta opção oculta o conteúdo da viewport; a borda da viewport permanece visível. Para ocultar a borda da viewport, coloque-a em uma camada separada, e então congele a camada.

Bloquear

Bloqueia o fator de escala da viewport.

Definir o fator de escala com opção nXP do comando ZOOM.

Ajustar

Desenha uma viewport retangular que encaixa o layout atual.

Criar 2 viewports

Desenha duas viewports retangulares.

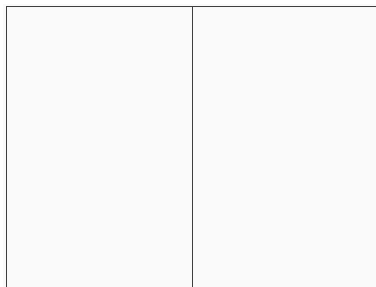
Horizontal

Desenha duas viewports horizontais de tamanho igual,



Vertical

Desenha duas viewports verticais de tamanho igual.



Criar 3 viewports

Desenha três viewports retangulares.

Acima

Desenha uma viewport acima de duas outras lado-a-lado.



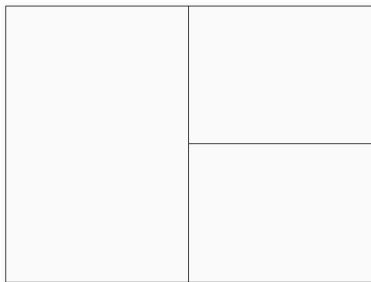
Abaixo

Desenha uma viewport abaixo de duas outras lado a lado.



Esquerda

Desenha uma viewport à esquerda de duas outras empilhadas.



Direita

Desenha uma viewport à direita de duas outras empilhadas.



Criar 4 viewports

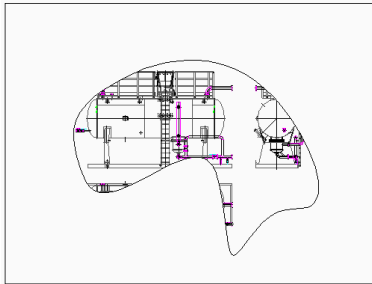
Desenha quatro viewports retangulares de tamanho igual.



Objeto

Converte um objeto em uma borda de viewport.

A viewport é traçada sobre o objeto; o objeto original permanece no desenho. Esta opção é útil para garantir que uma borda da viewport corresponda precisamente a um contorno.



Poligonal

Desenha viewports não-retangulares feitos por linhas e arcos.

Desenhar Arcos

Entra no modo de desenho de arco; as opções do comando ARCO são ativadas.

Desenhar Linhas

Entra no modo de desenho de linha; as opções do comando LINHA são ativadas.

Distância

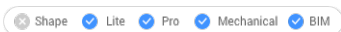
Desenha o próximo segmento de linha a uma distância e um ângulo especificados.

Seguir

Desenha o próximo segmento de linha no mesmo ângulo.

18.43 MVSETUP comando

Cria várias viewports do Paper Space e as edita.



18.43.1 Descrição

Cria várias viewports do Paper Space e depois as alinha, rotaciona e escala.

Nota: Este comando opera de forma diferente, dependendo se ele inicia na aba do Modelo ou em uma aba de Layout.

Nota: Esse comando pode ser inserido de forma transparente.



18.43.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando MVSETUP:

- Na aba Modelo.
- Na aba Layout.

18.43.3 Opções dentro do comando

Sim

Muda para a aba Layout.

Não

Permanece na aba Modelo.

Alinhar

Faz Pan na tela em uma viewport, para alinhar esta com um ponto base em uma viewport de referência.

Nota: Dependendo da posição relativa das duas viewports, a exibição da viewport deslocada (após Pan) pode ser transferida para fora do limite da viewport.

Angulado

Desloca a vista na segunda viewport, que é deslocada lateralmente na distância e ângulo especificados.

Alinhamento horizontal

Desloca a vista verticalmente na segunda viewport, para alinhar horizontalmente o ponto base e o ponto de ancoragem.

Alinhamento vertical

Desloca a vista horizontalmente na segunda viewport, para alinhar verticalmente o ponto base e o ponto de ancoragem.

Rotacionar vista

Rotaciona a vista na viewport, de acordo com o ângulo especificado.

Nota: Quando a variável VPROTATEASSOC está Ligada, a vista em uma viewport é rotacionada se a viewport for rotacionada.

Desfazer

Desfaz a ação anterior e retorna ao prompt de opções.

Criar

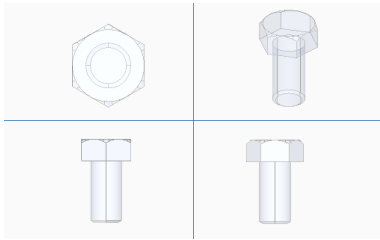
Cria as viewports no layout atual.

Excluir objetos

Exclui entidades da viewport.

2 - padrão de engenharia

Cria 4 viewports predefinidas para pontos de vista isométricos: superior, frontal, direito e sudeste.



3 - matriz de viewports

Cria um número desejado de viewports.

Escalar viewports

Especifica a escala dentro das viewports.

Interativamente

Escala cada viewport separadamente.

Uniforme

Escala igualmente todas as viewports.

Desfazer

Desfaz todas as operações executadas pela sessão atual do comando MVSETUP.

Científica

Escala a viewport em escala científica.

Decimal

Escala a viewport em uma escala decimal.

Engenharia

Escala a viewport em uma escala de engenharia.

Arquitetura

Escala a viewport em uma escala arquitetônica.

Métrica

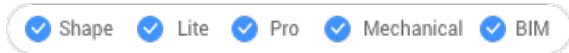
Escala a viewport em uma escala métrica.



19. N

19.1 NAVIGATE command

Changes the way you navigate in BricsCAD.



Icon:

19.1.1 Description

Walks and flies through 3D models with the keyboard, as used in computer games.

19.1.2 Method

There are two methods to navigate through the model:

- Keyboard option: Hover the mouse cursor over the target location and then hold down a key to navigate.
- Mouse option: Hold down left button and drag the mouse.

Pressing right click brings up the Navigation Settings dialog box.

19.1.3 Keyboard options

A/Left arrow

Moves to the left.

W/Up arrow

Moves forward.

S/Down arrow

Moves backwards.

D/Right arrow

Moves to the right.

F

Toggles flight mode on and off.

ESC

Exits the command.

19.1.4 Mouse options

Hold down left button and drag the mouse

Look around mode.

Right click

Brings up the Navigation Settings dialog box.



19.2 MAISPROXIMO comando

Alterna o Snap de Entidade Mais Próxima.

Alterna o Snap de Entidade Mais Próxima para habilitar ou desabilitar o snap para o mais próximo. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

19.3 NETLOAD comando

Abre a caixa de diálogo Netload.

Abra a caixa de diálogo Netload, para selecionar um arquivo *.dll e carregar a aplicação.

19.4 NOVO comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar Template.

Abra a caixa de diálogo 'Selecionar Template' para selecionar um arquivo *.dwt ou *.dwg a ser usado como modelo para criar um novo desenho.

19.5 NOVOCONJUNTODEFOLHAS comando

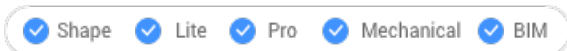
Abre a caixa de diálogo Criar Novo Conjunto de Folhas.



Abra a para criar um novo conjunto de folhas.

19.6 NEWWIZ comando

Abre a caixa de diálogo Criar Novo Desenho.



Abra a para criar um novo desenho usando um assistente.

19.7 NO comando

Alterna o Snap da Entidade ao Nó.

Alterna o Snap da Entidade ao Nó, para habilitar ou desabilitar o encaixe no nó. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

19.8 NENHUM comando

Desabilita todos os Snaps de entidade 2D.

Desative todos os Snaps de entidade 2D para evitar que o cursor se encaixe em entidades 2D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando, para desativar os snaps de entidade em execução. Isso



altera o valor da variável de sistema OSMODE para zero. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

19.9 NUMBER command

Creates incremental number tags for BIM entities.



Icon:

19.9.1 Description

Provides first index for the selected entities.

Nota: Integer numbers are accepted.

19.9.2 Options within the command

Increment

Sets the increment for the numbering.

Prefix

Specifies a prefix for the numbering.

Suffix

Specifies a suffix for the numbering.

Number style

Defines the number style.

0

Define Arabic numbers (1, 2, 3, ...).

1

Define roman uppercase numbers (I, II, III, ...).

2

Define roman lowercase numbers (i, ii, iii, ...).

3

Define uppercase letters (A, B, C, ...).

4

Define lowercase letters (a, b, c, ...).

Entities sorting

Allows to specify the sorting order.

X

Based on the value of the x-coordinate, from low to high.

**Y**

Based on the value of the y-coordinate, from low to high.

Z

Based on the value of the z-coordinate, from low to high.

None

From oldest to most recent.

Tolerance

Specify the tolerance for sorting.

Overwrite Numbers

Allows to overwrite or keep existing numbers.

Kept

Existing numbers are kept.

Overwritten

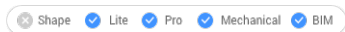
Existing numbers are overwritten.



20. 0

20.1 OBJECTSCALE command

Adds or removes scale factors.



Icon:

20.1.1 Description

Adds or removes scale factors used with annotative entities through Annotation Object Scale dialog box.

Nota: Annotative scaling adjust scale factors of annotative items, such as text and hatch patterns, to match the plot scale.

20.2 -ESCALAOBJETO comando

Adiciona ou remove fatores de escala.



20.2.1 Descrição

Adiciona ou remove fatores de escala usados com entidades anotativas por meio da caixa de diálogo Escala de Objeto de Anotação.

Nota: Escala Anotativa ajusta escala de fatores de itens anotativos, como texto e padrões de hachura, para corresponder à escala de plotagem.

20.2.2 Opções dentro do comando

Selecione entidades anotativas

Selecione uma ou mais itens usando qualquer método de seleção.

Nota: Escreva tudo na linha de Comando para selecionar todas as entidades no desenho. O programa filtra e remove automaticamente entidades não elegíveis.

Adicionar

Adiciona escalas de anotação para as entidades anotativas selecionadas.

Nota: Entre ? para listar os fatores de escala de anotação disponíveis.

Excluir

Exclui escalas de anotação das entidades anotativas selecionadas.

?

Exibe uma lista de escalas de anotação disponíveis conforme definido na lista de escalas.

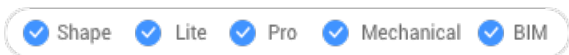
Nota: EDITARLISTAESCALAS comando.



Scale Name	Paper Units	Drawing Units	Effective Scale
1: 100:1	100.0000	1.0000	100.0000
2: 10:1	10.0000	1.0000	10.0000
3: 1:1	1.0000	1.0000	1.0000
4: 1:10	1.0000	10.0000	0.1000
5: 1:100	1.0000	100.0000	0.0100
6: 1:125	1.0000	125.0000	0.0080
7: 1:16	1.0000	16.0000	0.0625
8: 1:2	1.0000	2.0000	0.5000
9: 1:20	1.0000	20.0000	0.0500
10: 1:25	1.0000	25.0000	0.0400
11: 1:250	1.0000	250.0000	0.0040
12: 1:30	1.0000	30.0000	0.0333
13: 1:4	1.0000	4.0000	0.2500
14: 1:40	1.0000	40.0000	0.0250
15: 1:5	1.0000	5.0000	0.2000
16: 1:50	1.0000	50.0000	0.0200
17: 1:8	1.0000	8.0000	0.1250
18: 2:1	2.0000	1.0000	2.0000
19: 4:1	4.0000	1.0000	4.0000
20: 8:1	8.0000	1.0000	8.0000

20.3 DESLOCAMENTO comando

Cria cópias em paralelo.



Ícone:

Alias: O

20.3.1 Descrição

Cria cópias em paralelo de entidades 2D e faces de sólidos 3D.

Nota: A variável de sistema OFFSETGAPTYPE determina como potenciais lacunas entre segmentos são tratadas quando as polilinhas estão sendo deslocadas.

Nota: A variável de sistema SELECTIONMODES determina como potenciais conflitos são tratados.

Nota: Quando entidades curvas são deslocadas, o comando altera os raios das cópias.

20.3.2 Método

Existem quatro métodos para criar um deslocamento:

- Inserir distância de deslocamento
- Através de ponto
- Apagar
- Camada

20.3.3 Opções dentro do comando

Inserir distância de deslocamento

Especifica a distância entre a entidade original e sua cópia paralela.

Nota: A distância de deslocamento é salva na variável OFFSETDIST.

Ambos Lados

Coloca cópias deslocadas em ambos os lados da entidade.

Múltiplos

Repete o comando até que você pressione Esc.

Através de ponto

Especifica a distância de deslocamento por escolha de dois pontos.



Multiplos

Repete o comando até que você pressione Esc.

Apagar

Exclui a entidade de origem, após a operação de deslocamento.

Nota: O status é salvo para a variável OFFSETERASE com o desenho, e então é redefinido (desligado) com o próximo desenho.

Camada

Especifica a camada na qual deve ser colocada a entidade copiada.

Atual

Coloca a entidade deslocada na camada atual.

Origem

Coloca a entidade deslocada na mesma camada da entidade de origem.

20.4 VINCULOSOLE comando

Abre a caixa de diálogo Links.



Abra a para visualizar e gerenciar links OLE.

20.5 OLEOPEN command

Opens the selected OLE object.



20.5.1 Description

Opens the selected OLE object in the source application for editing. (short for "object linking and embedding linking"). If the link between the drawing and the source application is broken, the OLE object cannot open.

Nota: Use the InsertObj command to insert OLE objects in drawings.

Nota: The command is only available on the windows platform.

20.6 ONWEB comando

Abre o navegador da Web padrão.

Abre o navegador da Web padrão para navegar na internet a partir da página inicial do BricsCAD. Este abre em uma janela de aplicação externa, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

20.7 OPS comando

Restaura a última entidade apagada.



Restaure a última entidade apagada, incluindo as apagadas pelo comando Bloco. Se não houver entidades apagadas no desenho, o BricsCAD indica: Não há nada para desfazer apagamento.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

20.8 ABRIR comando

Abre a caixa de diálogo Abrir arquivo.

Abra a caixa de diálogo Abrir arquivo para selecionar um arquivo a ser aberto no editor de desenho.

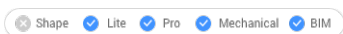
20.9 ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar um arquivo de conjunto de folhas.

Abra a caixa de diálogo Selecionar um arquivo de conjunto de folhas para selecionar um arquivo *.dst a ser aberto no painel Conjuntos de folhas.

20.10 -ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando

Abre um arquivo de conjunto de folhas.

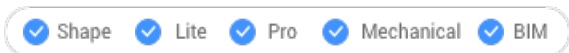


20.10.1 Descrição

Abre um arquivo de conjunto de folhas *.dst, e exibe o painel Conjuntos de folhas, que lista todos os desenhos e folhas associados ao conjunto; destinado ao uso por macros. Um exemplo de caminho e nome de arquivo de um arquivo de conjunto de folhas *.dst é *F:\work\Documentation\Documentation\project.dst*.

20.11 OTIMIZAR comando

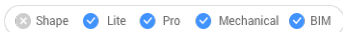
Abre a caixa de diálogo Otimizar Linhas 2D.



Abra a para corrigir imprecisões no desenho atual. Estas imprecisões podem incluir pequenas lacunas entre linhas ou linhas que são quase verticais, horizontais ou a 45 graus.

20.12 -OTIMIZAR comando

Corrige entidades desenhadas incorretamente.

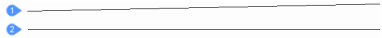


20.12.1 Descrição

Corrige imprecisões nos desenhos, como remover pequenas lacunas entre linhas e endireitar linhas quase verticais ou quase horizontais; funciona na linha de Comando.

Nota: Esse comando opera somente em linhas; não funciona com outras entidades, como polilinhas e outras entidades abertas.



	<ol style="list-style-type: none">1 Linha desenhada em um ângulo levemente inclinado.2 Linha otimizada por ser tornada horizontal.
---	---

20.12.2 Opções dentro do comando

alterar Ângulos de referência

Especifique as inclinações dos ângulos para endireitar:

Linhas horizontais

Endireite linhas quase horizontais (perto de 0 graus).

Linhas verticais

Endireite linhas quase verticais (perto dos 90 graus).

Linhas a 45-graus

Corrigir linhas quase a 45 graus.

Tudo

Corrigir todas as linhas.

alterar Tolerâncias

Especifique os valores máximos para ângulos, distância, arredondamento e lacunas.

Especificar a tolerância de ângulo

Define a tolerância angular em graus, em relação ao Sistema de Coordenadas Mundo (WCS).

Linhas quase horizontais, quase verticais ou diagonais dentro dessa tolerância de ângulo serão otimizadas.

Especificar a tolerância de distância

Define a tolerância de distância.

Linhas Paralelas dentro dessa distância serão mescladas.

Especificar tolerância de arredondamento

Define a tolerância de arredondamento.

As coordenadas calculadas dos pontos inicial e final serão arredondadas para o múltiplo mais próximo da tolerância de arredondamento.

Especificar tolerância da lacuna

Define a tolerância da lacuna.

As lacunas entre linhas colineares dentro da tolerância da lacuna serão preenchidas.

Nota: Unidades de distância são aquelas especificadas pela variável INSUNITS.

Alterar configurações de lacuna de fechamento

Especifique se as lacunas devem ser fechadas ou não.

20.13 OPCOES comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Opções do programa** categoria expandida.

Abra a com o **Opções do programa** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.



20.14 ORTOGONAL comando

Alterna a variável de sistema ORTHOMODE.

Alias: OR

Altere a variável de sistema ORTHOMODE para especificar se o cursor está restrito a arrastar em ângulos de 90 graus. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'ORTOGONAL.

- Liga: ativa a variável de sistema ORTHOMODE.
- Desl: desativa a variável de sistema ORTHOMODE.
- Alternar: altera a variável de sistema REGENMODE para o oposto da configuração atual.

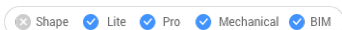
20.15 OSNAP comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Modo snap ao objeto** categoria expandida.

Abra a com o **Modo snap ao objeto** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

20.16 -OSNAP command

Toggles entity snap modes.



Alias: -OS, ESNAP

20.16.1 Description

Toggles entity snap modes at the Command line (short for "object snap").

Nota: Entity snaps help you draw and edit precisely by snapping the cursor to the nearest geometric feature.

20.16.2 Options within the command

NEArest

Toggles nearest entity snap mode. Snaps to the nearest point on any entity.

Nota: Can also toggle with the NEAREST command.

ENDpoint

Toggles endpoint entity snap mode. Snaps to the endpoints of open entities, such as lines, arcs, open polylines, and open splines.

Nota: Can also be toggled with the ENDPOINT command.

MIDpoint

Toggles midpoint entity snap mode. Snaps to the midpoint of open entities.

Nota: Can also be toggled with the MIDPOINT command.

CENter

Toggles center entity snap mode. Snaps to the center of circular entities, such as circles, arcs, and polyarcs.



Nota: Can also be toggled with the CENTER command.

GeometriC cEnter

Toggles geometric center entity (GCenter) snap mode. Snaps to the centroid of any closed polylines and splines, planar 3d polylines, regions and planar faces of 3D solids.

Nota: Can also be toggled with the GCENTER command.

PERpendicular

Toggles perpendicular entity snap mode. Snaps to the perpendicular of one entity to another.

Nota: Can also be toggled with the PERPENDICULAR command.

TANgent

Toggles Tangent entity snap mode. Snaps to the tangencies of circular entities.

Nota: Can also be toggled with the TANGENT command.

QUAdrant

Toggles quadrant entity snap mode. Snaps to the quadrant points of circular entities, such as circles, arcs, and polyarcs.

Nota: Can also be toggled with the QUADRANT command.

INSertion point

Toggles insertion entity snap mode. Snaps to the insertion point of blocks and text.

Nota: Can also be toggled with the INSERTION command.

POInt

Toggles node entity snap mode. Snaps to point entities.

Nota: Can also be toggled with the NODE command.

EXTension

Toggles extension entity snap mode. Snaps to the intersection of open entities, as if they were extended to the point of intersection.

Nota: Can also be toggled with the EXTENSION command.

PARallel

Toggles parallel entity snap mode. Snaps to the parallel point of entities. Allows to draw lines, polyline segments, xlines and rays parallel to another entity.

Nota: Can also be toggled with the PARALLEL command.

INTersection

Toggles intersection entity snap mode. Snaps to the intersection of any pair of entities.

Nota: Can also be toggled with the INTERSECTION and 3DINTERSECTION commands.

APParent intersection

Toggles Apparent entity snap mode. Snaps to the apparent intersection of entities in 3D space.

Nota: Can also be toggled with the APPARENT and 2DINTERSECTION commands.

NON

Clears entity snaps.



ON

Turns all entity snap modes on.

OFF

Turns all entity snap modes off.

Nota: Modes can also be turned off with the NONE command.

20.17 LIMPEZA comando

Exclui entidades duplicadas e sobrepostas, e combina blocos duplicados.



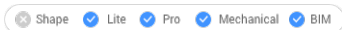
20.17.1 Descrição

Exclui entidades duplicadas e sobrepostas: linhas, arcos ou polilinhas, e unifica as parcialmente sobrepostas ou contíguas. Opcionalmente, move duplicatas para uma camada dedicada. Combina blocos duplicados e opcionalmente limpa definições duplicadas de blocos.

Depois de selecionar as entidades, a caixa de diálogo Excluir Entidades Duplicadas é exibida.

20.18 -LIMPEZA comando

Exclui entidades duplicadas e sobrepostas, e combina blocos duplicados.



20.18.1 Descrição

Exclui entidades duplicadas e sobrepostas: linhas, arcos ou polilinhas, e unifica as parcialmente sobrepostas ou contíguas. Opcionalmente, move duplicatas para uma camada dedicada. Combina blocos duplicados e opcionalmente limpa definições duplicadas de blocos.

20.18.2 Opções dentro do comando

Feito

Executa o procedimento de limpeza.

Ignorar

Define as propriedades a ser ignoradas.

Nenhum

Propriedades são levadas em consideração para determinar se as entidades sobrepostas deveriam ser combinadas.

Tudo

Todas as propriedades são levadas em conta.

Cor, etc.

As cores das entidades sobrepostas são consideradas. Se as cores correspondem, estas serão combinadas ou excluídas.

Tolerância

Define a tolerância para o processo de comparação.



Nota: Quando é definido como 0, as entidades devem corresponder completamente antes de serem avaliadas no processo de limpeza.

otimizar Plinhas

Segmentos de polilinhas selecionadas são avaliados individualmente, vértices duplicados e segmentos são removidos. Se linhas ou arcos duplicarem um segmento de polilinha, um desses será excluído, o que pode quebrar uma polilinha.

Largura do segmento

Especifica se a propriedade 'Largura' dos segmentos de polilinha é ignorada.

Quebrar polilinha

Os segmentos de polilinha são mantidos intactos mesmo se as duplicatas forem excluídas.

Sim

Otimiza entidades de polilinha.

Não

Entidades de polilinha não são otimizadas.

combinar sobreposição parcial

Entidades parcialmente sobrepostas são unificadas em uma única entidade.

Combinar ponta-a-ponta

Linhas colineares e segmentos de polilinhas tendo pontos de extremidade coincidentes são unificados em uma única entidade ou segmento.

Associatividade

Entidades associativas não são processadas.

excluir ou Mover duplicatas

Determina o que fazer com entidades duplicadas.

Mover

As entidades são movidas para a camada Overkill.

Nota: Essa camada é definida pela variável de sistema OVERKILLLAYER. Por padrão, ele está definido como Entidades Duplicadas.

Combinar definições de blocos duplicados

Pesquisa o desenho por definições duplicadas de bloco e substitui todas as instâncias do bloco pela mais recente das duplicatas.

Eliminar definições de bloco duplicadas.

Exclui definições de blocos duplicadas.



21. P

21.1 PACOTE comando

Cria um arquivo ZIP de pacote com o desenho e suas dependências.

Consulte o comando -ETRANSMIT.

21.2 PAGESETUP command

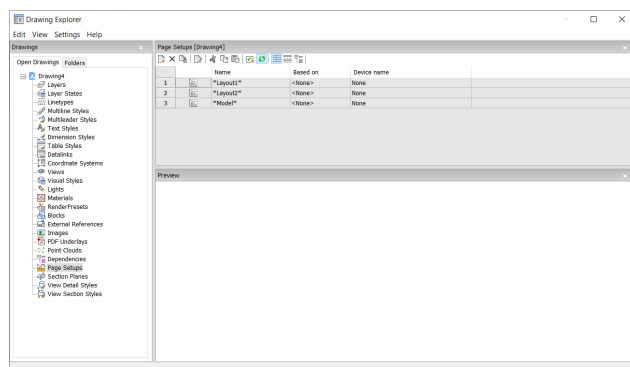
Opens the Drawing explorer dialog box with **Page Setups** selected.



Icon:

21.2.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with **Page Setups** category selected to view and modify page setups in the current drawing.



21.2.2 Context Menu Options

New

Loads additional page setup definitions into the drawing. Displays the New Page Setup dialog box.

Delete

Deletes page setup definitions from the drawing. The following page setup definitions cannot be deleted:

- The Model tab
- The last layout

Edit Page Setup

Edit the selected page setup. Displays the Page Setup dialog box. Here you can edit the properties of the selected page setup.

Rename

Renames the layout tabs.

Nota: Following linetypes cannot be renamed:

- The Model tab
- The Layout tabs



Select All

Selects all page setup definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

21.3 PAN comando

Move o desenho inteiro.



Ícone: 

Alias: P

21.3.1 Descrição

Move o desenho inteiro em tempo-real, dentro da viewport atual.

Nota: Tempo-real significa que o desenho se move conforme o mouse é movido.

Nota: A variável de sistema PERSPECTIVE deve estar definida como 0.

Depois de executar o comando, o cursor muda para um ícone de mão. Mantenha pressionada a tecla esquerda do mouse e mova este para fazer Pan no desenho, ou clique o botão-direito para abrir o menu de contexto de Pan.

Nota: Pode fazer Pan no desenho também com as barras de rolagem. Ative-as com o comando BARRAROLAGEM.

21.4 -PAN comando

Move o desenho inteiro.



Alias: -P

21.4.1 Descrição

Move o desenho inteiro, dentro da viewport atual.

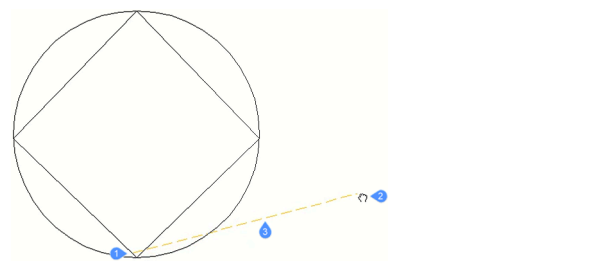
Nota: A variável de sistema PERSPECTIVE deve estar definida como 0.

21.4.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando -PAN:

- Escolher um ponto base, e um ponto para o deslocamento.
- Escolher uma das opções predefinidas.



	<ol style="list-style-type: none">1 Ponto base do Pan.2 Faz o Pan do cursor, o qual especifica o ponto de deslocamento em Pan.3 Deslocamento do Pan.
---	--

21.4.3 Opções dentro do comando

Ponto base do Pan

Especifica o ponto inicial para a distância de Pan.

Ponto de deslocamento do Pan

Especifica o ponto final para a distância de Pan.

Nota: O desenho é deslocado em 5% ou 100% da largura da viewport atual.

Esquerda

Pan no desenho 5% para a direita.

Direita

Pan no desenho 5% para a esquerda.

Acima

Pan no desenho 5% para baixo.

Abaixo

Pan no desenho 5% para cima.

PaGe Esquerda

Pan no desenho 100% para a direita.

Nota: Você também pode pressionar Shift + Tecla esquerda.

PaGe Direita

Pan no desenho 100% para a esquerda.

Nota: Você também pode pressionar Shift + Tecla direita.

PaGe Acima

Pan no desenho 100% para cima.

Nota: Você também pode pressionar a tecla de cursor Shift + Acima.

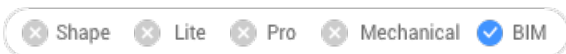
PaGe Abaixo

Pan no desenho 100% para baixo.

Nota: Você também pode pressionar a tecla de cursor Shift + Abaixo.

21.5 PAINELIZAR comando

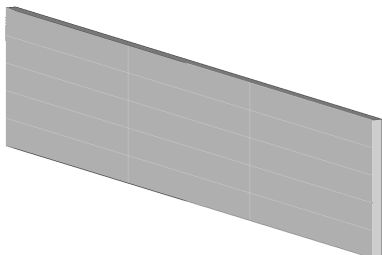
Cria uma grade na face de um Sólido 3D, como referência de bloco.



Ícone:

21.5.1 Descrição

Cria uma grade personalizada na face de um Sólido 3D, mencionando o comprimento e o número de painéis.



21.5.2 OPCOES

Comprimento de painéis U

Define o comprimento dos painéis na direção U (altura).

Comprimento de painéis V

Define o comprimento dos painéis na direção V (largura).

Número de painéis U

Número de painéis na direção U (linhas).

Número de Painéis V

Numero de painéis na direção V (colunas).

21.6 PARALELO comando

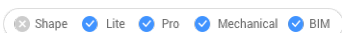
Alterna o Snap de Entidade Paralela.

Alterne o Snap de Entidade Paralela para ativar ou desativar o encaixe em paralelo. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

21.7 PARAMETERCOPYMODE command

21.8 -PARAMETROS comando

Gerencia parâmetros de restrição-dimensional.



21.8.1 Descrição

Cria, edita, renomeia e exclui equações paramétricas feitas de restrições dimensionais e variáveis definidas-pelo-usuário; funciona na linha de Comando.



21.8.2 OPCOES

?

Lista todas as restrições de cota e variáveis de usuário no desenho atual, mostrando o nome, a expressão e o valor atual de cada variável de usuário da restrição dimensional.

Novo

Cria uma variável de usuário.

Editar

Edita a expressão para a restrição dimensional ou a variável do usuário.

Renomear

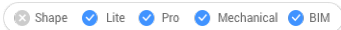
Renomeia uma restrição dimensional ou variável de usuário.

Excluir

Exclui uma restrição dimensional ou uma variável de usuário.

21.9 PARAMETROSPAINELFECHAR comando

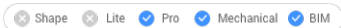
Fecha o painel Parâmetros e restrições.



Fecha o painel Parâmetros e restrições para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Parâmetros e restrições estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba Parâmetros e restrições ou ícone será removido da pilha.

21.10 PARAMETROSPAINELABRIR comando

Abre o painel Parâmetros e Restrições.



Abre o painel Parâmetros e Restrições, para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Parâmetros e Restrições aparece no mesmo tamanho e local que estava antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Parâmetros e Restrições pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

21.11 PARAMETRICBLOCKIFY command

Replaces equally shaped sets of solids with parametric block references.



Icon:

21.11.1 Description

Automatically replaces equally shaped sets of solids, matching a selected parametric block or a set of parametrized solids in a model, by parametric block references.



Nota: The BLOCKIFYMODE system variable defines the behavior of the PARAMETRICBLOCKIFY command. Depending on the value of the system variable, some options are not available.

21.11.2 Methods

There are two methods to use PARAMETRICBLOCKIFY command:

- Select parametric block/s
- Select parametrized entities

21.11.3 Options

check Library

Searches the components library for parametric blocks. The current drawing is then searched for matching geometry. This geometry is then replaced by inserts of the block(s) in the library.

Nota: the library search path is: <Install_Folder>/UserDataCache/Support/<Language>/BIM/Components.

Settings

Displays the BLOCKIFYMODE system variable in the Settings dialog box.

use Default point

Uses the default insertion point.

Entire drawing

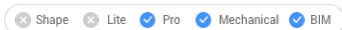
Searches the entire drawing for matching geometry.

Use default name

Uses the default block name (Param_Block) to which adds an incrementing number.

21.12 PARAMETRIZE command

Applies constraints automatically.

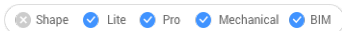


21.12.1 Description

Automatically adds geometric constraints and parametric equations to 3D solid geometry. The resulting parameters and geometric constraints can be viewed and edited in the Mechanical Browser (MECHANICALBROWSEROPEN command).

21.13 PARAMETRIZAR2D comando

Aplica automaticamente restrições geométricas e dimensionais 2D a geometria 2D selecionada.



21.13.1 Descrição

Selecione as entidades 2D para adicionar automaticamente restrições dimensionais e geométricas.

Os parâmetros e restrições podem ser editados no painel Parâmetros e Restrições, ou no Navegador de Mecânica.



21.14 COLARB comando

Cola entidades CAD a partir da Area de Transferência, como blocos.

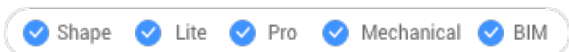
Nota: Antes de poder usar este comando, primeiro use os comandos COPIARAT ou COPIARREF para copiar entidades do desenho atual, ou mesmo de outro programa CAD.

21.14.1 Método

Este comando só pode colar entidades CAD no desenho como entidades de bloco. Outros conteúdos da Area de transferência podem ser colados como entidades OLE.

21.15 PASTECLIP command

Pastes entities from the Clipboard into the current drawing.



Icon:

Nota: Before you can use this command, first use the COPYCLIP or COPYBASE commands to copy entities from the current drawing, or even from another CAD program.

21.15.1 Method

This command can only paste CAD entities into the drawing as entities.

When the Clipboard contains non-BricsCAD entities:

- Non-BricsCAD entities, such as raster images, are pasted as OLE entities.
- If non-BricsCAD text (including LISP and Diesel code) is pasted in the Command line, the program executes the text as commands.

21.15.2 Options within the command

Rotate

Specifies the angle by which to rotate the entities.

Scale

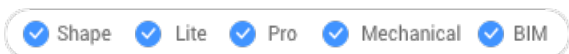
Specifies the scale factor.

Mirror

Mirrors the entities about a mirror line in a 2D plane.

21.16 PASTEORIG command

Pastes entities from the clipboard into a different drawing.



Icon:

Nota: Before you can use this command, first use the COPYCLIP or COPYBASE commands to copy entities from the current drawing.



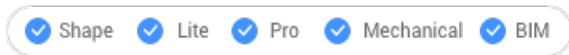
21.16.1 Description

Pastes CAD entities from the Clipboard into a different drawing using the coordinates of the entities in the source drawing. PASTEORIG comes from "paste at original coordinates".

Nota: This command does not paste entities back into the source drawing.

21.17 COLARESPEC comando

Abre a caixa de diálogo Colar Especial.



Abra a para especificar como as entidades da Area de Transferência são coladas no desenho atual. Esse comando só está disponível na plataforma Windows.

21.18 PDF comando

Abre o painel de Anexos



Abre o painel Anexos para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Anexos aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Anexos pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

21.19 AJUSTARPDF comando

Ajusta as propriedades gráficas de uma subjacência em PDF.



Ícone:

21.19.1 Descrição

Ajusta o nível de contraste e monocromático de um ou mais subjacências de PDF anexadas ao desenho atual.

Nota: Pode ser mais fácil usar a Seção Subjacências do painel Propriedades para ajustar os parâmetros.

21.19.2 OPCOES

Esmacer

Define a configuração de esmaecimento das subjacências de PDF.

- 0: esmaecimento mínimo: O PDF subjacente é totalmente exibido
- 100: esmaecimento máximo: O PDF subjacente é pouco visível

Contraste

Define a configuração de contraste da subjacência em PDF.

- 0: contraste mínimo: elementos escuros e claros são exibidos em cinza médio



- 100: contraste máximo: elementos escuros são exibidos escuros, elementos claros são exibidos claros

Monocromático

Alterna a configuração monocromática da subjacência em pdf.

Sim

Transforma as cores em tons de cinza.

Não

Mantém o PDF como está.

21.20 ANEXARPDF comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar Subjacência PDF.

Abre a caixa de diálogo do arquivo de subjacência PDF para selecionar um arquivo PDF para referenciar no desenho atual. Depois de selecionar o arquivo e escolher **Abrir**, a caixa de diálogo Anexar Underlay PDF é exibida. Esta permite que você especifique onde e como anexar o arquivo PDF.

21.21 -ANEXARPDF comando

Anexa um arquivo PDF como uma subjacência.



21.21.1 Descrição

Anexa um arquivo PDF como uma subjacência no desenho atual por meio da barra de Comando.

21.21.2 OPCOES

Selecionar Subjacências PDF

Especifica o nome do arquivo PDF a ser anexado inserindo o caminho do nome do PDF.

Nota: Para abrir a caixa de diálogo Arquivo, insira ~.

Número de página da subjacência PDF

Especifica o número da página de um arquivo PDF de várias páginas a ser inserido.

Nota: Essa opção não aparece quando o PDF tem apenas uma página.

Ponto de inserção

Especifica o ponto de inserção no desenho. Isso pode ser feito de duas maneiras.

- Escolhendo um ponto
- Inserindo coordenadas x,y

Escalar

Especifica o tamanho da subjacência do PDF inserindo um fator de escala, ou movendo o cursor.

Tam

Define dinamicamente o tamanho da inserção. O primeiro ponto é o ponto de inserção. Ao mover o cursor, o programa apresenta o tamanho e a posição da base em relação ao ponto de inserção.

Fatores de Escala XY

Dimensiona a subjacência separadamente nas direções X e Y de maneira diferente.



Angulo de Rotação

Especifica o ângulo da subjacência.

21.22 CORTARPDF comando

Recorta uma subjacência PDF com um limite.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Ícone:

21.22.1 Descrição

Recorta uma subjacência PDF com um limite retangular ou poligonal, e inverte o limite.

21.22.2 OPCOES

Selecionar Subjacências PDF

Seleciona a subjacência PDF a ser recortada, clicando na borda do PDF.

Ligada

Liga o limite de recorte. A área fora do limite de recorte está oculta da vista.

Desl

Desliga o limite de recorte. Toda a subjacência PDF está visível. O limite de recorte é salvo.

Excluir

Exclui um limite de recorte existente.

Inverter

Inverte o limite de recorte. Se a subjacência PDF fora do limite de recorte estiver oculta antes de ficar visível depois, e a subjacência PDF dentro do limite de recorte é ocultada. Use essa opção para inverter, de modo que a porção do PDF dentro do limite fique oculta, e a parte externa fique visível.

Nota: Você pode achar mais conveniente usar a seção 'Misc' (geral) do painel Propriedades para ativar e desativar o recorte, e para inverter essa condição.

Novo

Desenha um novo limite de recorte. O tipo precisa ser especificado.

Poligonal

Desenha limites de recorte com múltiplos lados. O ponto inicial e o próximo ponto estão especificados pela escolha dos pontos.

Nota: Para desfazer o último ponto, pressione U.

Retangular

Desenha o limite de recorte retangular ao escolher dois cantos opostos.

21.23 IMPORTARPDF comando

Importa um PDF e converte seu conteúdo em simples entidades CAD.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Ícone:



21.23.1 Método

Este comando também converte uma subjacência PDF já anexada ao desenho para entidades CAD. Conversões diferentes são feitas dependendo do tipo da entidade PDF.

Entidade PDF	Entidade CAD
Linhas retas e curvas	Polilinhas e splines
Texto SHX	Polilinhas
Texto TrueType	TextoM
Áreas preenchidas com sólidos e linhas largas	Hachuras com 50% de transparência
Imagens raster	Imagens raster
Camadas	Camadas
Linhas com tipos de linha	Segmentos de polilinha

Existem 2 métodos para converter um PDF para entidades CAD

- PDF Subjacência
- Arquivo PDF

21.23.2 OPCOES

21.23.3 Opções da subjacência

Especificar área

Escolha os primeiros dois pontos para converter uma área retangular de uma subjacência em entidades CAD.

Poligonal

Escolha três ou mais pontos para converter uma área poligonal de uma subjacência em entidades CAD.

Nota: Ao escolher pontos que não estão no PDF, BricsCAD ignora esses pontos, então mais pontos precisam ser escolhidos.

Tudo

Seleciona a subjacência PDF inteira para conversão para entidades CAD.

conFigurações

Exibe a seção Configurações para Importar PDF da caixa de diálogo Configuração.

Manter

Mantém a subjacência PDF no lugar, além de converter suas porções vetoriais para entidades CAD.



Desanexar

Desanexa a subjunção PDF para que esta não seja mais vista no desenho, mas ainda esteja anexada ao desenho.

Descarregar

Descarrega a subjunção PDF para que esta não seja mais vista no desenho, mas ainda esteja anexada ao desenho.

21.23.4 Opções de importar arquivo

Número da página

Importa uma página específica do arquivo PDF. Ao pressionar Enter, a primeira página será importada.

?

Lista o número da página no documento PDF.

Nota: Para exibir o conteúdo das páginas antes de importá-las, use a janela da prévia dos Gerenciadores de arquivos.

conFigurações

Exibe a seção Configurações para Importar PDF da caixa de diálogo Configurações.

Ponto de inserção

Especifica o ponto de inserção no desenho.

Escalar

Especifica o fator de escala para a geometria inserida.

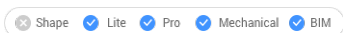
Rotação

Especifica o ângulo de rotação.

Nota: O ângulo precisa ser inserido e não pode ser especificado escolhendo pontos no desenho.

21.24 -IMPORTARPDF comando

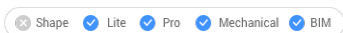
Importa um PDF e converte seu conteúdo em simples entidades CAD.



Para obter mais informações, consulte o comando IMPORTARPDF.

21.25 CAMADASPDF comando

Altera a exibição de camadas em subjunções PDF.



21.25.1 Descrição

Altera a exibição de camadas em subjunções PDF. Depois de inserir o comando e selecionar uma subjunção PDF, a caixa de diálogo Camadas Subjacentes é exibida. Aqui você pode editar a exibição das camadas do PDF.

21.26 PDFOPTIONS comando

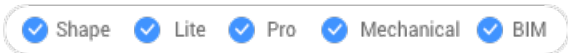
Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Exportar PDF** categoria expandida.



Abra a com o **Exportar PDF** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

21.27 PEDIT command

Edits polylines.



Icon:

Alias: EDITPLINE, PE

21.27.1 Description

Edits polylines, 3D polylines, and 3D meshes (short for "polyline edit") and converts 2D entities into polylines.

Nota: The options of this command change, depending on the entity you are editing. You can edit single or multiple 2D polylines, single 3D polylines, 3D meshes and single or multiple lines, arcs, circles, splines or helixes.

21.27.2 Options

Edit vertices

Edits the vertices.

	<ol style="list-style-type: none">1 Triangle marker at the start of the polyline.2 X marker at the current vertex.
	<ol style="list-style-type: none">1 Triangle marker at the home vertex.2 X marker at the current vertex.

Nota: It can be easier to edit the vertices with grips editing.

Next vertex

Moves the X marker to the next vertex. When the marker reaches the last vertex of a closed polyline, it does not move to the "next" (first) vertex.

Previous vertex

Moves the X marker to the previous vertex.



Angle

Changes the angle of the current segment. If it is an arc segment, the angle (curvature) of the arc is changed. If it is a line segment, it is turned into an arc. To convert an arc into a line segment, enter an angle of zero degrees.

Nota: angle > 0 is counterclockwise, angle = 0 is straight, angle < 0 is clockwise.

Break

Removes segments from the polyline between the two vertices marked with X markers. This action turns closed polylines into open polylines and open polylines into two polylines, with a gap between them.

Insert vertex

Inserts a vertex. A drag line previews the location of the new vertex.

Left

Moves the X marker to the vertex on the left.

Right

Moves the X marker to the vertex on the right.

Up

Moves the X marker to the higher-numbered vertex.

Down

Moves the X marker to the lower-numbered vertex.

Next

Choose the next vertex.

Previous

Choose the previous vertex.

Select

Moves second X marker directly to the selected vertex.

Go

Break the polyline between the first and second marked vertices.

Nota: It is much easier to use the BREAK or TRIM commands to remove part of a polyline.

Move

Moves the current vertex. The drag line previews the new location of the vertex.

Nota: It is much easier to move the vertices of a polyline with grips editing.

Regen

Regenerates the polyline to show changes made by the editing actions of this command.

SElect

Moves the X marker directly to another vertex that you select. This works faster than using the Next and Previous options.

Straighten

Removes all segments between two vertices. When you select the start and end points of a multi-segment polyline, the entire polyline is straightened, becoming a single segment; this also applies to closed polylines.

**Next**

Moves the second X marker to the next vertex.

Previous

Moves the second X marker to the previous vertex.

Select

Moves second X marker directly to another selected vertex.

Go

Replaces the segments between the two marked vertices with a single segment.

Tangent

Edits the tangent direction of the vertex.

Width

Changes the width of the current segment. The current segment is the segment that lays between the X-marked vertex and the next vertex.

Close

Closes the polyline by adding a segment between the start and endpoints. When the polyline is closed, this option reads Open.

Open

Opens closed polylines by removing the last segment drawn to close the polyline. When the polyline is open, this option reads Close.

Decurve

Reverses the effects of the Fit and Spline options.

Desmooth

Removes the Bezier-spline smoothing of 3D meshes.

Fit

Fits a curve to the polyline.

Nota: To unfit the polyline, use the Decurve option.

Join

Adds open entities to the selected polyline.

Nota: This option works only with open and with cojoined entities. Cojoined means that the endpoints of entities meet, such as when drawn with ENDpoint object snap or with the Last point option. The joined entities take on the source polyline's properties, such as color, width, and layer.

Fuzz distance

When endpoints are within the fuzz distance, the entities are extended or trimmed.

Jointype

Specify the type of joining.

Extend

Extends or trims segments to the nearest endpoints.

Add

Adds linear segments between the nearest endpoints.



Both

Extends or trims if possible, otherwise adds linear segments.

M close

Closes the 3D mesh in the m direction. When the mesh is closed, this option reads M open.

M open

Opens the 3D mesh in the m direction. When the mesh is closed, this option reads M close.

N close

Closes the 3D mesh in the n direction. When the mesh is closed, this option reads N open.

N open

Open the 3D mesh in the n direction. When the mesh is closed, this option reads NClose.

Linetype mode

Determines how linetypes appear on polylines.

On

Linetypes start and stop at the polyline's start and endpoints.

Off

Linetypes start and stop at each vertex.

Nota: This option is stored in the PLINEGEN variable.

Reverse direction

Reverses the direction of the polyline: the starting point is now its end point, and vice versa. The polyline does not change its look with this operation, except that the triangle marker moves to the other end of open polylines. This option affects operations that depend on the direction of a polyline, such as vertex editing.

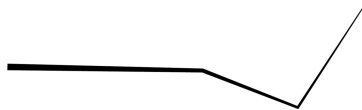
Spline

Converts the polyline into a spline.

Nota: all width information is lost. Use the Width option to reapply width. The spline is a Bezier-spline whose smoothing is defined by the SPLINETYPE system variable.

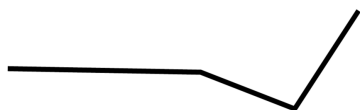
Taper

Tapers the width of the entire polyline from one end to the other.



Width

Changes the width of all segments.



Nota: This option overrides tapered widths.

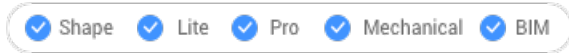


Undo

Undoes the last action.

21.28 PEDITEXT comando

Edita vértices e segmentos de uma polilinha.



Ícones:

21.28.1 Descrição

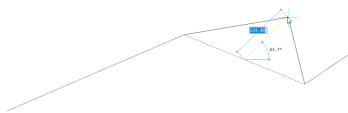
Edita vértices e segmentos de uma polilinha interativamente, sem antes selecionar a polilinha.

Nota: Este comando foi criado para usar com o cursor Quad. Consulte o procedimento relacionado Editar uma polilinha usando o Quad, sobre como usar esse comando com o Quad.

21.28.2 OPCOES

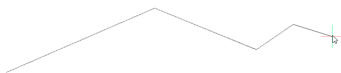
Adic. vértice

Adiciona um vértice ao segmento selecionado.



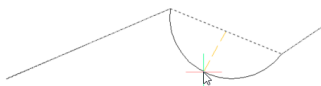
adic. vértice no Final

Adiciona um novo vértice na extremidade da polilinha.



ajustar Saliência

Modifica o fator de saliência do segmento selecionado.

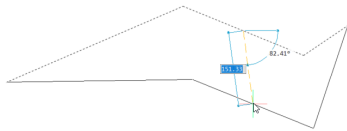


Remover segmento

Exclui o segmento selecionado.

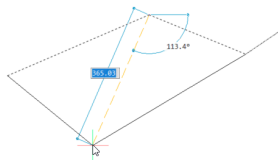
Esticar segmento

Move o segmento selecionado.



Esticar Vértice

Move o vértice selecionado.



21.29 PERPENDICULAR comando

Alterna o Snap de Entidade Perpendicular.

Alterna o Snap de Entidade Perpendicular, para ativar ou desativar o encaixe na perpendicular. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

21.30 PFACE command

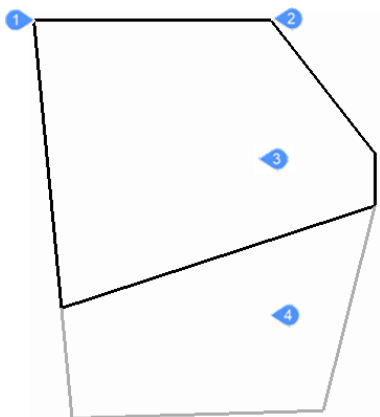
Draws multi-sided meshes.



Icon:

21.30.1 Description

Draws multi-sided polyface meshes in 3D; meant for use by macros.



1 Vertex 1



- 2 Vertex 2
- 3 Face 1
- 4 Face 2

21.30.2 Options

Invisible

(Hidden option.) Specify an invisible edge by entering a negative number.

Color

Specify the color of the edge by entering a color name, number, or color book name.

Layer

Specify the layer name for the edge by entering the name of a layer.

21.31 PLACEVIEW command

Import named views from a source drawing.



21.31.1 Description

Places named views from a source drawing into a paper space layout of the current drawing.

Nota: This command works only in paper space, and is meant for use with sheet sets.

Nota: It is not allowed to place a named view in a layout of the source drawing.

21.31.2 Methods

There are two methods to place named views:

- Command line: start the command by typing placeview in the Command line.
- Mouse: drag a model view from the Content Browser panel onto a paper space layout.

21.31.3 Options

Enter file name

Enter the file name from the source file from which the views will be imported.

Enter view name to place

Enter the name of the view you want to import.

?

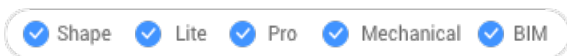
Prints a list of the named views in the Prompt History window.

Enter view origin point

Specify the location of the lower left corner of the named view.

21.32 PLANTA comando

Exibe o ponto de vista da planta de desenhos.

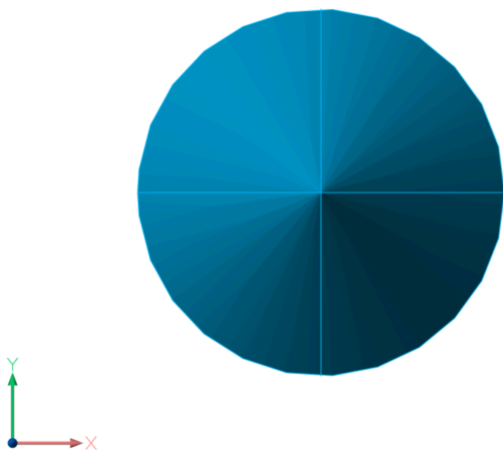
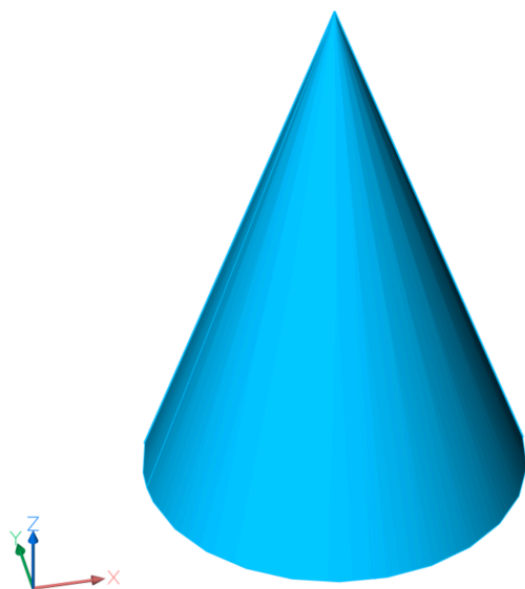




Ícone:

21.32.1 Descrição

Mostra o modelo 3D na vista em planta que olha diretamente para baixo no plano-XY.



21.32.2 OPCOES

UCS

Exibe a visualização do plano de um UCS nomeado ou UCS Dinâmico após inserir um nome ou colocar o cursor sobre um sólido 3D.

Nota: Para poder executar este comando da segunda maneira, verifique se a variável de sistema DUCS (inserir link) está Ligada.



?

Lista os nomes de UCS's no desenho atual.

Mundo

Exibe a vista em planta do sistema de coordenadas de Mundo (WCS).

Atual

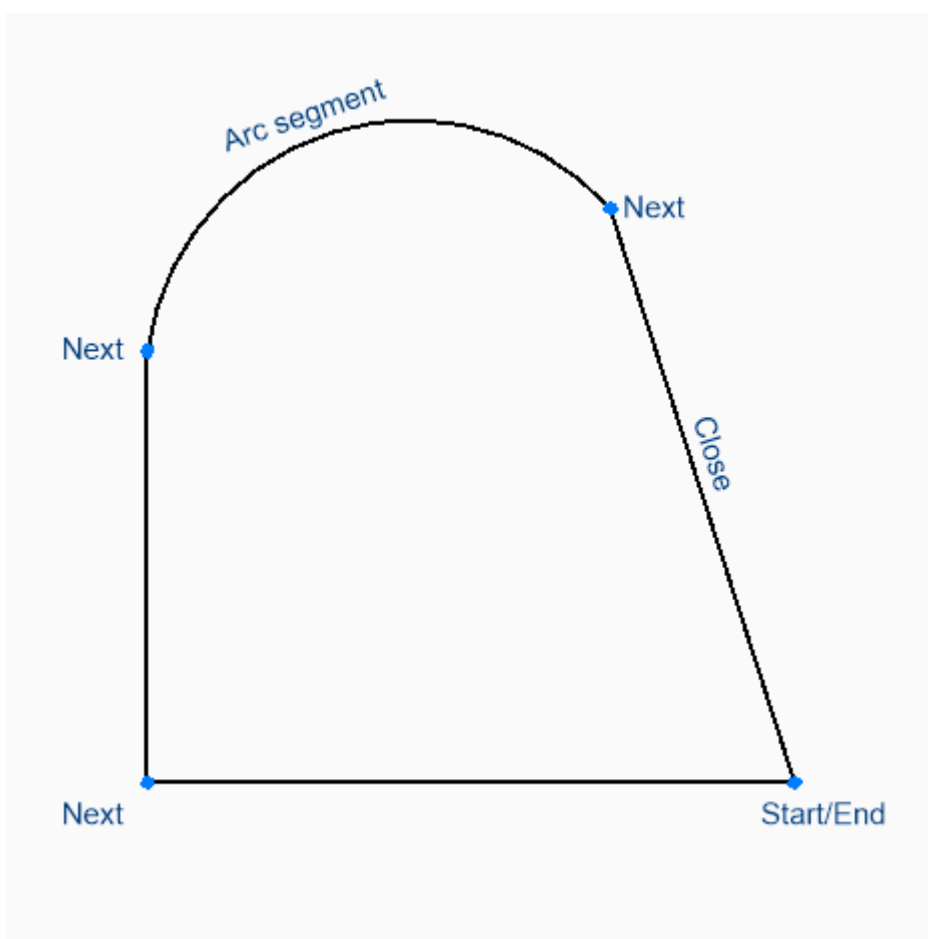
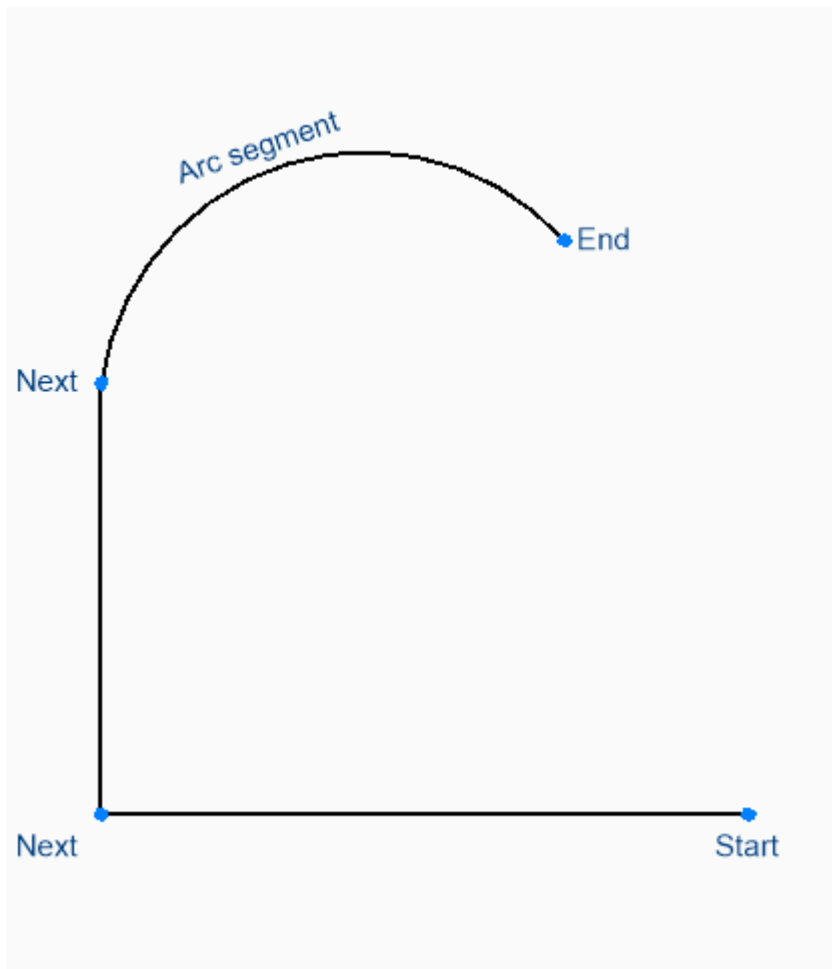
Exibe a vista em planta do UCS atual.

21.33 PLINHA comando

Cria uma Polilinha.

Alias: PL

Crie uma única entidade de polilinha com vários segmentos de linha e arco especificando o ponto inicial e final de cada segmento. As opções permitem alternar entre segmentos de linha e arco, aplicar larguras, desfazer e fechar a geometria.





21.33.1 Métodos para criar uma Polilinha

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma polilinha:

- Início da polilinha
- Ultimo ponto
- Seguir

Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Início da polilinha

Comece a criar uma polilinha especificando um ponto inicial, e depois:

Definir próximo ponto

Especifica o próximo vértice da polilinha.

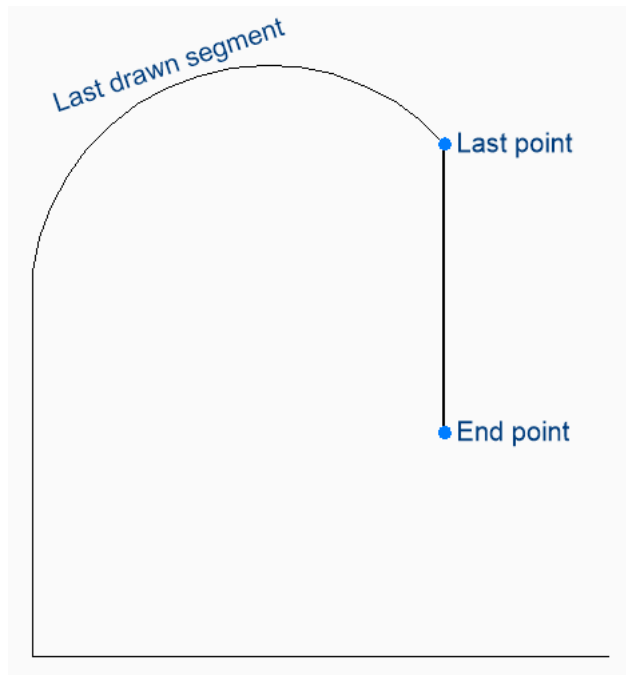
Opções adicionais: [desenhar Arcos/Fechar/Distância/Seguir/Meia largura/Largura/Desfazer]

Ultimo ponto

Comece a criar uma polilinha a partir do último ponto escolhido, em seguida:

Definir próximo ponto

Especifica o próximo vértice da polilinha.



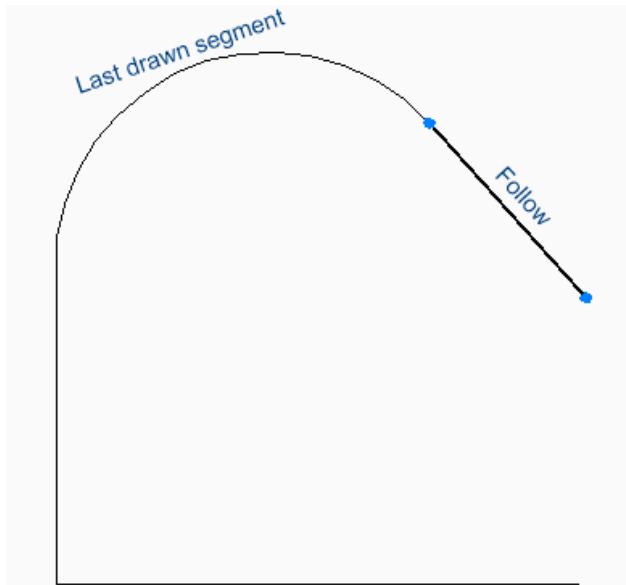
Opções adicionais: [desenhar Arcos/Fechar/Distância/Seguir/Meia largura/Largura/Desfazer]

Seguir

Comece a criar um arco a partir do último segmento de arco ou linha desenhado, seguindo seu ângulo e, em seguida:

Definir próximo ponto

Especifique o comprimento do segmento. Escolher um ponto determina apenas o comprimento, pois o ângulo segue o segmento anterior.



21.33.2 Opções dentro do comando PLINHA

Depois de começar a criar uma Polilinha, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Desenhar arcos

Especifique o ponto final do segmento de arco de polilinha. O arco é desenhado tangente ao segmento anterior.

Opções adicionais: [desenhar Linhas/Angulo/Centro/Direção/Meia largura/Raio /Segundo ponto/Largura]

Angulo

Especifique o ângulo incluído do segmento de arco, em seguida:

Definir final do arco

Especifica o próximo vértice da polilinha.

Opções adicionais: [Centro/Raio]

CEntro

Especifique o ponto central do segmento de arco, em seguida:

Definir final do arco

Especifica o próximo vértice da polilinha.

Opções adicionais: [Angulo/Comprimento da corda]

Direção

Especifique a direção do segmento de arco, em seguida:

Final do arco

Especifica o próximo vértice da polilinha.

Raio

Especifique o raio do segmento de arco, em seguida:

Definir final do arco

Especifica o próximo vértice da polilinha.

Opções adicionais: [Angulo incluído]



Segundo ponto

Especifique um ponto ao longo da circunferência do arco.

Desenhar Linhas

Especifique o ponto final do segmento de linha.

Opções adicionais: [desenhar Arcos/Fechar/Distância/Seguir/Meia largura/Largura/Desfazer]:

Distância

Especifique a distância para o segmento de linha, em seguida:

Angulo do segmento

Especifique o ângulo do segmento de linha.

Meialargura

Especifique a meia largura inicial e final do segmento, bem como todos os segmentos que se seguem — até que você altere a largura ou a metade da largura.



A largura é salva na variável PLINEWID.

Largura

Especifique a largura inicial e final do segmento, bem como todos os segmentos que se seguem — até que você altere a largura ou a metade da largura.



A largura é salva na variável PLINEWID.

Desfazer

Desfaça o último segmento de polilinha e continue desenhando do ponto inicial anterior.

Fechar

Desenhe automaticamente um segmento de polilinha do ponto final do último segmento até o ponto inicial do primeiro segmento. Isso encerra o comando.

21.34 PLOTAR comando

Abre a caixa de diálogo Imprimir/Print.



Abra a para especificar opções de impressão e prévia ou imprimir o desenho atual.

21.35 -PLOTAR comando

Plota desenhos para impressoras e para arquivos.





21.35.1 Descrição

Plota desenhos para impressoras e arquivos, por meio da linha de Comando.

Nota: Este comando é destinado para scripts e rotinas.

21.35.2 Método

Escolha se deseja prosseguir com uma configuração de plotagem detalhada.

21.35.3 OPCOES

Configuração de plotagem detalhada?

Escolha se deseja alterar a configuração de plotagem.

Sim

Solicita 16 opções para configurar a plotagem.

Não

Solicita 6 opções.

Entre um nome de layout ou ?

Especifica o nome do layout para plotar. Entre ? para listar os layouts no desenho atual.

Entre nome de um disp. de saída ou ?

Especifica o nome do dispositivo de saída (plotadora ou arquivo): Entre ? para listar os dispositivos de plotagem disponíveis.

Entre tam. do papel ou ?

Especifica o nome do tamanho do papel: Entre ? para listar os tamanhos de mídia disponíveis.

Informe unid. no papel

Especifica as unidades de papel: polegadas ou milímetros.

Informe orientação do desenho

Especifica a orientação do desenho: retrato ou paisagem.

Plotar de ponta-cabeça?

Plota o desenho de cabeça para baixo.

Nota: Essa opção é útil quando o papel com uma borda de desenho é carregado por trás na impressora.

Entre área plotagem

Especifica qual a área do desenho para imprimir:

Exibir

Plota a área mostrada na viewport atual.

Extensão

Plota na extensão o desenho, garantindo que todas as entidades não congeladas sejam plotadas.

DefLimite

Plota os limites do desenho, conforme definido pelo comando Limites.

Janela

Plota a vista atual, ou uma vista nomeada. Consulte o comando Vista.



Janela

Plota uma área retangular definida pelo usuário.

Entre a escala de plotagem

Especifica o fator de escala de plotagem:

Nota: A opção Ajustar calcula automaticamente o fator de escala.

Entre o deslocamento da plotagem

Especifica a distância de deslocamento para a impressão.

Nota: Entre distâncias positivas ou negativas para mover o desenho em distâncias X ou Y: Valores positivos movem o desenho para cima e para a direita, e valores negativos movem o desenho para baixo e para a esquerda.

Nota: Canto inferior esquerdo do desenho é movido pela distância especificada. Isso é útil quando o papel tem uma área de bloco de título que poderia interferir com o desenho.

Plotar com estilo plotagem?

Ativa/desativa o uso de estilos de plotagem.

Nota: Estilos de plotagem substituem configurações de espessura de linha.

Entre nome arquivo de estilo de plotagem

Especifica a tabela de estilo de plotagem para usar, que atribui Propriedades para "penas," cores, e entidades.

Nota: Entre ? para listar os estilos de plotagem disponíveis no desenho.

Plotar com espess. linhas?

Alterna o uso de espessuras de linha.

Nota: Esta opção não está disponível quando Plotar com Estilos de Plotagem está ativada.

Sim

Imita as espessuras de linha atribuídas ao desenho na impressão.

Entre plotagem sombreada

Especifica a plotagem em sombreamento. Permite substituir o estilo visual da vista atual, quando imprimir o Model Space.

Nota: Esta opção é desativada ao imprimir um layout de Paper Space. O modo Plotagem Sombreada de uma viewport no Paper Space é definido na propriedade Plotagem Sombreada da viewport. A qualidade da opção Renderizada é definida por meio da atual predefinição de renderização. Consulte o comando PREDEFIRENDER.

Gravar uma plotagem para um arquivo?

Determina se a plotagem deve ser enviada para um arquivo: Se Sim, exibirá a caixa de diálogo Criar arquivo de plotagem.

Nota: O enredo é salvo em um arquivo *.plt .

Salvar alterações ao layout?

Alterna a salvamento dos parâmetros de plotagem para as abas Modelo ou Layout:



Prosseguir a plotagem?

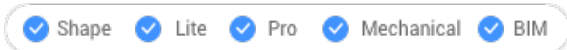
Alterna a plotagem do desenho:

Informe o nome da página

Especifica o nome de uma configuração de página.

21.36 MARCAPLOT comando

Abre a caixa de diálogo Selo de Plotagem.



Abra a para adicionar informações sobre desenhos à borda do desenho plotado.

21.37 PLOTSTYLE command

Sets the current plot style.



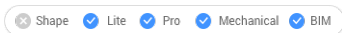
21.37.1 Description

The command opens the Current Plot Style dialog box where you can set the current plot style.

Nota: This command operates only when plot styles are enabled in drawings.

21.38 PLOTTERMANAGER command

Create and edit plotter settings.



21.38.1 Description

Opens a generic system dialog box PlotConfig where you can choose a plotter configuration file or where you can create and edit customized parameter PC3 files for printers and other output devices.

21.39 PNGOUT comando

Abre a caixa de diálogo Salvar PNG.

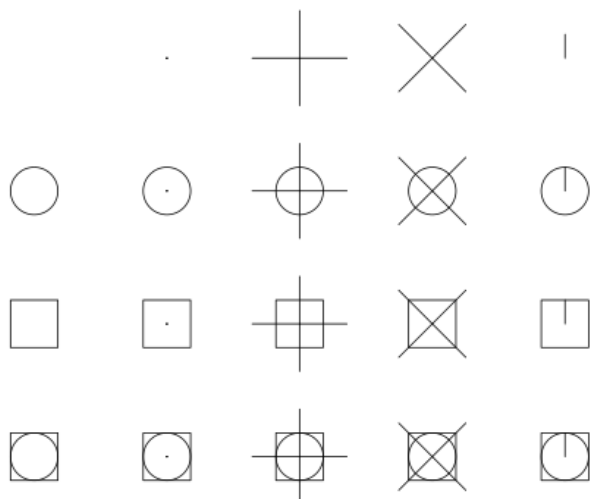
Abra a caixa de diálogo Salvar PNG para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.png. A vista atual especifica quais dados devem ser incluídos na imagem.

21.40 PONTO comando

Cria um Ponto.

Alias: PO

Cria um ou vários Pontos, controlando seu tamanho e estilo.



21.40.1 Opção para criar um Ponto

Crie um único Ponto, representado por um sinal gráfico de ponto, especificando a localização do Ponto.

Localização do Ponto

Especifique a localização do Ponto.

Opções alternativas: [Configurações de ponto.../Múltiplos pontos]

21.40.2 Opções adicionais dentro do comando PONTO

Antes de começar a criar um Ponto, as seguintes opções podem estar disponíveis.

Configurações do Ponto

Acesse a caixa de diálogo Configurações para especificar o modo de exibição e o tamanho dos Pontos.

Múltiplos pontos

Desenhe vários Pontos até pressionar enter para finalizar o comando.

21.41 POINTCLOUD command

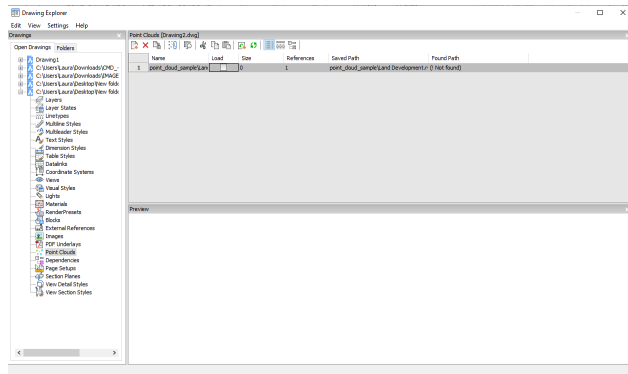
Manages Point Cloud files.



Icon:

21.41.1 Description

Displays the Point Clouds category of the Drawing explorer:



21.41.2 Option within the command

Name

Reports the name of the Point Cloud file insert.

Load

Toggles loading of the Point Cloud file.

- On: loads the Point Cloud, and makes it visible
- Off: unloads the Point Cloud, making it invisible

Size

Reports the size of the Point Cloud file. Very large files can slow down the system.

References

Reports the number of times the Point Cloud is attached to the drawing.

Saved Path

Reports the original path to the point cloud file when first loaded. When the path cannot be found, click the Browse button which will display the Choose a File dialog box and locate the missing point cloud file.

Found Path

Reports the current path to the point cloud file. This path should match the Saved Path in most cases.

21.41.3 Context menu options

New

Attaches a point cloud file to the current drawing, like the POINTCLOUDATTACH command.

Delete

Removes the selected point cloud from the current drawing.

Insert

Inserts additional copies of the existing point cloud files into the drawing; displays the Attach Point Cloud dialog box, like the POINTCLOUDATTACH command.

Select all

Selects all linetype definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.



Run extended search for missing attachments

Runs an extended search for missing attachments.

21.42 NUVEMPONTOSALINHAR comando

Rotaciona a nuvem de pontos para alinhá-la perfeitamente com os eixos X e Y.

Rotaciona a nuvem de pontos para alinhá-la perfeitamente com os eixos X e Y no sistema de coordenadas Mundo. Isso permite que você crie e edite eficientemente entidades relativas à nuvem de pontos utilizando ferramentas comuns, como rastreamento ortogonal e polar. Se o desenho atual tiver apenas uma nuvem de pontos anexada, este será selecionado automaticamente para a operação de alinhamento. Se o desenho atual tiver mais de uma nuvem de pontos anexada, você será solicitado para selecionar qual nuvem de pontos deve ser alinhada.

21.42.1 Métodos para alinhar uma nuvem de pontos

Este comando tem dois métodos para alinhar uma nuvem de pontos selecionada.

- Completo
- Seleção

Completo

Analisa toda a nuvem de pontos para determinar a orientação ideal.

Seleção

Analisa pontos dentro da janela de seleção para determinar a orientação ideal.

Ponto no primeiro canto

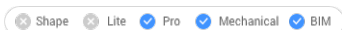
Especifique o primeiro canto de uma janela de seleção retangular.

Defina canto oposto

Especifique o canto oposto de uma janela de seleção retangular.

21.43 ANEXARNUVEMPONTOS comando

Anexa arquivos de nuvem de pontos ao desenho atual.



Ícone: 

21.43.1 Descrição

Exibe a caixa de diálogo Anexar Nuvem de Pontos antes do pré-processamento.

Nota: Os arquivos devem estar previamente convertidos para o formato *.BPT do BricsCAD.

21.43.2 Opções dentro do comando

Arquivo

Especifica o arquivo a importar.

Pasta

Especifica a pasta a ser importada.



21.44 -ANEXARNUVEMPONTOS comando

Anexa arquivos de nuvem de pontos ao desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.44.1 Descrição

Anexa arquivos de nuvem de pontos (que foram convertidos anteriormente para o formato *.BPT do BricsCAD) ao desenho atual por meio da linha de Comando.

21.44.2 Opções dentro do comando

Especificar os dados da nuvem de pontos a anexar

Especifique o link da nuvem de pontos para anexar ao desenho atual.

Entre vetor do deslocamento

Entre as coordenadas do vetor de deslocamento ou especifique na tela.

Angulo de rotação

Especifique o ângulo de rotação.

Fator de escala

Especifique o fator de escala.

21.45 POINTCLOUDCOLORMAP command

Colorizes the point cloud.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

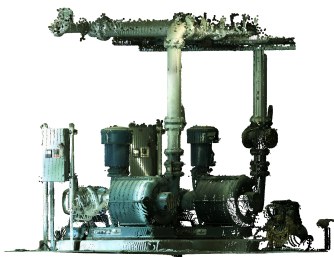
21.45.1 Description

Colorizes the point cloud based on a range of colors.

21.45.2 Options within the command

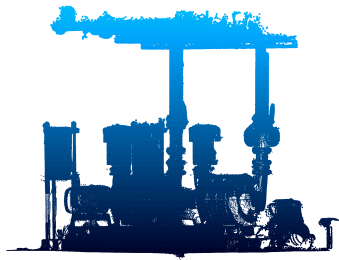
Scan

Assigns color based on the color data collected by the scan.



Elevation

Assigns color based on the elevation of the points using a specified color map.



Spectrum

Assigns a range of colors based across the color spectrum.

Earth

Assigns a range of colors from light brown to dark brown.

Hydro

Assigns a range of colors from light blue to dark blue.

grAy

Assigns a range of colors from light gray to dark gray.

Reds

Assigns a range of colors from light red to dark red.

Greens

Assigns a range of colors from light green to dark green.

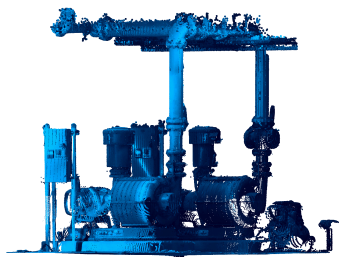
Blues

Assigns a range of colors from light blue to dark blue.

Intensity

Assigns colors according to their intensity value based on the specified color map.

Nota: When the point cloud file contains no intensity data, then the colors are assigned by height, regardless of which option you select.



21.46 RECORTARNUVEMPONTOS comando

Cria um limite de recorte em uma nuvem de pontos.

✕ Shape ✕ Lite ✔ Pro ✔ Mechanical ✔ BIM

Ícones:    

Cria um limite de recorte em uma nuvem de pontos anexada, para limitar os pontos exibidos a uma área específica. Se o desenho atual tiver apenas uma nuvem de pontos anexada, esta será selecionada



automaticamente para a operação de recorte. Se o desenho atual tiver mais de uma nuvem de pontos anexada, você será solicitado a selecionar qual nuvem de pontos deve ser recortada.

21.46.1 Método

Recorta uma entidade de nuvem de pontos, exibindo apenas a parte da nuvem de pontos dentro ou fora de um volume prismático ou cilíndrico.

21.46.2 Opções dentro do comando

Retangular

Cria um recorte prismático retangular.

Nota: O limite de recorte cria um volume retangular de pontos perpendicular à vista na qual você o definiu.

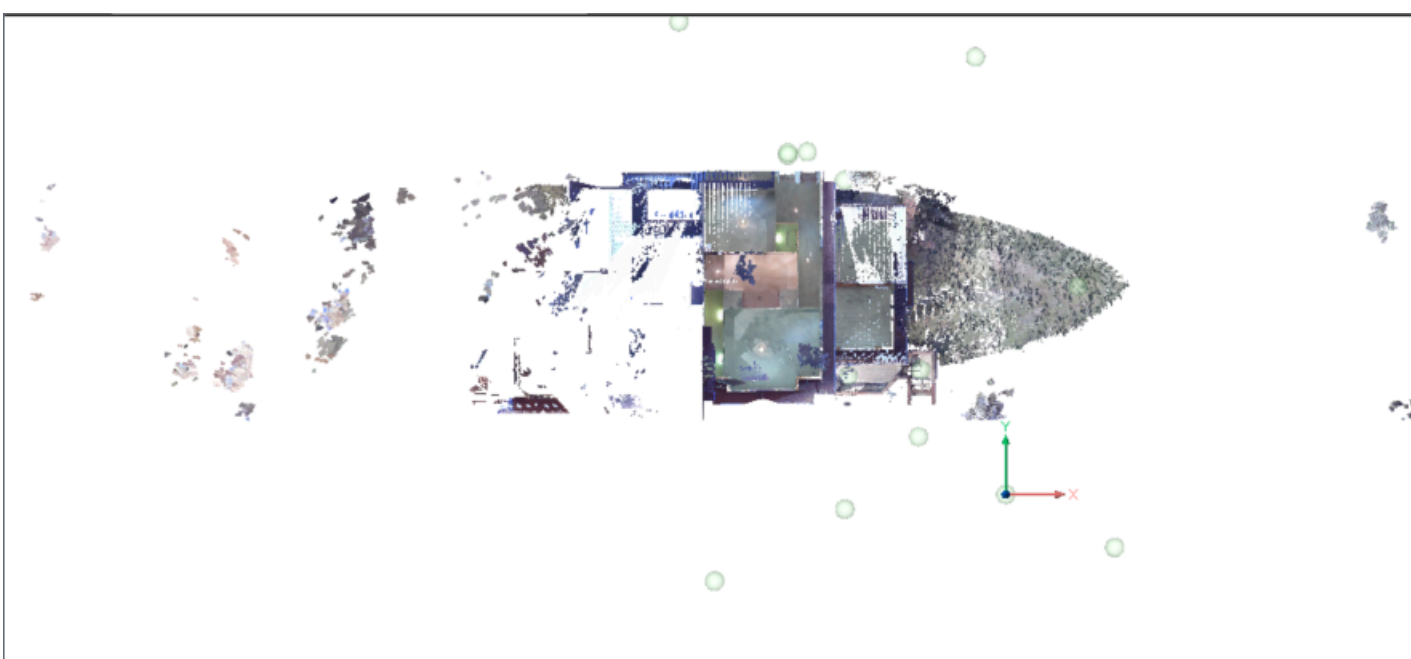




Circular

Cria um recorte cilíndrico.

Nota: O limite de recorte cria um volume circular de pontos perpendicular à vista na qual você o definiu.

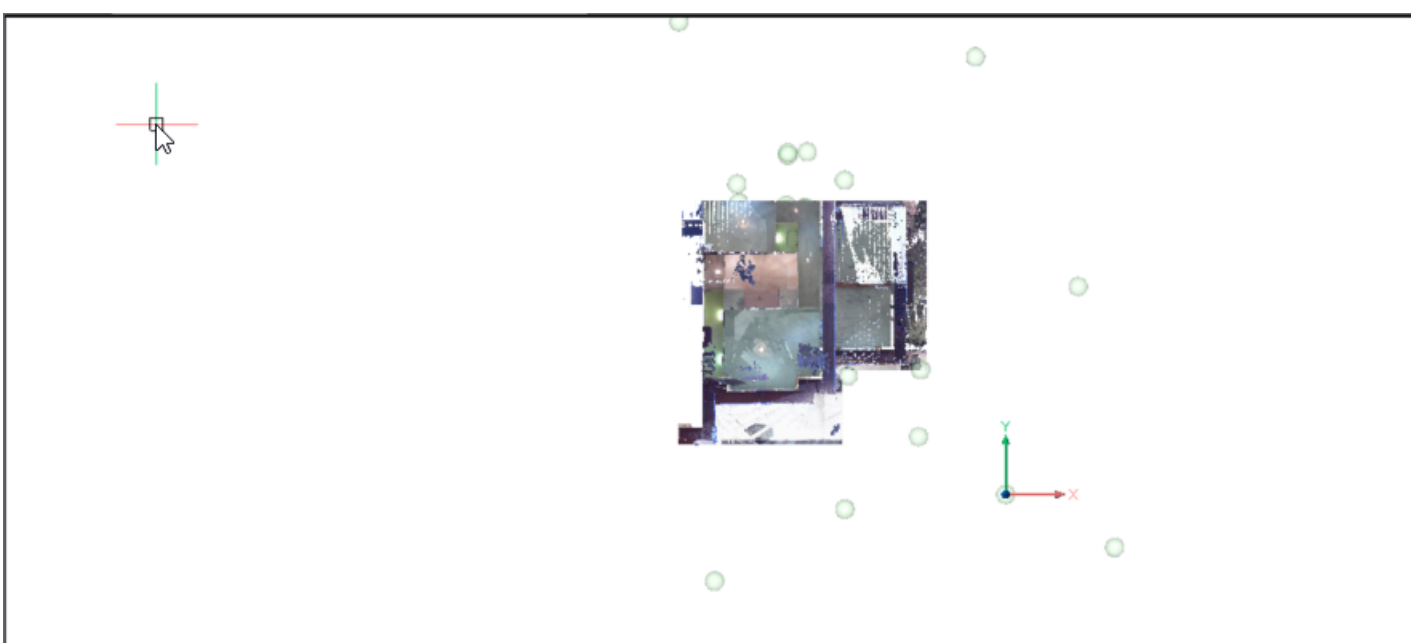




Poligonal

Cria um recorte prismático poligonal.

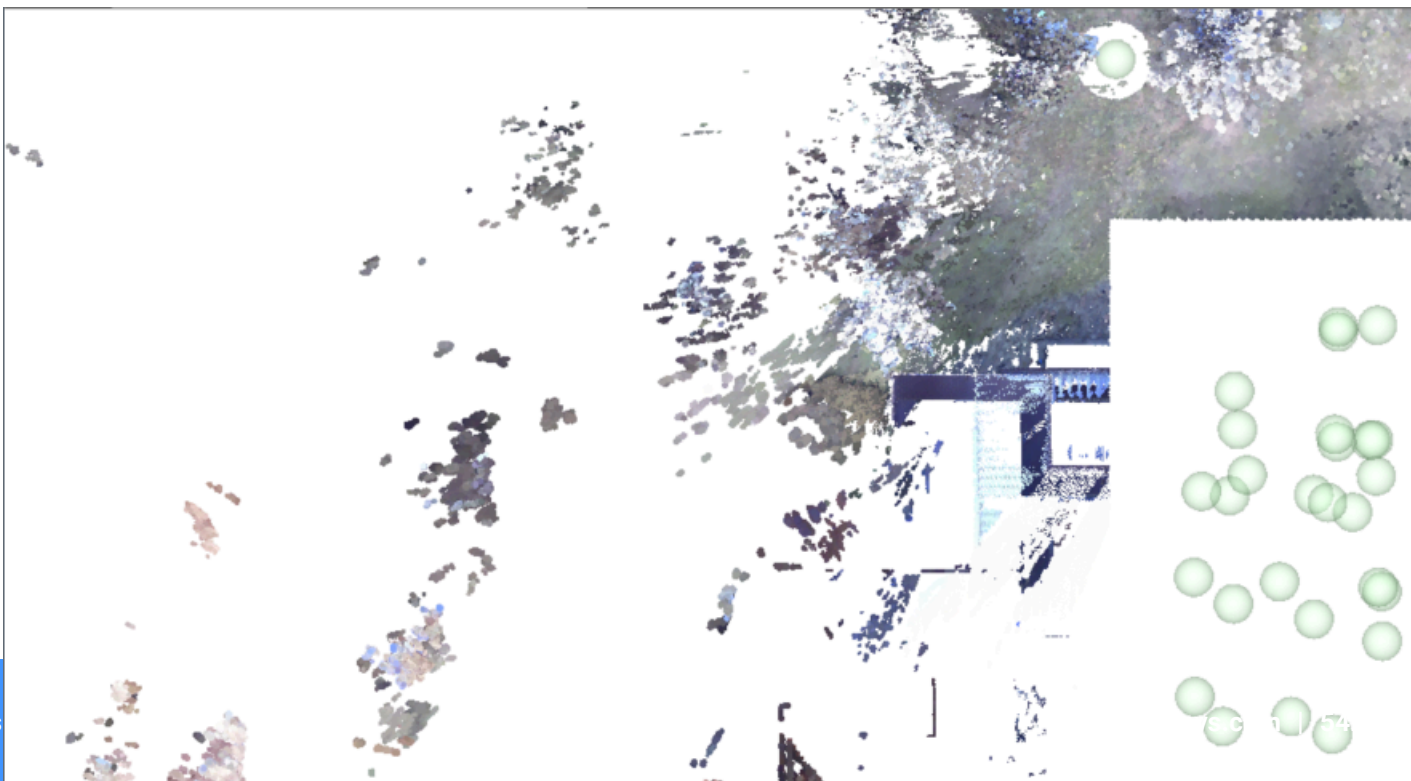
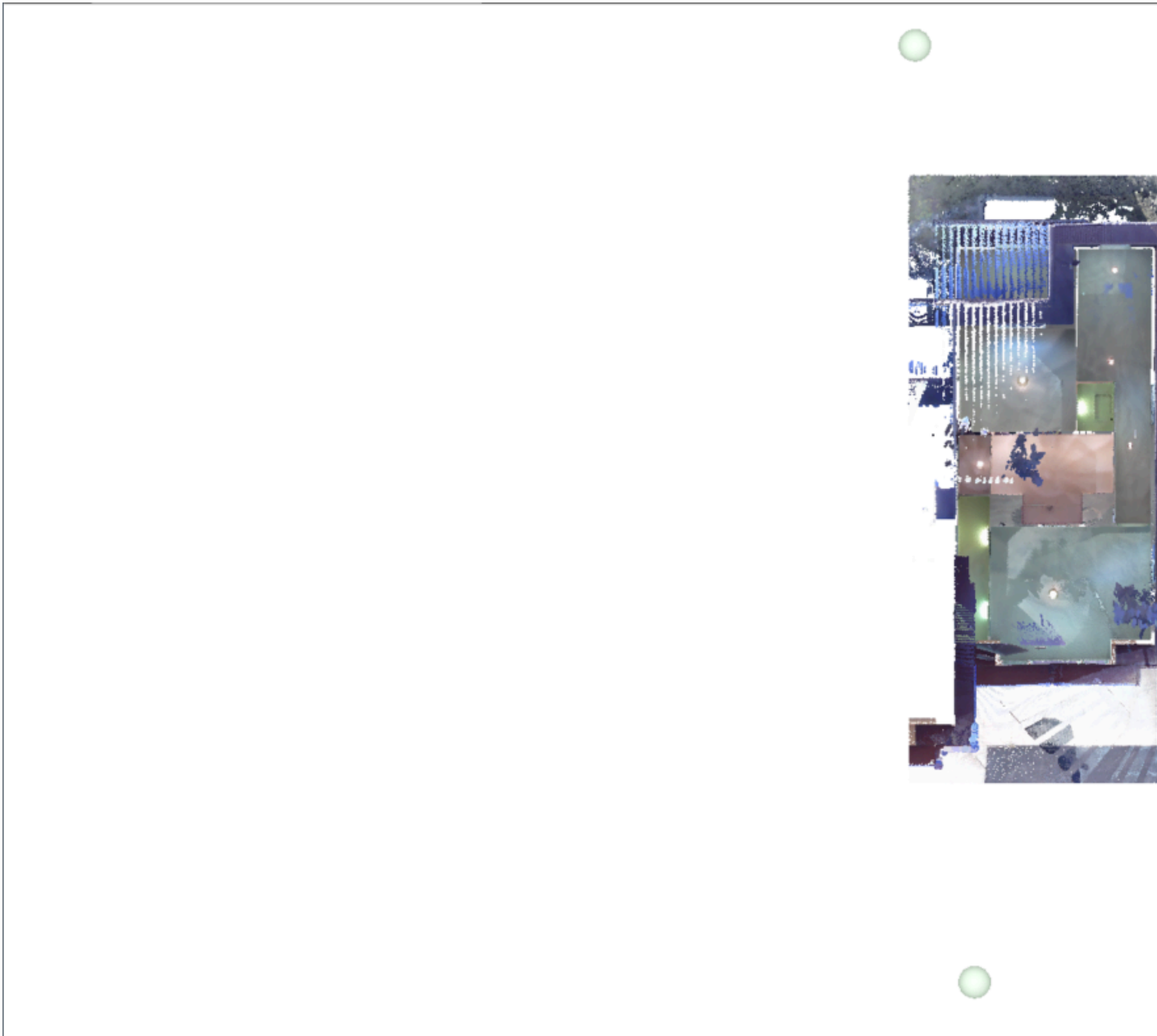
Nota: O limite de recorte cria um volume poligonal de pontos perpendicular à vista na qual você o definiu.





Inverter

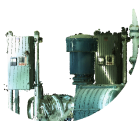
Inverte o recorte atual. Alterna entre Dentro/Fora.





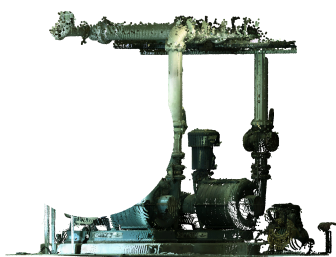
Dentro

Exibe a parte da nuvem de pontos somente dentro do volume.



Fora

Exibe a parte da nuvem de pontos somente fora do volume.



A

Ativa ou desativa o recorte atual.

U

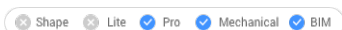
Remove o volume de recorte adicionado mais recentemente.

T

Remove todos os recortes.

21.47 NUVEPONTOSRECORTARSOLIDO comando

Converte um sólido/polissólido extrudado, para um sólido recortado.



Ícone:

Nota: Os sólidos recortados podem ser usados para recortar nuvens de pontos em 3D, e podem ser modificados como qualquer outro sólido BricsCAD.

21.47.1 Método

Existem dois métodos para converter sólidos ou polissólidos em um sólido recortado:

- Dentro
- Fora

21.47.2 Opções dentro do comando

Dentro

Converte os sólidos selecionados em sólidos dentro do recorte.



Fora

Converte os sólidos selecionados em sólidos fora do recorte.

Nota: Você pode alternar a propriedade de corte Dentro/Fora de um sólido de recorte no painel Propriedades.

21.48 NUVEMPONTOSEXCLUIRITEM comando

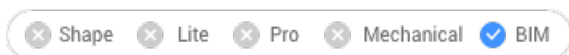
Abre a caixa de diálogo Selecionar Itens para Excluir do Cache.



Abra a caixa de diálogo Selecionar Itens para Excluir do Cache, para excluir arquivos de nuvem de pontos do cache.

21.49 NUVEMPONTOSDETECTARPISOS comando

Gera cortes de volume.



Ícone:

21.49.1 Descrição

Gera cortes de volume para cada pavimento encontrado em uma nuvem de pontos representando um edifício.

21.49.2 Opções dentro do comando

Completo

Detecta automaticamente pisos para toda a Nuvem de pontos.

Seleção

Especifica a área da Nuvem de Pontos aonde detectar pisos.

21.50 NUVEMPONTOSEXPORTAR comando

Abre a caixa de diálogo X.

Abre a caixa de diálogo X Caixa de diálogo para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.pts.

21.51 NUVEMPONTOSAJUSTARPLANO comando

Cria uma superfície planar ou um sólido.



Ícone:



21.51.1 Descrição

Pesquisa uma nuvem de pontos por um conjunto denso de pontos e cria uma superfície planar ou um sólido.

Nota: O comando pode ser executado na vista do modelo ou em uma vista de bolha. Clique duas vezes na bolha na qual você deseja iniciar o comando.

21.51.2 Opções dentro do comando

Selecionar entidade de nuvem de pontos

Especifica a entidade de nuvem de pontos onde pesquisar.

Selecione a nuvem de pontos na vista do modelo

Especifica a entidade de nuvem de pontos onde criar uma superfície planar ou sólida.

Aceitar

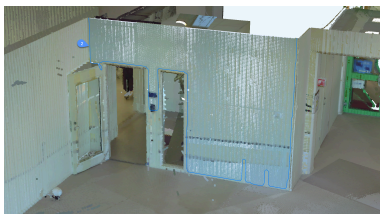
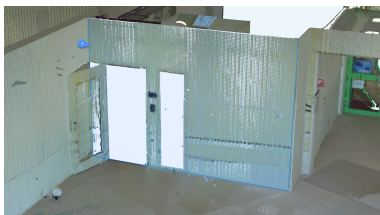
Aceita a atual superfície planar, ou sólido.

Recusar

Recusa a atual superfície planar, ou sólido.

Modo

Alterna entre retangular (1), contorno (2) ou sólido (3).



Nota: O sólido está disponível somente na vista do Modelo, se uma área densa for detectada em um plano paralelo à superfície detectada.

Desfazer

Remove a superfície mais recentemente adicionada, da seleção atual. Use Recusar para remover a superfície que foi selecionada primeiro.



Selecionar ponto no visualizador da bolha ou alternar bolha

Especifica o ponto no vista de bolha onde vai criar uma superfície plana ou sólido.

Bolha

Alternar entre vistas de bolha. Selecionar bolha para a qual vai alternar.



Nota: As superfícies que compartilham uma borda serão unidas de acordo com o valor atual da propriedade PlaneFitTolerance da nuvem de pontos. Você pode editar o valor dessa propriedade nas propriedades Misc no painel Propriedades.

Nota: Use Shift+Clique para uma seleção rápida na vista de bolha.

Trocar

Alternar entre vistas de bolha. Selecionar bolha para a qual vai alternar.

21.52 NUVEMPONTOSIMPORTAR comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo VRM.

Abra a para selecionar um arquivo *.vrn para importar para o local atual do cache da Nuvem de Pontos.

21.53 TAMPONTONUVEPONTOS_MENOS comando

Diminui o tamanho de exibição dos pontos em uma nuvem de pontos.

Diminui o tamanho de exibição dos pontos em uma nuvem de pontos, para ver os pontos de digitalização individuais de forma mais clara. Isso aumenta por 1 a variável de sistema POINTCLOUDPOINTSIZ.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

21.54 POINTCLOUDPOINTSIZ_PLUS comando

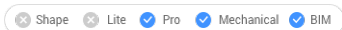
Aumenta o tamanho de exibição dos pontos em uma nuvem de pontos.

Aumenta o tamanho da exibição de pontos em uma nuvem de pontos para preencher visualmente lacunas entre pontos de digitalização individuais. Isso aumenta por 1 a variável de sistema POINTCLOUDPOINTSIZ.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

21.55 PREPROCESSNUVEPONTOS comando

Anexa arquivos de nuvem de pontos ao desenho atual.



Nota: Desde o BricsCAD V20, esse comando foi substituído pelo comando ANEXARNUVEPONTOS.



21.56 -POINTCLOUDPREPROCESS command

Attaches point cloud files to the current drawing.


✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Nota: Since BricsCAD V20, this command has been replaced by the -POINTCLOUDATTACH command.

21.57 POINTCLOUDPROJECTSECTION command

Automatically generates a 2D raster image with optional contour lines from a defined section box.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro ✕ Mechanical ✓ BIM

Icon: 

21.57.1 Description

Opens the Wall detection options dialog box.

21.58 NUVEMPONTOSREFERENCIA comando

Abre a caixa de diálogo Seleccionar item, para Anexar a este Desenho.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Abre a caixa de diálogo Anexar a este Desenho, para anexar arquivos de nuvem de pontos do cache ao desenho atual.

21.59 POINTCLOUDSHOWBUBBLES command

Toggles the display of point cloud bubbles.

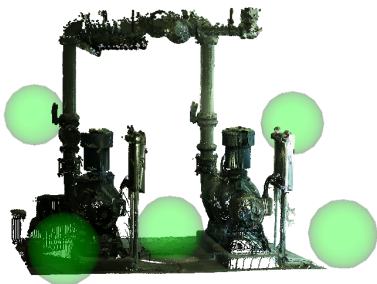
✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Nota: You can change the bubbles size in the Properties panel.

21.59.1 Options within the command

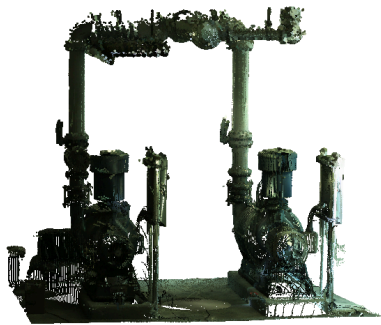
Yes

Displays the bubbles.



No

Does not display the bubbles.



21.60 ANULARRECORTENUVEMPONTOS comando

21.61 LUZPUNTIFORME comando

Coloca luzes pontuais.

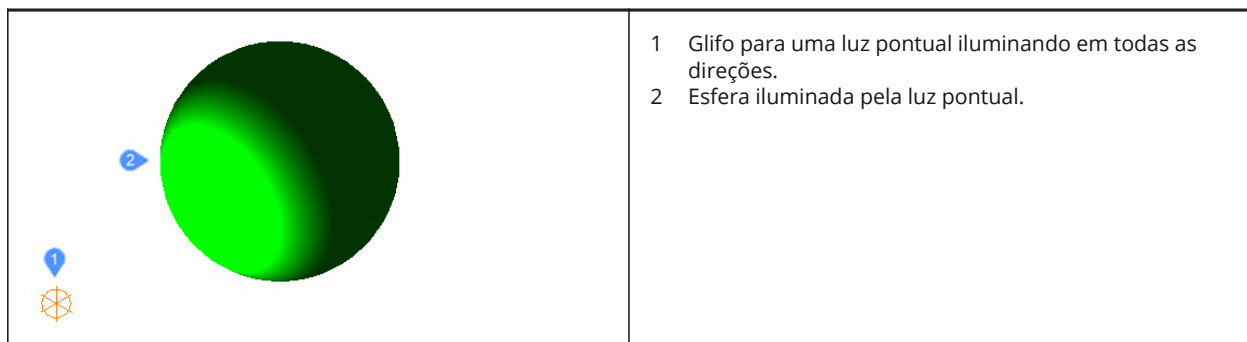


Ícone: 

21.61.1 Descrição

Coloca luzes pontuais para uso com renderizações. Uma luz pontual representa fontes que iluminam em

todas as direções, como uma lâmpada nua, e, portanto, não tem um destino.



Nota: Ao contrário de todos os outros tipos de luz, as luzes pontuais não têm um destino ou um vetor associado a elas. Desenhos podem ter mais do que um ponto de luz.

21.61.2 Opções dentro do comando

Nome

Especifica um nome para a fonte de luz, para que possa ser identificado pelo comando ListaLuz.

Fator de intensidade

Especifica a intensidade da luz.

Status

Alterna o uso dessa luz.

**Fotometria**

Especifica as propriedades fotométricas da luz.

Intensidade

Define a intensidade expressa em candelas.

Fluxo

Define o fluxo luminoso expresso em lumens.

Iluminância

Define a iluminância expressa em lux ou foot-candles.

Distância

Define uma distância expressa em unidades de desenho.

Cor

Define a cor.

?

Lista os nomes das cores disponíveis.

Kelvin

Define uma temperatura de cor expressa em graus Kelvin.

sombrA

Especifica a aparência das sombras projetadas por essa luz.

Desl

Desativa o cálculo de sombras para a luz.

Afiada

Exibe sombras com bordas precisas. Use essa opção para aumentar o desempenho.

suaVe mapeada

Exibe sombras realistas com bordas suaves.

Amostragem suave

Exibe sombras realistas com sombras mais suaves com base em fontes de luz estendidas.

Forma

Define a forma da luz.

Disco

Define o raio do disco.

Rect

Define o comprimento e a largura do retângulo.

AMostras

Especifica o tamanho de amostragem da sombra.

Nota: Números maiores são mais precisos, mas demoram mais para renderizar.

Visível

Alterna a visibilidade da forma.



Atenuação

Especifica como a iluminação diminui com a distância a partir da fonte de luz.

Tipo de atenuação

Especifica o tipo de atenuação.

Nenhum

Sem atenuação para que a distância até a fonte de luz não tenha influência.

Linear inversa

A atenuação é a inversa da distância linear a partir da luz.

Nota: A uma distância de 2 unidades da fonte de luz, a luz tem metade da força. A uma distância de 4 unidades, a luz tem 1/4 da força.

Quadrática inversa

A atenuação é o inverso do quadrado da distância da fonte de luz.

Nota: A uma distância de 2 unidades, a luz tem 1/4 da força. A uma distância de 4 unidades, a luz é 1/16 da força.

Usar limites

Alterna se a extensão da iluminação é limitada.

Limite inicial de atenuação

Define o ponto em que a luz começa a brilhar, medida a partir do centro da luz.

Limite Final de atenuação

Define o ponto em que a luz para de brilhar, medido a partir do centro da luz.

filtraCor

Especifica a cor da luz.

Cor Indexada

Especifica uma cor de Índice.

Hsl

Especifica a cor que usa três parâmetros, Matiz (Hue), Saturação e Luminosidade.

LivroDeCores

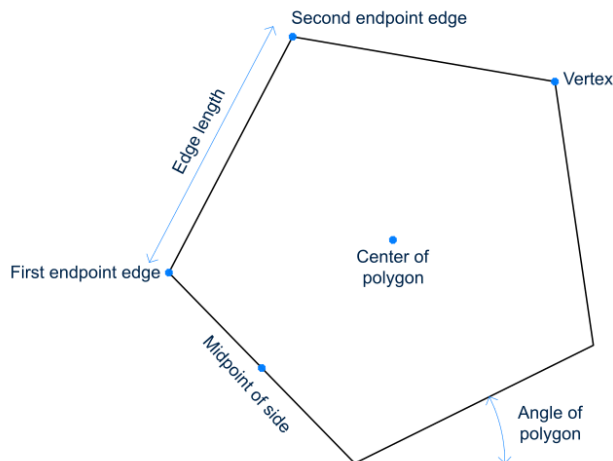
Especifica o nome de cor definida no padrão.

21.62 POLIGONO comando

Cria uma polilinha fechada na forma de um Polígono.

Alias: POL

Cria uma polilinha fechada na forma de um polígono de faces iguais. As opções permitem especificar o centro, o número de lados, o comprimento e o ângulo da aresta e a distância do centro ao vértice ou ponto médio de uma borda.



21.62.1 Métodos para iniciar um Polígono

Este comando tem o método 1 para começar a criar um Polígono:

- Definir o número de lados

Definir o número de lados

Comece a criar um Polígono especificando o número de lados entre 3 e 1024 e, em seguida:

Opções adicionais: [Largura da linha/Múltiplos polígonos]

Defina o centro do Polígono

Especifica o ponto central do Polígono.

Opção adicional: [Especificar pela Borda]

Selecione o ponto médio do lado

Especifique a localização do ponto médio de um segmento de linha de Polígono. A localização do ponto médio define o tamanho e o ângulo do Polígono.

Opção adicional: [Especificar pelo Vértice]

21.62.2 Opções adicionais dentro do comando POLIGONO

Depois de começar a criar um Polígono, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Largura da linha

Especifique a largura dos segmentos de linha de Polígono. Todos os segmentos têm a mesma largura.

Múltiplos Polígonos

Crie vários Polígono com o mesmo tamanho e orientação ao usar a opção Definir centro de polígono. Continue colocando Polígono até pressionar Enter para finalizar o comando.

Especificar por Borda

Especifique as extremidades de uma borda do Polígono para definir seu tamanho e ângulo.

Especificar por Vértice

Especifique a localização de um vértice do Polígono. A localização do vértice determina o tamanho e o ângulo do Polígono.

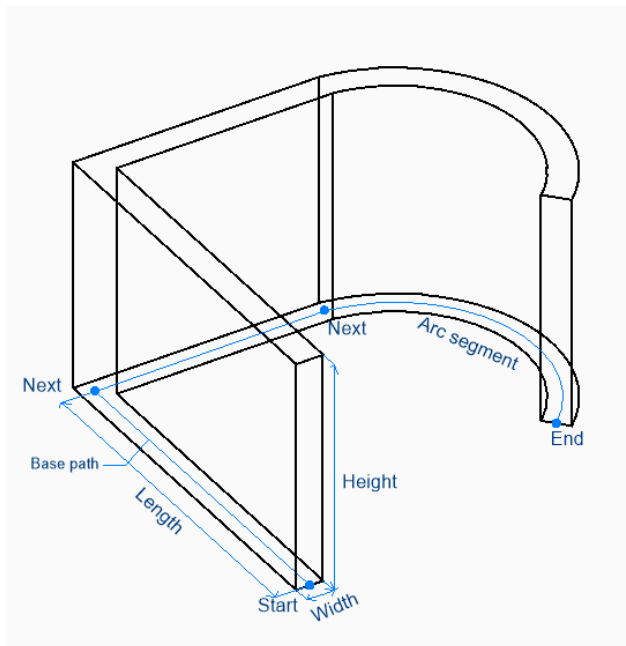
21.63 POLISOLIDO comando

Cria um sólido 3D na forma de uma Polilinha larga e extrudada.



Alias: PSO

Crie um sólido 3D na forma de uma polilinha larga e extrudida com vários segmentos de linha e arco. As opções permitem especificar a largura, a altura e a justificativa.



21.63.1 Métodos para criar um Polissólido

Este comando tem 2 métodos para começar a criar um Polissólido:

- Ponto inicial
- Entidade

Ponto inicial

Comece a criar um Polissólido especificando um ponto inicial para o caminho base e depois:

Opções adicionais: [Altura/Largura/Justificação/Sólidos separados/Dinâmico]

Defina o próximo ponto:

Especifique o próximo vértice do caminho base.

Você pode continuar adicionando vértices ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opções adicionais: [desenhar Arcos/Fechar/Distância/Seguir/Desfazer]

Altura de Polissólido

Especifique a altura do Polissólido.

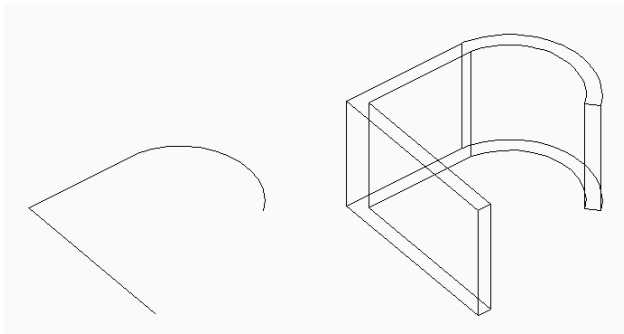
A altura é salva na variável PSOLHEIGHT.

Entidade

Comece a criar um Polissólido selecionando uma entidade 2D (linha, polilinha aberta ou fechada, arco, círculo, elipse, arco elíptico ou splines) como o caminho base, então:

Altura de Polissólido

Especifique a altura do Polissólido.



A altura é salva na variável PSOLHEIGHT.

21.63.2 Opções adicionais dentro do comando POLISOLIDO

Depois de começar a criar um Polissólido, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Altura

Especifique a altura do Polissólido.

A altura é salva no PSOLHEIGHT.

Largura

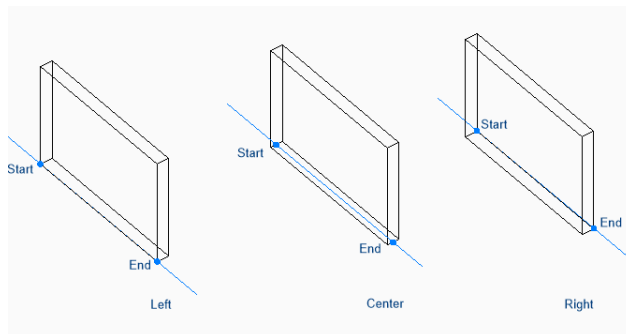
Especifique a largura do Polissólido.

A largura é salva no .

Justificação

Especifique a posição do Polissólido em relação ao caminho base.

- **Esquerda:** a borda esquerda do Polissólido segue o caminho base.
- **Direita:** a borda direita do Polissólido segue o caminho base.
- **Centro:** o centro do Polissólido segue o caminho base.



Assistente de Teclas de Atalho

Quando o Assistente de teclas de atalho (HKA) está ativado, o assistente a seguir permite alternar dinamicamente entre a justificação esquerda, central e direita pressionando a tecla Ctrl.

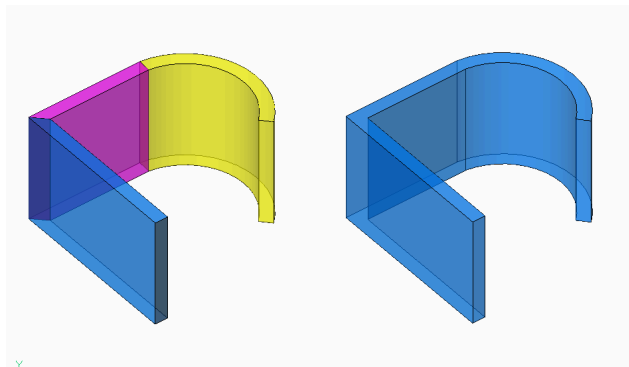




Separar sólidos

Especifique se o Polissólido cria um sólido 3D individual para cada segmento ou um único sólido 3D para todos os segmentos.

- **Liga:** criar sólidos individuais.
- **Desl:** criar um único sólido.

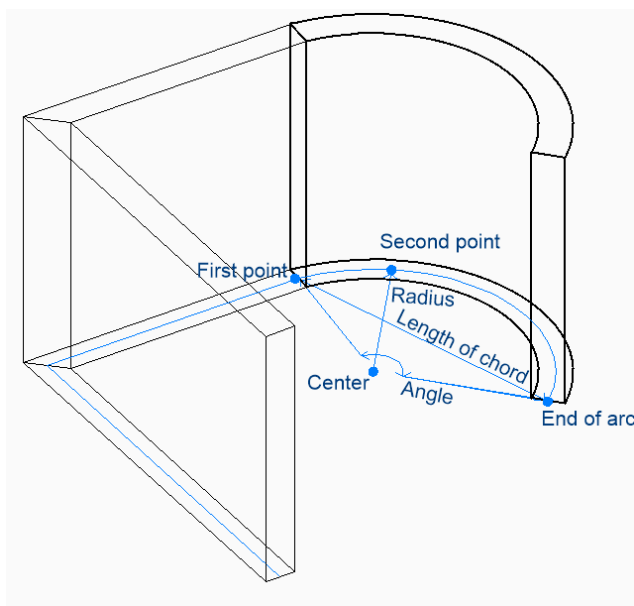


Dinâmico

Especifique se você será solicitado a especificar a altura ao criar um Polissólido.

- **Liga:** você é solicitado a especificar a altura.
- **Desl:** a altura é definida pelo .

Desenhar arcos



Especifique o ponto final de um segmento de arco Polissólido. O segmento de arco é desenhado tangente ao segmento anterior.

Opções adicionais: [desenhar Linhas/Fechar/Direção/Segundo ponto/Desfazer] Direção

Especifique a direção do segmento de arco Polissólido, e em seguida:

Final do arco

Especifique o próximo vértice do Polissólido.



Segundo ponto

Especifique um ponto ao longo da circunferência do arco Polissólido.

Desenhar linhas

Especifique o ponto final de um segmento de linha Polissólido. O segmento de linha é desenhado tangente ao segmento anterior.

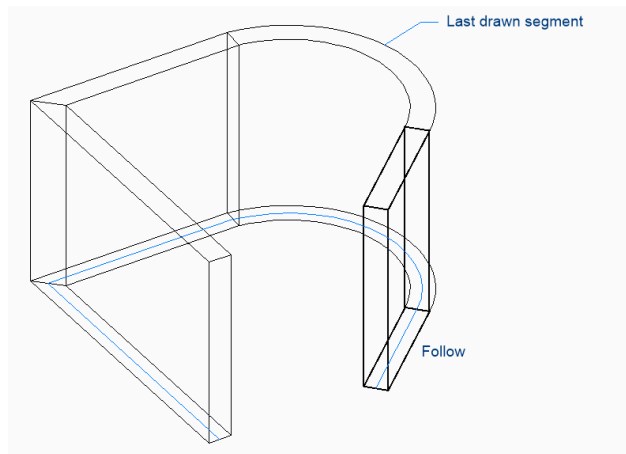
Opções adicionais: [desenhar Arcos/Fechar/Distância/Seguir/Desfazer]

Distância

Especifique o comprimento e o ângulo de um segmento Polissólido.

Seguir

Comece a criar um Polissólido a partir do último segmento de arco ou linha desenhado, seguindo seu ângulo.

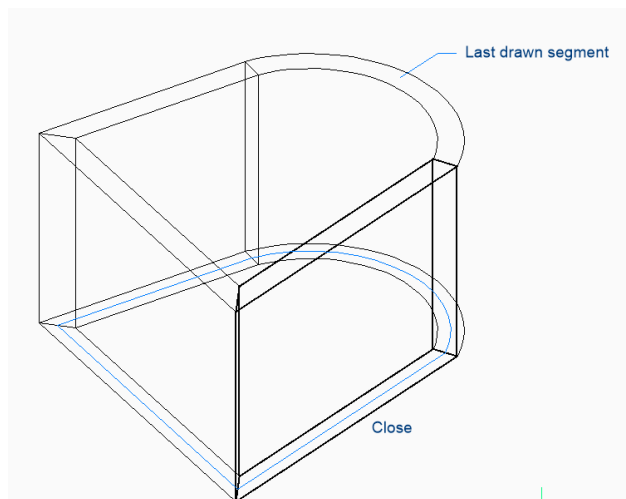


Desfazer

Desfaça o último segmento do Polissólido e continue desenhando do ponto inicial anterior.

Fechar

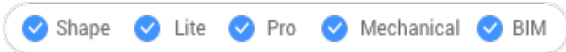
Desenhe automaticamente um segmento de Polissólido do ponto final do último segmento até o ponto inicial do primeiro segmento. Isso encerra o comando.





21.64 PREVIEW command

Displays the Preview window so that you can check how the drawing looks before plotting it.



Icon:

Alias: PREVIEW, PRE

Nota: This command does not work with the "None" printer; use the PRINT or PAGESETUP command to first specify a printer.

21.64.1 Description

Displays a window:



Use the mouse scroll wheel to zoom and use the scroll bars to pan.

1. Print

Prints the drawing; does not display the PRINT dialog box. See PRINT command.

2. Print Settings

Displays the PRINT dialog box. See PAGESETUP command.

3. Zoom

Changes the size of the preview.

21.65 PRINT comando

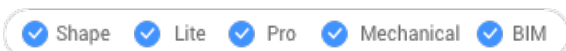
Abre a caixa de diálogo Imprimir/Print.



Abra a para especificar opções de impressão e prévia ou imprimir o desenho atual.

21.66 PROFILEMANAGER comando

Abre a caixa de diálogo Gerenciador Perfil do Usuário.



Abra a para criar e gerenciar perfis de usuário.



21.67 PROJECTGEOMETRY command

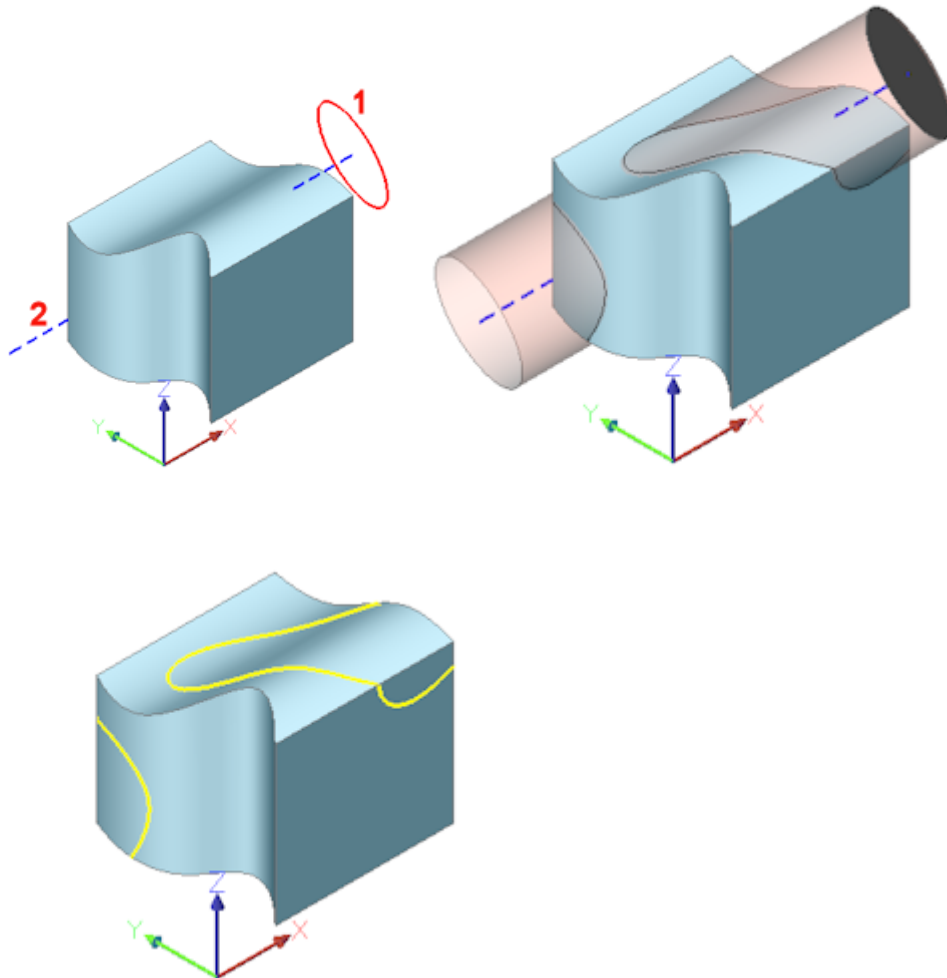
Projects 2D geometry.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

21.67.1 Description

Projects 2D geometry onto regions, surfaces, or 3D solids to create additional edges (line work).



(1) 2D entity; (2) 3D solid; blue line = projection direction; pink tube = projection; yellow curves = new edges

21.67.2 Options within the command

set PROjection direction

Defines the projection direction. By default, 2D geometry is projected orthogonally onto the receiving entity.

View

Sets the projection direction perpendicular to the current view orientation.



UCS

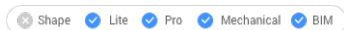
Uses the Z-axis of the current UCS.

Points

Specify the start and end point of the projection direction.

21.68 PROPRIEDADES comando

Abre o painel Propriedades no modo Propriedades.



Abra o painel Propriedades para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Propriedades aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Propriedades pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

21.69 FECHARPROP comando

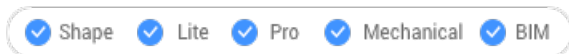
Fecha o painel Propriedades.



Feche o painel Propriedades para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Propriedades estiver empilhado quando você o fechar, a aba Propriedades ou o ícone será removido da pilha.

21.70 PROXYINFO comando

Abre a caixa de diálogo Informações do proxy.



Abra a para exibir informações sobre entidades proxy e alternar sua exibição no desenho atual.

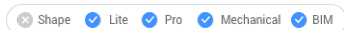
21.71 IMPCONFIGPAG comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar configuração de página de um arquivo.

Abre a caixa de diálogo Selecionar configuração de página de um arquivo, para selecionar um arquivo *.dwg, *.dwt ou *.dxf do qual importar configurações de página. Depois de selecionar o arquivo e escolher **Abrir**, a Caixa de Diálogo Importar Configurações de Página é exibida. Esta permite que você escolha quais configurações de página do arquivo selecionado você deseja importar para o desenho atual.

21.72 -IMPCONFIGPAG comando

Importa definições de configuração de página.



21.72.1 Descrição

Importa as definições de configuração de página de outro desenho, através da barra de Comando.



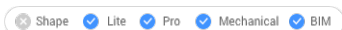
Nota: As configurações de página definem como um desenho é impresso e são usadas pelos comandos PRINT e PUBLICAR.

21.72.2 Método

Execute o comando para abrir a caixa de diálogo Selecionar Configuração de Página Do Arquivo.

21.73 ESPACOP comando

Troca entre o Model Space e as viewports do Paper Space.



Alias: PS

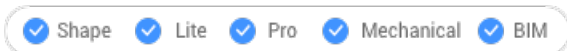
21.73.1 Descrição

Troca do Model Space para uma viewport do Paper Space numa aba de layout. Este comando tem um menu de atalho que é aberto clicando o botão-direito do mouse **P:Layout** na barra de Status.

Nota: Este comando opera somente quando uma aba de layout está no modo de Paper Space.

21.74 PUBLICAR comando

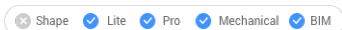
Abre a caixa de diálogo Publicar.



Abra a para imprimir em lote um conjunto especificado de desenhos.

21.75 -PUBLISH command

Prints the content of a DSD file.



21.75.1 Description

Prints the content of a Drawing Set Description (*.dsd) file at the Command line.

Nota: Create the .dsd file with the PUBLISH command. The .dsd file specifies the file name, layouts, page setups, plotter and printer names, orientation, plot scale, number of copies, optional plot stamp, and the order in which to plot the files.

21.75.2 Method

Select a .dsd file in the Select Sheet List dialog box.

Nota: If the BACKGROUNDPLOT system variable is 2 or 3, the sheets are printed in the background.

21.76 PURGE command

Removes unused named entities from drawings.





Icon:

Alias: PU

21.76.1 Method

Specify which type of entities to be purged.

21.76.2 Options within the command

BAtch all

Purges all unused named entities from the drawing without prompts.

purge All

Purges all unused named entities from the drawing following the prompts.

Yes

Purges each unused named entity after you confirm.

No

Purges all unused named entities without confirmation.

Blocks

Removes unused block definitions from the current drawing.

DEtail view styles

Removes unused detail view styles.

Dimension styles

Removes unused dimension styles from the current drawing.

Groups

Removes unused named groups from the current drawing.

LAYers

Removes unused layers from the current drawing.

LineTypes

Removes unused linetypes from the current drawing.

MAterials

Removes unused materials from the current drawing.

MLine styles

Removes unused multiline styles from the current drawing.

MUltileader styles

Removes unused multileader styles from the current drawing.

Plot styles

Removes unused plot styles from the current drawing.

Regapps

Removes unused regapp keys from the current drawing.



Nota: Regapp (registered application) keys are used to attach additional information to entities in drawings by third-party applications.

SEction view styles

Removes unused section view styles from the current drawing.

SHapes

Removes unused shapes loaded into the drawing with the Load command.

Table styles

Removes unused table styles from the current drawing.

text STyles

Removes unused text styles from the current drawing.

Visual styles

Removes unused user-defined visual styles from the current drawing.

Nota: Only user defined visual styles can be purged. Hard-coded visual styles cannot be purged.

Zero-length geometry

Removes geometry with no length.

Empty text entities

Removes empty text entities from the current drawing.

Orphaned data

Performs a drawing scan and removes obsolete DGN linestyle data.

21.77 -ELIMINAR comando

Remove entidades nomeadas não utilizadas dos desenhos.

Alias: pu

Consulte o comando ELIMINAR.

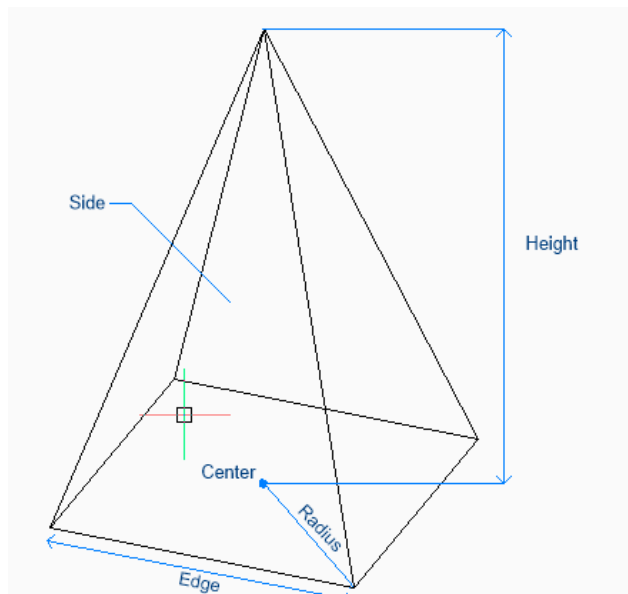
21.78 PIRAMIDE comando

Cria um sólido 3D na forma de uma pirâmide.

Nota: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando PYRAMID inicia o AI_PYRAMID comando [na página 77](#).

Alias: PYR

Cria um Sólido 3D na forma de uma pirâmide com pelo menos três lados. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, borda, raio, lados, altura e eixo. A pirâmide pode ter uma parte superior pontiaguda ou plana.



21.78.1 Métodos para criar uma pirâmide

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma pirâmide:

- Especificar o ponto do centro
- Aresta

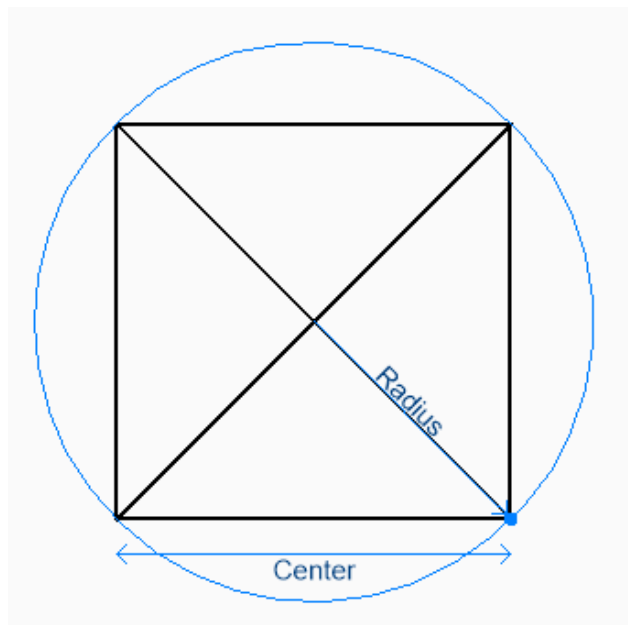
Especificar o ponto do centro

Comece a criar uma pirâmide especificando o centro para a base da pirâmide em seguida:

Opções alternativas: [Borda/Lados]

Raio de base

Especifique a distância do centro a um vértice como se a base estivesse inscrita em um círculo.



Opção adicional: [Circunscrito]



Altura

Especifique a altura da pirâmide.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]

Aresta

Comece a criar uma pirâmide especificando a primeira extremidade para uma borda da base, em seguida:

Defina o segundo ponto da borda

Especifique o segundo ponto da borda para definir seu comprimento e ângulo no plano-xy.

Especificar altura

Especifique a altura da pirâmide.

Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]

21.78.2 Opções dentro do comando PIRAMIDE

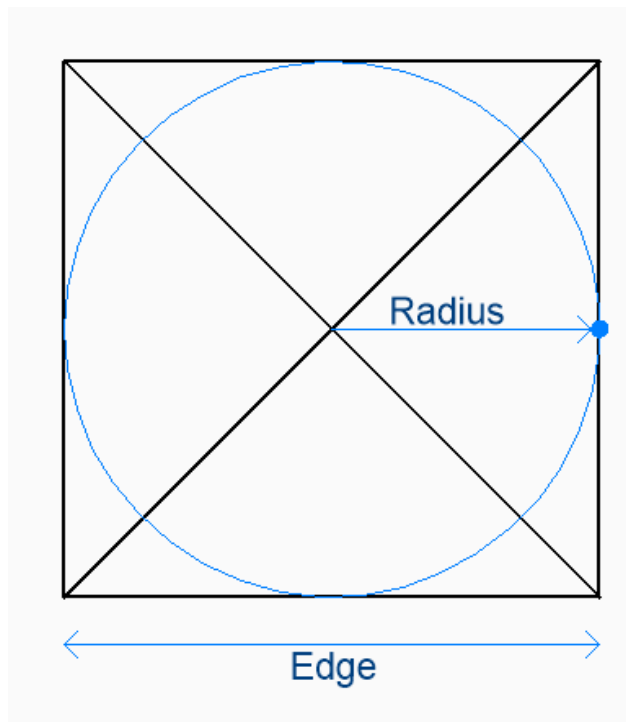
Depois de começar a criar uma caixa, a seguinte opção pode estar disponível:

Lados

Especifique o número de lados ou vértices para a base.

Circunscrito

Especifique a distância do centro para um ponto médio em uma borda como se a base fosse circunscrita sobre um círculo.



2Pontos

Especifique a altura da pirâmide como a distância entre dois pontos.

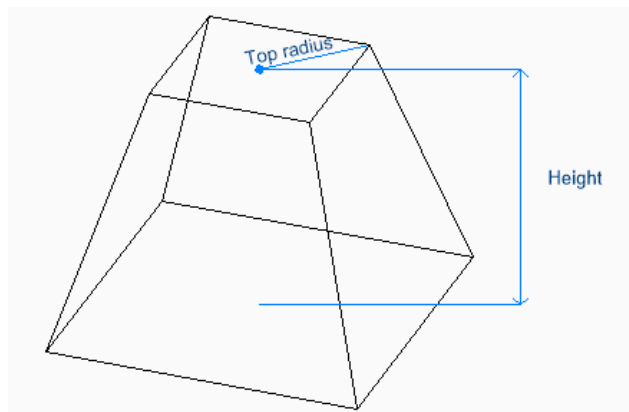
Pto. final do eixo

Especifique o ponto final do eixo para definir a altura e orientação da pirâmide no espaço 3D. O centro da base é usado como a outra extremidade do eixo.



Raio superior

Especifique a distância do centro da face superior a um vértice como se a face superior estivesse inscrita em um círculo. Qualquer raio maior que zero (0) cria uma pirâmide com uma parte superior plana.





22. Q

22.1 LINHACHAMR comando

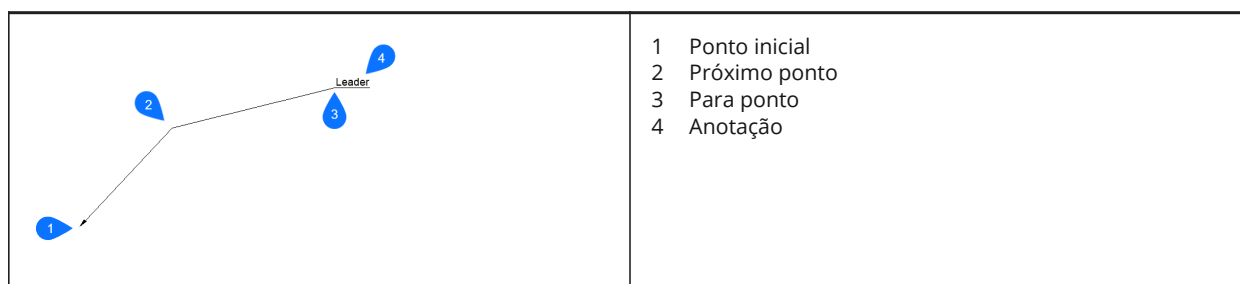
Desenha linhas de Chamada por meio de uma caixa de diálogo.



Ícone:

22.1.1 Descrição

Desenha linhas de Chamada com uma variedade de tipos de anotação e permite que você especifique as propriedades através de uma caixa de diálogo.



22.1.2 Opções dentro do comando

conFigurações

A caixa de diálogo Configurações LinhaChamr aparece. Várias configurações podem ser ali especificadas.

Larg. do Texto

Especifica a largura do texto da caixa delimitadora de texto. Entre um valor, ou 0 se nenhum limite na largura precisar ser definido.

Nota: Quando o comprimento do texto excede a largura da caixa delimitadora, o texto flui automaticamente para a próxima linha.

22.2 QNEW command

Starts a new drawing based on the default template file.



Icon:

Alias: N

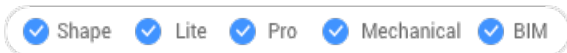
22.2.1 Description

Opens a new document tab based on the default template and user profile (short for "quick new").



22.3 QPRINT command

Prints the drawing using the default print configuration.



Icon: 

22.3.1 Description

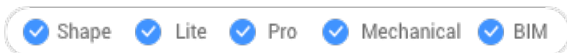
Allows printing a drawing without displaying the Print dialog box (short for "quick print").

If there is no printer added as a default printer a warning message will appear.

You will want to configure the drawing's print properties ahead of time with the PageSetup command.

22.4 SALVARR comando

Salva o desenho imediatamente.



Ícone: 

22.4.1 Descrição

Salva o desenho sem exibir a caixa de diálogo Salvar (abreviação para "Salvar Rápido").

22.4.2 Método

Se o arquivo de desenho já tiver sido salvo pelo menos uma vez, nenhuma caixa de diálogo aparecerá e o desenho será salvo. Para salvar o desenho com outro nome, use o comando Salvar Como...

Quando o desenho nunca foi salvo antes, ou quando o desenho é aberto no modo somente-leitura, a caixa de diálogo Salvar Desenho Como vai aparecer.

22.5 SELEZIONARR comando

Abre o painel Propriedades no modo de seleção Rápida.



Abra o painel Propriedades em modo **Seleção Rápida** para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Propriedades aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Propriedades pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

22.6 TEXTOR comando

Altera a variável de sistema QTEXTMODE.

Alias: QT



Altere a variável de sistema QTEXTMODE para exibir entidades de texto como retângulos ou texto. Você deve usar REGEN ou REGENTUDO para ver a alteração.

- Liga: ativa a variável de sistema QTEXTMODE.
- Desl: desliga a variável do sistema QTEXTMODE.
- Alternar: altera a variável de sistema QTEXTMODE para o oposto da configuração atual.

22.7 QUADRANTE comando

Alterna o Snap da Entidade ao Quadrante.

Altere o Snap da Entidade ao Quadrante, para habilitar ou desabilitar o encaixe no quadrante. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

22.8 QUIT command

Closes all open drawings and exits BricsCAD; offers the opportunity to save unsaved drawings.



Icon: ⓘ

Alias: EXIT

22.8.1 Method

If all drawings have been saved before, the commands exits BricsCAD without displaying a dialog box.

If there are unsaved files that are still open, you are asked if you want to save the drawings. For each unsaved drawing, a dialog box pops up and you can decide to save the drawing or not.



23. R

23.1 LSI comando

Cria raios.

Cria um raio (linha semi-infinita) a partir de uma combinação de opções, incluindo ponto, direção e ângulo.



23.1.1 Métodos para começar um raio

Este comando tem 6 métodos para começar a criar um raio:

- Início da Lsi
- Horizontal
- Vertical
- Angulo
- Bissetriz
- Paralela

Você pode continuar adicionando raios ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Início da Lsi

Comece a criar um raio especificando o ponto de partida do raio e, em seguida:

Direção

Especifique a direção do Lsi a partir do ponto inicial:

Horizontal

Comece a criar um raio horizontal para o eixo-x, então:

Localização

Especifica o ponto de partida do raio.

Vertical

Comece a criar um raio paralelo ao eixo-y, então:

Localização

Especifica o ponto de partida do raio.

Angulo

Comece a criar um raio com base em um ângulo, então:

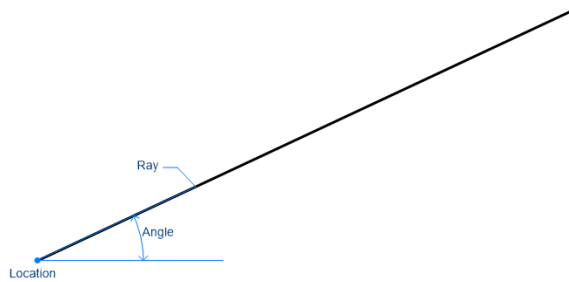
Entre o ângulo

Especifique o ângulo do raio.

Opção adicional: [Referência]

Localização

Especifica o ponto de partida do raio.



Bissetriz

Comece a criar um raio que o torna bissetriz do ângulo entre duas linhas imaginárias, então:

Definir ponto de vértice

Especifique o ponto inicial do raio.

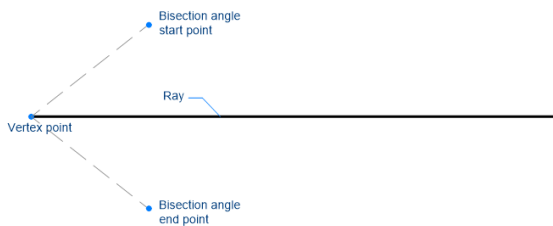
Opção adicional: [Entidade]

Ponto inicial do ângulo de bissetção

Especifique um ponto para definir a primeira linha imaginária. O vértice é usado como outro ponto.

Ponto final do ângulo de bissetção

Especifique um ponto para definir a segunda linha imaginária. O vértice é usado como o outro ponto.



Paralela

Comece a criar um raio paralelo a um segmento de linha ou polilinha, então:

Defina a distância do deslocamento para raio infinito paralelo ou

Especifique a distância de deslocamento para o raio.

Opção adicional: [Ponto de passagem]

Selecione a entidade para o raio infinito paralelo

Selecione um segmento de linha ou polilinha a partir do qual deslocar o raio.

Lado para o raio infinito paralelo

Especifique o lado no qual colocar o raio. Ponto de partida do raio é paralelo ao ponto de início da linha.





23.1.2 Opções dentro do comando LSI

Depois de começar a criar uma caixa, a seguinte opção pode estar disponível:

Referência

Selecione uma entidade para usar um ângulo de referência, então:

Entre o ângulo

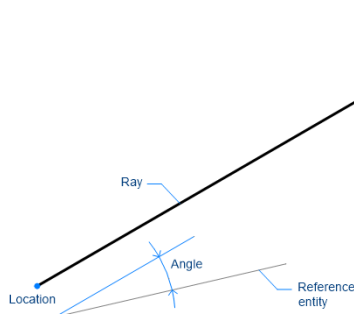
Especifique o ângulo para colocar o raio em relação à entidade selecionada.

Localização

Especifica o ponto de partida do raio.

Localização

A **Localização** aviso repete para que você possa desenhar mais raios angulados com diferentes pontos de partida. Pressione Enter para sair do comando.



Entidade

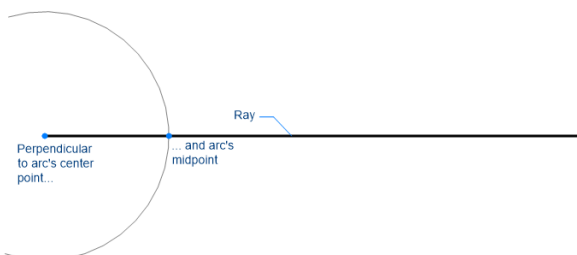
Selecione uma linha, arco, um segmento de polilinha para bissecção, em seguida:

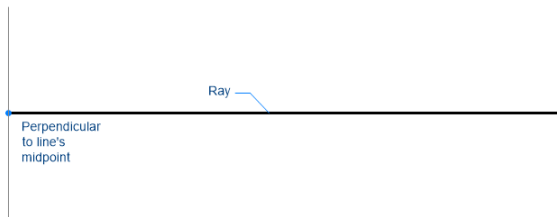
Selecione lado para bissecção em Isi

Especifique o lado no qual colocar o raio.

Quando você seleciona um segmento de linha ou polilinha, o comando desenha a Linha perpendicular ao ponto médio do segmento: Quando você seleciona um arco ou poliarco, o comando desenha a Linha perpendicular ao centro e o ponto médio do arco.

Esse comando funciona com polilinhas de spline, mas não com entidades spline.





Através de ponto

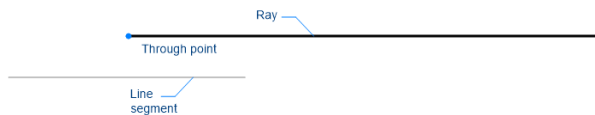
Especifique um ponto pelo qual desenhar o raio.

Selecione a entidade para o raio infinito paralelo

Especifique a entidade a ser deslocada com o raio.

Através do ponto

Especifique o ponto pelo qual desenhar o raio. Este ponto é o ponto inicial do raio.



23.2 REASSOCAPP comando

Abre a caixa de diálogo Reassociar Dados da Entidade.



Abra a para associar dados de entidades estendidas a uma aplicação específica.

23.3 RECUPERAR comando

Abre a caixa de diálogo Abrir desenho.

Abra a caixa de diálogo Abrir desenho para selecionar um arquivo danificado em formato *.dwg, *.dwt ou *.dxf do qual deseja recuperar os dados.

23.4 RECUPERARTUDO comando

Abre a caixa de diálogo Abrir desenho.

Abra a caixa de diálogo Abrir desenho. Para selecionar um arquivo *.dwg, *.dwt ou *.dxf danificado do qual deseja recuperar dados. Além do arquivo selecionado, o BricsCAD tentará recuperar dados de todas as referências externas aninhadas.

23.5 RECSCRIPT comando

Abre a caixa de diálogo Gravar Script.



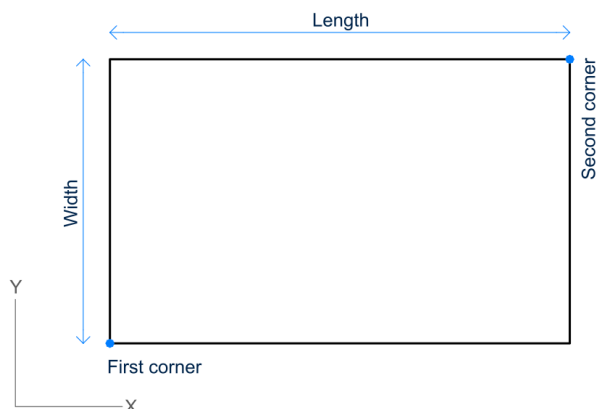
Abra a caixa de diálogo Gravar Script, para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.scr. Depois de escolher Salvar, na caixa de diálogo, os comandos e o ponto de seleção especificados no editor de desenho são gravados no arquivo *.scr, até que você execute o comando STOPSCRIPT.

23.6 RETANGULO comando

Cria uma polilinha na forma de um retângulo.

Aliases: REC, RECT

Crie uma polilinha retangular fechada e de quatro lados. [Inserir link para o artigo Entidades de Polilinha na forma de um retângulo, quadrado e variantes com chanfros ou filetes.](#)



23.6.1 Métodos para criar um retângulo

Este comando tem 5 métodos para começar a criar um retângulo:

- Selecione primeiro canto do retângulo ou
- Rotacionada
- Quadrado
- Area
- Dimensões

Opções adicionais: [Chanfro/Concord/Elevação/Espessura/Largura da linha]

Selecione primeiro canto do retângulo ou

Comece a criar um retângulo especificando um canto de um retângulo e depois:

Outro canto do retângulo:

Especifique o canto oposto do retângulo. O retângulo é desenhado paralelo aos eixos x e y.

Rotacionada

Comece a criar um retângulo especificando um canto de um retângulo e depois:

Opções adicionais: [Chanfro/Concord/Rotacionado/Quadrado/Elevação/Espessura/Largura da linha/Area/Dimensões]:

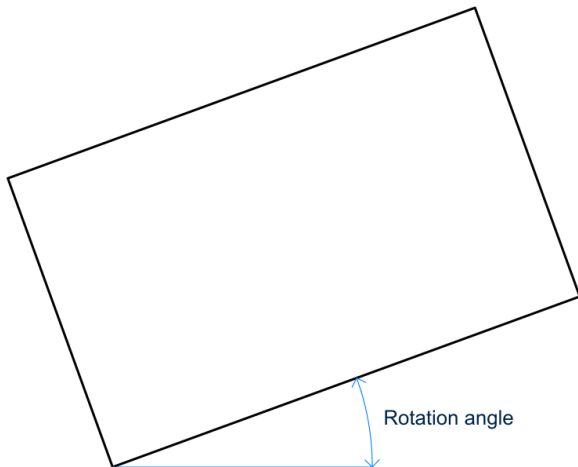
Outro canto do retângulo:

Especifique o canto oposto do retângulo.



Ângulo de rotação para o retângulo

Especifique o ângulo de rotação do retângulo.



Quadrado

Comece a criar um retângulo especificando um canto de um quadrado e depois:

Opções adicionais [Chanfro/Concord/Rotacionado/Elevação/Espessura/Largura da linha/Área/Dimensões]

Segundo canto do quadrado

Especifique um canto ao longo do mesmo lado do quadrado para definir seu comprimento e ângulo.

Área

Comece a criar um retângulo especificando sua área e depois:

Calcule as dimensões retangulares com base em [Comprimento/Largura]

Escolha se deseja usar o comprimento ou a largura para calcular as dimensões do retângulo.

- **Comprim:** entre o comprimento do retângulo
- **Largura:** entre a largura do retângulo

Dimensão

Comece a criar um retângulo especificando seu comprimento e depois:

Largura a usar para retângulos

Especifique a largura do retângulo.

Selecione primeiro canto do retângulo ou

Especifique o primeiro canto do retângulo.

Opções adicionais: [Chanfro/Concord/Rotacionado/Quadrado/Elevação/Espessura/Largura da linha/Área/Dimensões]:

23.6.2 Opções dentro do comando RETANGULO

Depois de começar a criar um retângulo, a seguinte opção pode estar disponível:

Chanfro

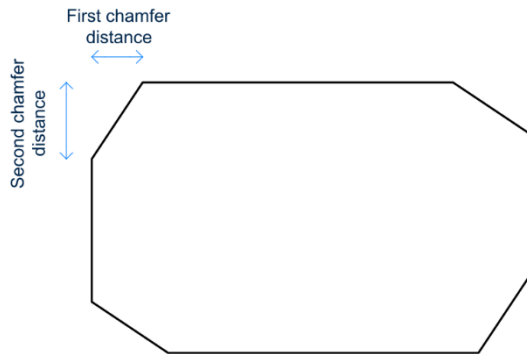
Especifique a primeira distância de chanfro a ser usada para todos os retângulos e depois:

Opções adicionais [desligar o chanfro, usar a configuração padrão]



Segunda distância do chanfro a ser usado para todos os retângulos

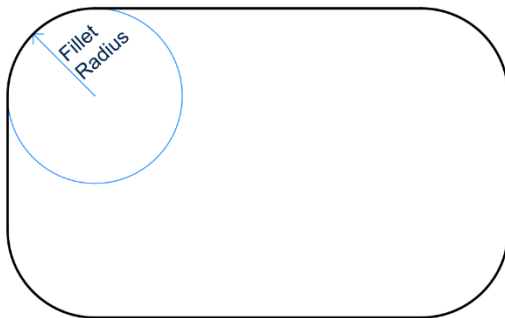
Especifique a segunda distância de chanfro a ser usada para todos os retângulos



Concord

Especifique a distância da concordância a ser usada para todos os retângulos.

Opções adicionais [desligar concordância, usar a configuração padrão]



Elevação

Especifique a altura acima do plano-xy a ser usada em todos os retângulos.

Opções adicionais: [usar Padrão]:

Largura da linha

Especifique a largura dos segmentos da linha do retângulo. Todos os segmentos têm a mesma largura.

esPEssura

Especifique a espessura dos segmentos da linha do retângulo. Todos os segmentos têm a mesma espessura.

Desligar chanfro

Desligue o chanfro.

Desligar concordância.

Desligue a concordância.

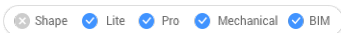
Usar padrão

Redefina o valor padrão.



23.7 REDEFINE command

Activates commands that were deactivated with the Undefine command.



23.7.1 Description

Reactivates commands that were deactivated with the Undefine command by entering the name of the undefined command.

23.8 REFAZER comando

Inverte a ação anterior do comando U ou UNDO.

Inverte a ação anterior do comando U ou UNDO para restaurar entidades para seu estado anterior à operação U ou UNDO. O comando REDO só funciona imediatamente seguindo os comandos U ou UNDO.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.9 REDESEN comando

Redesenha entidades na viewport atual.

Redesenha entidades na viewport atual, para remover detritos gráficos, como marcas de blip ou de arraste na tela.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.10 REDESTUDO comando

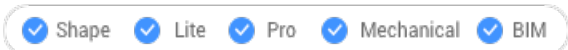
Redesenha entidades em todas as viewports.

Desenhe novamente entidades em todas as viewports para remover detritos gráficos, como blips ou marcas de arrasto.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.11 REDSDKINFO comando

Exibe especificações relacionadas a renderização de hardware e driver, na barra de Comando.



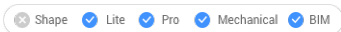
23.11.1 Descrição

Imprime um relatório na janela de comando contendo informações sobre os recursos gráficos do seu computador.

Pressione F2 para abrir a janela de Prompt de história.

23.12 REFCLOSE command

Closes the reference drawing editor.



Icons:



23.12.1 Description

Closes the reference drawing editor, used to edit externally-referenced files in the current drawing session.

Nota: This command can only be used after the REFEDIT command has commenced.

23.12.2 Methods

There are 2 methods to close the reference drawing editor:

- Save
- Discard

23.12.3 Options

Save

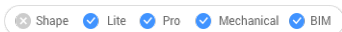
Saves the Reference drawing including the changes.

Discard

Saves the Reference drawing without saving the changes.

23.13 EDITARREF comando

Edita referências de blocos e desenhos referenciados externamente.



Ícone:

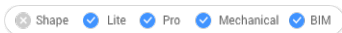
23.13.1 Descrição

Edita a referência do bloco selecionado ou o desenho referenciado externamente. A caixa de diálogo Editar Referência é exibida depois que você seleciona um bloco. Você pode usar o comando FECHARREF, ou a barra Editar Ref, para encerrar a sessão de edição da referência. A variável de sistema XFADECTL define o esmaecimento do resto do desenho, ao editar uma referência ou bloco externo. Valores entre 0 (sem esmaecer) e 90 são aceitos. Se a variável de sistema XEDIT da referência externa selecionada for 0 ou Desl, uma caixa de diálogo vai exibir a mensagem que você não pode editar o bloco RefEx selecionado.

Nota: Apenas uma referência pode ser editada em cada vez.

23.14 -REFEDIT command

Edits block references and externally referenced drawings.



23.14.1 Description

Edits the selected block or externally-referenced drawing. The XFADECTL system variable sets the fading the rest of the drawing when editing an external reference or block. Values between 0 (no fading) and 90 are accepted. Use the REFCLOSE command or the Refedit toolbar to end reference editing session.

Nota: Only one reference can be edited at a time.



23.14.2 Options

Nesting level

Specifies a nested reference to edit.

Ok

Edits the selected reference.

Next

Edits reference on a deeper nesting level.

Nota: This option will keep repeating until O is entered.

Entity selection method

Specifies how nested references are selected.

All

Selects all nested entities automatically.

Nested

Selects specific nested entities.

inside Window

Selects all nested entities inside a rectangular window, specified by picking 2 opposite corners.

Crossing window

Selects all nested entities crossing a rectangular window, specified by picking 2 opposite corners.

Window Polygon

Selects all nested entities inside a polygonal window, specified by picking points.

Crossing Polygon

Selects all nested entities crossing a polygonal window, specified by picking points.

Add

Adds entities to the selection.

Remove

Removes entities from selection.

Undo

Undoes the last step of selecting entities.

Display attribute definitions

Toggles the inclusions of attributes on or off.

Yes

Attribute definitions can be edited, all attribute values are visible.

No

Attributes are unavailable for editing.

Nota: Modified attribute definitions do not affect existing insertions; they come into effect with insertions made from now on.



23.15 CURVASREFERENCIA comando

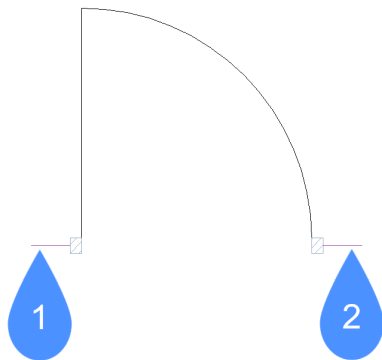
Cria geometria de referência para alinhar automaticamente um bloco durante a inserção.

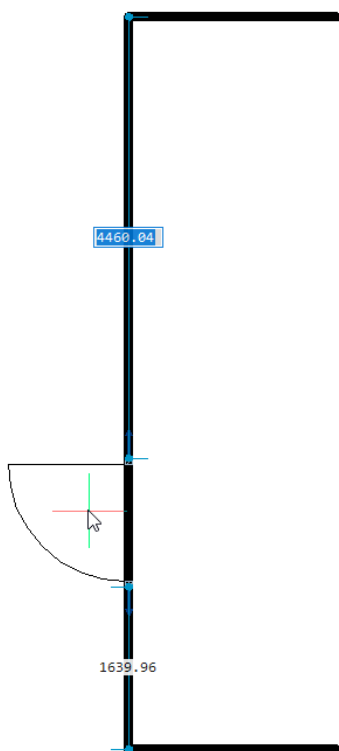
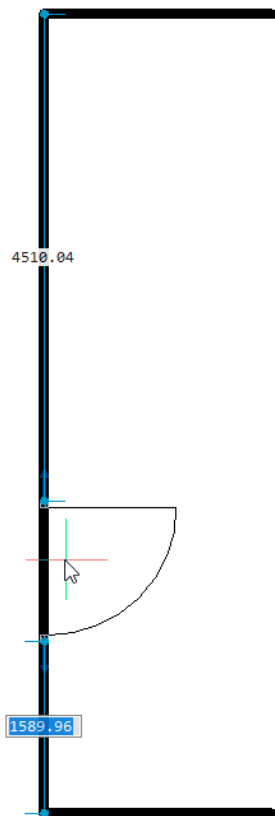
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

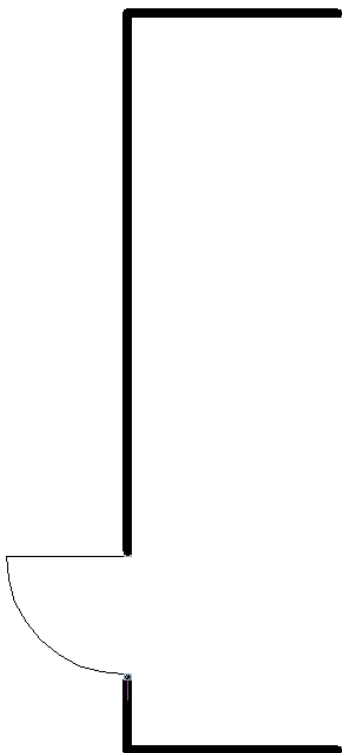
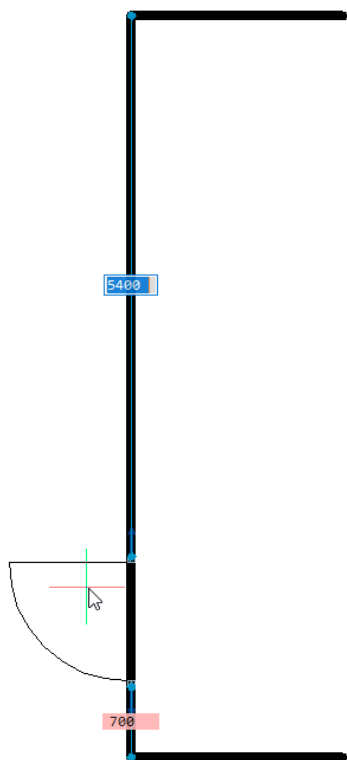
23.15.1 Método

As entidades selecionadas, que você deseja usar como referência para alinhar o bloco inserido, serão movidas em uma nova camada `REFERENCE_CURVES` (criada se esta ainda não existir).

Com curvas de referência ((1) e (2)) especificadas em um desenho ou definição de bloco, você pode alinhar automaticamente o bloco ou desenho à geometria relevante, ao inseri-lo. O número de curvas de referência e a distância entre essas determinam com qual geometria o objeto pode se alinhar. À medida que o cursor se aproxima da geometria relevante, o bloco pode inverter automaticamente, oferecendo múltiplas opções de inserção. Distâncias entre as extremidades da geometria relevante e o bloco são exibidas, permitindo a você inserir valores específicos, se desejar. E, se as curvas de referência incluírem lacunas, a geometria relevante será automaticamente aparada, para produzir lacunas correspondentes.

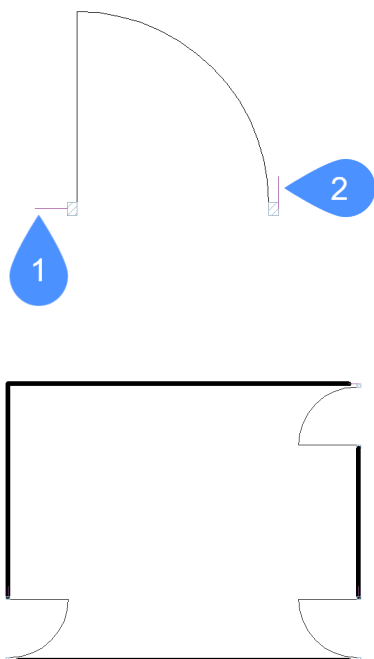








Você também pode usar curvas de referência para alinhar automaticamente com cantos. O exemplo a seguir inclui uma curva de referência paralela (1) e uma curva de referência de canto (2) permitindo que o bloco da porta se alinhe com a geometria que corresponde à linha paralela e à linha perpendicular.



23.16 REFSET command

Adds or removes entities from the reference (block or xref) being edited.



Icons:

23.16.1 Description

Transfers objects between the RefEdit working set and host drawing.

Nota: This command can be used only after the REFEDIT command has commenced.

23.16.2 Options

Add

Adds entities from the drawing to the reference being edited.

Remove

Removes entities from the reference being edited; removed entities are placed in the drawing. Entities not in the reference are shown in gray.

23.17 REGEN comando

Regenera entidades na viewport atual.

Regenerar entidades na viewport atual para um desempenho ideal de exibição e seleção.



REGEN faz o seguinte:

- Recalcula a localização e a visibilidade de todas as entidades na janela de exibição atual.
- Reindexa o banco de dados de desenho.
- Atualiza a área disponível para Zoom e Pan.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.18 REGENTUDO comando

Regenera entidades em todas as viewports.

Regenera entidades em todas as viewports, para um desempenho ideal de exibição e seleção.

REGENTUDO faz o seguinte:

- Recalcula a localização e a visibilidade de todas as entidades.
- Reindexa o banco de dados de desenho.
- Atualiza a área disponível para Zoom e Pan.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.19 REGENAUTO comando

Alterna a variável de sistema REGENMODE.

Alterna a variável de sistema REGENMODE para especificar se a tela se regenera automaticamente quando necessário. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'REGENMODE.

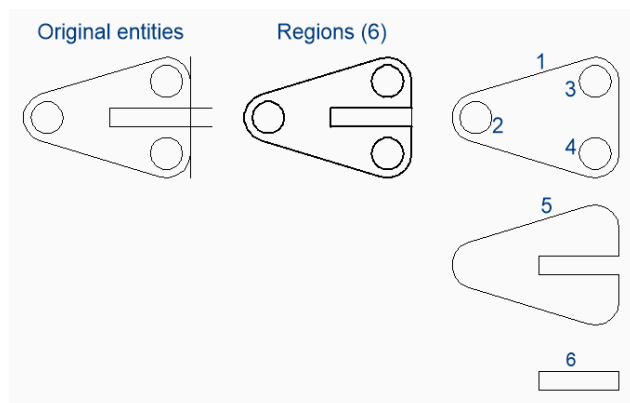
- Liga: liga a variável do sistema REGENMODE.
- Desl: desliga a variável de sistema REGENMODE.
- Alternar: altera a variável de sistema REGENMODE para o oposto da configuração atual.

23.20 REGIAO comando

Cria Regiões.

Alias: REG

Cria regiões a partir de entidades fechadas ou conjuntos de entidades que incluam um espaço.





23.20.1 Opções para criar uma Região

Este comando tem 1 opção para começar a criar uma Região:

- Selecionar entidades ou limites

Você pode continuar criando regiões até pressionar Enter para finalizar o comando.

Selecionar entidades ou limites

Comece a criar uma região selecionando entidades fechadas ou conjuntos de entidades que envolvem um espaço. Cada entidade fechada ou conjunto de entidades produz uma Região. Dependendo do valor atual da variável de sistema DELOBJ, a geometria original é excluída ou mantida.

Opção adicional: [opções de seleção (?)]

23.20.2 Opções dentro do comando REGIAO

Opções de seleção (?)

23.21 REINIC comando

Recarrega o arquivo de alias (PGP).



Recarregue o arquivo de alias (PGP) após ele ter sido editado externamente. Uma caixa de diálogo BricsCAD confirma se você deseja recarregar o arquivo.

23.22 RENAME command

Renames named entities through the Drawing explorer dialog box.



Alias: DDRENAME, REN

23.22.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box on the last used tab or category to manage definitions and reference content that is used in the drawing. Rename can be accessed through the context menu.

Nota: To change names at the Command line, use the -RENAME command.

You cannot change the names of attached files, such as images and external references, nor the following names:

- Layer "0"
- Linetype "ByBlock", "ByLayer", or "Continuous"
- Text style "Standard"
- Dimension style "Standard"
- Multiline style "Standard"
- Visual style "2DWireframe"
- Material "Global"
- Page layouts that have * as a prefix and suffix, such as *Model*



- View detail style "Metric50"
- View section style "Metric 50"

23.23 -RENOMEAR comando

Renomeia entidades na barra de Comando.

Alias: -ren

23.23.1 Opções dentro do comando

Bloco

Renomeia blocos.

Estilo de dimensão

Renomeia estilos de dimensão.

CAmada

Renomeia camadas.

TipoLin

Renomeia tipos de linha.

Estilo de texto

Renomeia estilos de texto.

Estilo da tabela

Renomeia estilos de tabela.

Ucs

Renomeia sistemas de coordenadas definidos pelo usuário.

Vista

Renomeia vistas.

ViewPort

Renomeia as configurações da viewport.

23.24 RENDER comando

Abre a caixa de diálogo Renderizar.



Abra a para criar uma renderização fotorrealista do desenho atual.

23.25 -RENDER comando

Renderiza modelos 3D.



23.25.1 Descrição

Gera renderizações foto-realistas de modelos 3D na viewport atual, e aplica materiais e luzes se disponíveis; funciona na linha de Comando.



23.25.2 OPCOES

Pre-definição Render

Escolha um estilo de renderização predefinido dentre os incluídos com o programa, ou escolha Outro para selecionar uma predefinição personalizada feita pelos usuários com o comando PREDEFIRENDER:

- Rascunho - renderiza modelos 3D sem 'ray tracing'; a velocidade de renderização mais rápida.
- Baixo - renderiza com 'ray tracing' definido para o nível 3 (baixo).
- Médio - renderiza com 'ray tracing' definido para o nível 5 (médio).
- Alto - renderiza com 'ray tracing' definido para o nível 7 (alto).
- Apresentação - renderiza com 'ray tracing' definido para o nível 9 (o mais alto); esta opção tem a velocidade de renderização mais lenta.
- Outro - especificar o nome de uma predefinição de renderização definida pelo usuário.

Destino da Renderização

Exiba a renderização em um dos seguintes locais:

- Viewport - exibe a renderização na viewport atual. Se os cursores pairarem sobre a área de trabalho, o resultado da renderização vai desaparecer, à medida que a viewport é redesenhada.
- Arquivo - salva a renderização como um arquivo *.BMP na pasta definida pela variável DWGPREFIX.
- Vista renderizada - exibe a renderização em uma janela separada. As dimensões da renderização são especificadas em pixels.

23.26 RENDERCOMPOSITIONSMATERIAL command

23.27 RENDERPRESETS command

Creates and edits properties for renderings through Drawing explorer dialog box.

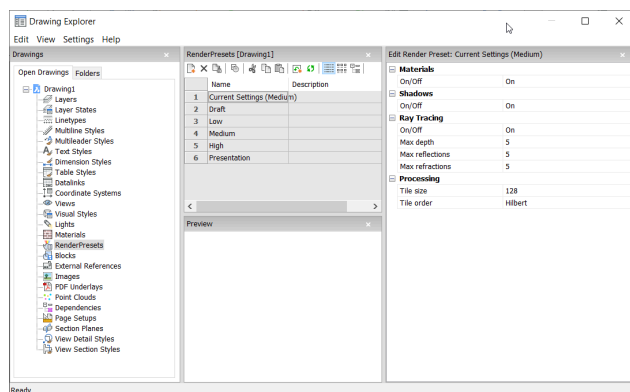


Icon:

Alias: ROPTIONS

23.27.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with RenderPresets category selected to view and modify render presets in the current drawing.





23.27.2 Options within the command

Materials

Toggles the use of materials in a rendering

Nota: Materials are applied to layers and entities, see Materials command.

On

Uses material definitions for rendering.

Nota: This comes with the cost of a slower rendering process.

Off

Does not use materials.

Nota: This comes with the cost of a less realistic rendering

Shadows

Toggles the use of shadows in the rendering

On

Uses shadows for rendering.

Nota: This comes with the cost of a slower rendering process.

Off

Does not use shadows.

Nota: This comes with the cost of a less realistic rendering.

Ray Tracing

Tracks each ray of light from each light source as it travels through the scene and bounces off entities.

On

Uses ray tracing.

Nota: this comes with the cost of a slower rendering process.

Off

Does not use Ray tracing.

Nota: this comes with the cost of a less realistic rendering.

Max Depth

Specifies the maximum total number of times light bounces and refracts.

Max Reflections

Specifies the maximum times that light beams bounce off entities.

Max Refractions

Specifies the maximum times that light refract through transparent entities.

Processing

Specifies how the rendered image is processed, applied to renderings sent to a separate window.

Tile Size

Sets the size of the tile, representing the area of the rendered image being processed.



Tile Order

Defines the order in which the tiles are generated

- **Hilbert:** renders with a Hilbert curve, a continuous fractal space-filling; see http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve for a description.
- **Spiral:** renders in a counterclockwise spiral from the center.
- **Left to right:** renders vertical columns, starting from the bottom left corner.
- **Right to left:** renders vertical columns, starting from the bottom right corner.
- **Top to bottom:** renders horizontal rows, starting at the top left corner.
- **Bottom to top:** renders horizontal rows, starting at the bottom left corner.

23.27.3 Context Menu Options

New

Creates additional Render Preset definitions into the drawing. Displays the New Render Preset dialog box.

Delete

Deletes Render Preset definitions from the drawing. The following Render Preset definitions cannot be deleted:

- Draft
- Low
- Medium
- High
- Presentation

Set current

Sets the selected Render Preset as current.

Nota: The current render preset is used by the RENDER command or when printing using the shade plot type Rendered as defined in Shade Plot setting in the Page Setup and the Print commands. The name of the current render preset displays between brackets: e.g. Current Settings (Medium).

Nota: You can override the properties of a preset in the Edit Render pane. When overrides exist, an asterisk displays in front of the current render preset name: e.g. Current Settings (*Medium).

Rename

Renames the Render Preset.

Nota: Following Render Preset items cannot be renamed:

- Draft
- Low
- Medium
- High
- Presentation

Select All

Selects all Render Preset definitions.

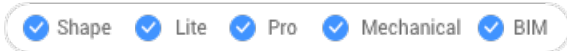


Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

23.28 RENDERWINCLOSE command

Closes the Render window.

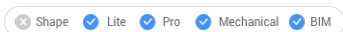


23.28.1 Description

Closes the Render window, which had displayed the result of the Render command.

23.29 PAINELRELATORIOFECHAR comando

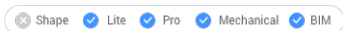
Fecha o painel de Relatório.



Fecha o painel Relatório para ocultá-lo do espaço de trabalho atual. Se o painel Relatório estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba Relatório ou o ícone será removido da pilha.

23.30 PAINELRELATORIOABRIR comando

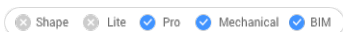
Abre o painel Relatório.



Abre o painel Relatório para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Relatório aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Relatório pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

23.31 REDEFVISTASASSOC comando

Remove a associatividade entre desenhos 2D e modelos 3D.



23.31.1 Descrição

Remove a associatividade entre desenhos 2D e modelos 3D, que foram gerados por comandos como VISTABASE. Esse pode ser usado para “congelar” layouts de desenho em determinados estágios, ao longo do desenvolvimento do modelo 3D, como para plantas a ser arquivados.

23.32 REDEFINIRBLOCO comando

Redefine os blocos paramétricos para valores padrão.



23.32.1 Descrição

Blocos paramétricos podem ser manipulados interativamente pelo usuário e, portanto, esse comando retorna os blocos de volta para sua condição original.



23.33 CONTINUAR comando

Continua o script que esteja em pausa.

Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

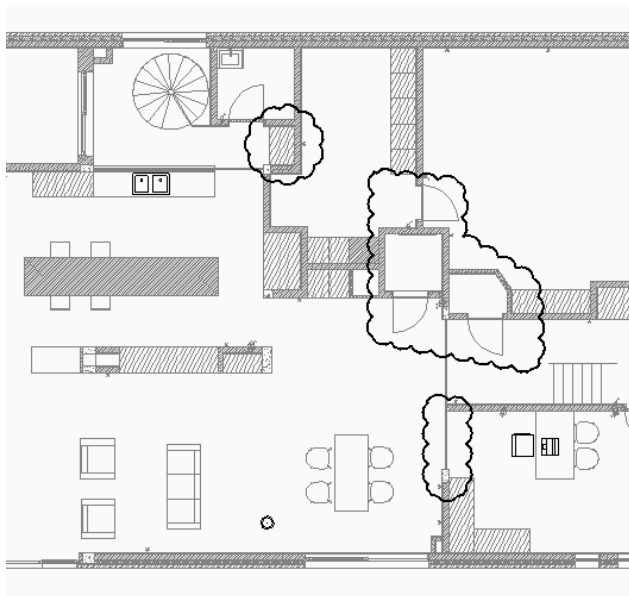
23.33.1 Descrição

Retoma scripts após estes terem sido interrompidos com a chave Esc.

23.34 NUVEMREV comando

Cria uma polilinha na forma de uma nuvem de revisão.

Cria uma polilinha fechada na forma de uma nuvem de revisão. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo retangular, poligonal, à mão livre, e entidade.



23.34.1 Métodos para criar uma nuvem de revisão

Este comando tem 4 métodos para começar a criar uma nuvem de revisão:

- Retangular
- Poligonal
- MaoLivre
- Entidade

Retangular

Comece a criar uma nuvem de revisão retangular especificando um canto do retângulo e depois:

Opções adicionais: [Comprimento do arco/Entidade/Retangular/Poligonal/Mão Livre/Estilo]

Especificar ponto de canto oposto

Especifique o canto oposto do retângulo. A nuvem de revisão é desenhada paralelamente aos eixos x e y.

Poligonal

Comece a criar uma nuvem de revisão poligonal especificando um vértice do polígono em seguida:

Opções adicionais: [Comprimento do arco/Entidade/Retangular/Poligonal/Mão Livre/Estilo]



Especificar próximo ponto

Especifique o próximo ponto do polígono.

Você pode continuar adicionando vértices ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Opção adicional: [Desfazer]

MaoLivre

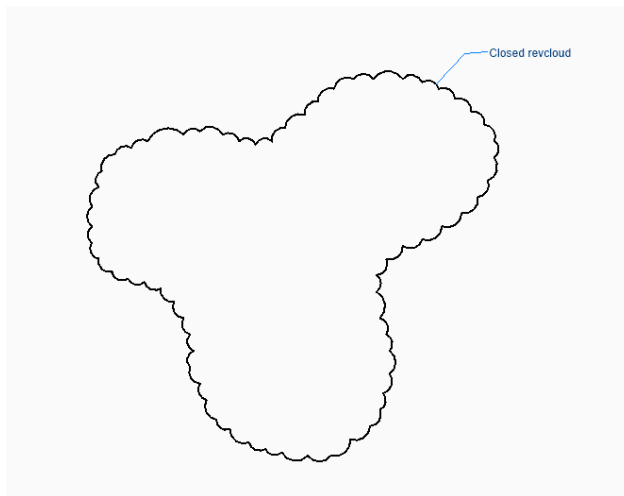
Comece a criar uma nuvem de revisão à mão livre especificando um ponto de partida e depois:

Opções adicionais: [Comprimento do arco/Entividade/Retangular/Poligonal/Mão Livre/Estilo]

Guiar linhas ao longo do caminho de clouds...

Arraste o cursor para adicionar segmentos de nuvem de revisão. Continue adicionando segmentos até você:

Passe o cursor sobre o ponto inicial para criar uma nuvem de revisão fechada.



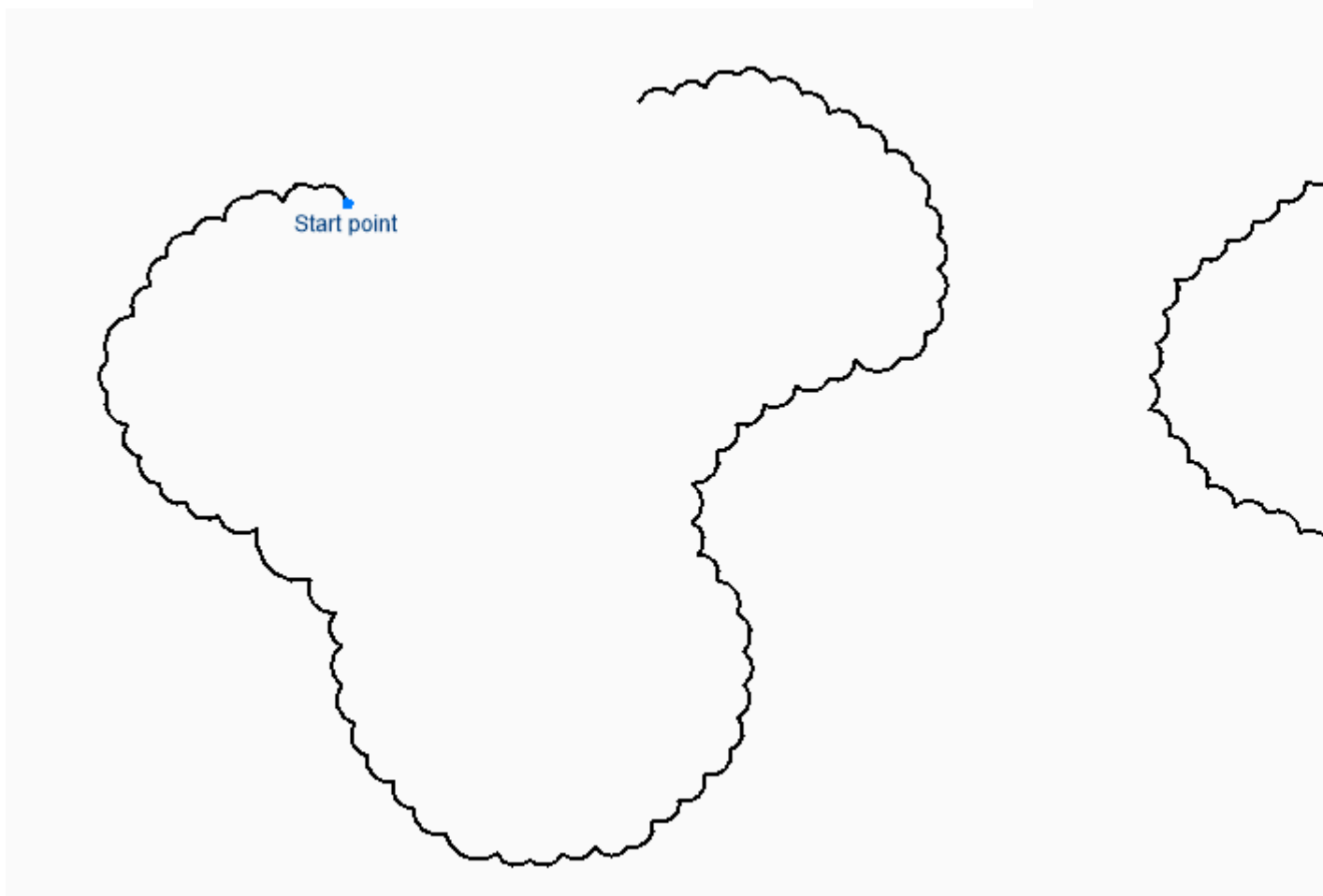
Ou

Clique com o botão direito para criar uma nuvem de revisão aberta e depois:

Direção inversa [Sim/Não]

Especifique se você deseja alterar a direção da nuvem de revisão.

- **Sim:** a direção dos segmentos do arco é invertida.
- **Não:** a direção do segmento de arco é mantida.



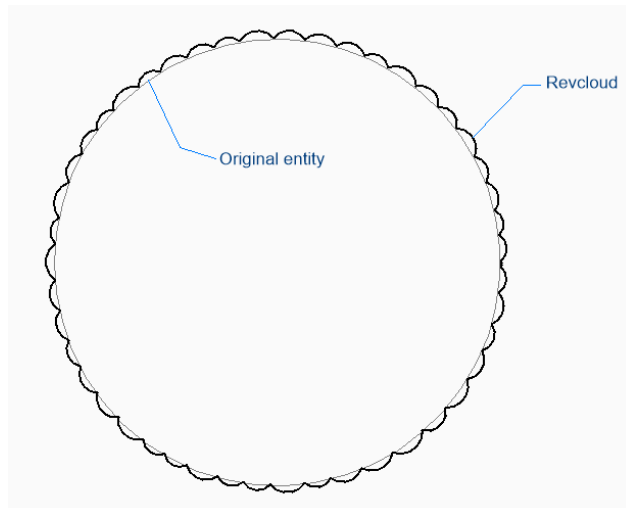
Entidade

Comece a criar uma nuvem de revisão selecionando uma entidade existente para converter em uma nuvem de revisão e depois:

Direção inversa [Sim/Não]

Especifique se você deseja alterar a direção da nuvem de revisão.

- **Sim:** a direção dos segmentos do arco é invertida.
- **Não:** a direção do segmento de arco é mantida.



Entidades podem ser abertas ou fechadas. A entidade original é apagada.

23.34.2 Opções dentro do comando NUVEMREV

Depois de começar a criar uma nuvem de revisão, as seguintes opções podem estar disponíveis.

Compr. do arco

Especifique o comprimento mais curto e mais longo para os arcos que formam a nuvem.

Especificar comprimento mínimo do arco

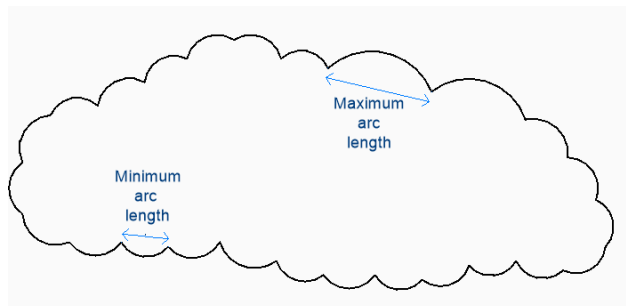
Especifique o comprimento mínimo dos arcos.

O comprimento mínimo do arco é armazenado na variável de sistema REVCLLOUDMINARCLENGTH.

Especifique o comprimento máximo do arco

Especifique o comprimento máximo dos arcos.

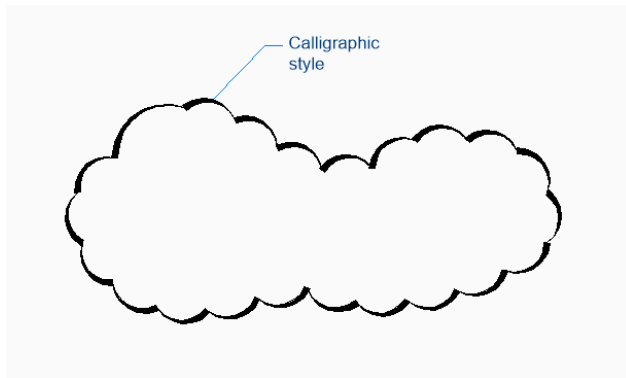
O comprimento máximo do arco é armazenado na variável do sistema REVCLLOUDMAXARCLENGTH.



Estilo

Especifique o estilo de arco a ser usado para a nuvem de revisão.

- **Normal:** a polilinha que compõe a nuvem tem uma largura uniforme.
- **Caligrafia:** a polilinha tem uma largura variável (poliarcos cônicos) para simular uma aparência caligráfica.



O estilo de arco é armazenado na variável de sistema REVCLLOUDARCSTYLE.

Desfazer

Desfaça o último segmento em uma nuvem de revisão poligonal e continue desenhando do segmento anterior.

23.35 REVOLUCAO comando

Revoluciona entidades 2D abertas ou fechadas, bordas de sólidos e faces, e transforma-as em sólidos 3D ou superfícies 3D.



Ícone: 

Alias: REV

23.35.1 Método

Existem dois métodos para revolucionar entidades 2D abertas ou fechadas, e bordas de sólidos:

- Sólidos
- Superfícies

23.35.2 Opções dentro do comando

Modo

Dependendo das configurações do Modo, diferentes tipos de entidades são formados:

- Entidades 2D abertas: Superfícies
- Entidades 2D fechadas: Sólidos ou superfícies
- Bordas em sólidos 3D: Superfícies
- Faces em sólidos 3D: sólidos ou superfícies

Nota: Quase qualquer tipo de entidade 2D ou 3D pode ser usado, desde que a entidade 3D resultante não se auto-intercepte.

Nota: A variável DELOBJ determina se as entidades de origem são retidas ou excluídas após o uso deste comando.

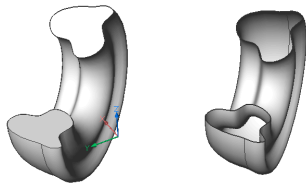
Solido

Cria um sólido 3D.



Superfície

Cria uma superfície 3D.



Eixo de revolução

Especifica o ponto inicial e o ponto final do eixo de revolução.

Nota: Se a entidade 3D resultante fizer auto-interseção, vai ocorrer um erro.

Objeto

Especifica o eixo de rotação de um objeto. Escolha uma linha ou um segmento de polilinha.

eixoX

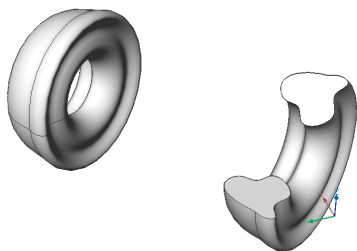
Usa o eixo X do atual sistema de coordenadas como eixo de rotação.

eixoY

Usa o eixo Y do atual sistema de coordenadas como eixo de rotação.

Angulo de revolução

Especifica o quanto a entidade de origem rotaciona em torno do eixo:



23.36 SUPERREV comando

Cria uma malha 3D de superfície através da revolução de uma entidade linear em torno de uma linha (abreviação para "superfície revolvida").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

Nota: Nota: Para criar superfícies 3D e sólidos 3D por revolução de um perfil em torno de um eixo, use o comando REVOLUCAO.

A variável de sistema SURFTAB1 controla o número de segmentos da superfície de revolução.

A variável de sistema SURFTAB2 controla o número de segmentos de cada segmento de arco, na entidade revolvida.

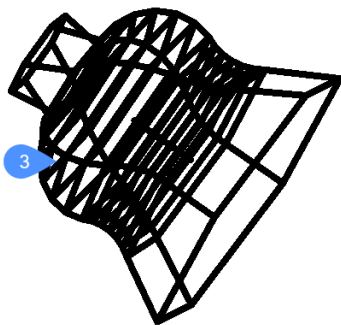
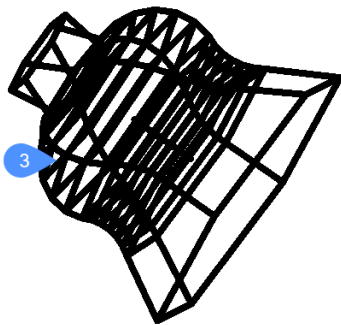
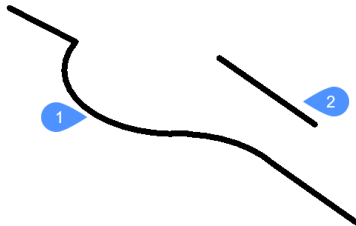


23.36.1 Método

Especifica uma única entidade (1) a ser revolvida para uma malha de superfície 3D (3). Você pode escolher uma linha, círculo, arco, polilinha aberta ou fechada, ou spline aberta ou fechada; objetos 3D não funcionam.

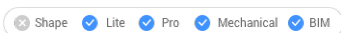
Especifica a entidade (2) sobre a qual a superfície é revolvida; você pode escolher uma linha ou polilinha; objetos curvos não funcionam.

Especifica o ângulo inicial (4) da revolução, e o ângulo revolvido (5) mostra o número de graus pelos quais a entidade está revolvida.



23.37 FAIXAOPCOES comando

Abre o painel Faixa de opções.





Abre o painel Faixa de opções para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Faixa de opções aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Faixa de opções pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

23.38 FECHARFAIXAOPCOES comando

Fecha o painel Faixa de Opções.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Fecha o painel Faixa de Opções para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Faixa de Opções estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone Faixa de Opções será removido da pilha.

23.39 ROTAC comando

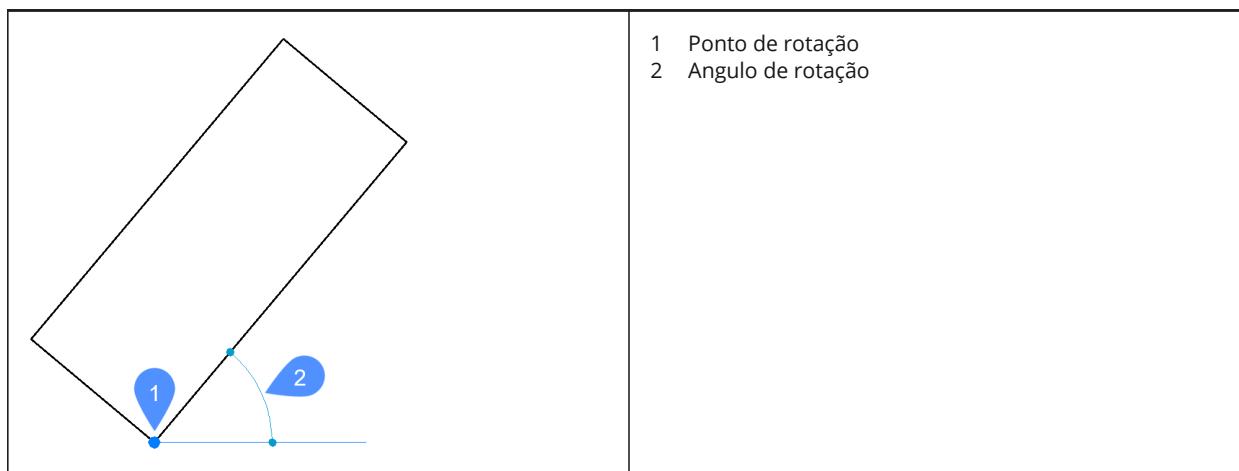
Rotaciona entidades em torno de um ponto especificado.

Alias:ro

23.39.1 Método

Você pode rotacionar entidades em torno de um ponto especificado, em um ângulo de rotação especificado, ou por um ângulo referenciado a um ângulo de base.

Nota: Um número positivo rotaciona as entidades no sentido anti-horário. Um número negativo rotaciona as entidades no sentido horário. O ângulo inicial é 0 graus, e o ângulo de rotação é medido a partir do eixo X positivo.



23.39.2 Opções dentro do comando

Ângulo base

Especifica o novo ângulo base, que é um ângulo inicial diferente de 0. Esta opção permite que você defina um ângulo diferente, como ponto de partida.

Copiar

Rotaciona uma cópia da entidade de origem, em vez de rotacionar a própria entidade.



23.40 ROTAC3D comando

Rotaciona entidades sobre um eixo no espaço 3D.

Alias: 3drotate, 3r

23.40.1 Método

Existem dois métodos para rotacionar entidades:

- Especificar um eixo.
- Use a geometria de uma entidade como eixo para rotacionar as entidades.

23.40.2 Opções dentro do comando

Entidade

O programa usa a geometria da entidade para determinar o eixo de rotação:

- Arco, círculo, elipse, segmento de arco em polilinha 2D: o eixo de rotação é centrado na vertical, no ponto de centro do arco.
- Linha, segmento de polilinha 2D, segmento de polilinha 3D: a linha ou segmento é o eixo de rotação

Ultima

Usa o último eixo entrado para rotacionar as entidades.

Janela

Usa a vista atual como eixo para rotacionar as entidades.

Nota: O eixo de rotação é paralelo à direção da vista, passando pelo ponto escolhido.

eixoX

O eixo X é o eixo de rotação.

Nota: O eixo de rotação é paralelo ao eixo dos X, e passa pelo ponto escolhido.

eixoY

O eixo Y é o eixo de rotação.

Nota: O eixo de rotação é paralelo ao eixo dos Y, e passa pelo ponto escolhido.

eixoZ

O eixo Z é o eixo de rotação.

Nota: O eixo de rotação é paralelo ao eixo dos Z, e passa pelo ponto escolhido.

2Pontos

Define o eixo de rotação por dois pontos.

Angulo de rotação

Especifica o ângulo pelo qual vai rotacionar as entidades.

Angulo base

Especifica um novo ângulo base.

Copiar

Rotaciona uma cópia do conjunto de seleção.



23.41 RSCRIPT command

Reruns the currently loaded SCR script file.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Load and run SCR script files with the Script command.

Nota: This command can be entered transparently during commands (**'rscript'**).

23.41.1 Method

After a script file is loaded and run, enter RSCRIPT to run it again (short for "repeat script").

23.42 RTLOOK comando

Olha ao redor, em uma cena 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.42.1 Método

O cursor de consulta ao redor é exibido durante a rotação em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e mova o mouse para olhar ao redor em tempo-real.

23.42.2 Opções do Menu de Contexto

Clique o botão-direito para exibir o menu de contexto, para alternar o modo de visualização

Pan

Faz Pan no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTPAN.

Zoom

Faz Zoom no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTZOOM.

Esfera restrita

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROTCTR.

Esfera

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROT.

23.43 RTPAN comando

Faz Pan no desenho em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone: 

23.43.1 Método

O cursor pan é exibido durante o Pan em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo e mova este para rotacionar o desenho em tempo-real.

Nota: Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir o movimento em Pan na direção X e Y da viewport.



23.43.2 Opções do Menu de Contexto

Clique o botão-direito para exibir o menu de contexto, para alternar o modo de visualização

Pan

Faz Pan no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTPAN.

Zoom

Faz Zoom no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTZOOM.

Esfera restrita

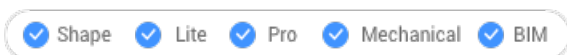
Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROTCTR.


Esfera

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROT.

23.44 RTROT command

Rotates 3D drawings in a constrained manner, in real-time.



Icon: 

23.44.1 Method

The constrained rotation cursor is displayed during real-time rotation. Hold down the mouse's left button and then move the mouse to rotate the drawing in real-time.

Nota: The ORBITAUTOTARGET variable determines if the viewpoint rotates around your pick point or the center of the objects.

23.44.2 Context Menu Options

Right-click to display the context menu to switch viewing mode.

Pan

Pans the drawing in real-time. Starts the RTPAN command.

Zoom

Zooms the drawing in real-time. Starts the RTZOOM command.

Constrained sphere

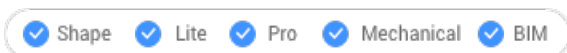
Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROTCTR command.

Sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROT command.

23.45 RTROTCTR command

Rotates 3D drawings about a center point that you pick in the drawing, in real-time.





23.45.1 Method

The constrained rotation cursor is displayed during real-time rotation. Hold down the mouse's left button and then move the mouse to rotate the drawing in real-time.

23.45.2 Context Menu Options

Right-click to display the context menu to switch viewing mode.

Pan

Pans the drawing in real-time. Starts the RTPAN command.

Zoom

Zooms the drawing in real-time. Starts the RTZOOM command.

Constrained sphere

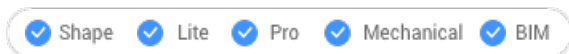
Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROTCTR command.

Sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROT command.

23.46 RTROTTF comando

Rotaciona desenhos 3D em torno de um ponto fixo, em tempo-real.



Ícone:

23.46.1 Método

O cursor de rotação é exibido durante a rotação em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse, e mova este para olhar ao redor em tempo-real.

Nota: A variável de sistema ORBITAUTOTARGET determina se o ponto de vista rotaciona em torno do ponto de seleção, ou do centro do objeto.

23.46.2 Opções do Menu de Contexto

Clique o botão-direito para exibir o menu de contexto, para alternar o modo de visualização

Pan

Faz Pan no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTPAN.

Zoom

Faz Zoom no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTZOOM.

Esfera restrita

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROTCTR.

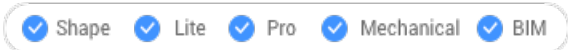
Esfera

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROT.



23.47 RTROTX command

Rotates 3D drawings in real-time about the x axis.



Icon:

23.47.1 Method

The rotation cursor is displayed during real-time rotation. Hold down the mouse's left button and then move the mouse to rotate the drawing in real-time.

Nota: The ORBITAUTOTARGET system variable determines if the viewpoint rotates around your pick point or the center of the object.

23.47.2 Context Menu Options

Right-click to display the context menu to switch viewing mode.

Pan

Pans the drawing in real-time. Starts the RTPAN command.

Zoom

Zooms the drawing in real-time. Starts the RTZOOM command.

Constrained sphere

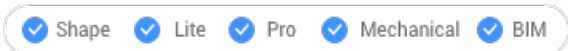
Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROTCTR command.

Sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROT command.

23.48 RTROTY comando

Rotaciona desenhos 3D em tempo-real, sobre o eixo Y.



Ícone:

23.48.1 Método

O cursor de rotação é exibido durante a rotação em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e mova este para rotacionar o desenho em tempo-real.

23.48.2 Opções do Menu de Contexto

Clique o botão-direito para exibir o menu de contexto, para alternar o modo de visualização

Pan

Faz Pan no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTPAN.

Zoom

Faz Zoom no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTZOOM.



Esfera restrita

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROTCTR.

Esfera

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROT.

23.49 RTROTZ comando

Rotaciona desenhos 3D em tempo-real, sobre o eixo Z.



Ícone:

23.49.1 Método

O cursor de rotação é exibido durante a rotação em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e mova este para rotacionar o desenho em tempo-real.

23.49.2 Opções do Menu de Contexto

Clique o botão-direito para exibir o menu de contexto, para alternar o modo de visualização

Pan

Faz Pan no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTPAN.

Zoom

Faz Zoom no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTZOOM.

Esfera restrita

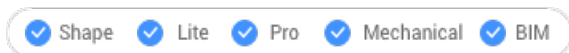
Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROTCTR.

Esfera

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROT.

23.50 RTUPDOWN command

Moves the viewpoint up and down, and left and right in a 3D scene, in real time.



23.50.1 Method

The up-down cursor is displayed during real-time movement. Hold down the mouse's left button and then move the mouse to move up-down and left-right in real-time.

23.50.2 Context Menu Options

Right-click to display the context menu to switch viewing mode.

Pan

Pans the drawing in real-time. Starts the RTPAN command.

Zoom

Zooms the drawing in real-time. Starts the RTZOOM command.



Constrained sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROTCTR command.

Sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROT command.

23.51 RTWALK comando

Caminha da esquerda para a direita e para a frente e para trás em cenas 3D, em tempo-real.



23.51.1 Método

O cursor de caminhada é exibido durante o movimento em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e mova o mouse para andar para a esquerda, para a direita, para a frente e para trás, em tempo-real.

23.51.2 Opções do Menu de Contexto

Clique o botão-direito para exibir o menu de contexto, para alternar o modo de visualização

Pan

Faz Pan no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTPAN.

Zoom

Faz Zoom no desenho em tempo-real. Inicia o comando RTZOOM.

Esfera restrita

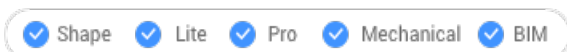
Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROTCTR.

Esfera

Rotaciona o desenho 3D em tempo-real Inicia o comando RTROT.

23.52 RTZOOM command

Zooms the viewpoint in and out of the drawing in real-time.



Icon:

23.52.1 Method

The zoom cursor is displayed during real-time zooming. Hold down the mouse's left button and then move the mouse to zoom the drawing in real-time.

23.52.2 Context Menu Options

Right-click to display the context menu to switch viewing mode.

Pan

Pans the drawing in real-time. Starts the RTPAN command.



Zoom

Zooms the drawing in real-time. Starts the RTZOOM command.

Constrained sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROTCTR command.

Sphere

Rotates the 3D drawing in real-time. Starts the RTROT command.

23.53 RULESURF command

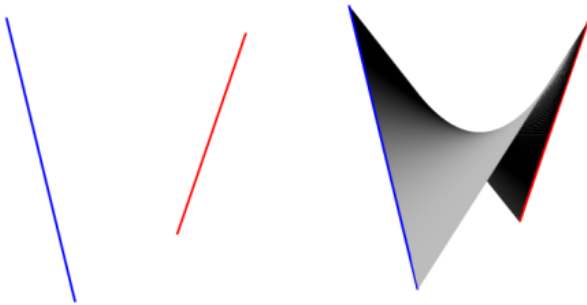
Creates 3D polygon mesh by connecting two separate linear entities (short for “ruled surfaces”).



Icon:

23.53.1 Description

Creates a 3D polygon mesh in the shape of a ruled surface by specifying two separate entities.



23.53.2 Method

Specify the first and the second boundary entity. For the first boundary any open object, such as a line, arc, polyline or spline can be selected.

Closed entities and 3D entities are not accepted.

23.54 RUNASLEVEL command



24. S

24.1 SALVAR comando

Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como.

Abra a caixa de diálogo Salvar desenho como para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.dwg, *.dxf, ou *.dwt.

24.2 SAVEALL comando

.

A caixa de diálogo é exibida para cada desenho aberto, que foi modificado desde o salvamento anterior.

24.3 SALVARCOMO comando

Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como.

Abra a caixa de diálogo Salvar desenho como para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.dwg, *.dxf, ou *.dwt.

24.4 SAVEASR12 comando

Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como.

Abra a caixa de diálogo Salvar Desenho Como para salvar dados do desenho atual em um arquivo dwg R11/12.

24.5 SAVEFILEFOLDER comando

Abre o Explorer de arquivos padrão.

Abre o Explorer de arquivos padrão para acessar rapidamente arquivos de salvamento e backup automáticos. Este abre em uma janela externa de aplicação, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

24.6 ESCALA comando

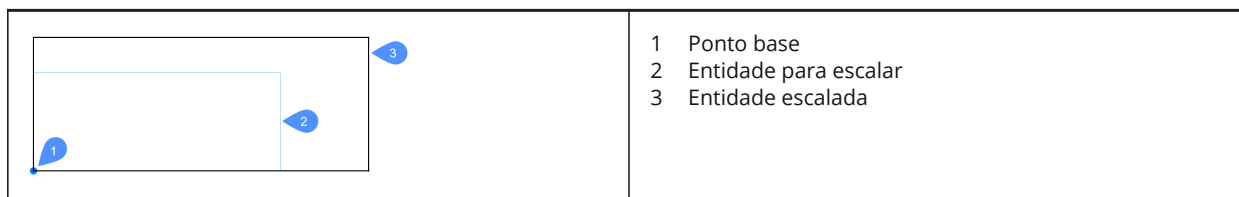
Redimensiona entidades 2D e 3D

Alias:sc

24.6.1 Método

Você pode especificar o fator de escala selecionando um ponto de base e um comprimento, ou digitando um fator de escala explícito na barra de Comando.

Nota: Um fator de escala menor que 1 reduz as entidades. Um fator de escala negativo dimensiona as entidades na direção negativa.



24.6.2 Opções dentro do comando

Referência

Redimensiona entidades usando uma escala de base ou de referência.

Nota: Use esta opção para escalar entidades em relação a outras entidades. Esse comando normalmente é escalado a partir de um fator base de 1.

Copiar

Escala uma cópia do conjunto de seleção, deixando as entidades originais intactas.

24.7 EDITARLISTAESCALAS comando

Abre a caixa de diálogo Editar Lista de Escalas.



Abra a para editar a lista de escalas acessíveis por alguns comandos.

24.8 -EDITARLISTAESCALAS comando

Edita os fatores de escala predefinidos.



24.8.1 Descrição

Adiciona e remove fatores de escala de/para a lista usada por comandos, como Imprimir, e por escala anotativa; funciona na linha de Comando.

24.8.2 Opções dentro do comando

? p/ listar

Lista os fatores de escala predefinidos existentes na janela Histórico de Prompts.

Adicionar

Cria um novo fator de escala.

Excluir

Remove o fator de escala especificado ou todos os fatores de escala não utilizados.

Redefinir

Remove todos os fatores de escala personalizados que não são usados.

24.9 CAPTURATELA comando

Abre a caixa de diálogo Salvar arquivo de imagem.



Abra a caixa de diálogo Salvar arquivo de imagem para salvar dados do desenho atual para um arquivo *.png. A vista atual especifica quais dados devem ser incluídos na imagem.

24.10 SCRIPT comando

Abre a caixa de diálogo Executar Script.

Abra a caixa de diálogo Executar Script para selecionar um arquivo *.scr a ser executado. Depois de escolher Abrir na caixa de diálogo, o script começa a ser executado imediatamente. Você pode pressionar a tecla Esc para pará-lo.

24.11 BARRAROLAGEM comando

Alterna a variável de sistema WNDLSCRL.

Alterne a variável de sistema WNDLSCRL para mostrar ou ocultar as barras de rolagem da janela de desenho. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando, ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'WNDLSCRL.

- Liga: liga a variável do sistema WNDLSCRL.
- Desl: desliga a variável de sistema WNDLSCRL.
- Alternar: altera a variável de sistema WNDLSCRL para o oposto da configuração atual.

24.12 SECTION command

Creates section planes.



Icon:

Alias: SEC

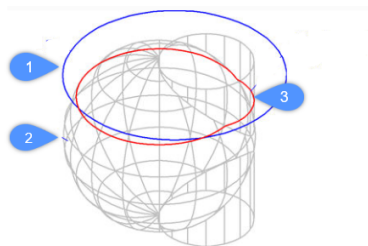
24.12.1 Description

Creates section planes of 3D solids, surfaces, polyface meshes, and 3D faces. The result is a slice made of region entities.

24.12.2 Options within the command

Object

Creates the section from entities that intersect the 3D solid.



- 1 Circle entity
- 2 3D solid



3 Section defined by the plane of the circle.

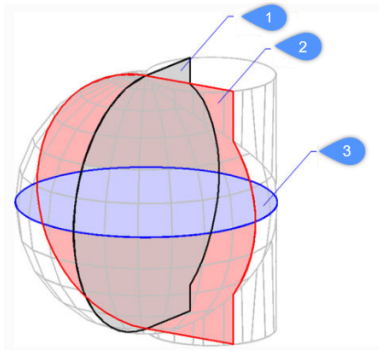
Nota: The entity defines the plane through which to create the section.

Zaxis

Creates a section in the plane defined by one point on the plane, and a second on the plane's normal (z axis).

View

Creates a section in the plane of the current 3D viewport.



XY (3)

Creates a section parallel to the x, y plane.

YZ (2)

Creates a section parallel to the y, z plane.

ZX (1)

Creates a section parallel to the z, x plane.

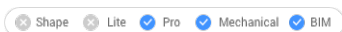
3points

Pick points to specify the location of the plane in which the section lies.

Nota: Three points define a plane.

24.13 PLANOCORTE comando

Cria entidades de corte.



Ícone:

24.13.1 Descrição

Cria entidades de corte a partir de sólidos 3D, superfícies 3D, malhas poliface e faces 3D. Esse comando ajuda a ver dentro de uma entidade 3D.

Nota: Os novos planos de corte criados têm o status 'Exibir Recorte' definido como Ligado. Como os planos de corte são entidades, estes podem ser editados e excluídos.



24.13.2 Opções dentro do comando

Especificar ponto inicial

Especifica o ponto inicial de um plano de corte 2D.

Nota: O BricsCAD semi-oculta o plano de corte durante o movimento do cursor.

Nota: Use snaps de entidade para tornar precisos os pontos de escolha.

selecionar Faces

Selecione a face plana de um sólido 3D.

Nota: O BricsCAD semi-oculta o plano de corte durante o movimento do cursor. Use snaps de entidade para tornar precisos os pontos de escolha.

Nota: O plano de corte vai coincidir com a face selecionada. A propriedade Corte Auto (Live Section) é ativada automaticamente. Os cortes ao vivo são cortes que podem ser editadas interativamente através do painel Propriedades.

Desenhar

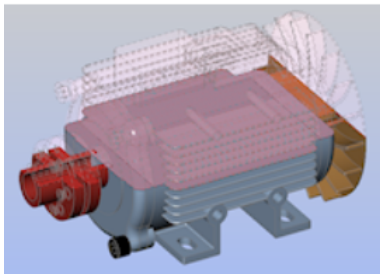
Defina o plano de corte por dois ou mais pontos. Desenhe planos de corte em forma de L e U.

Nota: O plano de corte é criado através dos pontos especificados e perpendicular ao atual UCS.

Ortográfico

Coloca uma entidade plano de corte em uma das seis orientações padrão do desenho, relativamente ao UCS atual.

Nota: O BricsCAD desenha o plano de corte ortográfico através do centro da caixa delimitadora que contém todas as entidades 3D no desenho. Por exemplo, o resultado de um plano de corte Superior:



24.14 CONFIGPLANOCORTE comando

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Ícone:

24.14.1 Descrição

Abre a caixa do Explorer do Desenho com a categoria Planos de Corte selecionada.

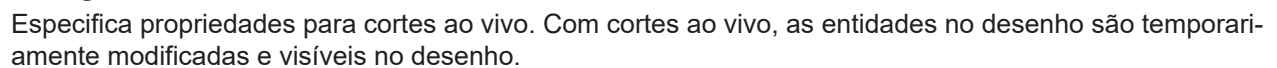
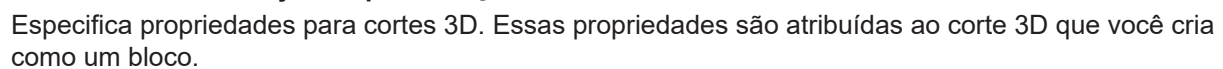
24.14.2 Métodos

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria Planos de Corte selecionada para visualizar e modifica os planos de corte no desenho atual.



Tipos de Corte

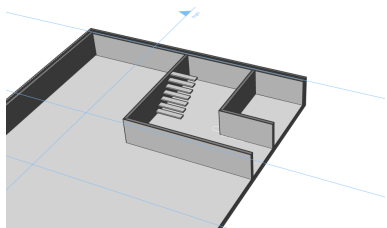
Especifica propriedades para cortes 2D e elevações. Essas propriedades são atribuídas ao corte 2D que você cria como um bloco.





Configurar Exibir Recorte

Ao usar o status de exibição do recorte, a exibição de entidades está recortada. O status pode ser definido simultaneamente para várias entidades de corte.



Destino

Arquivo destino

Especifica o arquivo de destino aonde salvar o plano de corte.

Limite de intersecção

Cor

Define a cor do limite da intersecção. Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Seleccionar Cor, a caixa de diálogo Seleccionar Cor será então exibida.

Camada

Especifica a camada do limite da intersecção. Você pode escolher entre:

- As camadas disponíveis no desenho.
- *CamadaEntidade*_IntersectionBoundary: as propriedades das camadas das entidades no corte são mantidas, mas uma cópia dessas camadas é criada.

Nota: Isso substitui as outras propriedades especificadas.

- Novas configurações de nome de camada: a opção abre a caixa de diálogo Novo Nome de Camada. Aqui você pode editar as configurações de nome para a opção acima.

TipoLinha

Especifica o tipo de linha do limite da intersecção. Você pode escolher entre:

- Os tipos de linha disponíveis no desenho
- Carregar novos tipos de linha. Isso abre a caixa de diálogo Carregar Tipos de linha, onde você pode escolher novos tipos de linha para carregar no desenho.

Escala do tipo de linha

Especifica a escala de tipo de linha do limite da intersecção.

Estilo Plot

Especifica o estilo de plotagem do limite da intersecção.

EspLinha

Especifica a espessura da linha do limite da intersecção.

Linhas de divisão (opção disponível para os cortes 2D)

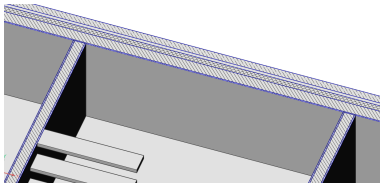
Especifica se as linhas de divisão do limite da intersecção devem ser desenhadas.

Mostrar (opção disponível para as cortes 3D)

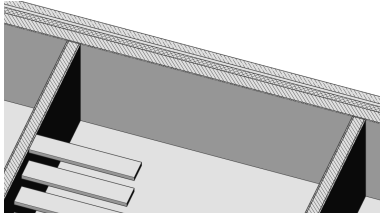
Especifica se o limite da intersecção é desenhado.



- Sim: o limite de interseção é exibido. Os limites de interseção são indicados em azul.



- Não: nenhum limite de interseção é exibido.



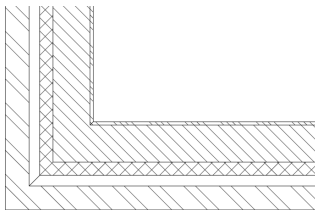
Nota: O limite de interseção ainda está visível, pois as linhas também são desenhadas para o preenchimento da interseção. A cor agora é determinada pelo preenchimento da interseção em vez do limite da interseção.

Preenchimento de Interseção

Mostrar

Especifica se o preenchimento da interseção é exibido.

- Sim: a geometria de corte transversal é exibida por uma hachura



- Não: nenhuma hachura é desenhada na geometria do corte



Hachura da face

Especifica o padrão de hachura usado para preencher o corte. Abre a caixa de diálogo Tipo de Padrão de Hachura, onde você pode escolher um padrão de hachura.

Angulo

Especifica o ângulo do padrão de hachura.

Escala hachura

Especifica a escala do padrão de hachura.



Espaçamento hachura

Especifica o espaçamento da hachura.

Cor

Especifica a cor da hachura. Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Seleccionar Cor, a caixa de diálogo Seleccionar Cor será então exibida.

Camada

Especifica a camada do limite da interseção. Você pode escolher entre:

- As camadas disponíveis no desenho.
- *CamadaEntidade*_IntersectionBoundary: as propriedades das camadas das entidades no corte são mantidas, mas uma cópia dessas camadas é criada.

Nota: Isso substitui as outras propriedades especificadas.

- Novas configurações de nome de camada: a opção abre a caixa de diálogo Novo Nome de Camada. Aqui você pode editar as configurações de nome para a opção acima.

TipoLinha

Especifica o tipo de linha do limite da interseção. Você pode escolher entre:

- Os tipos de linha disponíveis no desenho
- Carregar novos tipos de linha. Isso abre a caixa de diálogo Carregar Tipos de linha, onde você pode escolher novos tipos de linha para carregar no desenho.

Escala do tipo de linha

Especifica a escala de tipo de linha do padrão de hachura.

Estilo Plot

Especifica o estilo de plotagem do padrão de hachura.

EspLinha

Especifica a espessura da linha do padrão de hachura.

Linhas de Fundo

Mostrar

Especifica se as linhas de fundo são desenhadas. Essas são as linhas que mostram a geometria por trás do plano de corte, o que não é cortado.

- Sim: as linhas de fundo são exibidas



- Não: nenhuma linha de fundo é exibida



Cor

Especifica a cor das linhas de fundo. Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Seleccionar Cor, a caixa de diálogo Seleccionar Cor será então exibida.



Camada

Especifica a Camada para as linhas de fundo. Você pode escolher entre:

- As camadas disponíveis no desenho.
- *CamadaEntidade*_IntersectionBoundary: as propriedades das camadas das entidades no corte são mantidas, mas uma cópia dessas camadas é criada.

Nota: Isso substitui as outras propriedades especificadas.

- Novas configurações de nome de camada: a opção abre a caixa de diálogo Novo Nome de Camada. Aqui você pode editar as configurações de nome para a opção acima.

TipoLinha

Especifica o tipo de linha das linhas de fundo. Você pode escolher entre:

- Os tipos de linha disponíveis no desenho
- Carregar novos tipos de linha. Isso abre a caixa de diálogo Carregar Tipos de linha, onde você pode escolher novos tipos de linha para carregar no desenho.

Escala do tipo de linha

Especifica a escala do tipo de linha das linhas de fundo.

Estilo Plot

Especifica o estilo de plotagem das linhas de fundo.

EspLinha

Especifica a espessura de linha das linhas de fundo.

Linhas ocultas

Mostrar

Especifica se as linhas ocultas são desenhadas.

- Sim: as linhas ocultas são exibidas.



- Não: nenhuma linha oculta é exibida.



Cor

Especifica a cor das linhas ocultas. Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Selecionar Cor, a caixa de diálogo Selecionar Cor será então exibida.

Camada

Especifica a Camada para as linhas ocultas. Você pode escolher entre:

- As camadas disponíveis no desenho.
- *CamadaEntidade*_IntersectionBoundary: as propriedades das camadas das entidades no corte são mantidas, mas uma cópia dessas camadas é criada.

Nota: Isso substitui as outras propriedades especificadas.



- Novas configurações de nome de camada: a opção abre a caixa de diálogo Novo Nome de Camada. Aqui você pode editar as configurações de nome para a opção acima.

TipoLinha

Especifica o tipo de linha das linhas ocultas. Você pode escolher entre:

- Os tipos de linha disponíveis no desenho
- Carregar novos tipos de linha. Isso abre a caixa de diálogo Carregar Tipos de linha, onde você pode escolher novos tipos de linha para carregar no desenho.

Escala do tipo de linha

Especifica a escala do tipo de linha das linhas ocultas.

Estilo Plot

Especifica o estilo de plotagem das linhas ocultas.

EspLinha

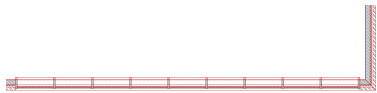
Especifica a espessura de linha das linhas ocultas.

Geometria extraída

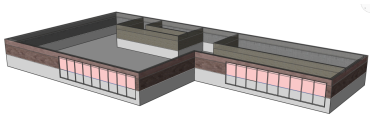
Mostrar

Especifica se as linhas de corte da geometria cortada fora são mostradas.

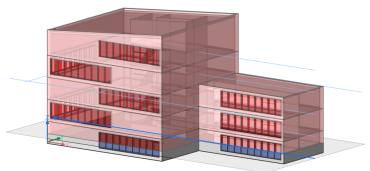
- Sim: a geometria cortada fora é exibida.



Geometria cortada fora de um corte 2D.



Geometria cortada fora de um corte 3D.

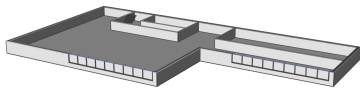


Geometria cortada fora de um corte ao vivo.

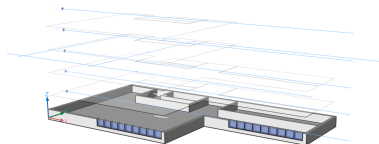
- Não: nenhuma linha de geometria cortada fora é exibida



Nenhuma geometria cortada fora de um corte 2D é mostrada.



Nenhuma geometria cortada fora de um corte 3D é mostrada.



Nenhuma geometria cortada fora de um corte ativo é mostrada.

Linha oculta

Especifica se as linhas ocultas da geometria cortada fora são mostradas.

Cor

Especifica a cor da geometria cortada fora (linhas). Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Selecionar Cor, a caixa de diálogo Selecionar Cor será então exibida.

Camada

Especifica a camada da geometria cortada fora. Você pode escolher entre:

- As camadas disponíveis no desenho.
- *CamadaEntidade*_IntersectionBoundary: as propriedades das camadas das entidades no corte são mantidas, mas uma cópia dessas camadas é criada.

Nota: Isso substitui as outras propriedades especificadas.

- Novas configurações de nome de camada: a opção abre a caixa de diálogo Novo Nome de Camada. Aqui você pode editar as configurações de nome para a opção acima.

TipoLinha

Especifica o tipo de linha da geometria cortada fora. Você pode escolher entre:

- Os tipos de linha disponíveis no desenho
- Carregar novos tipos de linha. Isso abre a caixa de diálogo Carregar Tipos de linha, onde você pode escolher novos tipos de linha para carregar no desenho.

Escala do tipo de linha

Especifica a escala do tipo de linha das linhas da geometria cortada fora.

Estilo Plot

Especifica o estilo de plotagem das linhas da geometria cortada fora.

EspLinha

Especifica a espessura de linha das linhas da geometria cortada fora.

Linhas tangência da curva

Mostrar

Especifica se as linhas de tangência para a curva são desenhadas.



Cor

Especifica a cor das linhas de tangência para a curva. Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Selecionar Cor, a caixa de diálogo Selecionar Cor será então exibida.

Camada

Especifica a camada das linhas de tangência para a curva. Você pode escolher entre:

- As camadas disponíveis no desenho.
- *CamadaEntidade*_IntersectionBoundary: as propriedades das camadas das entidades no corte são mantidas, mas uma cópia dessas camadas é criada.

Nota: Isso substitui as outras propriedades especificadas.

- Novas configurações de nome de camada: a opção abre a caixa de diálogo Novo Nome de Camada. Aqui você pode editar as configurações de nome para a opção acima.

TipoLinha

Especifica o tipo de linha das linhas de tangência para a curva. Você pode escolher entre:

- Os tipos de linha disponíveis no desenho
- Carregar novos tipos de linha. Isso abre a caixa de diálogo Carregar Tipos de linha, onde você pode escolher novos tipos de linha para carregar no desenho.

Escala do tipo de linha

Especifica a escala do tipo de linha das linhas de tangência para a curva.

Estilo Plot

Especifica o estilo de plotagem das linhas de tangência para a curva.

EspLinha

Especifica a espessura de linha das linhas de tangência para a curva.

24.14.4 Opções do Menu de Contexto

Novo

Cria uma nova definição do plano de corte no desenho. Para obter uma explicação detalhada, consulte o comando PLANOCORTE.

Excluir

Exclui planos de corte do desenho.

Renomear

Renomeia o plano de corte selecionado.

Selecionar Tudo

Seleciona todas as definições do plano de corte.

Inverter seleção

Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

24.15 PLANOCORTEBLOCO comando

Abre a caixa de diálogo Criar Corte/Elevação.

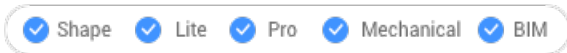




Abra a para salvar a geometria do corte como um bloco, ou em um arquivo *.dwg externo.

24.16 SEGURANCA comando

Abre a caixa de diálogo Segurança.



Abre a caixa de diálogo Segurança para especificar se as macros VBA podem ser executadas automaticamente.

24.17 OPCAOSEGURANCA comando

Abre a Caixa de Diálogo Opções de Segurança.



Abra a para especificar uma senha para proteger seu desenho contra acesso não autorizado.

24.18 SELECIONAR comando

Seleciona entidades.



Ícone: 

24.18.1 Descrição

Seleciona uma ou mais entidades por meio de vários métodos de seleção

Nota: Você acessa o conjunto de seleção durante comandos subsequentes com a opção 'Anterior'.

24.18.2 Métodos

Existem dois métodos para selecionar entidades:

- Selecione entidades separadamente usando o comando.
- Ctrl+A seleciona todas as entidades em camadas não-congeladas.

24.18.3 Opções dentro do comando

Selecione objetos para incluir no conjunto de seleção:

Escolhe entidades a ser adicionadas ao conjunto de seleção; use um dos métodos listados abaixo. À medida que você adiciona entidades ao conjunto de seleção, o programa as destaca com tracejados.

Selecionar TODAS as entidades

Seleciona todas as entidades no desenho, exceto para aqueles em camadas congeladas.

Adicionar

Adiciona entidades adicionais ao conjunto de seleção. (Usado após a opção Remover digitando Adicionar na linha de Comando.)



adic. para definir (+)

Adiciona entidades adicionais ao conjunto de seleção. (Usado após a opção Remover digitando + na linha de Comando.)

Remover

Remove entidades do conjunto de seleção. À medida que você remove entidades do conjunto de seleção, o programa vai removendo essas do destaque visual.

subtrair do conjunto (-)

Remove entidades do conjunto de seleção. À medida que você remove entidades do conjunto de seleção, o programa vai removendo essas do destaque visual.

Seleção anterior

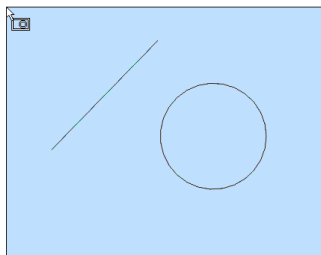
Adicione as entidades da seleção anterior ao conjunto de seleção atual.

Ultima entidade no desenho

Adiciona a última entidade desenhada ao conjunto de seleção.

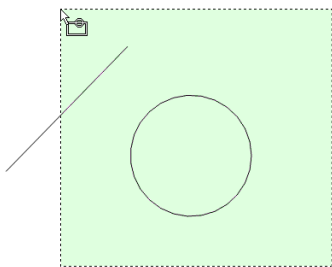
dentro da Janela

Seleciona todas as entidades que estão inteiramente dentro de uma janela de seleção retangular. O contorno da janela de seleção é desenhado, preenchido com azul transparente.



Janela cruzada

Seleciona todas as entidades que estão dentro e as que cruzam uma janela de seleção retangular. O contorno da janela de seleção é desenhado em uma linha tracejada, preenchida com azul transparente.

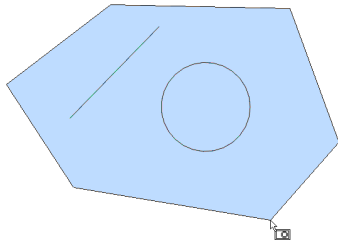


Fora da janela

Seleciona todas as entidades totalmente fora de uma janela de seleção retangular.

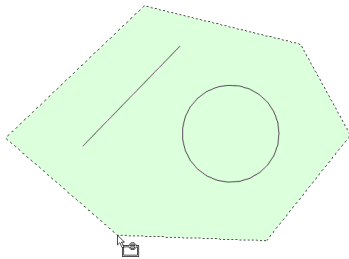
Polígono Janela

Seleciona todas as entidades totalmente dentro de uma janela de seleção poligonal. O contorno do polígono de seleção é desenhado, preenchido com azul transparente.



Polígono Cruzado

Seleciona todas as entidades que estão dentro e as que cruzam uma janela de seleção poligonal. O contorno do polígono de seleção é desenhado com uma linha tracejada, preenchida com verde transparente.

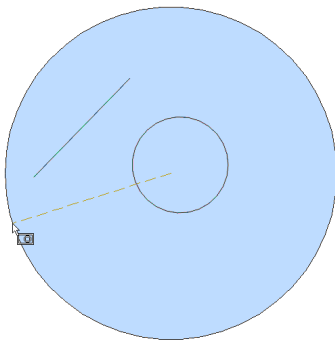


Fora do Polígono

Seleciona todas as entidades totalmente fora de uma janela de seleção poligonal.

Círculo Janela

Seleciona todas as entidades totalmente dentro de uma janela de seleção circular. O contorno do círculo de seleção é desenhado, preenchido com azul transparente.



Círculo Cruzado

Seleciona todas as entidades que estão dentro e as que cruzam uma janela de seleção circular. O contorno do círculo de seleção é desenhado com uma linha tracejada, preenchida com verde transparente.

Fora do Círculo

Seleciona todas as entidades totalmente fora de uma janela de seleção circular.

Caixa

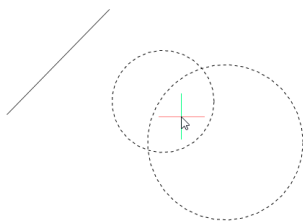
Seleciona entidades dependendo da direção em que você move o cursor:

- Da direita para a esquerda - Caixa funciona como o modo de Janela Cruzada.
- Da esquerda para a direita - Caixa funciona como o modo Janela normal.



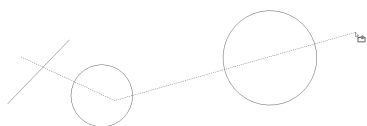
Ponto

Seleciona todas as entidades fechadas circundantes ao ponto de escolha, como todas as paredes de uma sala.



Cerca

Seleciona todas as entidades que cruzam as linhas de seleção da cerca.



AUTO

Seleciona entidades dependendo de como você usa o cursor:

- Escolha uma entidade - a entidade é selecionada
- Escolha dois pontos da direita para a esquerda - Auto age como o modo cruzado.
- Escolha dois pontos da esquerda para a direita - Auto age como o modo de janela normal.

Múltiplos

Todas as entidades selecionadas durante esse modo são adicionadas ao conjunto de seleção.

Isolado

Depois de selecionar uma única entidade, o comando termina.

Selecionar por Propriedades...

Seleciona entidades com base em suas propriedades.

Nota: Para a versão do painel dessa opção, consulte o comando SELECIONARR.

Cor

Seleciona entidades com base em suas cores.

Nota: : Se houver entidades coloridas em uma cor específica porque as propriedades de cor da camada ou do bloco estão nessa cor específica, essas entidades não serão selecionadas.

Livro de Cores

Seleciona entidades com uma cor do livro de cores.

Nota: Se houver entidades coloridas em uma cor de livro de cores devido às propriedades de cor da camada ou do bloco, essas entidades não serão selecionadas.

Camada

Seleciona entidades com base em suas camadas. Digite * para selecionar todas as camadas.



TipoLin

Seleciona entidades com base no tipo de linha dessas. Digite * para selecionar todos os tipos de linha.

Nome

Seleciona entidades com base no nome da entidade. Digite * para selecionar todos os nomes de entidades.

esPessura

Seleciona entidades com base em sua espessura.

Tipo

Seleciona entidades com base em seu tipo de entidade, como linha, círculo, arco... Digite * para selecionar todos os tipos de entidade.

Valor

Seleciona entidades com base em seu valor. Digite * para selecionar todos os valores.

Largura

Seleciona entidades com base na largura das entidades.

Handle

Seleciona entidades com base no valor de um identificador (handle). O Handle é um número hexadecimal que identifica exclusivamente cada entidade nos desenhos; os relatórios de comando List lidam com números.

Localização

Retorna para o aviso 'Selecionar entidades para incluir no conjunto'.

métodos de seleção...

Abre a seção Seleção de Entidades da caixa de diálogo de Configurações.

Desfazer

Desfaz a última ação durante este comando.

Grupo

Adiciona um grupo ao conjunto de seleção. Consulte o comando GRUPO.

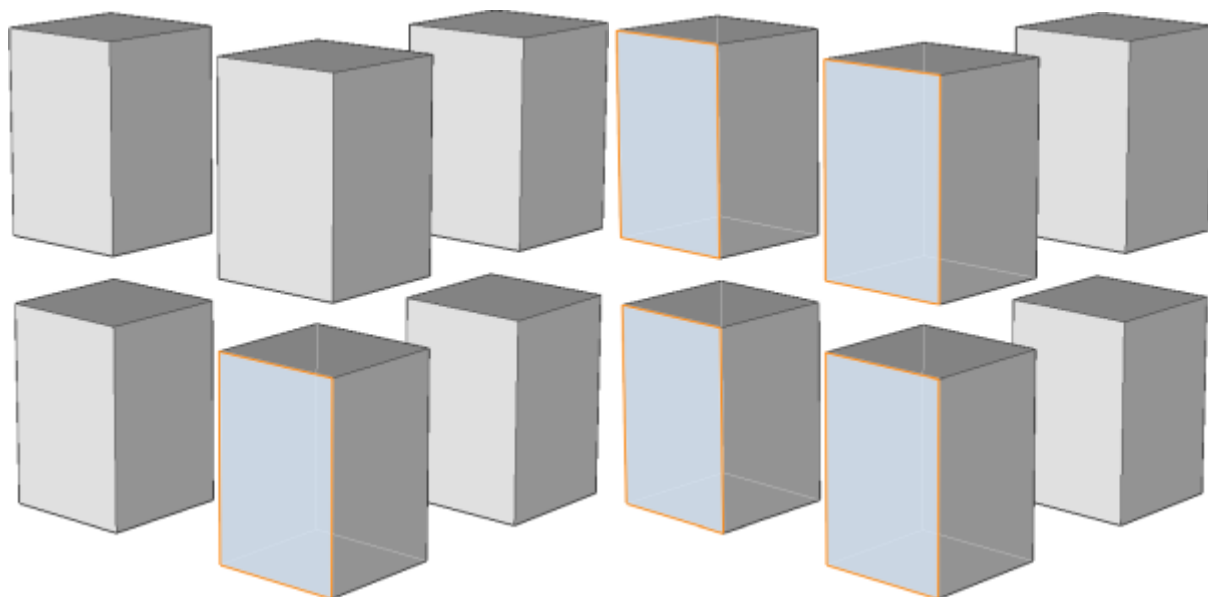
Nota: NOTA: Em macros, o metacaractere ^S seleciona automaticamente a entidade sob o cursor.

24.19 SELECIONARFACESALINHADAS comando

Seleciona todas as faces em um modelo que são coplanares com uma face selecionada.

24.19.1 Método

Selecione uma única face. O programa seleciona todas as outras faces que estão no mesmo plano, que é mostrado delineado.

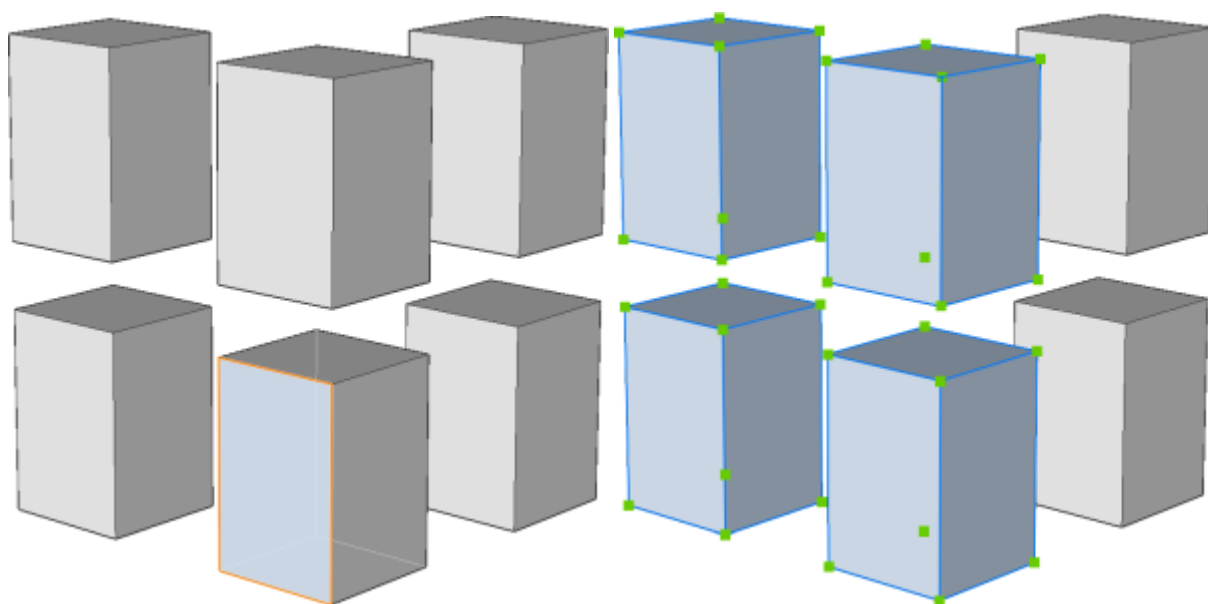


24.20 SELECTALIGNEDSOLIDS comando

Selecciona todos os sólidos em um modelo que tenham faces coplanares com a face selecionada.

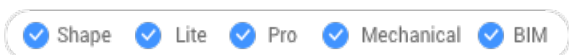
24.20.1 Método

Selecione uma única face. O programa seleciona todos os sólidos que têm faces no mesmo plano, mostrado delineado.



24.21 SELECTCONNECTEDFACES command

Selects all faces in a model that are connected to a selected face.

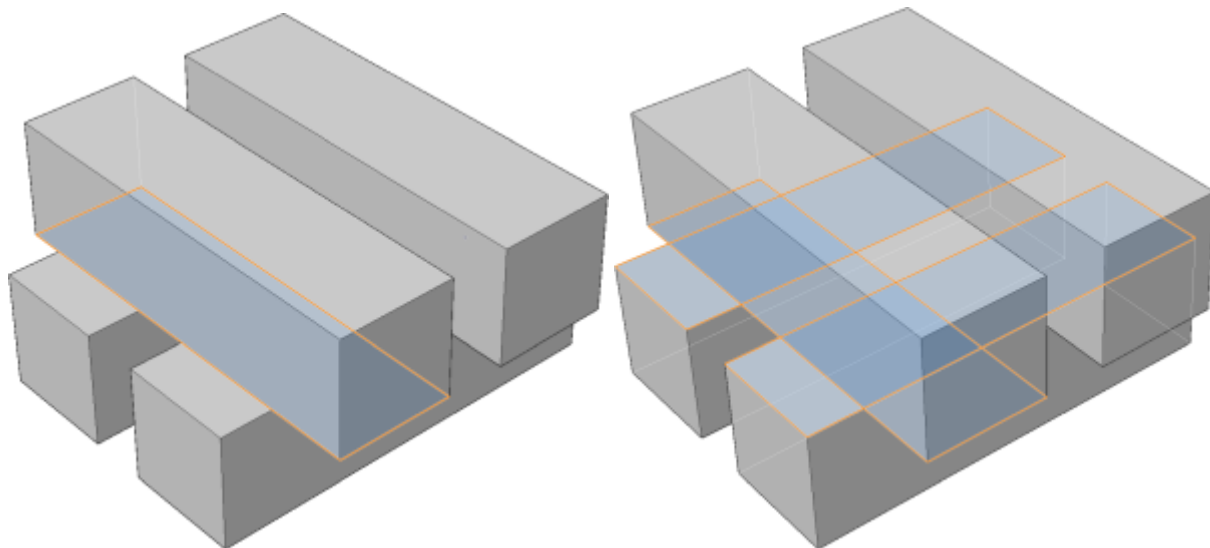




Icon:

24.21.1 Method

Select a face. The program selects all other faces that are connected to the selected face, shown outlined.

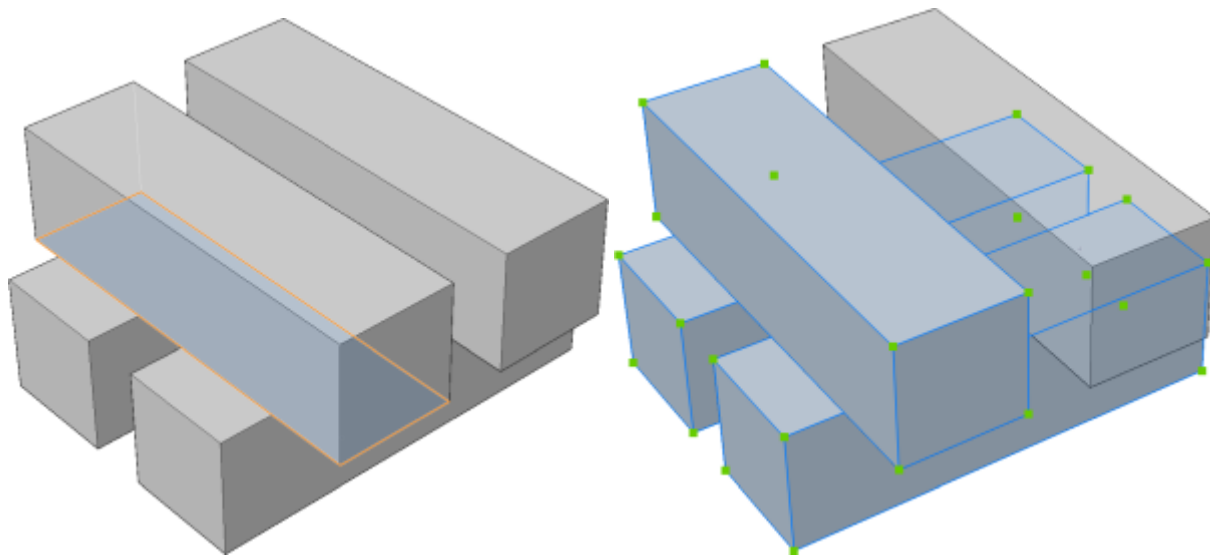


24.22 SELECTCONNECTEDSOLIDS comando

Seleciona todos os sólidos em um modelo, que estão ligados a uma face selecionada.

24.22.1 Método

Selecionar uma face. O programa seleciona todos os sólidos que estão conectados à face selecionada, mostrados delineados.



24.23 SELECTSIMILAR comando

Seleciona entidades semelhantes.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Ícone:

24.23.1 Descrição

Seleciona todas as entidades com as mesmas propriedades da entidade atualmente selecionada.

24.23.2 Método

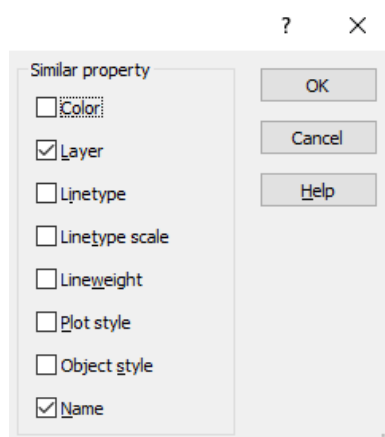
Selecione uma ou mais entidades, e escolha as propriedades nas quais a seleção será feita. Quando você sai do comando, as entidades que correspondem às propriedades são mostradas como tracejadas e com alças.

Nota: Para que este comando funcione conforme o esperado, pelo menos uma propriedade deve estar selecionada.

24.23.3 Opções dentro do comando

Configurações

Exibe uma caixa de diálogo para selecionar as propriedades.



Nota: Alterar as configurações nesta caixa de diálogo vai alterar o valor da variável de sistema SELECTSIMILARMODE, que é acessada através do comando Configurações.

24.24 SELGRIPS command

Displays entities grips.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

24.24.1 Description

Selects entities and then displays their grips.

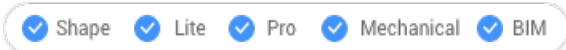
BricsCAD highlights selected entities and displays their grips.

Edit the entities by dragging the grips. To select all entities in the drawing, press Ctrl+A.



24.25 DEFPORCAMADA comando

Redefine as propriedades substituídas para PORCAMADA.



24.25.1 Descrição

Altera o valor das propriedades substituídas (cor, tipo de linha, espessura da linha, material, estilo de plotagem, e transparência) de volta para o valor padrão PORCAMADA.

24.25.2 Métodos

Selecione as entidades cujas propriedades serão definidas como PORCAMADA de acordo com o valor da variável de sistema SETBYLAYERMODE.

Entre 'Tudo' para selecionar todas as entidades não-congeladas na viewport atual.

Quando as entidades contêm blocos, o BricsCAD pergunta se os blocos devem ter suas propriedades alteradas.

24.25.3 OPCOES

conFigurações

Permite selecionar as propriedades da entidade a ser alteradas na caixa de diálogo de configurações Def-PorCamada:

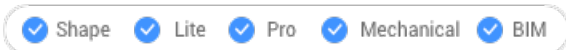
- Cor - redefine a cor das entidades selecionadas para PORCAMADA.
- Tipo de linha - redefine o tipo de linha das entidades selecionadas para PORCAMADA.
- Espessura da linha - redefine a espessura da linha das entidades selecionadas para PORCAMADA.
- Material - redefine o material das entidades selecionadas para PORCAMADA.
- Estilo de plotagem - (somente em desenhos com estilos de plotagem) redefine o estilo de plotagem das entidades selecionadas para PORCAMADA.
- Transparência - redefine o valor de transparência das entidades selecionadas para PORCAMADA.

Nota: As configurações são salvas através da variável de sistema SETBYLAYERMODE.

Nota: A opção EstiloPlot está disponível apenas para desenhos STB. Veja os comandos CONVERTCTB e CONVERTESTILOSP.

24.26 -SETBYLAYER command

Sets the property overrides of selected entities to ByLayer.



24.26.1 Description

Changes the value of overridden properties (color, linetype, linewidth, material, plot style, and transparency) back to the default value of BYLAYER.



24.26.2 Methods

Select the entities whose properties will be set as BYLAYER according to the value of the SETBYLAYERMODE system variable.

Enter 'all' to select all non-frozen entities in the current viewport.

When entities contain blocks the BricsCAD asks whether blocks should have their properties changed.

24.26.3 Options

Settings

Allows to select the entity properties to be changed from the command line:

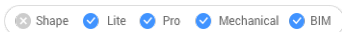
- Color - resets the color of the selected entities to BYLAYER.
- Linetype - resets the linetype of the selected entities to BYLAYER.
- Lineweight - resets the lineweight of the selected entities to BYLAYER.
- Material - resets the material of the selected entities to BYLAYER.
- Plot Style - (only in drawings with plot styles) resets the plot style of the selected entities to BYLAYER.
- Transparency - resets the transparency value of the selected entities to BYLAYER.

Nota: The settings are saved through the SETBYLAYERMODE system variable.

Nota: The Plotstyle option is available for STB drawings only. See the CONVERTCTB and CONVERTPSTYLES command.

24.27 DEFLICENCANIVEL comando

Altera os comandos disponíveis configurando o tipo de licença.



24.27.1 Descrição

Executa o BricsCAD e/ou Communicator em diferentes níveis de licença, o que afeta os comandos disponíveis para o usuário. Para que o novo nível de licença entre em efeito, o usuário deve sair do BricsCAD e iniciá-lo novamente.

24.27.2 Métodos

Existem dois métodos para alterar o nível de licença:

- Alterar o nível de licença do BricsCAD.
- Alterar o nível de licença do Communicator.

24.27.3 OPCOES

Executar o BricsCAD em outro nível de licença

- Executar o BricsCAD como: Lite - executa o BricsCAD sem funcionalidades 3D, exceto API e LISP.
- Pro - executa o BricsCAD sem comandos BIM e Mechanical.
- Bim - executa o BricsCAD com comandos Pro e BIM.
- Mechanical - executa o BricsCAD com comandos Pro e Mechanical.



- Ultimate - executa o BricsCAD com funcionalidades completas, incluindo comandos BIM e Mechanical.

Executa o Communicator em outro nível de licença

- Executa o Communicator com: Sem licença - desativa o Communicator.
- Trial - para de executar o Communicator após 30 dias.
- Completo - executa o Communicator normalmente.

24.28 AJUSTES comando

Abre a caixa de diálogo de Configurações

Abra a AJUSTES comando [na página 628](#) para exibir e modificar variáveis do sistema. A maioria das variáveis do sistema, mas não todas, estão disponíveis na caixa de diálogo Configurações. Você pode modificar todas as variáveis do sistema usando o SETVAR command [na página 629](#).

24.29 SETTINGSSEARCH command

Opens the Settings Dialog box at the word specified by the user.

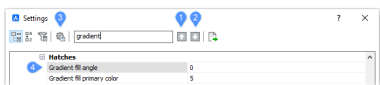


24.29.1 Description

Searches the in the Settings dialog box for the word specified by the user.

24.29.2 Methods

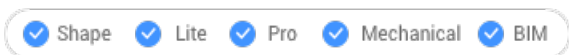
- 1 Enter a single word. The search word that will be matched to the following items:
 - Category titles
 - Variable titles, names, and values
 - Variable help text
- 2 The program displays the Settings dialog box and goes to the first entry that matches the search word.
- 3 Click the Find Previous and Find Next buttons to find other instances of the search word.
- 4 Click the Configuration button to change how the program searches Settings.



- 1 Find Previous
- 2 Find Next
- 3 Configuration
- 4 Search phrase found

24.30 SETUCS comando

Abre a caixa de diálogo Sistema de Coordenadas do Usuário.





Abra a para especificar um ponto de vista a ser usado para o UCS atual (User Coordinate System).

24.31 SETVAR command

Displays and changes the values of system variables.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SET

24.31.1 Description

Displays and changes the values of system variables at the Command line.

Nota: This command can be entered transparently: 'SETVAR.

Nota: The names of system variables can also be entered directly at the Command line, without using this command.

24.31.2 Methods

There are two methods to use SETVAR command:

- Enter the name of a system variable to see its state.
- Choose to display a list that contains all the system variable.

24.31.3 Options

Variable name

Specify the name of a system variable.

?

Lists the names of system variables.

*

Lists all system variables.

Name*

Lists all system variables starting with Name.

24.32 SH command

24.33 APLICARCOR comando

Gera imagens sombreadas de desenhos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

Alias: SHA

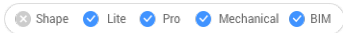


24.33.1 Descrição

Gera imagens sombreadas do desenho 3D atual, com base na configuração atual do comando MODOAPLICARCOR. Imagens sombreadas são versões mais simples de estilos visuais e de imagens renderizadas.

24.34 MODOAPLICARCOR comando

Inserir Nível de Licença Inserir link para o ícone da Ferramenta



24.34.1 Descrição

Especifica o estilo de sombreamento do desenho atual a ser usado pelo comando APLICARCOR.

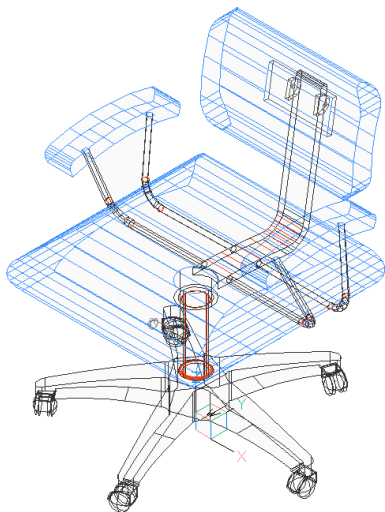
24.34.2 OPCOES

Entre o estilo visual

Escolha o nome de um estilo visual predefinido.

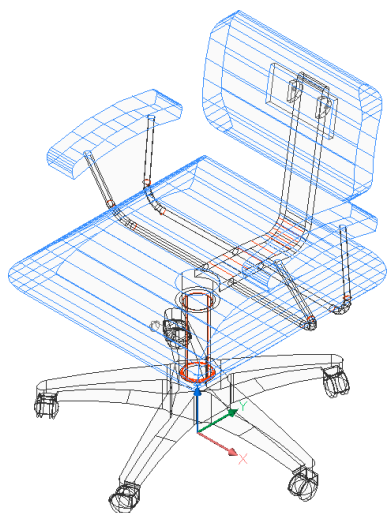
2darame

Modo de exibição padrão.



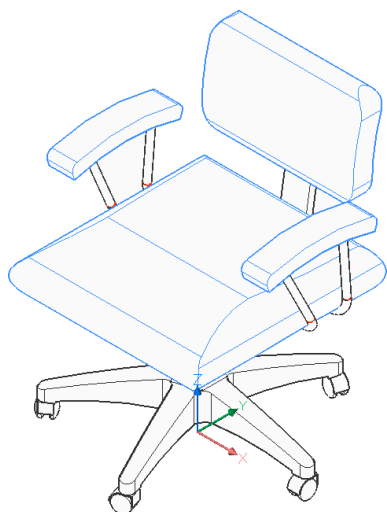
Arame

Arame, que mostra todas as bordas.



oCultas

Arame com linhas ocultas removidas.



Realista

Renderizado com materiais, se disponível.



Conceitual

Renderizado com faixa de cores psicográfica.



Sombreado

Renderizado sem materiais.



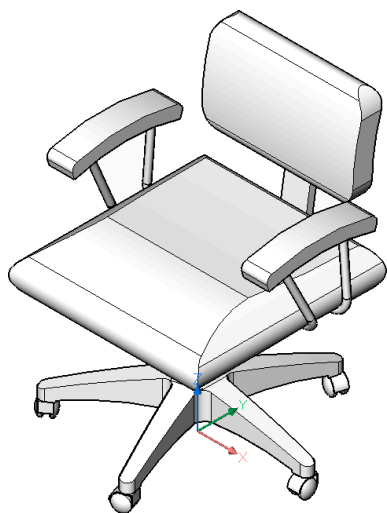
sombreado com Arestas

Renderizado com bordas contrastantes, sem materiais.



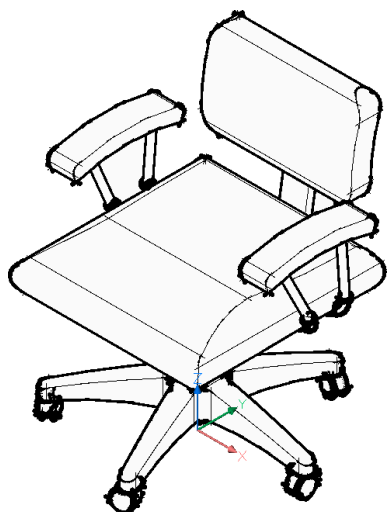
tons de Cinza

Renderizado em tons de cinza, sem cores.



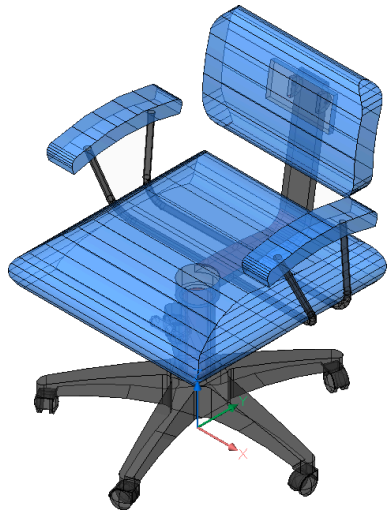
Esboçado

Renderizado com linhas de borda ásperas.



Raio-X

Renderizado com faces semitransparentes.



Outra

Cria um novo estilo visual.

atUal

mantenha o estilo visual atual.

24.35 -SHADEMODE command

Specifies the shading style for the SHADE command.

☐ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

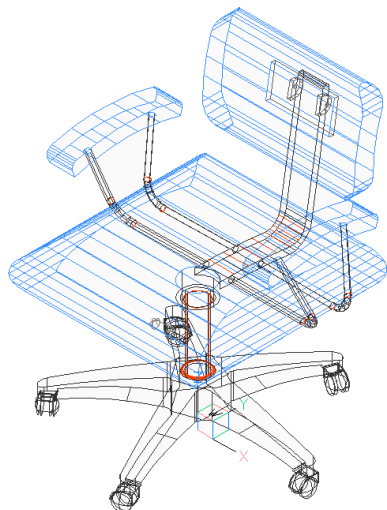
24.35.1 Description

Specifies the shading style for the current drawing to be used by the SHADE command.

24.35.2 Options

2dwireframe

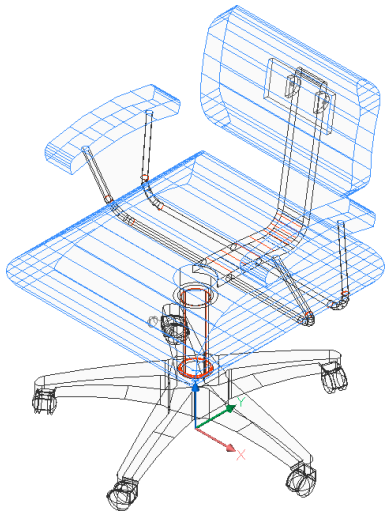
Wireframe display with no shading.





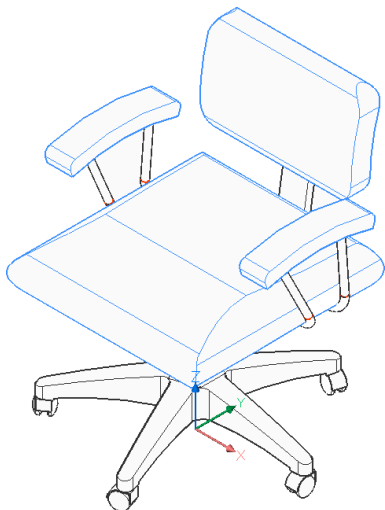
3d wireframe

Wireframe display with no shading.



Hidden

Wireframe with hidden lines removed.



Flat

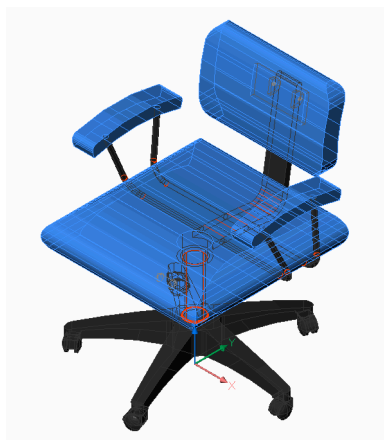
Flat shading.



Gouraud
Smooth shading.



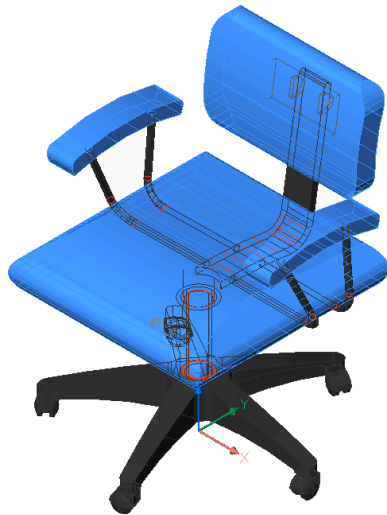
fLat+edges
Flat shading with edges highlighted.





gOuraud+edges

Smooth shading with edges highlighted.



24.36 FORMA comando

Insere formas em desenhos.



Ícone: *

Nota: Antes de colocar formas (shapes) em desenhos, você primeiro deve carregar um arquivo de formato SHP com o comando Carregar.

24.36.1 Método

Digite o nome da forma (shape) e especifique o ponto de inserção, a escala e o ângulo de rotação para colocá-la no desenho.

Shapes são uma versão primitiva dos blocos, que eram altamente eficientes mas difíceis de codificar; shapes são hoje raramente utilizados. O formato SHP é também utilizado por determinadas fontes; Ele contém um sinalizador para distinguir entre formas (shapes) e fontes.

24.36.2 Opções dentro do comando

? p/ listar

Lista os nomes das shapes carregadas no desenho atual. Informa o nome do arquivo e nomes de shapes.

Shape file: C:\temp\611.shx

HAIE BOIS

HOTALU BATALU

CLOTUR FROST

RAILS PGA

PGAE PGBR

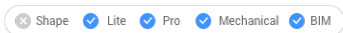
Se nenhuma shape for carregada, reporta: "No shapes loaded."

Nota: Shapes podem ser editadas por meio de alças.



24.37 CONJUNTODEFOLHAS comando

Abre o painel de Conjuntos de Folhas.

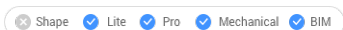


Alias: SSM

Abra o painel Conjs. de Folhas para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Conjs. de Folhas aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Conjs. de Folhas pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

24.38 OCULTARCONJUNTODEFOLHAS comando

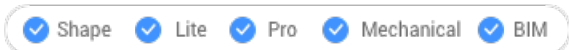
Fecha o painel de Conjs. de Folhas



Feche o painel Conjs. de Folhas para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Conjs. de Folhas estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone Conjs. de Folhas será removido da pilha.

24.39 Comando SHELL

Abre a janela do prompt de Comando.



24.39.1 Descrição

Abre a janela do prompt de Comando e executa outros aplicações.

Nota: Este é um comando somente para Windows.

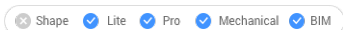
24.39.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando SHELL:

- Especifique o nome de um programa a executar.
- Pressione Enter para abrir a janela do prompt de Comando.

24.40 SIMPLIFICAR comando

Simplifica as entidades.



Ícone: 

24.40.1 Descrição

Reduz o número de vértices de polilinhas e limites de hachura sem alterar sua forma geral.

Nota: Entidades simplificadas são mais fáceis de manipular e podem reduzir significativamente o tamanho do arquivo.



24.40.2 Opções dentro do comando

Simplificar

Reduz o número de vértices.

suaVizar

Controla se segmentos retos consecutivos (pelo menos três), dos quais as extremidades estejam em um arco, são substituídos por um segmento de polilinha abaulado.

24.41 SINGLETON command

Determines whether (or not) multiple copies of BricsCAD can run at the same time.



Nota: This command can be entered transparently during commands ('singleton).

24.41.1 Options within the command

Yes

Allows only one copy of BricsCAD to run.

No

Allows two or more copies of BricsCAD to run.

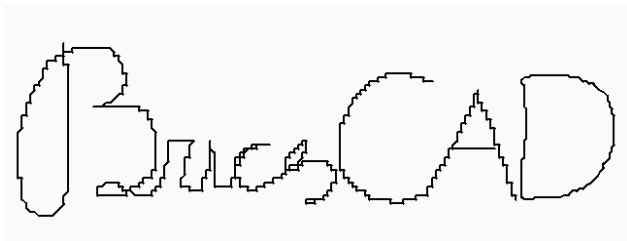
Nota: Some third-party applications run only in a single instance of BricsCAD.

24.42 CROQUI comando

Cria linhas ou polilinhas a partir de um esboço à mão livre.

Alias: freehand

Crie uma série de linhas individuais ou uma polilinha, esboçando à mão livre.



24.42.1 Métodos para iniciar um esboço

Este comando tem um método para começar a criar um esboço:

- Comprimento segmentos de linha do croqui

Comprimento segmentos de linha do croqui

Comece a criar um esboço especificando o comprimento dos segmentos da linha de esboço. Um pequeno comprimento de segmento cria um esboço mais suave, mas aumenta o tamanho do desenho. O comprimento é salvo na variável SKETCHINC.

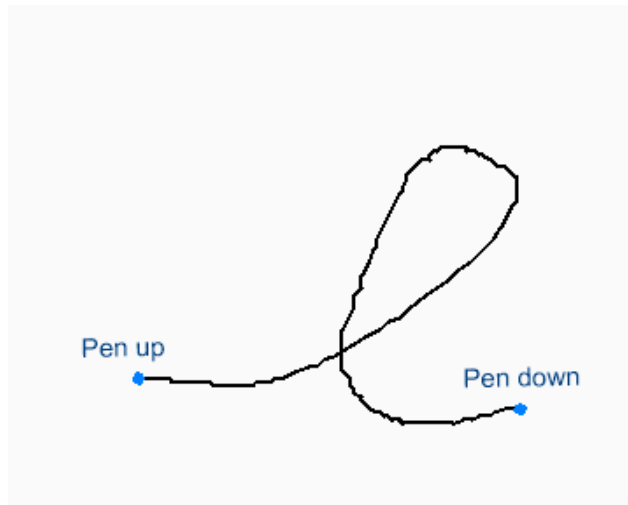
Pressione ENTER ou clique para alternar

Pressione a tecla Enter ou clique com o botão esquerdo do mouse para baixar a caneta. O cursor muda para uma caneta, esboçando automaticamente à medida que você a move.



Pressione ENTER ou clique para alternar

Pressione a tecla Enter ou clique com o botão esquerdo do mouse para levantar a caneta. Você pode mover o cursor sem desenhar.



Você pode continuar levantando e baixando a caneta para criar esboços ilimitados até pressionar X ou Q para finalizar o comando.

Opções adicionais: [Apagar/Conectar/Salvar e Sair/Sair sem salvar/Gravar (salvar)]

24.42.2 Opções dentro do comando CROQUI

Depois de começar a criar um esboço, as seguintes opções pode estar disponível:

Apagar

Apague as linhas de esboço sequencialmente arrastando o cursor ao longo do esboço de qualquer ponto final. Clique o botão esquerdo do mouse para parar de apagar e começar a desenhar.

Conectar

Continue até o último ponto de esboço, depois de levantar a caneta, passando o cursor sobre o final do segmento anterior.

Salvar e sair

Salve o esboço e termine o comando. Cada esboço contínuo é salvo como uma série de linhas individuais ou uma polilinha com base na variável SKPOLY.

Sair sem salvar

Sai do comando sem salvar o esboço.

Gravar (record)

Salve o esboço atual sem terminar o comando, permitindo que você continue esboçando.

24.43 FATIAR comando

Cria sólidos 3D e superfícies pelo corte de entidades existentes.



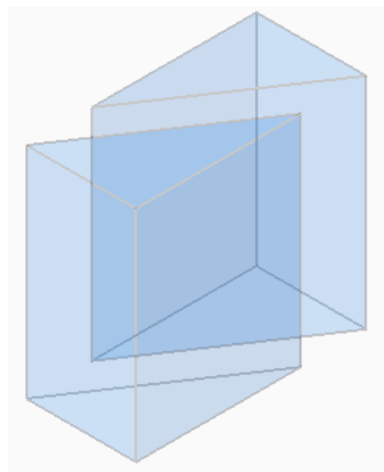
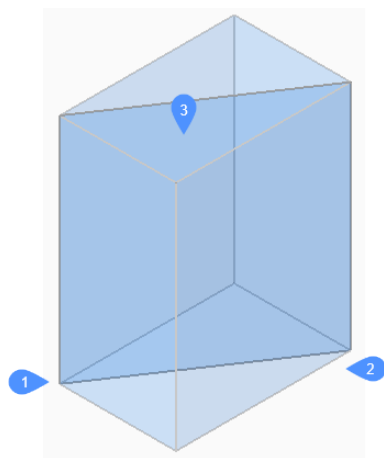
Ícone:

Alias: SL



Nota: Certifique-se de que a opção Selecionar Faces da variável de sistema SELECTIONMODES está ativada para poder usar um sólido 3D planar como plano de fatiamento.

24.43.1 Método



Especifica as entidades que serão fatiadas. Escolha um ou mais sólidos ou superfícies 3D.

Nota: Este comando não funciona com regiões 2D.

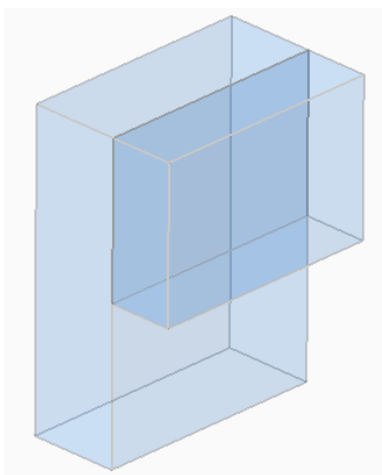
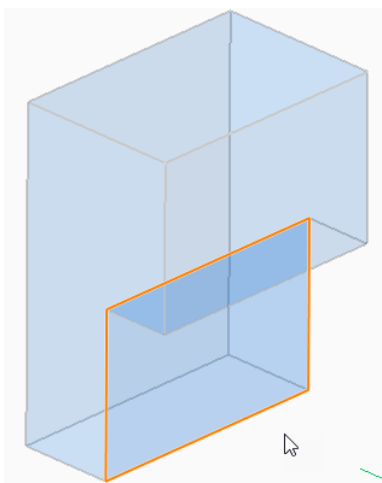
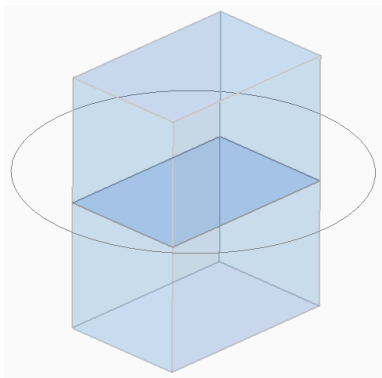
Especifique o primeiro (1) e o segundo (2) ponto no plano de fatiamento, e escolha manter apenas uma das peças (3) ou ambas. O plano de corte é perpendicular ao plano-XY do sistema de coordenadas do mundo (WCS).

A entidade fatiada pode ser manipulada, como sendo entidades independentes.

24.43.2 Opções dentro do comando

Objeto

Divide sólidos e superfícies com uma entidade intersectante (circular, elipse, arco, spline-2D, polilinha-2D, face planar de Sólido 3d, face planar de Superfície, ou região planar). A entidade define o plano que fatia as entidades 3D selecionadas.

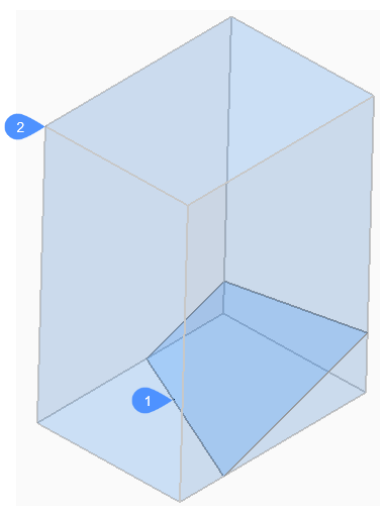


Superfície

Fatia sólidos e superfícies com uma superfície.

eixoZ

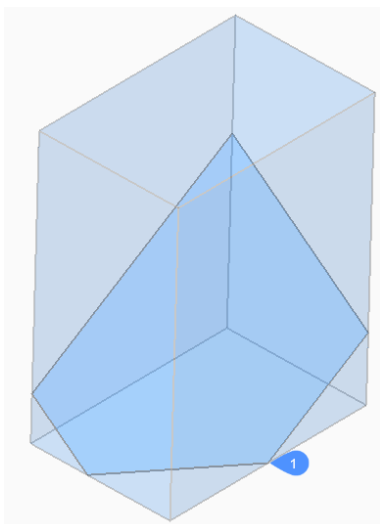
Fatia sólidos e superfícies com um plano perpendicular, com uma linha definida por um ponto no plano (1), e um segundo ponto no eixo normal ao plano (eixo-Z) (2).



Janela

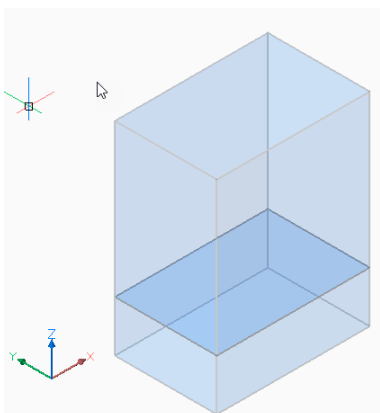
Fatia sólidos e superfícies com um plano definido pelo ponto de vista 3D atual.

O plano de corte é perpendicular à direção da Vista e passa através do ponto escolhido.



XY

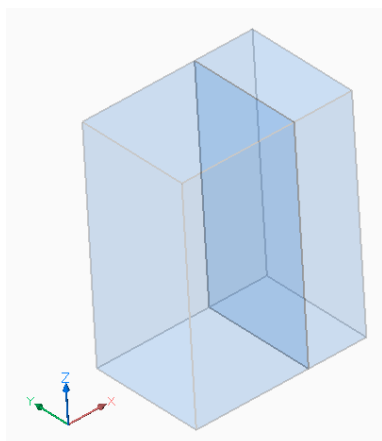
Fatia sólidos e superfícies com um plano paralelo ao plano-XY do sistema de coordenadas atual.





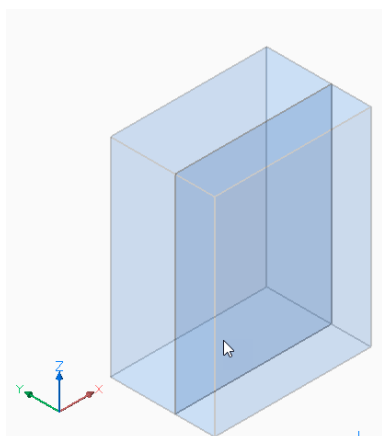
YZ

Fatia sólidos e superfícies com um plano paralelo ao plano-YZ do sistema de coordenadas atual.



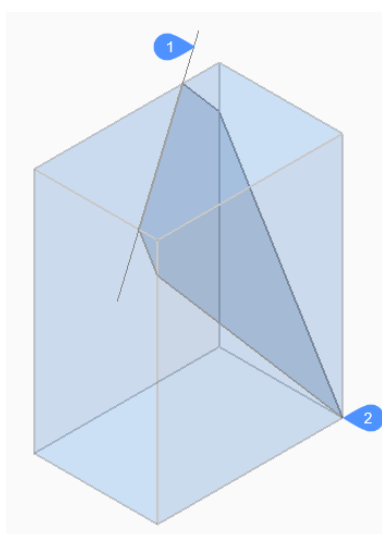
ZX

Fatia sólidos e superfícies com um plano paralelo ao plano-ZX do sistema de coordenadas atual.



Ponto-linha

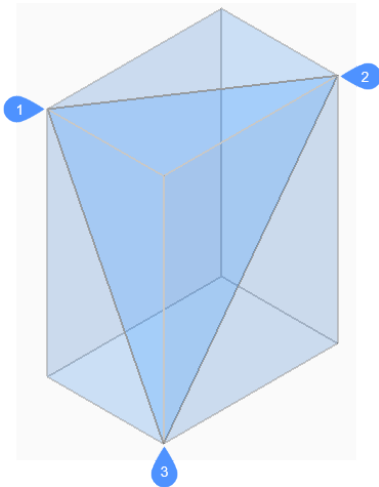
Fatia sólidos e superfícies com um plano definido por uma entidade linear (1) e um ponto (2).





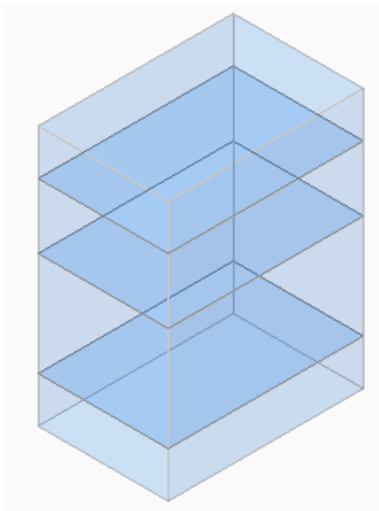
3pontos

Fatia sólidos e superfícies com um plano definido por três pontos.



Multifatiar

Fatia sólidos e superfícies em mais de uma peça usando uma face e especificando a distância entre as fatias.

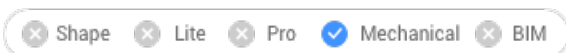


AMbos

Retém ambas as peças.

24.44 SMASSEMBLYEXPORT comando

Pesquisa na estrutura de montagem, do desenho atual, por sólidos 3D dentro de um componente e aplica os comandos SMCONVERT e SMEXPORT2D.



Ícone:



24.44.1 Método

O resultado desse comando é um conjunto de arquivos *.dxf com informações de desdobramento salvas em uma pasta de saída definida pelo usuário, e classificadas por espessura. As peças processadas com avisos de comando ou erros são colocadas em uma pasta especial. Um relatório HTML listando todos os sólidos na montagem é gerado. Isso indica o status e os links para o arquivo correspondente *.dwg e *.dxf .

Nota: SMASSEMBLYEXPORT pode ser aplicado a montagens mistas contendo peças de Sheet Metal e Não-Sheet Metal. Este classifica rapidamente as peças Não-Sheet Metal, separando-as das peças de Sheet Metal.

A classificação sólida é a seguinte:

- Sheet Metal - sólido é uma peça de chapa metálica.
- Pobre Sheet Metal - sólido parece um projeto de Sheet Metal, mas retrabalho e assistência ao usuário são necessários
- Não Sheet Metal - sólido não é reconhecido como um projeto em Sheet Metal.

Nota: SMASSEMBLYEXPORT pode ser aplicado a desenhos simples com sólidos, a montagens criadas no BricsCAD, e a desenhos importados com o Communicator for BricsCAD.

Nota: Para obter o melhor processamento ajuste a variável do sistema IMPORTPRODUCTSTRUCTURE para 2, de outra forma os componentes mecânicos serão explodidos para sólidos, aumentando o tempo de processamento.

Nota: Para obter o desempenho ideal, defina o Estilo Visual para 2dArame.

24.44.2 Opções dentro do comando

Pasta de saída

Especifica a pasta de saída.

Tabela de Dobras

Atribui uma tabela de dobras usada durante a chamada SMEXPORT2D no processo de saída.

Versão de Dxf

Especifica a versão do DXF.

24.45 SMBENDCREATE comando

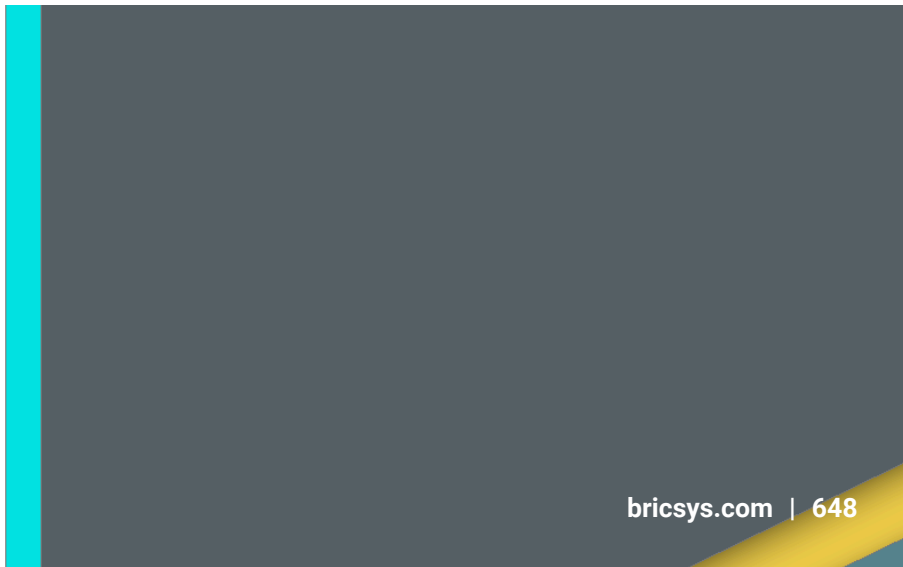
Converte bordas rígidas (bordas precisas entre faces de flange) ou junções, em dobras.



Ícone:

24.45.1 Método

Selecione bordas rígidas, junções, flanges, ou sólidos 3D.





24.45.2 Opções dentro do comando

Modelo Inteiro

Detecta e converte bordas rígidas ou junções no modelo inteiro.

24.46 SMBENDSWITCH comando

Converte dobras para dobras em loft.



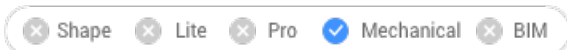
Ícone:

24.46.1 Descrição

Permite seleccionar faces de dobra que serão transformadas em dobras em loft.

24.47 SMCONVERT comando

Reconhece automaticamente os recursos de Sheet Metal.



Ícone:

24.47.1 Descrição

Reconhece automaticamente flanges, dobras, curvas em loft, nervuras, recursos de forma e furos, para sólidos 3D seleccionados.

24.47.2 Opções dentro do comando

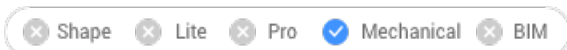
Modelo Inteiro

Aplica o comando ao modelo inteiro.

Nota: Todos os sólidos do modelo são analisados e, se possível, convertidos em corpos de Sheet Metal. O comando reconhece recursos de Sheet Metal (como flanges e dobras) na geometria entrada. A espessura do corpo do desenho de sheet Metal é o critério no caso de vários sólidos serem seleccionados. Portanto, os corpos seleccionados devem ter a mesma espessura, caso contrário, uma mensagem de erro será exibida na janela de Comando.

24.48 SMDELETE command

Removes features from sheet metal elements.



Icon:



24.48.1 Description

Removes a bend or a junction by restoring a hard edge between two flanges. This command can also remove a flange with all the bends adjacent to it and it can remove miter by restoring geometry being cut by the feature.

The adjacent flanges are extended up to a junction configuration with the flange being deleted.

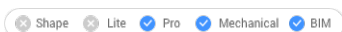
24.48.2 Method

There are two methods to replace features by hard edges:

- Select feature faces.
- Select thickness faces.

24.49 SMDISSOLVE comando

Remove os dados de Sheet Metal dos recursos selecionados.



Ícone:

24.49.1 Descrição

Dissolve o recurso de Sheet Metal em faces de sólidos 3D. Os recursos dissolvidos não estão mais listados no Navegador de Mecânica. Faces de recursos dissolvidos podem ser movidas, rotacionados ou empurrados/puxados livremente.

24.49.2 Método

Existem dois métodos para remover dados de Sheet Metal dos recursos:

- Selecionar faces no modelo.
- Remover do desenho inteiro.

24.50 SMEXPLODE command

24.51 SMEXPORT2D comando

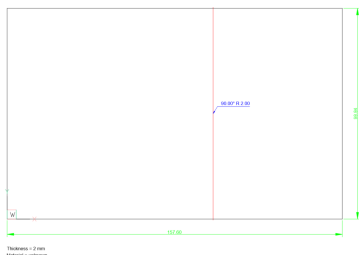
Exporta a representação desdobrada de um corpo de Sheet Metal.



Ícone:

24.51.1 Descrição

Exporta a representação desdobrada de um corpo de chapa metálica como um perfil 2D em .dxf / *.dwg .
Exibe a caixa de diálogo Salvar entidades 2D desdobradas. Aqui você pode salvar o arquivo do perfil 2D.



24.52 SMEXPORTOSM comando

Exporta um sólido de Sheet Metal para um formato de arquivo Open Sheet Metal (.osm).

A peça em .osm é salva com base em 'mm' ou 'polegadas', dependendo do valor da variável de sistema MEASUREMENT do documento. Os INSUNITS do documento são considerados para dimensionamento adequado.

Nota: Você pode definir a precisão da aproximação e o comprimento mínimo, para o documento.

24.52.1 Método

Exibe a caixa de diálogo Salvar arquivo OSM, que permite selecionar uma pasta para o arquivo exportado.

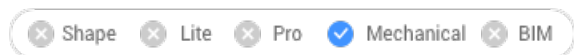
24.52.2 Opções dentro do comando

Adicionar decorações

Permite exportar peças adjacentes que não sejam Sheet Metal no mesmo arquivo da peça .osm .

24.53 SMEXTRUDE command

Creates sheet metal part by extruding a planar polyline.



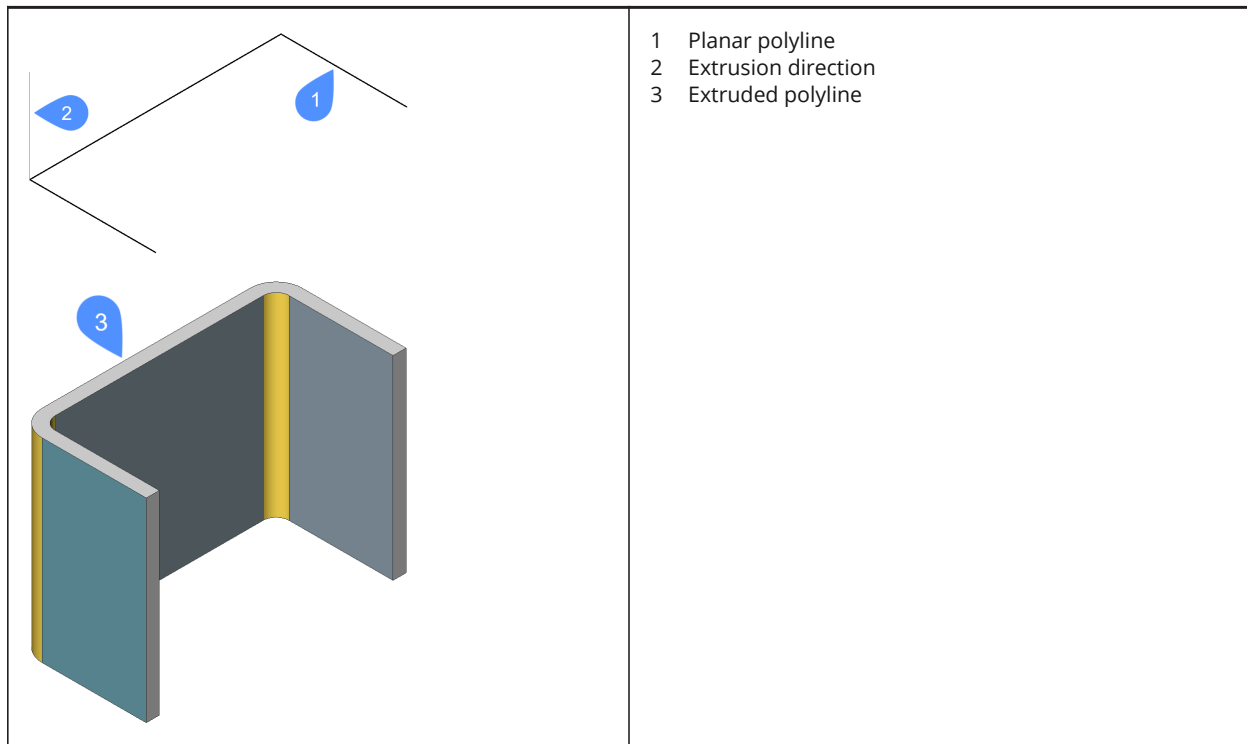
Icon:

24.53.1 Description

Creates sheet metal part from a planar polyline by extruding it orthogonally to the plane of the polyline.

24.53.2 Method

Select a planar polyline and specify the height of extrusion.



The thickening direction of the extruded surface is applied for each flange separately, to preserve the overall dimensions of polyline.

The overall dimensions of the Sheet Metal part match the dimensions of the extruded polyline.

24.54 SMFLANGEBASE comando

Cria um flange base (inicial).



Ícone:

24.54.1 Descrição

Cria a flange base (inicial) de uma peça de chapa metálica, a partir de um perfil planar fechado.

Nota: Uma flange base é criada para cada polilinha fechada selecionada, ou região. No Navegador de Mecânica um corpo e uma flange são adicionados para cada entidade.

24.54.2 Opções dentro do comando

Acima

A flange é extrudada para cima da entidade-base.

Meio

A flange é extrudada em ambos os lados da entidade-base.

Abaixo

A flange é extrudada para baixo da entidade-base.



Nota: Se o Assistente de teclas de atalho HKA estiver Ligado, você poderá alternar as várias opções pressionando a tecla Ctrl.

Aceitar modelo

Aceitar a extrusão atual.

24.55 SMFLANGEBEND command

Allows to bend an existing flange along a line, obeying the k-factor for given bend radius.



Icon:

24.55.1 Options within the command

New line

Allows to draw a line to define the bend location.

Angle

Specifies the bend angle.

Radius

Specifies the bend radius.

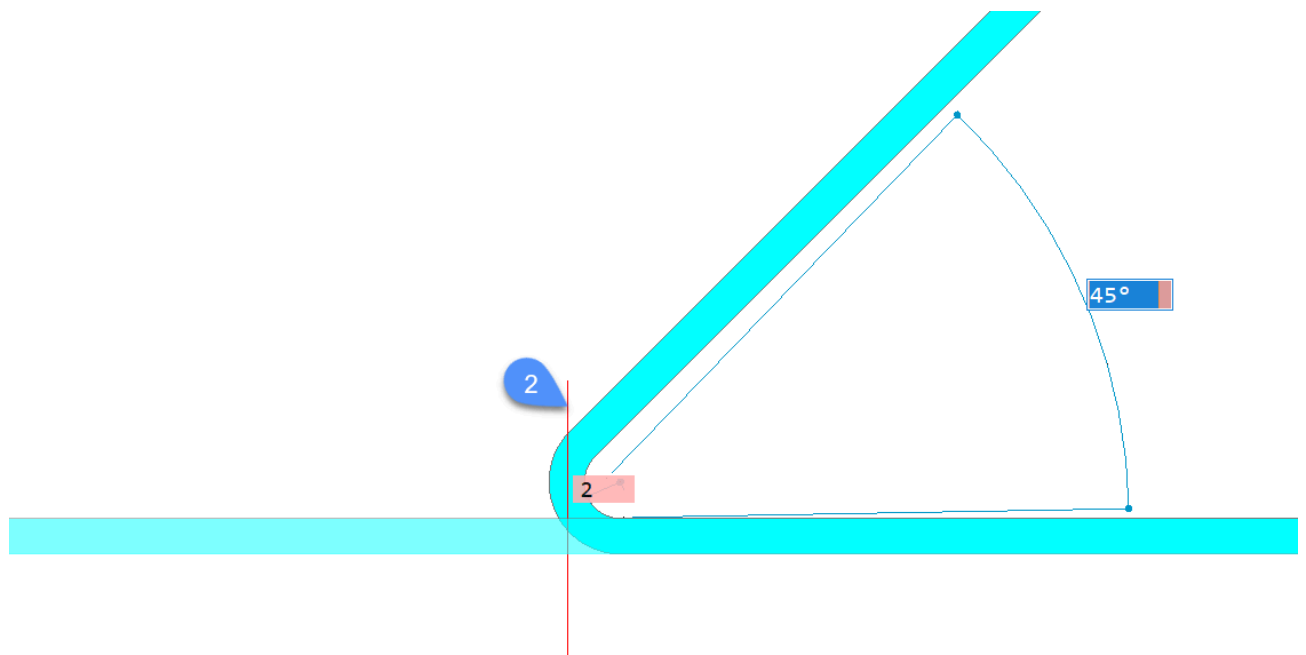
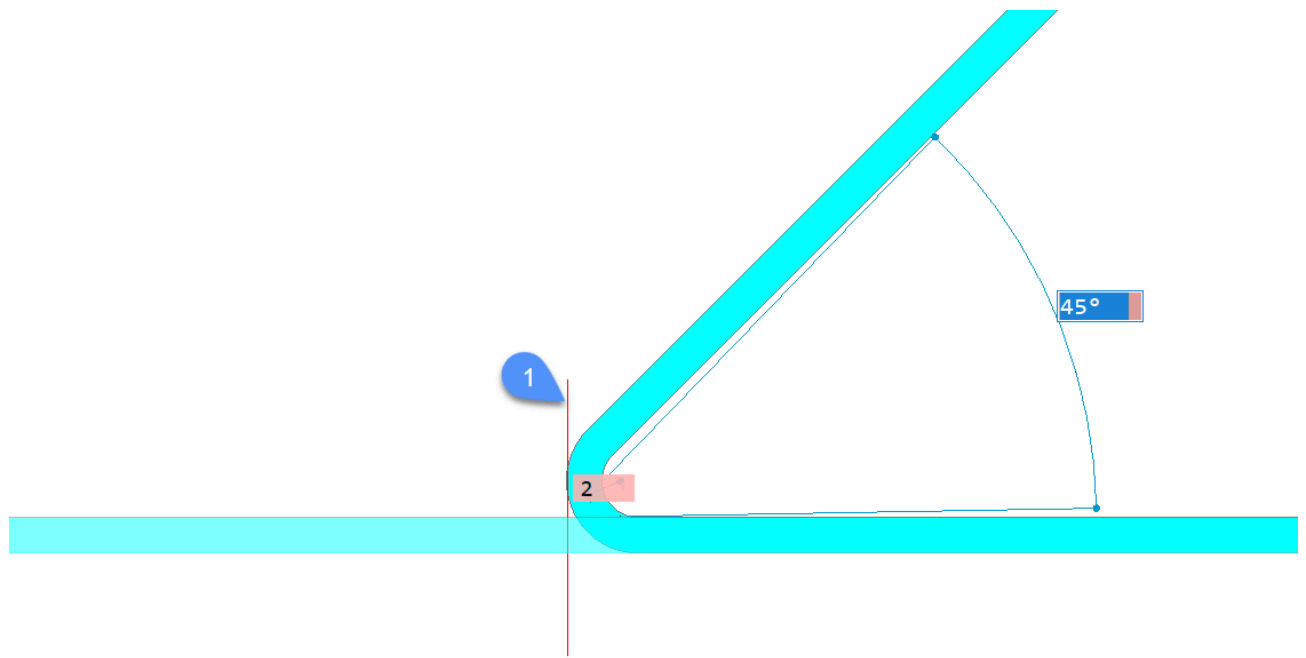
Nota: The default bend radius is defined by the Modeling/Bend Radius property in the Mechanical Browser for Sheet Metal.

Switch sides

Allows to move the part of the flange on the other side of the line or edge.

Toggle bend extents

Toggles between keeping the bend extents (1) or not (2). Default is not.





ACcept

Creates the bend at the current angle and radius.

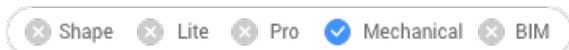
24.56 SMFLANGECONNECT command



Icon:

24.57 SMFLANGECONTOUR comando

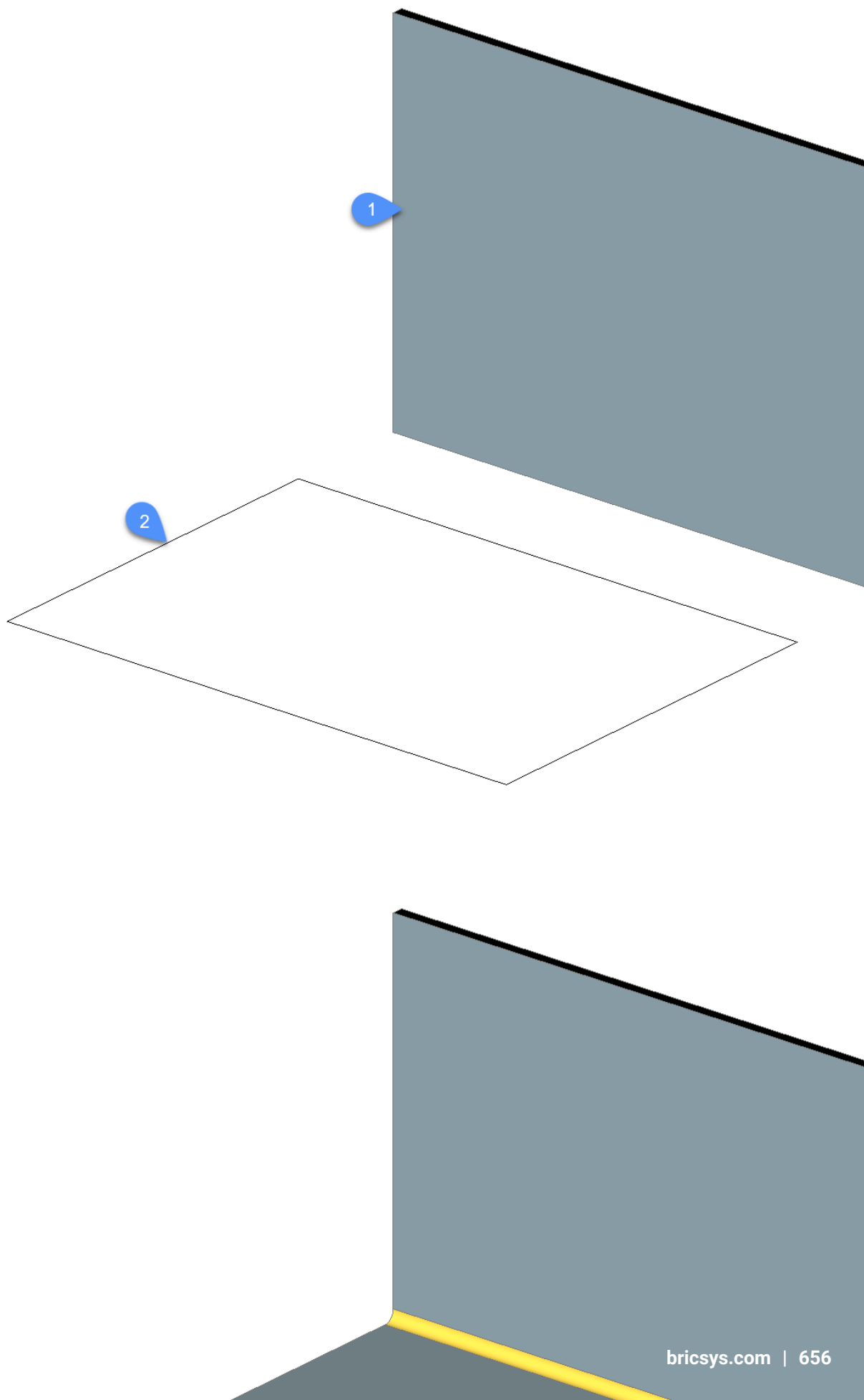
Cria uma nova flange a partir de um contorno fechado e a anexa a uma peça de chapa metálica existente.



Ícone:

24.57.1 Descrição

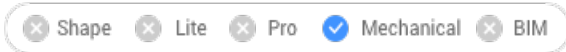
Extruda uma flange a partir de um contorno, e o conecta com flanges selecionados por meio de dobras.





24.58 SMFLANGEEDGE comando

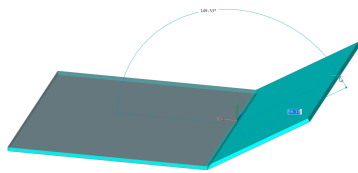
Cria flanges para uma peça de Sheet Metal.



Ícone:

24.58.1 Descrição

Cria um ou mais flanges para uma peça de Sheet Metal, puxando uma ou mais bordas de uma flange existente.



24.58.2 Opções dentro do comando

Dimensões dinâmicas

Cria uma nova flange usando as dimensões dinâmicas da altura e do ângulo da nova flange, ou posicionando no local.

Nota: A tecla TAB alterna entre o campo de altura e ângulo.

Angulo

Primeiro define o ângulo do flange, depois a altura.

Comprim

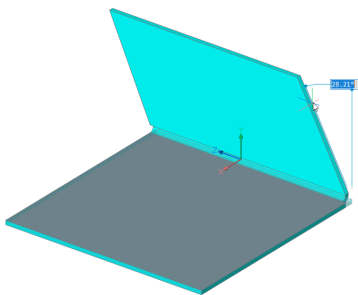
Primeiro define o comprimento do flange, depois o ângulo.

Raio

Define o raio da dobra conectada à nova flange.

Angulo de Conicidade

Cria um flange com uma ou duas faces laterais afinadas.



Nota: A opção não está disponível se múltiplas bordas são seleccionadas.

Voltar

Volta para o aviso anterior.

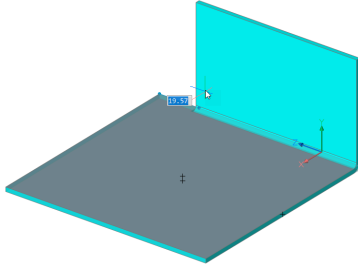


Ignorar

Mantenha o lado da flange na ortogonal, em vez de afiná-lo.

Largura

Permite definir uma largura diferente do comprimento da borda selecionada. Por padrão, a largura da flange é igual ao comprimento da borda selecionada.



Nota: A opção não está disponível se múltiplas bordas são selecionadas.

Voltar

Desfaz o procedimento atual de largura.

Ignorar

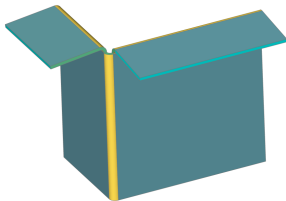
Mantém a borda lateral do flange no ponto final da borda.

Alternar conexão

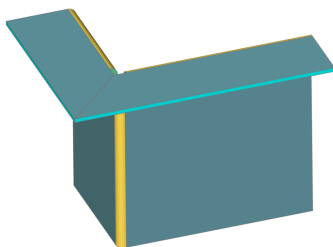
Alterna entre diferentes opções de conexão ao criar várias flanges simultaneamente.

Nota: A alternância de conexões só está disponível quando pelo menos duas bordas vizinhas estão selecionadas.

Sem conexão



Com conexão



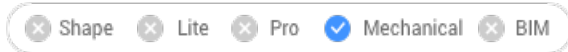
Nota: Você pode usar a tecla-Ctrl para alternar entre as opções.

Nota: Se DICAS = Ligado, a opção atualmente selecionada é indicada no assistente Dicas, na parte inferior da tela.



24.59 SMFLANGEROTATE command

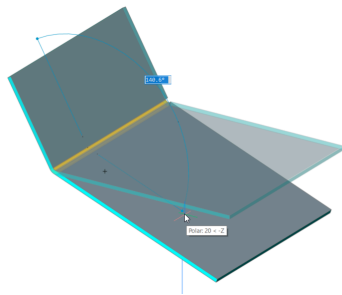
Rotates a selected flange of a sheet metal part.



Icon:

24.59.1 Description

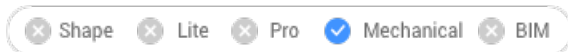
Rotates a selected flange of a sheet metal part with automatic selection of the rotation axis depending on the design intent.



Nota: A dynamic field angle displays the angle between the selected flange and the base flange. You can press the TAB key to display the absolute rotation angle.

24.60 SMFLIP comando

Inverte os lados de uma flange selecionada.



Ícone:

Inverte os lados de uma flange selecionada de modo que as faces de referência estejam no outro lado geométrico da flange. Opcionalmente desloca a flange sobre a espessura da peça de Sheet Metal.

24.60.1 Método

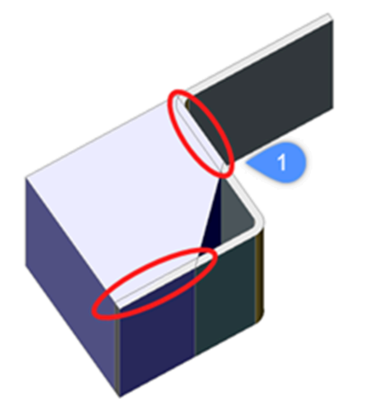
Selecione um sólido 3D ou uma face de flange, ou pressione Enter para inverter os lados de todas as flanges.

24.60.2 Opções dentro do comando

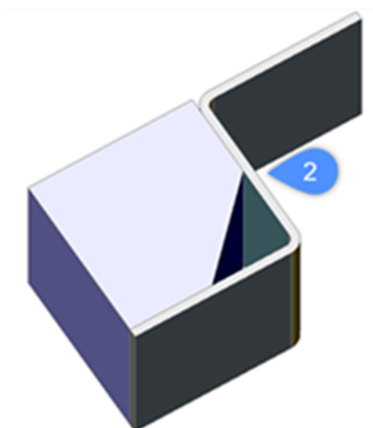
Inverta somente o lado de referência

Desliga o deslocamento das flanges pela espessura, neste modo os lados de referência para as flanges selecionadas são apenas trocados.

Nota: Alterar faces de referência com deslocamento pela espessura, pode ser necessário se o comando SMEXTRUDE criar flanges que colidem com outro sólido.



1. Colisões entre um sólido e flanges de Sheet Metal.



2. Colisões resolvidas após aplicar o SMFLIP.

Modelo Inteiro

Aplica a operação de inversão a todas as flanges no desenho.

24.61 SMFORM comando

Converte um conjunto selecionado de faces em um Recurso de Forma.

24.61.1 Método

Este comando converte um conjunto selecionado de faces em um Recurso de Forma, ou explode os Recursos de Forma para flanges e dobras:

- No modo Criar, o comando permite definir um Recurso de Forma selecionando manualmente as faces.

Nota: Isso pode ser necessário se o reconhecimento automático pelo SMCONVERT não produzir o resultado esperado.

Por exemplo: se você inserir e dissolver o Recurso de Forma “Cardguide” da biblioteca, o SMCONVERT reconhecerá dois Recursos de Forma, porque sua geometria está separada. A seleção manual das faces do Recurso de Forma, quando executar o SMFORM resolve o problema.

Nota: Os Recursos de Forma criados pelo SMFORM têm o mesmo conjunto de operações básicas como se tivessem sido criados pelo BMINSERT ou reconhecidos pelo SMCONVERT.



No modo Explodir, o comando dissolve o Recurso de Forma e tenta reconhecer sua geometria como flanges e dobras. Isso pode ser útil se o SMCONVERT incorretamente reconhecer o design como um Recurso de Forma.

24.61.2 Opções dentro do comando

Criar novo recurso de forma

Cria novos Recursos de Forma.

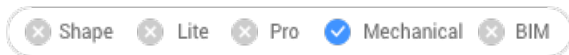
Explodir o recurso de forma

Explode os Recursos de Forma existentes para flanges e dobras.

Nota: Pelo menos uma face de cada Recurso de Forma a ser explodido precisa estar selecionada.

24.62 SMHEMCREATE comando

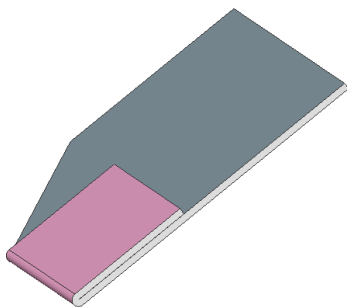
Cria uma ou mais recursos de Bainha em uma peça de Sheet Metal, puxando uma ou mais bordas de uma flange existente.



Ícones:

24.62.1 Método

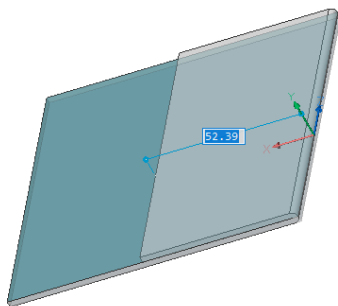
Por padrão, o comando cria uma Bainha fechada.



24.62.2 Opção dentro do comando

Comprim

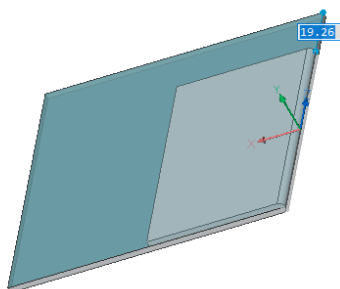
Entre o comprimento da Bainha.





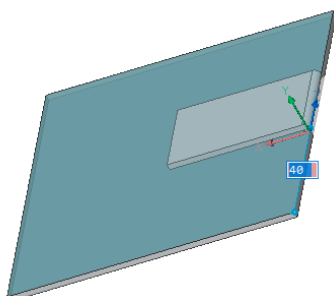
Largura

Por padrão, a largura da Bainha é igual ao comprimento da borda selecionada. A opção Largura define uma largura diferente. A opção Largura não estará disponível se múltiplas bordas são selecionadas.



Ignorar

Mantém o valor da distância para a primeira borda lateral da flange no ponto inicial da borda, e alterna o campo dinâmico para definir o deslocamento do ponto final da borda.

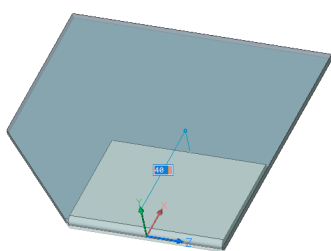


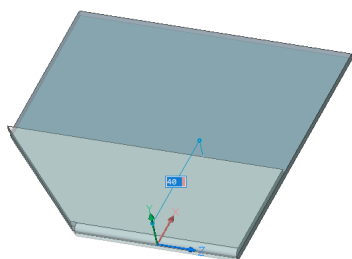
Voltar

Desfaz o procedimento atual de Largura.

Alternar afunilamento

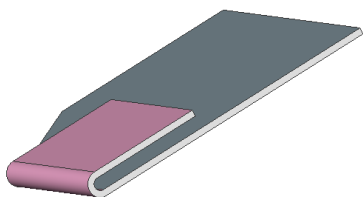
Alterna como uma nova Bainha se ajusta à borda de uma flange existente. Duas variantes são possíveis: A opção funciona apenas se as bordas de uma flange no canto não estiverem a 90°.





Bainha aberta

Cria uma bainha aberta.

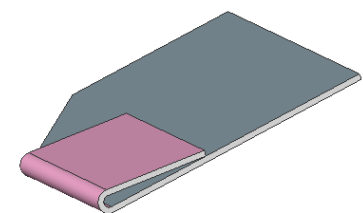


Raio

Defina o raio da Bainha.

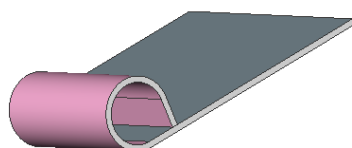
Lágrima

Cria uma Bainha em forma de lágrima.



Redondo

Cria uma Bainha de formato redondo.



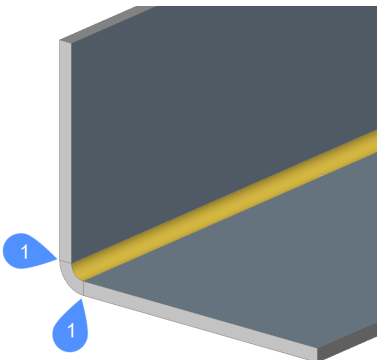
24.63 SMIMPRINT comando

Divide faces de espessura de uma peça de Sheet Metal ao estampar bordas, de acordo com as flanges e dobras adjacentes.

24.63.1 Método

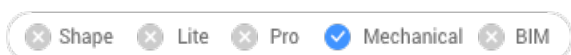
Estampa bordas em faces de espessura, para separa estas em áreas, as quais podem ser retrabalhadas automaticamente.



	1 Bordas estampadas
---	---------------------

24.64 SMJUNCTIONCREATE comando

Cria um recurso de junção em arestas rígidas (arestas vivas entre faces de flange) e dobras ou bordas rígidas curvas, entre duas dobras (ou lofts).

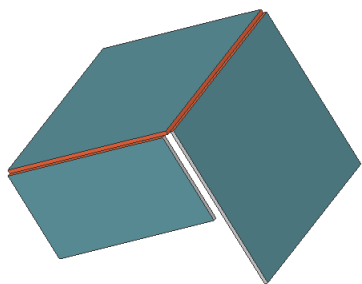
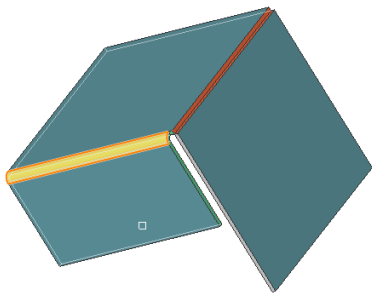


Ícone:

A configuração "Corrigir junção coincidente" (da variável do sistema SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT) controla como o BricsCAD reconhece designs de junção com faces coincidentes e como essas são convertidos em junções regulares.

24.64.1 Método

Selecione flanges, bordas rígidas, dobras ou sólidos 3D. Você também pode selecionar bordas "curvas" entre flanges e dobras, entre flanges e dobras em loft, entre duas dobras, ou entre dois lofts.





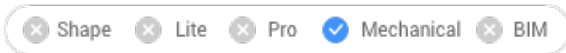
24.64.2 Opção dentro do comando

Modelo inteiro

Analisa o modelo inteiro para detectar bordas rígidas. Uma borda rígida curva em uma conexão com abas curvas de um flange e uma dobra (ou dobra em loft).

24.65 SMJUNCTIONSWITCH command

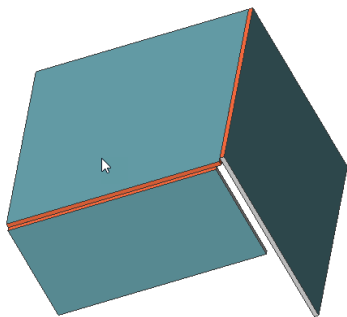
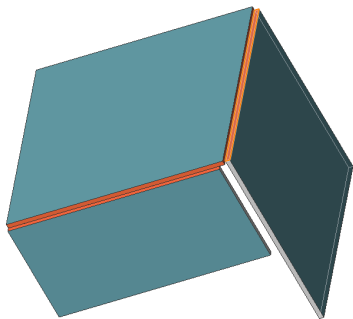
Allows changing a symmetrical junction feature to one with overlapping faces.



Icon:

24.65.1 Method

Select the junction face (left side picture) and see how the junction is transformed (right side picture).



24.66 SMLISPGET command

24.67 SMLISPSET command

24.68 SMLOFT comando

Cria peças de Sheet Metal.

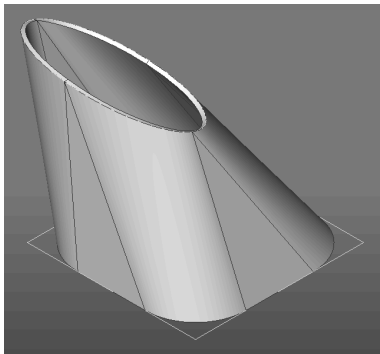


Ícone:



24.68.1 Descrição

Cria a peça de chapa metálica com dobras em loft e flanges a partir de duas curvas não-coplanares.



24.68.2 Opções dentro do comando

Raio de concordância

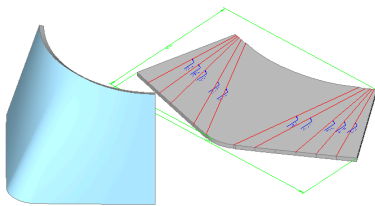
Define o raio de concordância que será criado na conexão de linhas retas. Um raio pode ser especificado ou o raio mínimo pode ser calculado em relação à espessura do modelo. pressionando Enter.

esPEssura

Define a espessura do modelo.

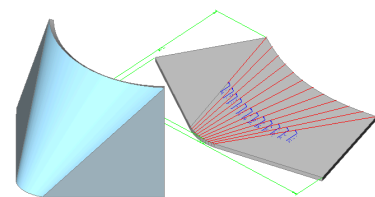
Dobra única

Cria somente o recurso de dobra em loft sem quaisquer flanges.



Flanges com dobras

Cria um recurso de flange para cada segmento reto das entidades 2D selecionadas ou uma dobra em loft para segmentos curvos.



Alinhamento

Depois de definir todas as opções, o alinhamento do loft em Sheet Metal pode ser escolhido.

Nota: Pressione a tecla CTRL para ajustar o alinhamento: Dentro, Ambos os lados ou Fora.





Engrossar dentro

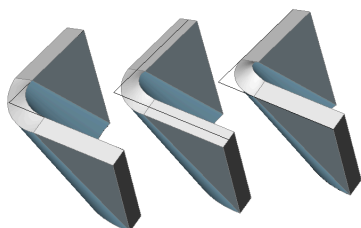
A direção de espessamento é selecionada de maneira que a peça 3D fique dentro das entidades 2D selecionadas.

Ambos lados

Engrossa em ambos os lados das entidades 2D selecionadas.

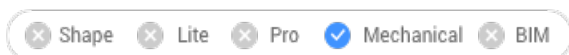
Engrossar fora

A direção do espessamento é selecionada de maneira que a peça 3D fique fora das entidades 2D selecionadas.



24.69 SMPARAMETRIZE command

Creates a consistent set of 3D constraint for a selected sheet metal part.



Icon:

24.69.1 Description

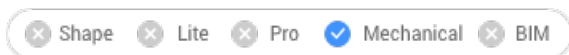
Creates a consistent set of 3D constraints for a selected sheet metal part and recognizes a rectangular array of holes on flanges. The command takes into account implicit constraints from sheet metal features and ensures that the constraint system is not overdefined.

For the best results, the sheet metal part should have a complete set of features including flanges, bends, junctions and bend & corner reliefs.

Constraints can be edited in the Mechanical Browser panel.

24.70 SMRELIEFCREATE comando

Cria alívios de canto e dobra adequados.



Ícone:

24.70.1 Descrição

Os alívios de canto são construídos em cantos que têm três ou mais flanges adjacentes. Os alívios de dobra são criados no início e no fim de uma borda de flange. O comando suporta a criação de alívios em dobras erradas.



O comando decide automaticamente se um alívio deve ser criado para determinada dobra. O tamanho pode ser escolhido automaticamente por padrão no Navegador de Mecânica para Sheet Metal no desenho, ou pode ser inserido na linha de Comando.

Para forçar a criação de alívio de dobra para determinada dobra, selecione a face da dobra desejada. Nesse caso, uma dobra será criada, mesmo que o comando decida que um alívio de dobra não é necessário (ou seja, ele detecta que não há choques ou esticamentos do material).

24.70.2 Opções dentro do comando

Modelo inteiro

Cria alívios em todas as bordas rígidas, dobras e cantos no modelo inteiro.

forçar Alívios de dobra

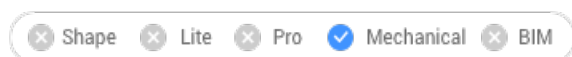
Força a criação de alívios de dobras nas dobras.

AUTO

O comando detecta automaticamente raios de dobra, e ajusta o tamanho do alívio de acordo.

24.71 SMRELIEFSWITCH comando

Converte alívios de canto.



Ícones:

24.71.1 Descrição

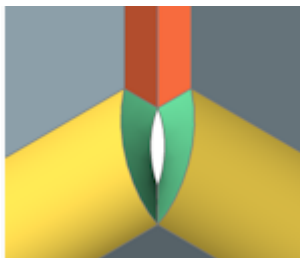
Converte alívios de canto em alívios circulares, retangulares ou em Tipo-V. Converte alívios de dobra em relevos para alívios suaves, redondos, de rasgo ou retangulares. Este comando também permite alterar os parâmetros dos alívios de canto existentes.

24.71.2 Opções dentro do comando

Tipo-V

Troca os alívios de canto selecionados para Tipo-V.


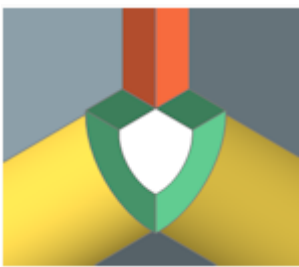
Nota: Somente alívios de canto que se relacionam com exatamente duas dobras podem ser trocados para Tipo-V.



RETangular

Troca os alívios de dobra ou de canto selecionados para retangulares.

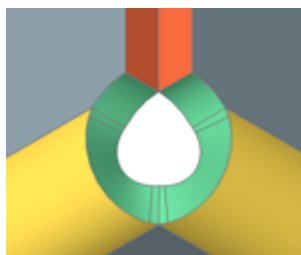


Dobra	Canto
	

Circular

Troca os alívios de canto para circulares.

Nota: Somente alívios de canto que se relacionam com exatamente duas dobras podem ser trocados para alívios circulares.



Diâmetro do alívio

Especifica o diâmetro do alívio.

AUto

Utiliza o diâmetro mínimo.

Ponto de referência

Especifica o ponto de referência para o alívio.

Meio

O ponto de referência está na interseção das linhas de dobra.

Canto

O ponto de referência está no arco circular através dos pontos base dos alívios retangulares correspondentes.

de configurações Globais

Usa o valor das configurações globais de Sheet Metal do documento.

SUave

Troca os alívios de dobra selecionados para Suave.



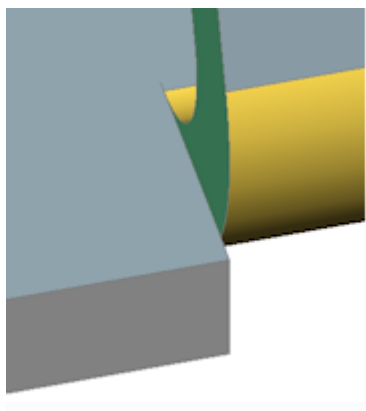
Nota: Alívios de dobra Suave podem ser aplicados somente se o tipo de alívio atual for Retangular. Caso contrário, o BricsCAD exibirá a mensagem: Não é possível construir geometria de alívio para esta configuração.



RAsgo

Troca os alívios de dobra selecionados para Rasgo.

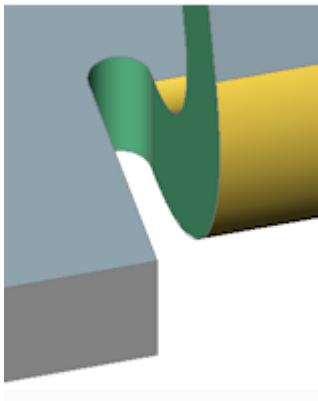
Nota: Alívios de dobra Rasgo pode ser aplicado somente se o tipo atual for Retangular. Caso contrário, o BricsCAD exibirá a mensagem: Não é possível construir geometria de alívio para esta configuração.



REdondo

Troca os alívios de dobra selecionados para Redondo.

Nota: Alívios de dobra Redondo pode ser aplicado somente se o atual tipo de alívio for Retangular. Caso contrário, o BricsCAD exibirá a mensagem: Não é possível construir geometria de alívio para esta configuração.



Extensão de alívio

Especifica a extensão do alívio.

AUTO

Mantenha a extensão atual.

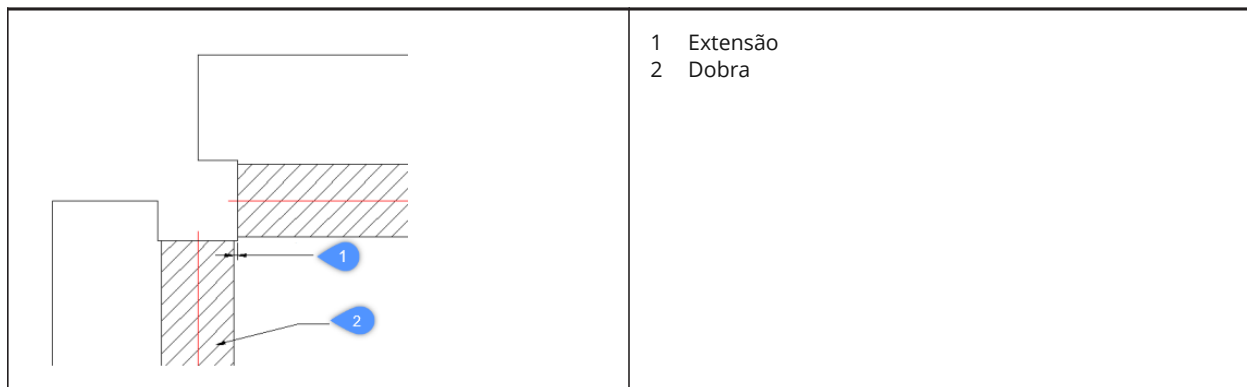
Modelo inteiro

Todos os alívios de canto ou de dobra em todas as peças de Sheet Metal no modelo serão trocados para o tipo especificado, usando os parâmetros especificados.

Nota: Se esta opção for escolhida como resposta à solicitação inicial, todos os alívios de canto mudam para Tipo-V.

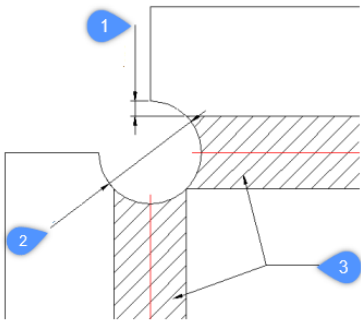
24.71.3 Ilustração da extensão de alívio:

Alívios retangulares e Tipo-V:

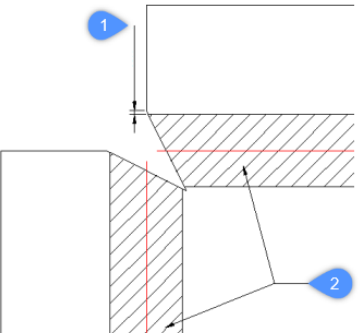


Alívios circulares:



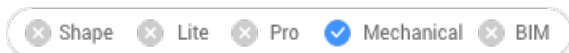
	<p>1 Extensão mínima 2 Diâmetro do alívio na representação desdobrada</p> <p>Nota: Referência para determinar o centro do alívio.</p> <p>3 Dobra</p>
---	---

Alívios do Tipo-V:

	<p>1 Extensão 2 Dobra</p>
--	-------------------------------

24.72 SMREPAIR comando

SMRepair restaura o modelo sólido 3D de uma peça de Sheet Metal.



Ícone: 

24.72.1 Método

Existem três métodos:

- Reparar por engrossamento de um dos lados

Nota: O SMRepair restaura o modelo sólido 3D de uma peça de Sheet Metal espessando um de seus lados. Todas as faces de espessura tornam-se perpendiculares às faces da flange.

- Reparar recursos de dobra em loft

Nota: Corrige problemas específicos de peças com recursos de dobra em loft. Este mescla dobras adjacentes e fornece conexões tangenciais com flanges.

- Reparar convertendo dobras

Nota: Converte dobras incorretas em dobras regulares. Se uma única dobra incorreta for selecionada, esta será reparada. Se um sólido 3D for selecionado, todas as dobras incorretas serão convertidas para dobras regulares.

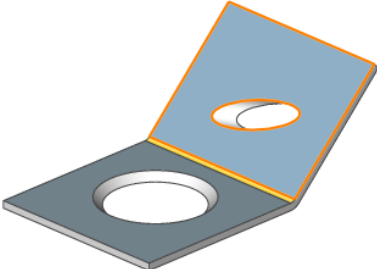
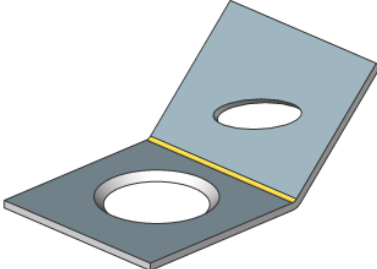
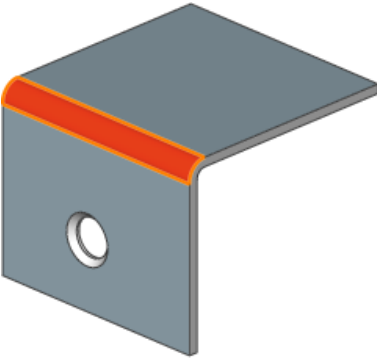
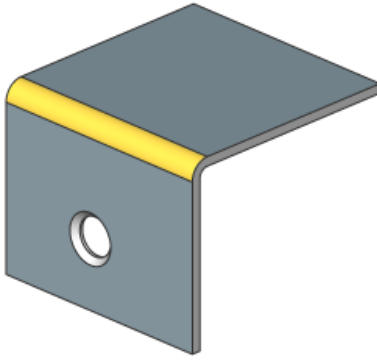


24.72.2 Opções dentro do comando

Ligue a reparação local

Repara uma face de flange selecionada, face de dobra em loft, face de espessura ou borda lateral. Será criado um corpo com faces de espessura perpendiculares à face selecionada e sem dobras em loft adjacentes.

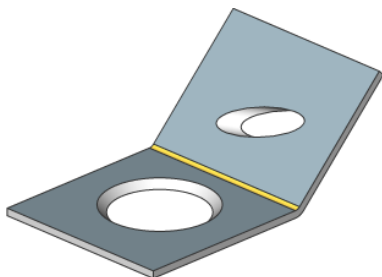
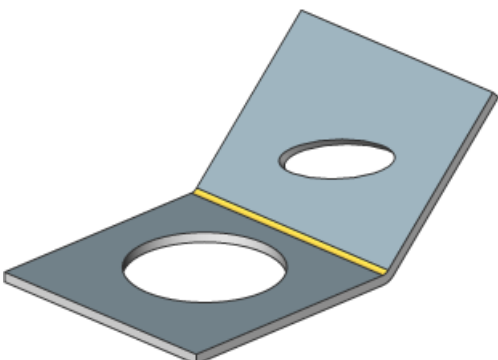
Nota: Observe que o tamanho e a posição da abertura sobre a face selecionada fica preservada, e o tamanho e a posição da abertura na face oposta são ajustados.

Antes (face da flange é selecionada)	Após
	
Antes (face de dobra incorreta é selecionada)	Após
	

Ative a reparação global

Repara todas as faces de flange incorretas, faces de dobra em loft, faces de espessura ou bordas laterais do sólido selecionado. Será criado um corpo com faces de espessura perpendiculares à face selecionada e sem dobras em loft adjacentes.

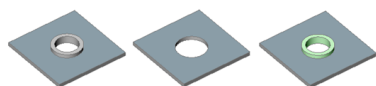
Nota: Observe que o tamanho e a posição da abertura sobre a face selecionada fica preservada, e o tamanho e a posição da abertura na face oposta são ajustados.

Antes	Após
	

Procurar detalhes perdidos

Pesquisa e retém peças do modelo que permanecem como corpos separados após o reparo.

Nota: A tolerância de varredura é uma fração do volume inicial do modelo. Essa fração será ignorada e somente corpos maiores serão retidos. Por exemplo, se a tolerância de varredura = 0.25, somente peças com um volume maior que 25% do corpo inicial, serão retidas.

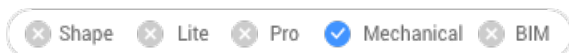


Da esquerda para a direita:

- Modelo inicial com recurso de forma não-reconhecido.
- Modelo após SmRepair sem verificar detalhes perdidos: um recurso circular é removido.
- Modelo após SMRepair com verificação de detalhes perdidos. Dois corpos são criados: uma flange horizontal com um furo e um corpo separado (destacado na cor verde). Os corpos podem ser unificados com o comando da União, se necessário.

24.73 SMREPLACE comando

Substitui recursos de forma em peças de Sheet Metal.



Ícone: 

24.73.1 Descrição

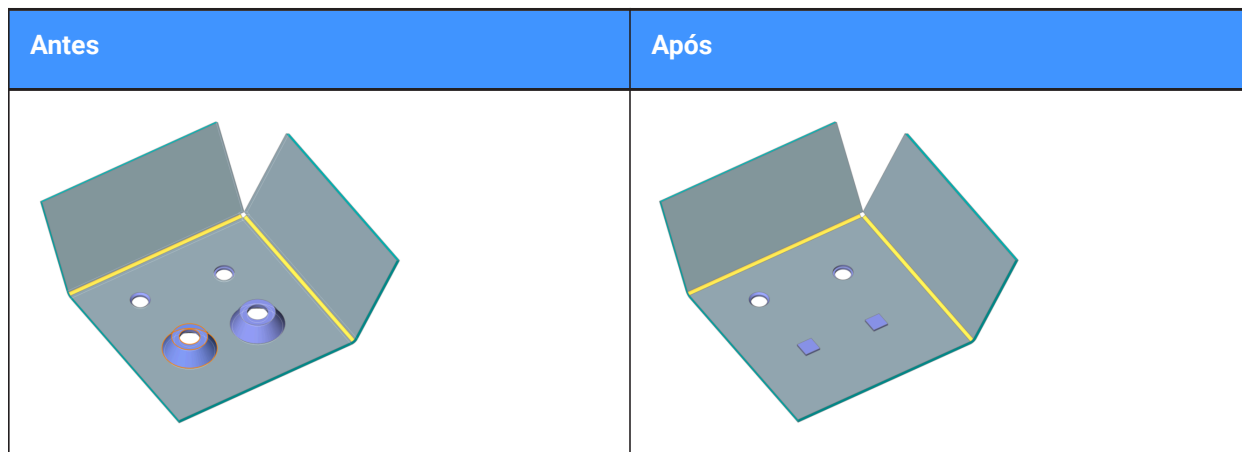
Substitui recursos de forma (incluindo aqueles reconhecidos) em peças de Sheet Metal por recursos de forma de uma biblioteca interna, ou do usuário. Exibe a caixa de diálogo Selecionar arquivo para recurso de forma, na qual você pode selecionar um arquivo de recurso de formulário.

24.73.2 Opções dentro do comando



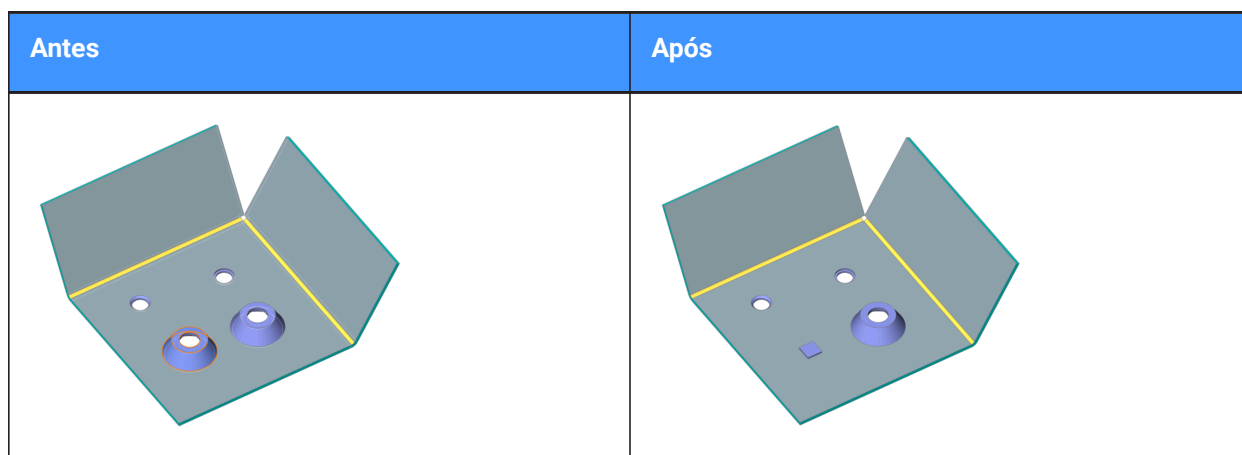
Sim

Substitui todos os recursos de forma do mesmo tipo como os recursos selecionados.



Não

Substitui somente os recursos de forma selecionados.



Modo de parâmetros

Controla se serão herdados ou não os valores dos parâmetros dos recursos de forma que são substituídos. Este é definido pelo modo de substituição selecionado.

Padrões do componente

Valores de parâmetro do novo recurso de forma são usados.

Herdar dos recursos substituídos

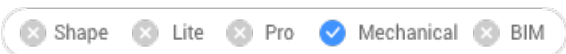
Se possível, os valores dos parâmetros são copiados do(s) recurso de forma que está sendo substituído.

Editar parâmetros

Permite editar todos os parâmetros.

24.74 comando SMRIBCREATE

Cria recursos de forma associativos de Nervura em Sheet Metal.





Ícone:

24.74.1 Descrição

Cria recursos associativos de Nervura em peças de Sheet Metal, a partir de perfis 2D. O recurso é atualizado automaticamente quando seu perfil de definição é alterado.

A diferença com os recursos de nervura lineares inseridos a partir da biblioteca pelo comando BMINSERT é que os recursos de Nervura criados pelo comando SMRIBCREATE podem ter trajetória arbitrária.

24.74.2 Método

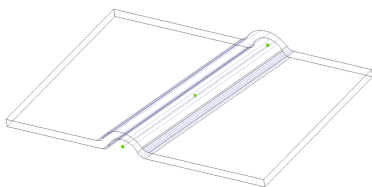
Existem dois métodos para criar recursos de forma de Nervura:

- Raio do perfil
- Raio redondo

24.74.3 Opções dentro do comando

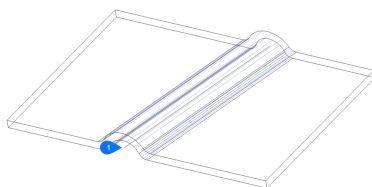
Selecionar curva de controle

Seleciona uma curva de controle ao longo da qual a Nervura será criada. A curva selecionada pode ser uma linha, polilinha, círculo, arco, elipse, arco elíptico ou uma spline. As curvas 2D podem ser abertas ou fechadas, mas não podem se auto-interceptar ou a outros recursos de forma.



Raio do perfil

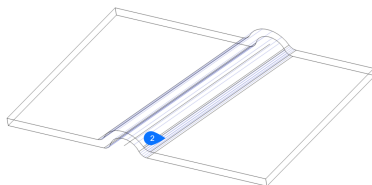
Define o raio do perfil da Nervura (1).



Nota: O valor inicial do Raio do Perfil é obtido do Navegador de Mecânica para Sheet Metal.

Raio redondo

Define o raio das concordâncias de suavização (2).



Nota: O valor inicial do Raio do Perfil é obtido do Navegador de Mecânica para Sheet Metal.



24.75 SMSELECT comando

Seleciona todos os recursos de forma idênticos no modelo de Sheet Metal

24.75.1 Método

Seleciona arestas rígidas, os mesmos recursos de forma, bordas de espessura não-ortogonal, bordas planas, e o lado de uma peça de Sheet Metal.

24.75.2 Opções dentro do comando

Bordas rígidas.

Seleciona todas as arestas rígidas no modelo.

Mesmos recursos de forma

Seleciona todos os recursos de forma que são idênticos ao recurso selecionado.

Recursos de forma similar

Seleciona todos os recursos de forma que são similares (mesmo tipo, mas valores de parâmetro diferentes) ao recurso selecionado.

Faces de espessura não-ortogonal

Seleciona todas as bordas de uma flange especificada que sejam comuns a faces de espessura não-ortogonal.

Lado da peça de Sheet Metal

Seleciona faces no mesmo lado de uma peça de Sheet Metal, dentro de uma face selecionada.

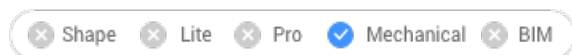
Nota: Requer uma face de dobra de flange, seja regular ou em loft.

Bordas planas

Seleciona todas as bordas planas em um sólido especificado.

24.76 SMSPLIT command

Splits a flange.



Icons:

24.76.1 Description

Splits a flange along a polyline drawn along a face. It splits lofted bends along the line on the ruled surface. (Short for Sheet Metal Split).

24.76.2 Method

There are three methods to split sheet metal:

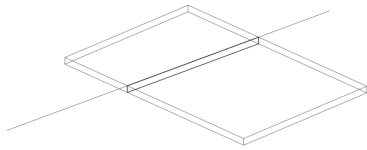
- Split
- Smart Split
- Smart Split Propagate



24.76.3 Options within the command

Select lines or edges to split the flange

Splits the flange according to a selected line or edge.



Center

Splits along the center of the polyline.

Left

Splits to the left side of the polyline.

Right

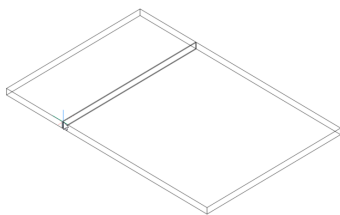
Splits to the right side of the polyline.

Accept

Accepts the suggested way to split.

SMart split

Splits the flange at a specified point.



Nota: Make sure the 3D entity snaps are toggled on to be able to pick points on the flange.

Propagate

Automatically suggests multiple splits of a similar type.



: Selected suggestion. Click to switch to not selected.



: Not selected suggestion. Click to switch to selected.

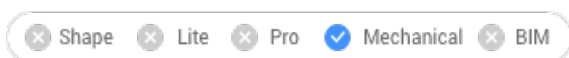
draw a New line

Gives the option to draw a line on a selected flange to split the flange.

Nota: Make sure the 3D entity snaps are toggled on to be able to pick points on the flange.

24.77 SMTABCREATE comando

Cria recursos de aba em peças de Sheet Metal.





Ícones:

24.77.1 Método

Existem dois fluxos de trabalho principais:

- Converter uma junção em junção com abas (no modo de ABA única ou Matriz de abas)
- Converter uma borda rígida curva em uma conexão com abas curvas de um flange e uma dobra (ou dobra em loft)

24.77.2 Opção dentro do comando

Aba única

Cria uma aba única.

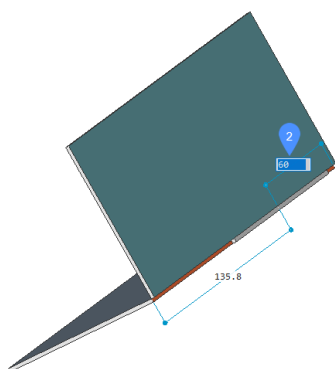
Comprim

Define o comprimento da aba (1). A aba é colocada simetricamente em relação ao ponto central.



Ponto central

Posiciona a aba ao longo da junção. Os campos de dimensão dinâmica mostram a distância até os pontos finais da junção (2). Pressione a tecla TAB para alternar entre os campos dinâmicos.



Matriz de abas

Cria múltiplas abas.

Inverter aba

Permite alternar entre duas configurações possíveis quando o recurso de aba não é simétrico em relação aos lados da junção.



Número de ranhuras

Define o número de ranhuras.

Distância

Define a distância entre as abas.

Comprim

Define o comprimento de uma aba.

Raio redondo

Cria uma aba com concordância, com um dado raio de concordância.

Distância do chanfro

Cria uma aba chanfrada com um dado parâmetro de chanfro.

24.78 SMUNFOLD comando

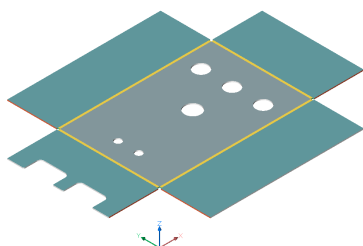
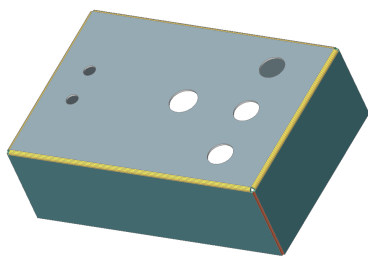
Cria um representação desdobrada 2D ou 3D de uma peça de Sheet Metal.



Ícones:

24.78.1 Método

Selecione o flange de base da peça de chapa metálica, especifique um ponto no desenho para colocar o corpo desdobrado e pressione Enter para manter o corpo desdobrado no desenho, ou escolha uma opção.



24.78.2 Opção dentro do comando

Associativa

Abre uma janela adicional com a representação desdobrada do modelo. Ambas as representações dobradas (esquerda) e desdobradas (direita) têm associatividade bidirecional que permite transferir modificações para o modelo vizinho automaticamente ao alterar o foco da janela.



Salvar geometria 2D

Salva a geometria 2D da peça de metal desdobrada como um arquivo separado de desenho.

Na caixa de diálogo padrão Salvar Arquivo exibida, você deve optar por salvar o desenho em formato de troca de desenho (*.dxf) ou arquivo de Desenho padrão (*.dwg).

salvar geometria 3D

Salva o sólido 3D da peça de metal desdobrada como um arquivo de desenho separado.

Na caixa de diálogo padrão Salvar Arquivo exibida, você deve optar por salvar o desenho em formato de troca de desenho (*.dxf) ou arquivo de Desenho padrão (*.dwg).

Colocar a vista no layout

Posiciona uma vista num layout novo ou existente.

Otimizar anotações de dobra

Otimiza as anotações de dobras na geometria exportada.

Manter

Coloca o sólido 3D desdobrado no desenho atual.

24.79 SNAP comando

Define as propriedades de snap do cursor.



Ícone:

Alias: SN

Define os incrementos de snap do cursor, tanto especificando os valores X e Y quanto entre dois pontos, a rotação e o estilo.

24.79.1 Método

Existem três métodos para definir incrementos de snap:

- Por especificação de um único valor para os eixos X e Y.
- Por especificação de uma distância entre dois pontos, como um valor para os eixos X e Y.
- Por especificação do espaçamento, de forma independente para os eixos X e Y.

Nota: O espaçamento independente de X e Y funciona apenas no estilo snap Padrão.

24.79.2 Opções dentro do comando

Ligar/Desligar snap

Ativa/desativa o snap.

Nota: O snap deve estar ativado em cada viewport separadamente.

Nota: O snap pode ser controlado pelas variáveis de sistema SNAPTTYPE, POLARDIST, ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE e SNAPSTYL.

Rotacionar

Especifique o ponto base e o ângulo de rotação para a grade de snap.



Estilo de snap

Alterne entre distâncias de snap Padrão e Isométrico.

Padrão

Distância de snap retangular.

Aspecto

Especifica o espaçamento da grade independentemente para as direções horizontal (X) e vertical (Y).

Isométrica

Define a grade, a distância de snap e a mira para o atual plano isométrico.

24.80 SOLID command

Draws solid-filled polygons.



Icon:

Alias: PLANE, SO

Draws 3 and 4-sided solid-filled regular and irregular 2D polygons.

Nota: Does not draw 3D solids.

24.80.1 Method

There are four methods to draw solid-filled polygons:

- By picking points.

Nota: After picking the first point, BricsCAD draws a ghost line to the next point. After specifying the second corner of the polygon, its shape and size can be previewed. If a fourth point is specified, an adjacent polygon is created (the third and fourth points of the first polygon become the first and second points of the second polygon).

- Rectangular.
- Square.
- Triangle.

24.80.2 Options within the command

Rectangle

Draws one or more connected solid-filled rectangles.

Square

Draws one or more connected solid-filled squares.

Triangle

Draws one or more connected equilateral solid-filled triangles.

Nota: 2D solids can be edited directly through grips.



24.81 EDITARSOLIDO comando

Edita sólidos 3D e regiões 2D.

24.81.1 Método

Edita as faces, bordas, e corpos de sólidos 3D e regiões 2D.

24.81.2 Opções dentro do comando

Face

Editar uma face.

Extrusão

Extruda a face ou região selecionada.

Especificar altura da extrusão

Especificar distância.

Nota: Distância positiva extruda para fora a partir da face (cria uma saliência). Distância negativa extruda para dentro do corpo (cria um furo).

Caminho

Especifica a entidade para definir a forma da extrusão e sua direção.

Especificar ângulo do conicidade para extrusão

Especificar um ângulo.

Nota: Ângulo positivo afunila para dentro (fica mais estreito). Ângulo negativo afunilamento para fora (fica mais largo).

Mover

Move a face selecionada.

Vetor

Especifica o deslocamento através de um vetor medido desde a origem (0,0,0) até o ponto de seleção do cursor.

Rotacionar

Inclina a face selecionada para em torno de um eixo.

Especificar o ângulo de rotação

Especificar um ângulo.

Nota: Ângulo positivo rotaciona a face no sentido anti-horário em torno do eixo. Ângulo negativo rotaciona a face no sentido horário.

Deslocar

Estende a face selecionada.

Especificar distância paralela

Especificar distância.

Nota: Ao entrar com uma distância positiva, a face é deslocada para fora (o corpo 3D se torna maior). Ao entrar com uma distância negativa, a face é deslocada para dentro (o corpo 3D fica menor).



aFunilar

Afunila (inclina) a face selecionada.

Excluir

Exclui a face selecionada, e então repara o modelo.

Nota: As faces selecionadas são excluídas e BricsCAD repara o sólido 3D para mantê-lo sólido. Essa opção não pode remover faces inatas.

Copiar

Copia faces. As faces selecionadas se transformam em Regiões.

cOr

Muda a cor da face selecionada.

Desfazer

Desfaz a última operação de edição.

Sair

Retorna ao aviso anterior.

Aresta

Edita uma borda.

Copiar

Copia a borda selecionada e a transforma em uma linha.

Nota: As bordas em cópias são transformadas em entidades como linhas e splines.

Corpo

Edita o corpo de um sólido 3D.

Estampar

Estampa 2D em sólidos 3D. A entidade 2D deve estar sobre, ou interceptar, uma das faces do sólido 3D.

Nota: A estampa pode ser extrudada.

seParar

Separa sólidos 3D desarticulados.

Nota: Esta opção não funciona em corpos criados através de operações Booleanas (Unir, Intersectar, Subtrair).

Casca

Transforma o sólido 3D em uma entidade oca (como uma casca).

Insira a distância de deslocamento para a casca

Especificar distância.

Nota: Se uma distância positiva for inserida, o corpo cria a casca para fora. Se uma distância negativa for inserida, o corpo cria a casca para dentro.

Nota: Se a distância de deslocamento da casca for maior do que o sólido 3D, o comando falha.

limpar

Limpa o sólido 3D.



Nota: A operação limpeza verifica se há erros em sólidos 3D.

Verificar

Reporta sobre o sólido 3D.

24.82 PERFSOL comando

Cria representações de linha oculta de sólidos 3D em uma viewport de layout.

24.82.1 Método

Selecione um ou mais sólidos 3D e crie representações de linhas ocultas desses. As representações são blocos.

Nota: Esse comando opera somente no Model Space de uma viewport da aba Layout. Use o comando ESPACOM para ativar a viewport do Model Space.

Nota: Este comando não funciona com nenhum outro tipo de entidade 3D ou com sólidos 3D referenciados externamente (RefEx's). O BricsCAD pode filtrar as entidades não elegíveis.

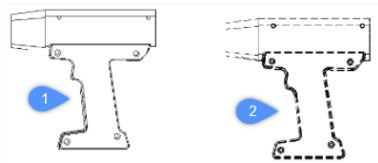
24.82.2 Opções dentro do comando

Usar camada separadas para linhas ocultas?

Determina se linhas ocultas são colocadas em uma camada separada das linhas visíveis.

Sim

Cria dois blocos 2D, um para as linhas visíveis colocadas na camada PV (1) e outro bloco para linhas ocultas na camada PH (2).



Não

Cria um bloco de linhas ocultas e visíveis na camada PV.

Nota: Os blocos e camadas são nomeados pelo programa, como o bloco *U3 e as camadas PH-88 e PV_88:

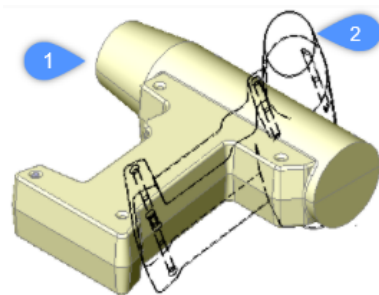
- *U identifica blocos criados pelo programa
- PH é a abreviação de "perfil oculto (hidden)"
- PV é a abreviação de "perfil visível"

Projetar resultados no plano?

Determina se os perfis são projetados (se os blocos resultantes forem 2D).

Sim

As linhas de perfil são projetadas no desenho. Os sólidos 3D (1) são projetados em um plano paralelo com a viewport do layout, criando um bloco em 2D (2).



Nota: Nesta imagem, o ponto de vista foi rotacionado para mostrar que os blocos são de fato 2D.

Não

Sem projeção, os blocos são feitos de entidades 3D.

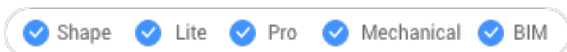
Ocultar bordas tangenciais?

Alterna a exibição de linhas tangenciais:

Nota: Linhas tangenciais são usadas para mostrar a transição entre duas faces que são curvas. Em um modelo sombreado 3D, essas não são necessárias, pois realces e sombras indicam a transição. No modo Arame 2D, pode ser útil mostrá-los.

24.83 ORTOGRAF comando

Abre a caixa de diálogo Corretor Ortográfico.



Alias:

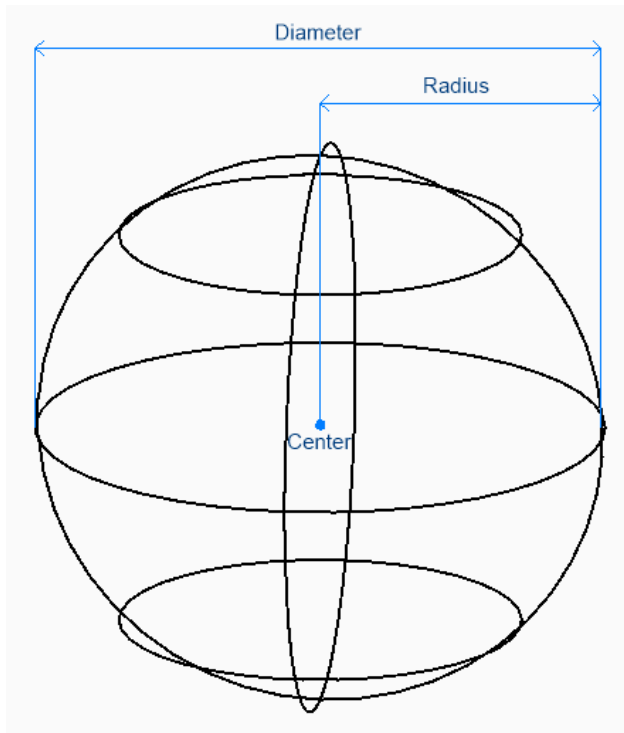
Abra a para encontrar e corrigir possíveis erros ortográficos no desenho atual.

24.84 ESFERA comando

Cria um Sólido 3D na forma de uma Esfera.

Nota: No BricsCAD Lite, que não suporta Sólidos 3D, o comando ESFERA inicia o comando AI_SPHERE.

Crie um Sólido 3D na forma de uma Esfera. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio e diâmetro.



24.84.1 Métodos para criar uma esfera

Este comando tem 1 método para começar a criar uma Esfera:

- Centro da esfera

Centro da esfera

Comece a criar uma esfera especificando o centro, então:

Definir raio da esfera

Especifique o raio da esfera.

Opção adicional: [Diâmetro]

24.84.2 Opção dentro do comando ESFERA

Depois de começar a criar uma Esfera, as seguintes opções podem estar disponível:

Diâmetro

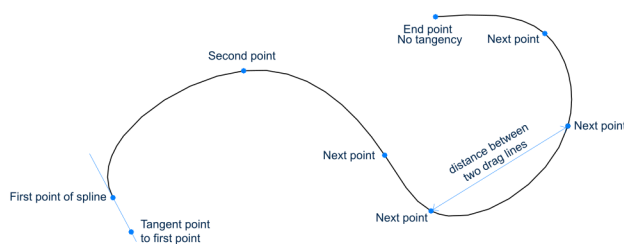
Especifique o diâmetro da esfera.

24.85 SPLINE comando

Cria um Spline.

Alias: SPL

Crie uma Spline 2D ou 3D, aberta ou fechada. As opções permitem especificar pontos inicial e final, pontos de ajuste e tangências.



24.85.1 Métodos para criar uma Spline

Este comando tem 1 método para começar a criar uma Spline:

- Primeiro ponto da spline

Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

Primeiro ponto da spline

Comece a criar uma Spline especificando o ponto inicial e, em seguida:

Segundo ponto

Especifique o primeiro ponto de ajuste.

Definir próximo ponto

Especifique o próximo ponto de ajuste.

Opções adicionais: [Fechar/Ajustar tolerância/Desfazer]

Selecione ponto inicial de tangência

Especifique uma tangência para o ponto inicial ou pressione Enter para ignorar essa opção.

Informe tangente para ponto final

Especifique uma tangência para o ponto final ou pressione Enter para ignorar essa opção.

24.85.2 Opções adicionais dentro do comando SPLINE

Depois de começar a criar uma Spline, a seguinte opção pode estar disponível:

Fechar

Desenhe automaticamente um segmento de Spline entre os pontos inicial e final para criar uma Spline fechada.

Ajustar tolerância

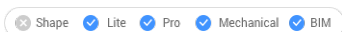
Especifique (em unidades de desenho) com que proximidade a Spline vai corresponder aos seus pontos de ajuste. Se a tolerância de ajuste for 0, a spline passa necessariamente pelos pontos de ajuste.

Desfazer

Desfaça o último ponto de ajuste e continue desenhando do ponto de ajuste anterior.

24.86 SPLINEDIT command

Modifies the properties of a spline. Converts a spline to a polyline.



Icon:

Alias: SPE



24.86.1 Description

Allows the modification of the fit data (fit points, fit tolerance, tangents at the endpoints and knot parametrization), vertices, the polynomial degree of the spline and the weights of each control vertex. Also allows the joining of the spline with an open 2D entity and reversing the direction of the spline.

24.86.2 Options within the command

Close/Open

Opens or closes the spline by adding or removing a segment between the start and endpoint.

Join

Joins the spline with an open 2D entity that shares an (coincident) endpoint with the spline.

Fit Data

Modifies the fit point data.

Add

Adds a fit point between two existing ones.

Delete

Removes fit points.

Kink

Adds a knot and fit point at the specified location on the spline which does not maintain tangent or curvature continuity at that point.

Move

Moves a fit point.

Purge

Replaces the fit data from the spline with control vertices.

Tangents

Specifies the start and end tangents.

toLerance

Refits the selected spline to the existing fit points using a new tolerance value.

Edit vertex

Edits control frame data.

Add

Adds a new control vertex at the specified point.

Delete

Removes a control vertex.

Elevate order

Increases the polynomial order of the spline (degree plus one) to increase the number of control vertices across the spline. Maximum value is 26.

Move

Relocates control vertices one by one.



Weight

Changes the weight of a specified control vertex then recalculates the spline based on the new value. Larger weights pull the spline closer to the control vertex.

convert to Polyline

Converts the spline to a polyline. The precision determines how closely the resulting polyline matches the spline.

Nota: The PLINECONVERTMODE variable specifies the kind of polyline to convert to (0 – with line segments, 1 – with arc segments).

Reverse

Reverses the direction of the spline; a triangle icon appears on what was formerly the spline's endpoint.

Undo

Undoes the previous modification.

eXit

Concludes the editing of the spline or returns to the previous prompt.

24.87 LUZSPOT comando

Cria uma luz pontual (luz de spot).

24.87.1 Método

Cria uma luz pontual, que lança um feixe estreito em direção a um ponto de destino.

Nota: As opções deste comando são influenciadas pelo valor da variável de sistema LIGHTUNITS.

24.87.2 Opções dentro do comando

Especificar posição de origem

Especifica a localização da luz no espaço 3D.

Especificar posição de destino

Especifica a localização do destino.

Nota: O alvo é o ponto para onde o holofote está focado.

Nome

Especifica o nome da luz de spot.

Fator de intensidade

Especifica a intensidade da luz.

Nota: Entre um valor de intensidade entre 0.00 e o valor máximo suportado pelo seu sistema (máximo flutuante = valor máximo de um número em ponto-flutuante)

Nota: Quando o valor da variável de sistema LIGHTINGUNITS for 0, essa opção é chamada Intensidade.

Status

Alterna o uso dessa luz.

Ligada

A luz é incluída ao calcular a renderização.



Desl

A luz é excluída.

Fotometria

Especifica as propriedades fotométricas da luz.

Nota: Esta opção só está disponível quando o valor LIGHTUNITS é 1 ou 2.

Intensidade

Entre a intensidade expressa em candela (Cd).

Fluxo

Entre o fluxo luminoso em lumens (Lm).

Iluminância

Entre a iluminância expressa em lux (Lx) ou foot-candles (Fc).

Distância

Insira uma distância expressa em unidades do desenho.

Cor

Insira um nome de cor.

?

Lista os nomes das cores disponíveis.

Kelvin

Entre a temperatura Kelvin expressa em graus Kelvin.

Hotspot

Especifica o ângulo do hotspot, a área de concentração de luz.

Nota: O ângulo do Hotspot representa o ângulo do cone de luz central.

Nota: O ângulo determina o tamanho do hotspot, independentemente da distância do alvo.

Decréscimo

Especifica o ângulo de iluminações mais fracas ao redor do hotspot.

Nota: O ângulo de Declínio (Falloff) representa o ângulo do cone de luz total.

Nota: Fora do declínio (falloff), não há luz.

Nota: Se um ângulo de Falloff que seja menor que o ângulo do Hotspot for inserido, o último será definido igual ao ângulo de declínio. Quando uma superfície é iluminada por uma luz Spot há uma área de máxima iluminação chamada Hotspot que é rodeada por uma área de menor intensidade (declínio = falloff).

Nota: A diferença entre o ângulo do hotspot e o ângulo de declínio define a área de intensidade de luz reduzida. Se o ângulo de declínio e o ângulo do hotspot forem quase iguais, a borda do cone de luz é bastante nítida (à esquerda). Quanto maior a diferença entre ambos ângulos, mais suave é a borda do cone de luz (direita).

sombra

Especifica a aparência das sombras projetadas por essa luz.



Desl

Desativa o cálculo de sombras para a luz.

Afiada

Exibe sombras com bordas precisas.

Nota: Use essa opção para aumentar o desempenho.

suaVe mapeada

Exibe sombras realistas com bordas suaves.

Amostragem suave

Exibe sombras realistas com sombras mais suaves com base em fontes de luz estendidas.

Amostra de sombra

Especifica o tamanho de amostragem da sombra.

Nota: Números maiores são mais precisos, mas demoram mais para renderizar.

Visível

Projeta uma sombra que representa formas (mais precisas) ou é retangular (mais rápida de renderizar).

Atenuação

Especifica como a iluminação diminui com a distância a partir da fonte de luz.

Tipo de atenuação

Especifica o tipo de atenuação.

Nenhum

Sem atenuação para que a distância até a fonte de luz não tenha influência.

Linear inversa

Atenuação é a inversa da distância linear a partir da luz.

Nota: A uma distância de 2 unidades da fonte de luz, a luz tem metade da força. A uma distância de 4 unidades, a luz tem 1/4 da força.

Quadrática inversa

A atenuação é o inverso do quadrado da distância da fonte de luz.

Nota: A uma distância de 2 unidades, a luz tem 1/4 da força. A uma distância de 4 unidades, a luz é 1/16 da força.

Usar limites

Alterna se a extensão da iluminação é limitada.

Limite inicial de atenuação

Define o ponto em que a luz começa a brilhar, medida a partir do centro da luz.

Limite Final de atenuação

Define o ponto em que a luz para de brilhar, medido a partir do centro da luz.

filtraCor

Especifica a cor da luz.

Nota: Quando o valor da variável de sistema LIGHTUNITS é 0, essa opção é chamada de Cor.



Digite uma true color

O modelo de cores RGB é um modelo de cores aditivo no qual as luzes vermelha, verde e azul são adicionadas de várias maneiras para reproduzir uma ampla variedade de cores. Os valores dos componentes são armazenados como números inteiros no intervalo de 0 a 255, o intervalo que um único byte de 8 bits pode oferecer (codificando 256 valores distintos).

Cor Indexada

Especifica uma cor do Índice de cores do BricsCAD ou AutoCAD.

Hsl

Especifica a cor que usa três parâmetros, Matiz (Hue), Saturação e Luminosidade.

LivroDeCores

Digite um nome a partir de um livro de cores.

Sair

Conclui o comando e cria a luz.

24.88 PAINELPECASSTANDARDFECHAR comando

Fecha o painel de Peças Padrão.



Fecha o painel Peças Padrão para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Peças Padrão for empilhado quando você fechá-lo, a aba Peças Padrão ou o ícone será removido da pilha.

24.89 PAINELPECASSTANDARDABRIR comando

Abre o painel de peças Standard/Padrão.



Abra o painel Peças Standard para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Peças Standard aparece no mesmo tamanho e local que tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Peças Standard/Padrão pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

24.90 START command

24.91 STATBAR comando

Alterna a variável de sistema STATUSBAR.

Alterna a variável de sistema STATUSBAR, para mostrar ou ocultar a barra de Status. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'STATBAR.

- Liga: ativa a variável de sistema STATUSBAR.
- Desl: desativa a variável de sistema STATUSBAR.
- Alternar: altera a variável de sistema STATUSBAR para o oposto da atual configuração.

24.92 STATUS comando

Reporta o status do desenho.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Ícone:

24.92.1 Descrição

Exibe o relatório de status do desenho na linha de Comando.

Nota: Para ver o relatório completo, pressione a tecla F2.

24.93 EXPSTL comando

Exporta sólidos 3D e malhas herméticas.

Exporta sólidos 3D e malhas herméticas, em um formato que pode ser usado para estereolitografia (impressão em 3D).

24.93.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando EXPSTL:

- Exportar sólidos 3D.
- Exportar malhas.

24.93.2 Opções dentro do comando

Criar arquivo binário STL

Determina se o arquivo de saída está em formato binário ou ASCII:

Nota: Arquivo STL binário é mais compacto, enquanto um arquivo STL de texto ASCII é legível por humanos.

Selecionar a suavidade dos objetos exportados para o arquivo STL

Ajusta a qualidade das entidades exportadas.

Nota: Ao exportar sólidos 3D para STL, faces curvas se tornam facetadas. Use a variável FACETRES para determinar o tamanho das facetas:

- Mínimo = 0.01 para curvas mais grossas, mas tamanho de arquivo menor
- Padrão: 0.5.
- Máximo = 10 para curvas muito finas mas tamanho de arquivo maior

Baixo

Exporta com FACETRES = 0.5.

Médio

Exporta com FACETRES = 2.0.

Alta

Exporta com FACETRES = 10.

Padrão

As propriedades do modelador, das Configurações, são usadas.



Nota: As propriedades do modelador substituem FACETRES para controlar a suavidade, usando diferentes parâmetros.

24.94 STOPSCRIPT comando

Interrompe a gravação de scripts.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Ícone: 

24.94.1 Descrição

Interrompe a gravação de scripts iniciados pelo comando RECSRIPT.

24.95 ESTICAR comando

Estica entidades 2D.

Alias: s

Nota: Esse comando não estica textos, formas/shapes, e sólidos 3D.

24.95.1 Método

Selecione uma área em seu desenho usando uma janela retangular ou um polígono, e então especifique um ponto base e um ponto para deslocamento. Todos os pontos e nós dentro da área selecionada serão movidos ao longo da distância especificada.

24.96 PAINELESTRUTURA comando

Abre o painel Estrutura.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Abre o painel Estrutura, para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Estrutura aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Estrutura pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

24.97 PAINELESTRUTURAFECHAR comando

Fecha o painel Estrutura.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Feche o painel Estrutura para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Estrutura estiver empilhado quando você o fechar, a aba ou o ícone Estrutura será removido da pilha.

24.98 STYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Text Styles** selected.

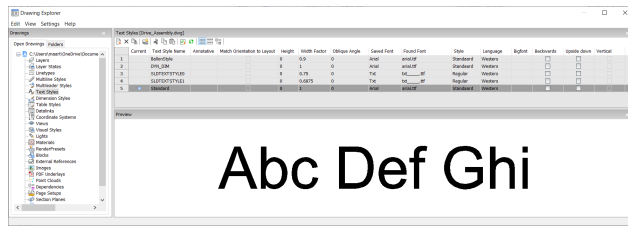
✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Alias: DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES, ST



24.98.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with Text Styles category selected to view and modify styles in the current drawing.



24.98.2 Options within the command

Current

Designates the current text style. This is the style used by default by the TEXT and MTEXT commands.

Text Style Name

Specifies the style name.

Annotative

Sets the Annotative property of the text entities created with this style.

Nota: When the text style is an annotative one, the Height property specifies the height in paper space, while in model space the height depends on the current annotation scale (specified by the CANNOSCALE and CANNOSCALEVALUE variables).

Match Orientation to Layout

Matches the orientation of the text to the orientation of the paperspace layout.

Nota: This option is for annotative text only.

Height

Specifies the height of the text. Enter 0 or a number larger than 0:

- 0: does not set the height; TEXT command prompts for height.
- Not 0: specifies the height of text; TEXT command does not ask for height.

Width Factor

Specifies the width factor of the text. For example, entering 2 makes the text twice as wide.

Enter a number larger or smaller than 1:

- Less than 1: text is squeezed narrower.
- More than 1: text is spread wider.

Oblique Angle

Specifies the obliquing angle for the text. For example, entering 15 slants the text forward by 15 degrees.

Enter a positive or negative number:

- Negative number: text slants to the left.
- 0: text is upright.
- Positive number: text slants to the right.



Saved Front

Specifies the SHX or TTF font file to use; choose a name from the drop-down list:

- SHX: compiled shape files created for AutoCAD and BricsCAD
- TTF: TrueType font files created for Windows and Macintosh

Nota: The program can use any SHX and TTF font found on your computer.

Found Front

Shows the name of the font file found. If the font defined in by Saved Font is not found .shx fonts are replaced by the font defined by the FONTALT (Alternative font) system variable.

Nota: TTF fonts are replaced according to the replacement table defined by the FONTMAP system variable. By default, this is the Default.fmp file stored in the Support subfolder of the roamable root folder (e.g. C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V21x64\en_US\Support).

Nota: Fonts that have been replaced display in Red.

Style

Specifies style for TTF fonts; choose a style from the drop-down list:

- Regular: applies neither bold nor italics
- Bold: applies boldface
- Italic: applies italics
- Bold Italic: applies bold and italics

Nota: This property is not available for SHX fonts.

Language

Specifies the language for TTF fonts. Choose one from the drop-down list.

Nota: Available languages may vary for each font. This property affects accents and other attributes specific to languages.

Nota: This property is not available for SHX fonts. Use Bigfont property instead.

Bigfont

Lists the names of SHX bigfont files. Choose one from the drop-down list.

Nota: "Bigfonts" is the name given to large SHX files that contain characters for multiple languages.

Nota: This property is not available for TTF fonts. Use Language property instead.

Backwards

Toggles backwards text. Backwards text is useful when text is plotted on the back of mylar or other clear media.

Upside down

Toggles upside-down text.

Vertical

Toggles vertical text. Only some SHX fonts support vertical text; this option is not available for TTF fonts.

Preview

Shows what the current style looks like: the font with the properties applied.



24.98.3 Context Menu Options

New

Loads additional Text Style definitions into the drawing.

Delete

Deletes Text Style definitions from the drawing. The current style and the Standard style cannot be deleted.

Rename

Renames the selected style.

Select All

Selects all styles.

Invert selection

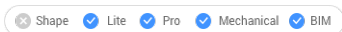
Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Specifies the current working style. Only one style can be current at a time.

24.99 -STYLE command

Creates and modifies text styles.



Alias: FONT

24.99.1 Description

Creates and modifies text styles that set the look of text, such as its font and height. It is meant for macros. Styles determine the look of text in single-line text, mtext, attributes, tables, and dimensions and leaders, but not in dimensional constraints.

24.99.2 Options within the command

?

Lists existing styles and some of their properties including style name, height, generation.

Text style to create or modify

Specifies the style name.

Font type

SHX - font files created for DWG-based programs like BricsCAD.

TTF - font files created for Windows and MacOS, and can be used by BricsCAD.

Height

Indicate the height of the text, measured from the baseline to the top of the ascenders.

Width

Makes characters wider or narrower.

Obliquing angle

Slants text to the left for a negative number, to the right for a positive number and keep text upright for value 0.



Draw text backwards

Toggles backwards text.

Draw upside down draw

Toggles upside-down text.

Draw text vertically

Toggles vertical text. This option is available only with certain SHX font files and not at all with TTF font file.

Annotative

An annotatively-scaled style adjusts its height in paper space automatically, according to the plot scale.

You can toggle the creation of an annotative text style, match the text orientation to layout.

When the text style is an annotative one, the text height property specifies the height in paper space, while the annotation scale sets the height in model space.

24.100 STYLESMANAGER command

Creates and edits plot style files.



24.100.1 Method

This command displays a file manager dialog box from which a CTB or STB file can be selected. Double click on a file to display the Plot Style Table Editor dialog box or on Create Plot Style Table to create a plot style from scratch or from an existing table.

Nota: Plot styles fine-tune how drawings are printed but are not necessary for printing. BricsCAD supports two groups of plot styles to control the printed output:

- CTB color tables simply use colors.
- STB style tables use an extensive range of properties.

24.101 SUBTRAIR comando

Executa a operação Booleana de subtração.

Alias: SU

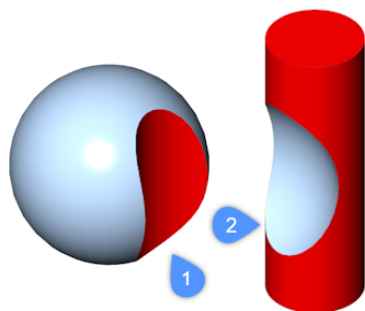
Executa operações Booleanas de subtração em sólidos 3D e regiões 2D, removendo as partes sobrepostas, uma da outra.

24.101.1 Método

Selecione o objeto dos quais vai subtrair, e os objetos que serão subtraídos. A variável DELETETOOL determina se as entidades de origem serão excluídas ou serão retidas.

Nota: O resultado desse comando é sensível à ordem em que você seleciona as entidades.

- Um cilindro foi subtraído de uma esfera (1) e vice-versa (2), a esfera do cilindro.



- A ordem em que você seleciona entidades também se aplica a regiões.

24.102 SUNPROPERTIES command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Lights** selected.

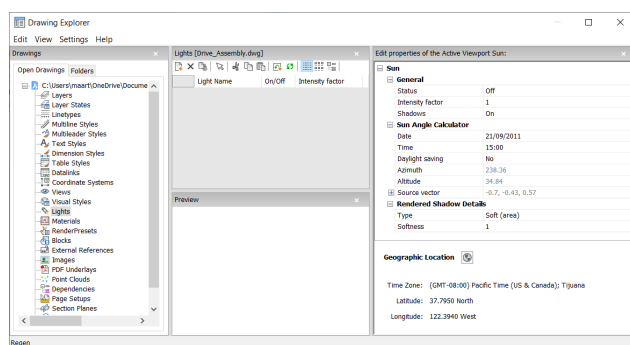


Icon:

Alias: SUN

24.102.1 Description

Opens the with **Lights** category selected to view and modify sun properties in the current drawing.



24.102.2 Options within the command

General

Status

Toggles the sun on and off.

Intensity factor

Specifies the intensity or brightness of the sun; the higher the number, the brighter the light.

Shadows

Toggles the display of shadows by the sunlight.

Nota: The color of the sunlight is hard-coded.



Sun Angle Calculator

Date

Displays the current date. Edit the date to show the sun at a different time of year.

Time

Displays the current time. Edit the time to show the sun at a different time of day.

Daylight saving

Toggles the effect of daylight saving time on the time property.

Azimuth

Reports the horizontal angle of the sun measured clockwise from the north.

Nota: This setting cannot be changed as the program calculates it from the other settings in this section.

Altitude

Reports the vertical angle of the sun, measured from the horizon.

Nota: This setting cannot be changed as the program calculates it from the other settings in this section.

Source vector

Reports the direction of the sunlight. This setting cannot be changed as the program calculates it from the other settings in this section.

Rendered Shadow Details

Type

Displays realistic shadows with softer shadows based on extended light sources, according to the Softness property.

Softness

Determines the sampling size of shadows. Larger numbers are more accurate but take longer to render.

Geographic Location

Reports location of the drawing on earth. To change the location, click the Edit button to access the Geographic Location dialog box; see GEOGRAPHICLOCATION command.

24.102.3 Context menu options

New

Loads additional light definitions into the drawing.

Delete

Deletes light definitions from the drawing.

Rename

Renames the light definition.

Select All

Selects all light definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected light definition as current.



24.103 SUPPORTFOLDER comando

Abre o gerenciador de arquivos do sistema operacional na pasta Support.

24.103.1 Método

Exibe uma caixa de diálogo do gerenciador de arquivos mostrando o conteúdo da pasta de suporte:

Nota: A pasta \Support contém muitos arquivos que os desenhos e comandos precisam, como padrões de tipo de linha e bibliotecas das paletas de ferramentas.

Nota: Os caminhos da pasta de suporte são armazenados na variável de sistema SRCHPATH, e o caminho padrão é: C:\Users\<user_name>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\en_US\Support.

24.104 SUPPRESS command

Suppresses the display of entities.



Icon:

24.104.1 Description

Creates named groups of entities whose display can be turned off. Use the STRUCTUREPANEL command to turn their display back on.

24.104.2 Options within the command

New

Create a new named group of entities.

Edit

Change the entities included with a named group.

Dissolve

Turn the display of suppressed entities back on and remove the name of the group.

24.105 SVGOPTIONS comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Exportação SVG** categoria expandida.

Abra a com o **Exportação SVG** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

24.106 VARREDURA comando

Cria sólidos ou superfícies 3D por varredura de perfis ao longo de um caminho.



Cria sólidos 3D ou superfícies 2D por varredura de perfis (entidades 2D abertas ou fechadas ou subentidades 3D) ao longo de um caminho aberto ou fechado.



Entidades aceitas como entidades de perfil: splines 2D, splines 3D, polilinhas 2D, sólidos 2D, faces de sólidos 3D, bordas de sólidos 3D, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, linhas, regiões, bordas de superfície e de malha, traços.

Entidades aceitas como entidade de caminho: splines 2D, splines 3D, polilinhas 2D, polilinhas 3D, bordas de sólidos 3D, superfícies ou malhas, hélices, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, linhas.

Nota: Dependendo do valor da variável de sistema DELOBJ, as entidades definidoras serão retidas ou excluídas.

24.106.1 Métodos

Existem dois métodos para a varredura de entidades:

- Criar sólidos 3D
- Criar superfícies

24.106.2 Opções dentro do comando

Modo

Define o tipo de entidade 3D que este comando vai criar.

- **Sólido:** cria sólidos 3D.
- **Superfície:** cria superfícies.

Nota: Entidades abertas sempre constroem superfícies 3D.

Selecionar caminho de varredura

Seleciona uma entidade para definir o caminho.

Alinhamento

Determina o ângulo no qual as entidades 2D do perfil são varridas ao longo dos caminhos.

- **Sim:** alinha a entidade de varredura perpendicularmente à entidade do caminho de varredura.
- **Não:** a entidade de varredura mantém sua orientação original e, portanto, não é rotacionada ao longo do caminho.

Ponto base

Define o ponto da entidade de varredura que segue o caminho. Esta opção permite caminhos de varredura deslocados.

Torcer

Especifica um ângulo de torção para a entidade varrida. O ângulo de torção é a quantidade de rotação ao longo de todo o comprimento do caminho de varredura.

- **Bancada:** determina se as entidades de varredura irão criar uma bancada e rotacionar naturalmente ao longo de um caminho de varredura 3D, como aquelas feitas de uma polilinha 3D, spline ou hélice

Interativo

Permite varrer dinamicamente perfis ao longo de uma sequência de entidades lineares interconectadas, ou ao longo de uma porção do caminho.

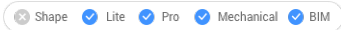
- **Transformar perfil:** use o Manipulator para mover, rotacionar, espelhar ou escalar o perfil.
- **Aceitar:** aceita a posição atual do perfil.



- **Mova o cursor ao longo da borda selecionada:** o perfil é varrido dinamicamente ao longo do caminho ou segmento de caminho.
- **Selecione a borda adjacente:** clique quando o próximo segmento se destacar para continuar.
- **Desfazer** : remove o último segmento.

24.107 SYSWINDOWS command

Arranges windows.



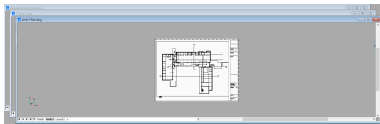
24.107.1 Description

Arranges the program's windows in tiled or cascaded formations (short for "system windows").

24.107.2 Options within the command

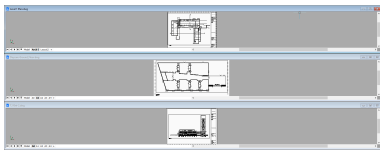
Cascade

Overlaps windows in a cascading arrangement like the WCASCADE command.



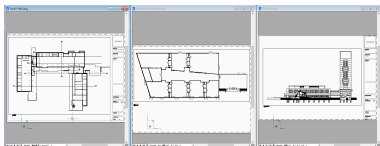
tile Horizontally

Arranges windows horizontally like the WHTILE command.



tile Vertically

Arranges windows vertically like the WVTILE command.



Arrange icons

Arranges icons of minimized windows at the bottom of the main window like the WIARRANGE command.

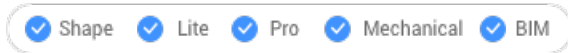




25. T

25.1 TABELA comando

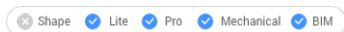
Abre a caixa de diálogo Inserir Tabela.



Abra a para criar uma entidade de tabela no desenho atual.

25.2 -TABELA comando

Cria uma entidade de tabela.



25.2.1 Descrição

Cria uma tabela usando o número especificado de colunas e linhas, ou automaticamente especificando um ponto e arrastando.

25.2.2 Método

Existem 2 métodos:

- Especificando o número de colunas e linhas.
- Automaticamente por arraste.

25.2.3 Opção dentro do comando

Estilo

Especifica o estilo da tabela.

Largura

Especifica a largura da coluna.

Altura

Especifica a altura mínima da linha.

AUto

Especifique para que as colunas, linhas ou ambas sejam criadas automaticamente ao arrastar.

Nota: A janela Formatação de Texto é exibida após a criação da tabela.

25.3 TABLEDIT command

Edits text in a table cell.



25.3.1 Method

Edits text in a table cell through the Text Formatting window.

Nota: To edit the format of cells, use the TABLEMOD command.



Nota: The Text Formatting window operates exactly like the one from the MTEXT command.

25.4 EXPORTARTABELA comando

Exporta o conteúdo de uma tabela.



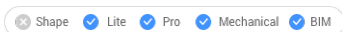
25.4.1 Método

Exporta o conteúdo de uma tabela para um arquivo CSV ou XML por meio da caixa de diálogo Exportar Dados.

Nota: O arquivo CSV pode ser importado para programas de planilhas e banco de dados, para formatar e processar ainda mais os dados.

25.5 TABLEMOD comando

Formata as propriedades das células da tabela e insere blocos.



25.5.1 Método

Selecione uma célula de tabela para editar, e a barra Tabela será exibida.



Nota: Segure o botão esquerdo do mouse e defina um retângulo para selecionar várias células.

Nota: Para editar o texto de formato nas células, use o comando EDITARTABELA.

25.5.2 Opções dentro do comando

Inserir linha acima

Insere uma linha vazia acima da célula selecionada.

Inserir linha abaixo

Insere uma linha vazia abaixo da célula selecionada.

Excluir linha

Exclui a(s) linha da célula selecionada, sem aviso.

Nota: Use o comando U para reverter a alteração.

Inserir coluna à esquerda

Insere uma coluna vazia à esquerda da célula selecionada.

Inserir coluna à direita

Insere uma coluna vazia à direita da célula selecionada.

Excluir coluna

Exclui a(s) coluna da célula selecionada, sem aviso.

Nota: Use o comando U para reverter a alteração.



Mesclar células (1)

Mescla as células selecionadas. Clique no ícone e escolha uma opção.

- Mesclar Tudo: mescla todas as células selecionadas em uma única célula.
- Mesclar por Linha: mescla as células selecionadas em linhas, cada uma com uma célula
- Mesclar por Coluna: mescla as células selecionadas em colunas, cada uma com uma célula

Nota: Quando as células são mescladas, todo o conteúdo é apagado, exceto o da primeira célula.

Desfazer o mesclar as células (2)

Divide células previamente mescladas por linhas e colunas. BricsCAD usa os números das linhas (1, 2, 3, etc) e os números das letras das colunas (A, B, C, etc) para saber como dividir as células mescladas no conjunto original.

Nota: Quando a mesclagem das células é desfeita, o conteúdo apagado pela opção Mesclar Células Não retorna.

Estilo da borda (3)

Define o estilo de borda da seleção. Exibe a caixa de diálogo Propriedades da Borda da Célula.

Alinhamento texto (4)

Define o alinhamento do texto nas células selecionadas. Clique no ícone e escolha uma opção.

Nota: O conteúdo de cada célula selecionada está alinhado dentro da célula. Por exemplo, selecione quatro células, e então escolha Inferior Direito, o conteúdo em cada uma das quatro células é justificado no canto inferior direito.

Bloquear/desbloquear (5)

Bloqueia e desbloqueia o conteúdo e/ou o formato das células selecionadas. Clique no ícone, e então escolha uma opção:

- Desbloqueado: as células selecionadas são desbloqueadas, o que significa que elas podem ser editadas.
- Conteúdo Bloqueado: o conteúdo das células selecionadas está bloqueado, mas o formato das células ainda pode ser modificado.
- Formato Bloqueado: o formato das células selecionadas está bloqueado, mas o conteúdo das células ainda pode ser editado.
- Formato e Conteúdo Bloqueados: o conteúdo e o formato das células selecionadas são bloqueados.

Nota: É comum bloquear as células do cabeçalho.

Formata célula (6)

Define o formato da célula da seleção.

Nota: Essa opção ainda não foi implementada.

Inserir referência de bloco (7)

Insere um bloco ou um desenho na célula selecionada. Clique no ícone para exibir a caixa de diálogo Inserir Bloco na Célula.

Nota: Colocar um desenho grande em uma célula pequena pode levar à instabilidade do programa.

Nota: Você pode ter ambos, texto e blocos, em uma única célula.



Nota: Use a caixa de diálogo Gerenciar Conteúdo da Célula para organizar o texto e os blocos.

Gerenciar conteúdo da célula (8)

Gerencia blocos e desenhos nas células; clique no ícone para exibir a caixa de diálogo Gerenciar Conteúdo da Célula.

Estilo da célula

Define o sub-estilo das células selecionadas. Clique na lista suspensa, e escolha um nome de sub-estilo:

- Título: o estilo do Título geralmente é aplicado à linha superior da tabela
- Cabeçalho: o estilo de Cabeçalho é geralmente aplicado à primeira linha de uma coluna
- Dados: o estilo dos Dados é normalmente aplicado a todas as outras linhas da tabela

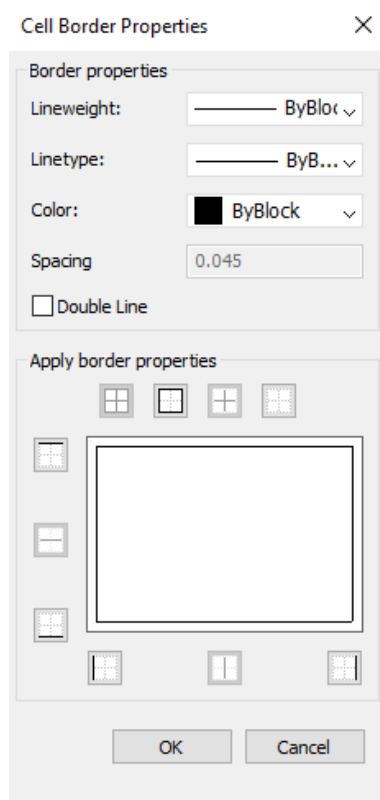
Nota: As propriedades dos sub-estilos Cabeçalho, Borda e Célula são definidas pelo estilo da tabela; consulte o comando ESTILOTABELA.

Fundo de célula

Define a cor de fundo da(s) célula selecionada: Clique na lista suspensa e escolha uma cor.

Caixa de diálogo Propriedades da Borda da Célula

A caixa de diálogo Propriedades da Borda da Célula controla as propriedades de borda de uma célula de tabela.



Propriedades da borda

Determina a aparência das bordas que cercam cada célula. Mais informações sobre as propriedades Espessura da linha, Tipo de linha e Cor podem ser encontradas no painel Propriedades.

Nota: A opção Espaçamento ainda não foi implementada.



Aplicar propriedades da borda

Aplica propriedades apenas a certas bordas.

Nota: Para que a opção de dentro das bordas funcione, você tem que selecionar mais de uma célula.

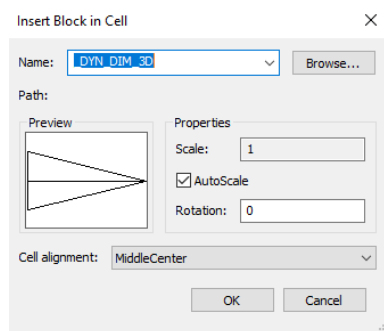
Nota: Embora a janela de prévia mostre apenas o efeito de linha dupla, as outras propriedades estão aplicadas às linhas de borda da célula especificada.

OK

Sai da caixa de diálogo, aplica as propriedades e retorna à barra de Tabela.

Caixa de diálogo Inserir Bloco na Célula

A caixa de diálogo Inserir Bloco na Célula gerencia a inserção de um bloco em uma célula de tabela.



Nome

Especifica o nome do bloco ou desenho a ser inserido ou clique em Procurar para exibir a caixa de diálogo Abrir arquivo de desenho e procurar um bloco para inserir.

Nota: Quando a célula é pequena, o bloco ou desenho pode ser pouco perceptível. Talvez seja necessário aumentar o tamanho da linha ou coluna para acomodar os blocos. Uma célula pode conter texto e um ou mais blocos. Quando um modelo 3D é colado na célula, a vista 2D em planta é exibida.

Propriedades

Determina o tamanho do bloco na célula.

Escalar

Especifica o tamanho do bloco:

- Valores maiores que 1.0 tornam o bloco maior.
- 1: insere o bloco em seu tamanho real
- Valores menores que 1.0 tornam o bloco menor.
- Números negativos invertem o bloco de ponta-cabeça

Nota: Esta opção não está disponível quando o AutoScale está ativado.

AutoScale

Tamanho do bloco para caber na célula:

- Liga: o bloco é redimensionado para caber na célula
- Desl: a célula é redimensionada para se ajustar ao bloco

Rotação

Rotacione o bloco em torno de seu ponto central (e não seu ponto de inserção); insira um ângulo:

- Ângulos positivos rotacionam o bloco no sentido anti-horário.



- 0: não rotaciona o bloco
- Angulos negativos rotacionam o bloco no sentido horário.

Alinhamento da Célula

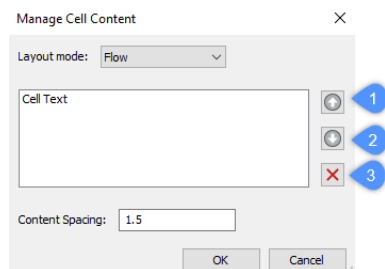
Alinha o bloco na célula.

OK

Sai da caixa de diálogo, insere o bloco, e retorna à barra de ferramentas Tabela

Caixa de diálogo Gerenciar Conteúdo de Células

A caixa de diálogo Gerenciar Conteúdo da Célula gerencia o conteúdo de uma célula da tabela.



Modo layout

Quando uma célula contém mais de um elemento, esta opção determina como eles se relacionam entre si. Clique na lista suspensa e escolha uma opção:

- Fluxo: organiza os elementos para caber na célula
- Empilhados na horizontal: força os elementos a ser dispostos horizontalmente
- Vertical empilhada: força os elementos a ser organizados verticalmente

Mover Acima (1)

Move o elemento selecionado para cima na lista, de modo que apareça acima de outros elementos na célula.

Mover Abaixo (2)

Move o elemento selecionado para baixo na lista, para que fique abaixo de outros elementos na célula.

Excluir (3)

Exclui o elemento selecionado da célula

Espaçamento de Conteúdo

Especifica a distância entre os elementos na célula. Digite um número em unidades do desenho.

Nota: Essa opção está inoperante.

OK

Sai da caixa de diálogo, altera a organização do conteúdo da célula e, em seguida, retorna à barra de Tabela

25.5.3 Opções do Menu de Contexto

Quando o comando TABLEMOD estiver em execução, clique o botão-direito em uma célula para ver seu menu de contexto.



Limpar Substituição de Célula

Redefine as propriedades das células para as configurações de sub-estilo da Célula, definidas no estilo da tabela.

Limpar Substituição de Tabela

Redefine as propriedades da tabela para aquelas definidas no estilo da tabela.

Inserir Referência de Bloco

Insere blocos e desenhos.

Gerenciar Conteúdo da Célula

Gerencia o texto e os blocos nas células.

Copiar

Copia o conteúdo da(s) célula para a Área de Transferência, para colar em outra célula

Cortar

Corta o conteúdo da(s) célula para a Área de Transferência, para colar em outra célula

Colar

Cola o conteúdo da célula da Área de transferência na(s) célula, com essas ressalvas:

- Todo o conteúdo da célula é substituído pelo item colado.
- Quando mais de uma célula está selecionada para colar, o conteúdo é colado apenas na primeira célula
- Dados não-célula não são colados, como entidades do desenho ou texto de outra aplicação.

Inserir VincularDados

Adiciona dados de um arquivo externo ao final da tabela. Os formatos de arquivo aceitáveis são:

- CSV: Arquivos ASCII nos quais os campos são separados por um caractere delimitador, como a vírgula ou tabulação.
- XLS: arquivos de planilha Excel mais antigos.
- XLSX: novos arquivos de planilha do Excel.

Nota: Para obter mais detalhes, consulte o comando VINCULARDADOS.

Remover VincularDados

Remove o link para a tabela, mas os dados permanecem na tabela.

Nota: Disponível somente quando a tabela tiver um VincularDados.

Atualizar VincularDados

Atualiza os dados na tabela do arquivo externo.

Nota: Disponível somente quando a tabela tiver um VincularDados.

Tamanho das linhas iguais

Dimensiona as linhas selecionadas para corresponder à altura da célula mais alta no conjunto de seleção

Colunas de tamanho igual

Tamanhos das colunas selecionadas correspondem ao tamanho da célula mais larga no conjunto de seleção.



Tamanho igual para todas as linhas

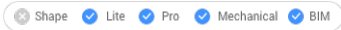
Dimensiona todas as linhas da tabela para coincidir com a fileira mais alta.

Tamanho igual para todas as colunas

Dimensiona todas as colunas na tabela para corresponder à coluna mais larga.

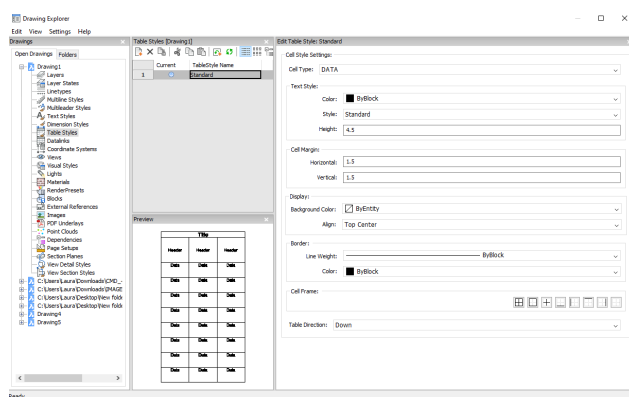
25.6 TABLESTYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Table Styles** selected.



25.6.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with **Table Styles** section selected to view and modify table styles in the current drawing.



25.6.2 Options with the command

Cell style settings

Defines the cell style settings for each cell style: Title, Header, and Data. Click the drop-down list and choose a cell style.

Text Style

Sets the Color, Style and Height for the selected cell style.

Cell Margin

Defines the spacing between the cell border and the content of the cell.

Horizontal

Specifies the distance between the cell content and the vertical cell borders.

Vertical

Specifies the distance between the cell content and the horizontal cell borders.

Display

Defines the background color and the text alignment.

Background color

Specifies background color. This can be done from the drop-down list or through the Color dialog box.

**Align**

Specifies an alignment through a drop-down list

Border

Sets the lineweight and color of the cell borders.

Lineweight

Sets lineweight through a drop-down list.

Color

Pick a border color from the drop-down list, or else choose Select Color to display the Color dialog box.

Cell Frame

Applies the border properties to specific lines that make up the cell frames.

Table Direction

Determines the direction in which the table grows when you add and remove rows.

Down

The title and header cells at the top, and the table grows downwards.

Up

The title and header cells at the bottom, and the table grows upwards.

25.6.3 Context Menu Options

New

Creates a new table style.

Delete

Deletes table style definitions from the drawing. The following table style definitions cannot be deleted

- Table styles in use
- 'Standard' table style

Rename

Renames the selected table style.

Select All

Selects all table style definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected table style as current.

25.7 MESADIG comando

Configura mesas digitalizadoras.

Alias: ta

Funciona somente com o Windows e requer que o Wintab32.dll esteja instalado na pasta C:\Windows\System32.



25.7.1 Método

Alterna modo MesaDig: Configura e calibra mesas digitalizadoras.

25.7.2 Opções dentro do comando

Ligada

Ativa o modo de digitalização para que toda a superfície da mesa possa ser usada para escolher pontos e escolher entidades, como se fosse um mouse.

Desl

Desativa o modo de digitalização para disponibilizar as áreas de menu para escolher comandos.

CALibrar

Calibra os cantos da mesa.

ConFIGurar

Configura áreas de menu da mesa digitalizadora.

25.8 TABSURF command

Creates a 3D mesh surface by extruding an 2D entity along a straight path entity.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

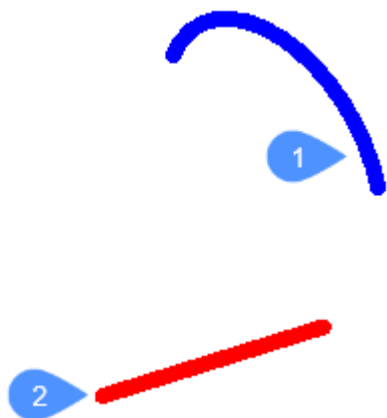
Icon: 

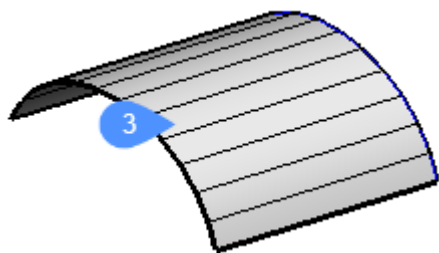
25.8.1 Method

Specify the cross-section shape (1) of the extrusion. The entity to be extruded must be open and must be a single entity.

Specify the extrusion path (2), which can be a line or open polyline. The polyline need not be a line segment. If it is a polyarc or multisegment polyline, the extrusion (3), however, is always "straight," going from the start to the endpoint of the polyline.

The path is a vector, which means its length specifies the length of the surface. Its direction specifies the direction of extrusion. The extrusion starts at the entity to be extruded, but goes in the direction indicated by the path. The end selected on the polyline or line defines the direction of the extrusion.





25.9 TANGENTE comando

Alterna o Snap da Entidade Tangente.

Alterna o Snap de Entidade Tangente para ativar ou desativar o encaixe para a tangente. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

25.10 TCONNECT command

Connects solid faces and edges of planar surfaces to other solids, planar surfaces or regions.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icons:

25.10.1 Description

Connects the selected solid faces or edges of the planar surfaces to other solid faces, planar surfaces or regions.

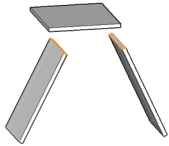
Step1	Step2	Step3

Nota: If the DELETEINTERFERENCE system variable is ON, the connected solid is subtracted from interfering solids.

25.10.2 Options within the command

Connect to nearest

Connects the selected face(s) or edges of planar surfaces to the nearest regions, planar surfaces or face(s) of other solid(s).



Disconnect

This option applies to solid faces only. The face is disconnected and made perpendicular to the adjacent faces, which results in a single edge or vertex connection.

Select a 3D solid face, planar surface or region to disconnect from the nearest face in the model (or the currently connected face).

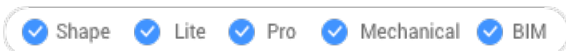
Before	Disconnect result

Connect

Switch to the connect face mode.

25.11 TEMPLATEFOLDER command

Accesses the folder holding template files.



25.11.1 Description

Opens the Templates folder in which the program stores DWT template files; the folder is displayed by the operating system's file manager. To open the template file as a new drawing, double-click a file name.

By default, the template files are found here: `C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\en_US\Templates`.



25.12 TESTDBUSERIO command

25.13 TESTDLG command

25.14 TESTFATAL command

25.15 TESTINTERNAL command

25.16 TESTSELECTION command

25.17 TEXTO comando

Cria uma entidade de texto de linha única.

Alias:tx

Nota: Quando a variável de sistema TextEval é definida como 1, esse comando avalia expressões LISP.

25.17.1 Método

Existem dois métodos:

- Coloca linhas simples de texto no desenho especificando a altura do texto e o ângulo de rotação.
- Avalia expressões LISP.

Nota: Se o estilo de texto for anotativo, o valor da altura definirá a altura do Paper Space do texto. A altura do Model Space depende da atual escala de anotação, conforme definido pelas variáveis de sistema CANNOSCALE e CANNOSCALEVALUE.

25.17.2 Opções dentro do comando

usar Estilo definido

Altera o estilo de texto a ser usado para o texto.

?

Lista todos os estilos definidos no desenho atual.

Alinhar à linha

Alinha o texto entre dois pontos.

Nota: Essa opção suprime os avisos de altura e ângulo, porque a altura e ângulo são determinados por dois pontos escolhidos.

Ajustar entre pontos

Ajusta o texto entre dois pontos e solicita a altura.

Nota: Esta opção suprime o prompt de ângulo, porque o ângulo é determinado por dois pontos de escolha. Entrar em certas alturas pode causar o texto a ser excessivamente alongado ou espremido.

Centralizar horizontalmente

Centraliza o texto no meio da linha de base.

Médio (hor/vert)

Centraliza o texto no meio do texto.



Alinhar à direita

Justifica à direita cada linha de texto.

Opções de justificação...

Exibe todas as opções de justificativa. Escolha entre: Sup-Esq, Sup-Centro, Sup-Dir, Meio-Esq, Meio-Centro, Meio-Dir, Inf-Esq, Inf-Centro, Inf-Dir.

Nota: O texto pode ser movido ou esticado por meio de alças.

25.18 -TEXT command

Places single-line text in drawings.



Alias: -T

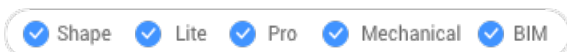
25.18.1 Description

Places single lines of text in the drawing, unformatted; works at the Command line.

See the TEXT command.

25.19 TEXTSCR command

Switches to the text screen.



25.19.1 Description

Displays the Prompt History window (short for "text screen"). This window displays the last 256 lines of command and prompt text. To display greater or fewer lines of history, change the value of the SCRLHIST variable. To return to the graphics screen, enter the GRAPHSCR command or press F2.

Nota: A context menu displays when you right click on the command history. See the full description in the Command line panel article.

25.20 TEXTTOFRONT command

Displays text and/or dimensions on front of all other drawing entities.



Icon:

25.20.1 Description

Brings the display of all text and/or all dimensions to the front of the display order, so that no other drawing entities can overlap text and dimensions.

25.20.2 Options within the command

Text

Brings all text to the front of the display order.



Dimensions

Brings all dimensions to the front.

Both

Brings both text and dimensions to the front.

25.21 TFLOAD command

25.22 TFSAVE command

25.23 TIME command

Reports the use of time in the drawing.



Icon:

Alias: TI

25.23.1 Description

Reports the date and time the drawing was created, last updated, and spent editing; works at the Command line.

```
: TIME
The current time is:    Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Drawing was created:   Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Drawing was last updated: Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Total editing time:    0 days 0 hours 0 minutes 8.8478 seconds
Elapsed timer (on):    0 days 0 hours 0 minutes 8.6778 seconds
[timer:ON/timer:OFF/display timer/reset timer]:
```

25.23.2 Options within the command

timer ON

Turns on the independent (“elapsed”) timer. The program reports, “The drawing timer is ON.”.

timer OFF

Turns off the independent timer. The program reports, “The drawing timer is OFF.”.

Display timer

Reports the date and time the drawing was created, last updated, and the amount of time spent editing (that the drawing was open).

Reset timer

Resets the independent timer.

25.24 TIN command

Creates a topographical surface (TIN surface).



Icon:



25.24.1 Description

Creates a topographical surface using TIN (Triangulated Irregular Network) surface tool from an imported points file or placing new points

25.24.2 Method

Select a set of points and polylines from the drawing or select a point cloud in the drawing and transform them into a TIN (Triangulated Irregular Network) surface. Points are added to the surface as points, 3D polylines are added to the surface as breaklines. Linear entities could be added to the TIN surface as breaklines or as points.

25.24.3 Options within the command

Import from file

Displays the Open file dialog box and allows creating a TIN surface from an imported points file in text file format (.TXT) or comma-delimited file format (.CSV). Multiple point files could be selected to create a TIN surface.

place Points

Creates a TIN surface by placing at least three points with different elevations.

create from Faces

Creates a TIN surface by selecting 3D faces. You may choose to add edges of 3D faces as breaklines (Y) or to create TIN Surface only with points of 3D Faces (N).

Create from civil3d surface

Creates a toposurface from a Civil 3D surface.

cLip polygon

Creates a toposurface only in the area defined by the CLIP polygon (a closed polyline).

25.25 TINASSIGNIMAGE command

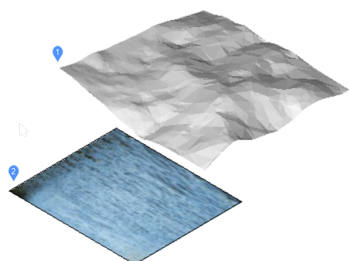
Assigns a raster image as a TIN surface material.

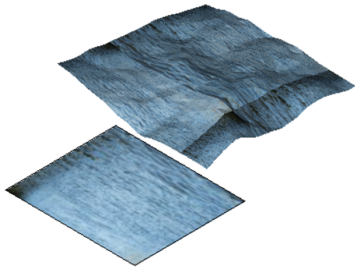


Icon:

25.25.1 Method

Select the TIN surface (1) and select an attached raster image (2) to assign to the surface.





25.26 TINEDIT

Allows editing a topographical surface (TIN surface).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icons:

25.26.1 Description

Allows adding or removing points, breaklines, and boundaries on a TIN (triangulated irregular network) surface.

Pick points and specify their elevation value to add them to an existing TIN surface or choose an option.

25.26.2 Options within the command

Add Points

Sets points to add to a toposurface.

Add Breaklines

Sets linear entities to be added as breaklines to a toposurface.

Add bOundaries

Sets a closed polyline as boundaries to add to a toposurface.

You may choose the boundary type:

Outer

Creates an outer surface boundary.

Show

Shows the surface boundary inside a hidden surface boundary.

Hide

Hides the surface boundary.

Remove Points

Deletes points from a surface.

Remove Breaklines

Deletes breaklines from a surface.

Remove bOundaries

Deletes boundaries from a surface.



CLip

Clips an existing TIN Surface in the drawing with a selected polygon as clipping boundary for the surface. You may choose if you want the polygonal breaklines to be removed or not.

25.27 TINEXTRACT command

Extract entities from TIN surface to which creates a mesh or 3D solid between TIN surfaces or between a TIN surface and elevation or vertical offset.



Icon:

25.27.1 Description

Creates a mesh or 3D solid between two TIN surfaces or between a TIN surface and elevation or vertical offset.

Select a TIN surface and choose which entity want to extract or create.

25.27.2 Options within the command

Mesh

Creates a mesh as an offset, between surfaces or as an elevation:

vertical offset

Creates a mesh as a vertical offset above the TIN surface.

between Surfaces

Creates a mesh between two TIN surfaces.

Elevation

Creates a mesh vertically from a TIN surface to a fixed elevation height.

Solid

Creates a solid as an offset, between surfaces or as an elevation.

vertical offset

Creates a solid as a vertical offset above the TIN surface.

between Surfaces

Creates a solid between the TIN surfaces.

Elevation

Creates a solid vertically from a TIN surface to a fixed elevation height.

Points

Extracts all points on the surface.

Faces

Extracts all triangular faces of the surface.

Contours

Extracts the contours of the surfaces for an elevation.



Minor

Extracts the contours of the surfaces for elevation according to minor contours interval set in TIN surface properties panel .

maJor

Extracts the contours of the surfaces for elevation according to major contours interval set in TIN surface properties panel.

All

Creates contours for all elevations.

Border

Extracts the outer boundary of the surface.

25.28 TINMERGE command

Combines two or more TIN surfaces (or gradings) into a new TIN surface.



Icon:

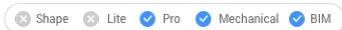
25.28.1 Description

Combines a base surface and two or more other TIN surfaces to merge with, that will replace the part of the base surface that it covers.

Select a base TIN surface and one or more TIN surfaces to merge with and specify if you want to keep or delete the original surfaces.

25.29 TINMODIFY command

Deforms or smoothens a selected TIN surface.



Icon:

25.29.1 Description

Modifies a selected TIN surface by deforming or smoothing it or creates a new modified TIN surface.

25.29.2 Options within the command

Deform

Modifies the selected TIN surface or creates the deformable part as a new TIN surface.

specify Contour

Creates a deformation with a contour.

select Entity

Creates a deformation with an elevated chosen closed entity.

Nota: Net volume = fill-cut.



draw Polygon

Creates a deformation with an elevated polygon.

Smoothen

Modifies the selected TIN surface by smoothing it between the indicated boundaries.

Creates a circular smoothing boundary by indicating a radius value and a location where you want the smoothing.

select Entity

Smoothens the surface part between the boundaries of an entity.

Select a closed entity for the smoothing and choose a location where you want the smoothing.

draw Polygon

Smoothens the surface part between the boundaries of a polygon.

Pick points for a polygon and press ENTER to Close the polygon and choose a location where you want the smoothing.

25.30 TINPROJECT command

Projects a point-based entities or linear entities to a TIN surface.

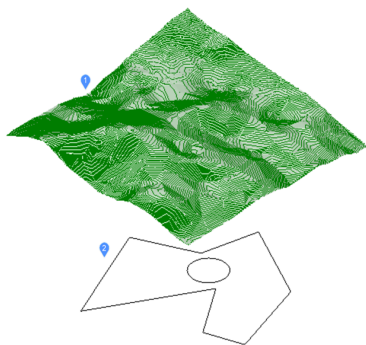
Shape Lite Pro Mechanical BIM

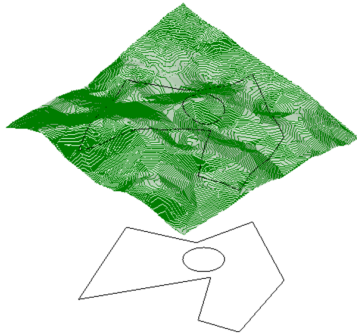
Icon:

25.30.1 Description

Projects point entities (Point, Block, Text) or linear entities (Line, Polyline, Circle) to a TIN Surface.

Select the TIN surface (1), select the entities to project (2) and choose to keep or delete the projected entities.





25.31 INSERIRT comando

Insere blocos na célula de uma tabela.

25.31.1 Método

Escolha uma célula da tabela para abrir o diálogo Inserir Bloco na Célula.

25.32 TINVOLUME command

Creates a TIN volume surface between a base and comparison TIN surfaces or an elevation.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

25.32.1 Method

When the TIN Volume Surface associativity option of the Civil / Associativity user preference is set, TIN volume surfaces automatically rebuild when their source surfaces change.

Select the base and the comparison TIN surfaces between which a TIN volume surface will be created and select a bounding area for the TIN volume surface.

25.32.2 Options within the command

Elevation

It creates a TIN volume surface between a base and an elevation.

Select the base TIN surface, enter the wanted elevation value and select a bounding area for the TIN volume surface.

25.33 TINWATERDROP command

Creates water drop paths in real-time by moving the cursor over a TIN Surface. Water path is created as a 3D polyline in the current position if you click the left mouse button.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:



25.33.1 Method

Select the TIN surfaces, move the cursor over the surface and a line representing the drop path is shown in real time. Click the left mouse button to create the 3D polyline of the water drop path.

25.34 DICAS comando

Exibe o painel Dicas.

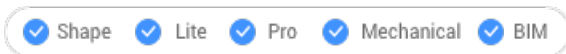
Exibe o painel Dicas, que fornece conselhos úteis sobre o uso de determinados comandos.

25.34.1 Método

Não existe um comando chamado Dicas. Para exibir este painel, clique o botão-direito do mouse em uma barra de ferramentas ou na Faixa de opções, e escolha o painel Dicas no menu de contexto.

25.35 TOLERANCIA comando

Abre a caixa de diálogo Tolerância Geométrica.



Abra a para adicionar símbolos de tolerância ao desenho atual.

25.36 TOOLBAR command

Toggles the display of toolbars at the Command line.



25.36.1 Method

Enter the name of the toolbar or choose the All option to turn all toolbars on or off.

25.36.2 Options within the command

Show

Displays the toolbar(s).

Hide

Hides the toolbar(s).

Left

Docks the toolbar(s) on the left.

Right

Docks the toolbar(s) on the right.

Top

Docks the toolbar(s) to the top.

Bottom

Docks the toolbar(s) to the bottom.

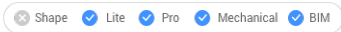
Float

Show the floating toolbar(s).



25.37 -TOOLBAR command

Toggles the display of toolbars at Command line.

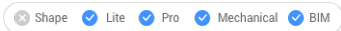


25.37.1 Description

For more information see TOOLBAR command.

25.38 PALETASFERRAM comando

Abre o painel de Paletas de Ferramenta.



Abre o painel Paletas de Ferramentas para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Paletas de Ferramentas aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Paletas de Ferramentas pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

25.39 FECHARPALETASFERRAM comando

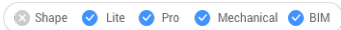
Fecha o painel Paletas Ferramenta.



Feche o painel Paletas Ferramenta para ocultá-lo da área de trabalho atual. Se o painel Paletas Ferramenta estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba ou ícone Paletas Ferramenta será removido da pilha.

25.40 -TOOLPANEL command

Toggles the display of panels.



25.40.1 Description

Turns the display of panels on and off, such as the Properties and Tips panels.

25.40.2 Method

There are two methods to toggle panels:

- Enter the name of the panel, and then choose a display option.
- Enter ? to list the names of all panels in the program.

25.40.3 Options within the command

Show

Displays the tool panel.

Hide

Hides the tool panel.



Toggle

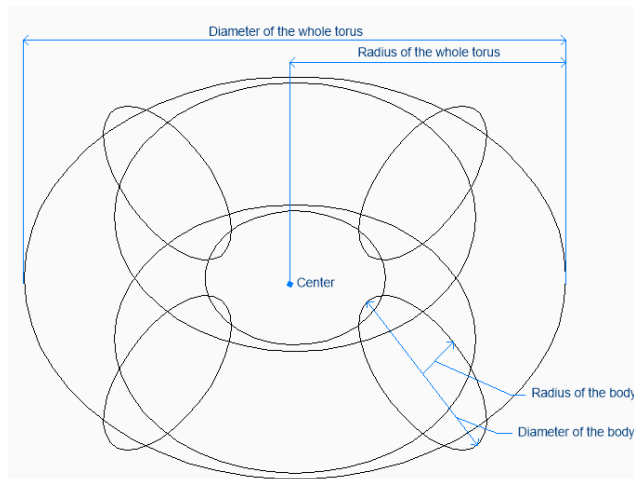
Toggles the display of the tool panel, On and Off.

25.41 TORO comando

Cria um sólido 3D na forma de um Toro.

Nota: No BricsCAD Classic, que não suporta sólidos 3D, o comando TORO inicia o comando AL_TORUS.

Crie um sólido 3D na forma de um Toro. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo o centro e o raio ou diâmetro de todo o Toro e do corpo do Toro.



25.41.1 Métodos para criar um Toro

Este comando tem 1 método para começar a criar um Toro:

- Centro do toróide inteiro

Centro do toróide inteiro

Comece a criar um Toro especificando seu centro e depois:

Definir raio do toróide inteiro

Especifique o raio total do Toro. O raio é medido do centro do Toro até o centro do corpo (tubo) do Toro.

Opção adicional: [Diâmetro]

Definir raio do corpo do toróide

Especifique o raio do corpo (tubo) do Toro.

Opção adicional: [Diâmetro]

25.41.2 Opções dentro do comando TORO

Depois de começar a criar uma caixa, as seguintes opções pode estar disponível:

Diâmetro (do toro inteiro)

Especifique o diâmetro de todo o Toro. O diâmetro é o dobro da distância do centro de todo o Toro até o centro do corpo (tubo) do Toro.

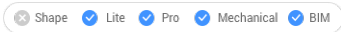
Diâmetro (do corpo do toro)

Especifique o diâmetro do corpo do Toro.



25.42 TPNAVIGATE command

Loads tool palettes at the Command line.



25.42.1 Description

Loads a tool palette or palette group by name. If the Tool Palettes panel is not already open, then it is displayed (short for "tool palette navigation"). This command is meant for use by macros.

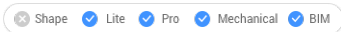
25.42.2 Method

There are two methods to load tool palettes:

- Specify the tool palette to display by entering the name of a palette.
- Specify the palette group to display by entering the name of a group.

25.43 TRACE command

Draws traces.



Icon:

Nota: This command is rarely used as the PLINE command is more convenient.

25.43.1 Description

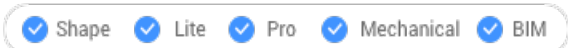
Draws traces, like wide lines, with mitered vertices.

The trace is not drawn until the second pick point. The delay allows BricsCAD to determine the mitering needed at vertices, which this command does automatically.

Nota: The FILLMODE system variable affects the look of traces.

25.44 TRANSPARENCY command

Toggles the transparency of monotone images.



25.44.1 Description

When transparency is turned on, the background color of the image is transparent.

Nota: To change the transparency of entities use the transparency property in the Layer and Properties panels.

Nota: This command only works with raster images attached to the drawing that have a monochrome palette.



25.44.2 Options within the command

ON

Turns on transparency.

OFF

Turns off transparency.

25.45 APARAR comando

Apara entidades por uma linha de corte.

Alias: tr

25.45.1 Método

Existem dois métodos:

- Apara entidades.
- Estende entidades enquanto mantém pressionada a tecla Shift.

Nota: As seguintes entidades podem ser aparadas: linhas, polilinhas bi e tri-dimensionais, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, splines, raios (Isi) e linhas infinitas.

Nota: Entidades para o corte podem ser: linhas, splines, polilinhas, arcos, círculos, arcos elípticos, elipses, raios (Isi), linhas infinitas, viewports de layout.

25.45.2 Opções dentro do comando

Modo de aresta

Alterna o modo da borda.

Estender

Apara entidades que não interceptam fisicamente a entidade de corte.

Não estender

Aparar apenas entidades que se cruzam.

Projeção

Define como as interseções são projetadas.

Nota: Essa opção afeta a operação da opção de modo de Borda.

Sem projeção

Entidades não são projetadas.

Ucs

Entidades são projetadas de acordo com o UCS atual.

Janela

As entidades são projetadas de acordo com o plano de vista atual.

apagaR

Desfaz a última ação de aparamento.



25.46 TXT2MTXT command

Combines a selection of TEXT and MTEXT entities into a single MTEXT entity.



Alias: COMBINETEXT

25.46.1 Method

Select the TEXT and MTEXT objects to combine. The combination is made depending on the value of the COMBINETEXTMODE system variable.

25.46.2 Options within the command

Settings

Displays the options of the COMBINETEXTMODE system variable in a dialog box.

Combine into a single mtext

Combines the selected TEXT entities into a single MTEXT entity.

Sort top-down

Specifies the order of the selected text entities by descending vertical position.

Word-wrap text

Combines all selected TEXT entities into a single line and then wraps any text that exceeds the width of the MTEXT to the next line. The MTEXT width matches the width of the largest text entity in the selection. Paragraphs in the selected MTEXT entities are preserved.

Uniform linespacing

Applies consistent interline spacing.

25.47 TXTEXP comando

Explode texto em polilinhas.

25.47.1 Método

Selecione as entidades TEXTO a ser explodidas.

Nota: Fontes SHP e TTF são explodidas para polilinhas individuais e poli-arcos.

Nota: O comando não explode atributos em blocos ou texto em tabelas, nem texto em outro espaço (Modelo vs Papel). Atributos autônomos são, no entanto, explodidos.



26. U

26.1 U comando

Reverte a ação do comando anterior.

Reverte a ação do comando anterior, e restaura entidades para o estado anterior.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

26.2 UCS command

Creates and displays user-defined coordinate systems (UCS) through the command line.



Icon:

26.2.1 Method

Specify a new UCS origin through one, two or three points in the drawing or choose one of the command's options.

26.2.2 Options within the command

Face

Aligns the UCS to a face of a 3D solid.

Nota: This option works only with flat 3D faces and not curved ones, such as on a sphere.

Flip

Reverses the direction of the Z-axis.

Xrotate

Rotates the UCS 180° about the X-axis.

Yrotate

Rotates the UCS 180° about the Y-axis.

NAmed

Creates, restores and deletes names UCSs.

?

Lists the names of UCSs in the drawing.

Nota: Type:

- *to list all UCS names.
- name* to list name of UCSs that begin with name.
- name to list the UCS specified by name.

Entity

Aligns the UCS to a selected entity.



UCS definition

Represents the orientation and type of entity defining the orientation of the UCS.

Nota: The UCS origin is located to the end point, center point, or vertex closest to the pick point. The x-axis is aligned with the entity or an edge. The x,y-plane is aligned to the entity's plane. For ambiguous objects with obvious orientation, like a circle, the orientation is maintained.

Previous

Changes the UCS to the previous one.

View

Sets the UCS to the current viewpoint.

Nota: The x axis and y axis are parallel to the view edges. The z axis is perpendicular to the view, with positive Z-axis pointing to the viewer. The origin is copied from the previous coordinate system.

X

Rotates the current UCS about the X-axis.

Y

Rotates the current UCS about the Y-axis.

Z

Rotates the current UCS about the Z-axis.

Z Axis

Sets the UCS relative to the Z-axis.

Nota: Y-plane is perpendicular to the Z-axis with the X-axis horizontal and the Y-axis pointing upwards.

Move

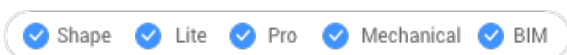
Moves the origin of the current UCS, keeping the orientation of the axes.

World

Switches to the world coordinate system (WCS).

26.3 UCSICON command

Controls the display of the UCS icon.



26.3.1 Description

The UCS icon is displayed differently, depending on the visual style and workspace.

The colors denote the directions of the axes. It can be controlled by the COLORX, COLORY, COLORZ system variables.

26.3.2 Options within the command

display in All views

Applies the changes to all viewports.



display at ORigin

When the origin is outside of the viewport, the UCS icon is displayed at the corner defined by the UCSICONPOS system variable.

display in Corner

Displays the UCS icon in the viewport corner defined by the UCSICONPOS system variable.

Nota: The values for UCSICONPOS system variable are displayed in the Settings dialog box.

26.4 DESFDEF comando

Remove temporariamente o acesso a comandos.

26.4.1 Método

Entre o nome do comando a desfazer a definição.

Comandos indefinidos são acessados:

- Ao prefixar o nome do comando com um ponto, como: .CommandName.
- Usando o comando REDEFINIR para recuperar o nome do comando.

Nota: Os comandos são indefinidos pelos desenvolvedores que desejam substituir o comando por uma versão mais extensa que foram escritos, ou para impedir que neófitos usem comandos destrutivos, como APAGAR e EXPLODIR.

26.5 UNDO command

Undoes one or more commands.



Icon: 

26.5.1 Description

Undoes one or more commands. BricsCAD reports the commands being undone.

Nota: Some commands cannot be undone.

26.5.2 Options within the command

Number of steps to undo

Specifies the number of commands to undo by entering a number.

Mark

Sets a marker.

Back to mark

Undoes all commands back to when marker was set.

BEGIN set

Sets the start to a group that groups the following commands. The Undo commands treats the commands in the set as a single undo.



End set

Ends the group of commands.

Control

Specifies several options.

None

Turns off the undo mechanism.

Nota: This is useful when disk space is running low, cause the undo mechanism uses disk space.

One

Limits this command to a single undo. The Undo command is turned into the U command.

All

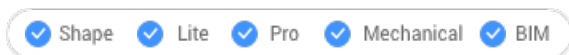
Turns on the Undo mechanism.

Auto

Considers all commands executed by a macro as a single undo.

26.6 UNDOENT command

Undoes revisions to entities.



26.6.1 Description

Reverses editing changes made to individual entities. Acts like the UNDO command, but is specific to each entity.

This command treats a block, xref, or 3D solid as a single entity, but a group as individual entities.

26.6.2 Options within the command

Number of steps to undo

Specify the number of editing steps to reverse. After the initial revision is undone, the entity is erased from the drawing.

rEvisions

Report the number of revisions the selected entity has undergone.

eXit

Exit the command.

Redo

Reverses the undo action.

Nota: When an entity is connected to other ones, such as an edge connected to a face, BricsCAD asks if the other entities should be reverted. Alternatively, use the History drop-down list in the Properties panel to undo revisions to entities.

26.7 DESAGRUPAR comando

Explode grupos de entidades.



26.7.1 Método

Existem dois métodos para explodir um grupo de entidades:

- Pela seleção do grupo.
- Pela inserção de seu nome na linha de Comando.

26.7.2 Opções dentro do comando

Nome

Entre o nome de um grupo para explodir.

?

Lista os grupos existentes no desenho.

26.8 UNION command

Performs Boolean union operations on 3D solids and 2D regions.



Icon: 

Alias: UNI

26.8.1 Description

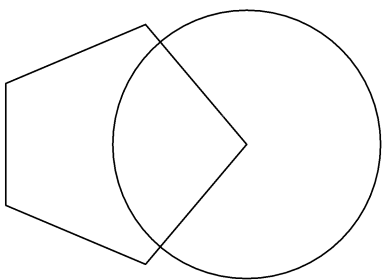
Performs Boolean union operations on 3D solids and 2D regions by adding set of entities to another set to form a single entity.

Nota: The resulting entity takes on the properties of the ACIS entity selected first.

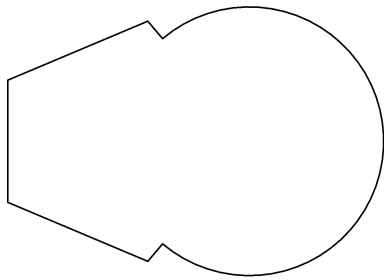
26.8.2 Method

Specify the ACIS entities to join into a single entity. The program joins regions and 3D solids into a single entity.

The entities selected:



Result:



26.9 UNISOLATEOBJECTS command

Unhides entities.



Icon:

Alias: UNHIDE, INHIDOBJECTS, UNISOLATE

26.9.1 Description

Unhides entities that were hidden by the HIDEOBJECTS and ISOLATEOBJECTS commands.

26.10 UNIDADES comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Unidades no Desenho** categoria expandida.

Abra a com o **Unidades no Desenho** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

26.11 -UNITS command

Sets units of linear and angular measurements in the Command line.



Alias: -UN

transparent: '-units

26.11.1 Options

Unit mode (LUNITS)

- 1 Scientific 4.225E+01
- 2 Decimal 42.25
- 3 Engineering 3'-6.25"
- 4 Architectural 3'-6 1/4"
- 5 Fractional 42 1/4

Number of decimal places for LUNITS

Specifies the display precision for decimal units. Enter a number between 0 and 8:

- 0 - 0 decimal places, such as 0.



- **1** - 1 decimal places, such as 0.0
- **2** - 2 decimal places, such as 0.00
- **3** - 3 decimal places, such as 0.000
- **4** - 4 decimal places, such as 0.0000
- **5** - 5 decimal places, such as 0.00000
- **6** - 6 decimal places, such as 0.000000
- **7** - 7 decimal places, such as 0.0000000
- **8** - 8 decimal places, such as 0.00000000

This option also affects the display precision of fractions used by architectural and fractional units:

- **0** - 0 fractional precision, such as 1
- **1** - 1/2
- **2** - 1/4
- **3** - 1/8
- **4** - 1/16
- **5** - 1/32
- **6** - 1/64
- **7** - 1/128
- **8** - 1/256

Angular unit mode (AUNITS)

Specifies the display style of angular units. Enter a number:

- 1 Decimal degrees 90.0
- 2 Degrees/minutes/seconds 90d0'0"
- 3 Grads 100.00g
- 4 Radians 1.57r
- 5 Surveyor's units N 00d0'0"E

There are 400 grads in a circle. There are 2π radians (approximately 6.282) in a circle. The N and E in Surveyor's units refers to North and east.

AUNITS variable stores the style of angular units.

Number of decimal places for angular units

Specifies the number of decimal places. Enter a number between 0 and 8.

Angle 0 direction

Specifies the direction for 0 degrees. Enter an angle, or pick two points in the drawing. The default is the positive x axis. You can also rotate the drawing through the Snap command's Rotate option.

Do you want angles measured clockwise?

Specifies the direction in which to measure angles:

- **Yes** - measures angles clockwise
- **No** - measures angles counterclockwise (default)



26.12 UPDATEFIELD command

Updates the display values of fields.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon:

26.12.1 Description

Fields are lines of text that change as conditions in drawings change.

UPDATEFIELD forces selected field text to update, to reflect the changes.

26.13 URL comando

Abre o navegador da Web padrão.

Abra o navegador da Web padrão para navegar na Internet a partir de um URL especificado. Este abre em uma janela externa de aplicação, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.




27. V

27.1 VBAIDE command

Opens the Microsoft Visual Basic editing window for writing and debugging VBA code (short for "visual basic for applications integrated development environment").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

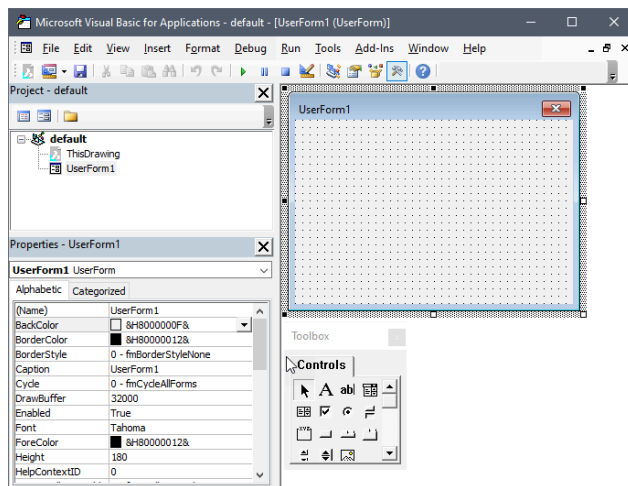
Alias: VBA

Keyboard Shortcuts: **Alt+F11**

Nota: Command only available on the Windows platform.

27.1.1 Description

Displays a window:



27.1.2 Option within the command

See the help files provided by Microsoft for Visual Basic.

27.2 CARRVBA comando

Abre a caixa de diálogo Abrir.

Abra a para seleccionar um arquivo *.dvb ou *.vbi para carregar. Depois que o projeto for carregado, use o comando EXECVBA para executar macros dentro do projeto.

27.3 -VBALOAD command

Loads VBA projects.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

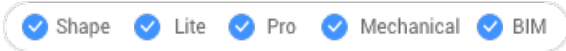


27.3.1 Description

Loads a VBA project; works in the Command line (short for “Visual Basic for Applications”).

27.4 GERVBA comando

Abre a caixa de diálogo do Gerenciador de VBA.



Abra a para gerenciar projetos em VBA.

27.5 VBANEW command

Begins a new VBA project.

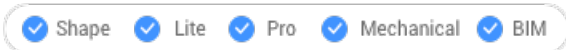


27.5.1 Description

Starts a new VBA project (short for “Visual Basic for Applications”).

27.6 EXECVBA comando

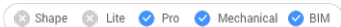
Abre a caixa de diálogo Executar Macro BricsCAD VBA.



Abra a para executar e gerenciar macros VBA.

27.7 -VBARUN command

Runs VBA macros.

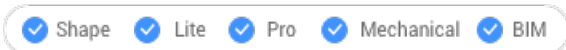


27.7.1 Description

Runs a VBA macro defined in a DVB (drawing visual basic) file (short for “Visual Basic for Applications”). This command is meant for use by macros.

27.8 VBASECURITY comando

Abre a caixa de diálogo Segurança.



Abre a caixa de diálogo Segurança para especificar se as macros VBA podem ser executadas automaticamente.

27.9 VBAUNLOAD command

Unloads VBA projects.





27.9.1 Description

Unloads DVB (drawing visual basic) project files from the program (short for “Visual Basic for Applications”).

27.10 VERSIONCONTROL command

Enables multi-user collaboration.



27.10.1 Description

Enables multi-user collaboration by storing and managing projects in the cloud. Drawings are stored in the cloud using Bricsys 24/7 and checked in and out from each user's local machine.

Nota: This is Beta functionality and you must request access by submitting a support request following this procedure:

- 1 Log into your Bricsys account.
- 2 Choose New Support Request.
- 3 Open the BricsCAD menu and choose BricsCAD > Version Control.
- 4 In the Subject field enter: Access to VERSIONCONTROL Beta.
- 5 Fill in the rest of the fields as needed.
- 6 Choose Send Support Request.

27.10.2 Method

The first time you launch VERSIONCONTROL in a new BricsCAD session and choose one of the options, it prompts you to log into your Bricsys account.

If your account has not been granted access to the beta functionality, it directs you to a web page with instructions to request access.

If your account has access to the beta functionality, your successful login is indicated in the Command window and it prompts you to enter the name of the project on which you want to work.

27.10.3 Options within the command

Init

Creates a new multi-user project in Bricsys 24/7. If you are not already logged into your Bricsys account, the Login dialog box displays.

CheckOut

Checks out a drawing from your Bricsys 24/7 projects.

Project name

Specify the name for the new project/for the project from which you want to check out a drawing. If the project name already exists, you are prompted to specify a different project name.

Nota: Keep in mind that project names are case-sensitive.



Version control folder

Specify the folder on your local machine to set under version control. The default location is drive:\Users\username\Documents\Bricsys247\projectname. However, you can specify any location.

- If the location doesn't exist, it's created and set under version control.
- If the location already exists it's set under version control.
- If the location is already under version control, you are prompted to specify a different location.

CheckIn

Checks in drawings from your local version control folder to the associated Bricsys 24/7 project.

File to Commit

Specify if you want to check in all files in the version control folder or you commit modified and untracked files.

Check in Message

Enter a relevant Check In message.

Update

Syncs project drawings from your local folder with the associated Bricsys 24/7 project.

ReName

Renames a drawing that is under version control.

History

Enables you to go to older versions.

ReVert

Reverts to previous state.

27.11 VIEW command

Opens the Drawing explorer dialog box with **Views** selected.

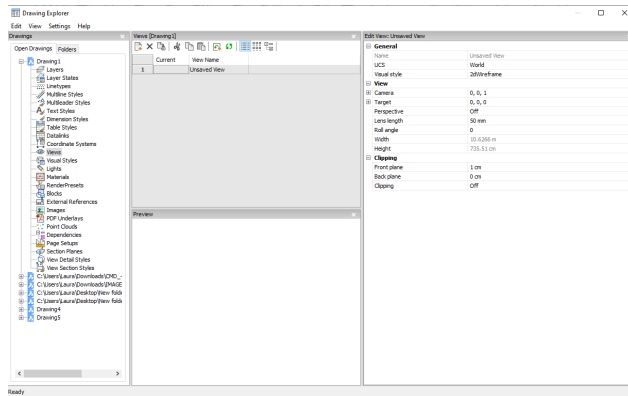


Icon:

Alias: DDVIEW, EXPVIEWS, V

27.11.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with **Views** section selected to view and modify views in the current drawing.



27.11.2 Options within the command

General

Name

Sets the name of the current view.

UCS

Assigns a UCS. When the drawing contains no saved UCS's, the droplist shows <None>. See the UCS and EXPUCS commands.

Background

Sets the background for the view. See the BACKGROUND command.

Clip Display

Assigns a clip display.

Layer Snapshot

Toggles whether to assigned the current on and off settings of layers to the view.

- Yes: assigns the current visual state of layers, so that the next time you make this view current, the layers turn themselves on or off.
- No: does not assigns the current visual state of layers, so that the next time you make this view current, the layers do not turn themselves on or off.

Visual Style

Sets the visual style. See the VISUALSTYLES command.

View

Camera

Specifies the camera point of the view in x,y,z coordinates in visual perspective mode.

Target

Specifies the target point of the view in x,y,z coordinates in visual perspective mode.

Perspective

Toggles perspective view:

- On: view is displayed in visual perspective mode
- Off: view displays in parallel perspective mode

A camera glyph is displayed in the drawing for perspective views (see the CAMERA command).



Lens Length

Sets the lens length of the camera.

Roll Angle

Rotates the camera around the view axis.

Width

Specifies the width of the view in current units.

Height

Specifies the height of the view in current units.

Clipping

Front Plane

Sets the distance between the target point and the front clipping plane.

Back Plane

Sets the distance between the target point and the back clipping plane.

Clipping

Toggles the clipping planes, which remove from any entities that are outside the planes.

27.11.3 Context Menu Options

New

Creates new named views.

Delete

Erases the named view from the drawing without warning.

Rename

Renames the view.

Select All

Selects all view definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected view as current.

27.12 -VIEW command

Controls named views.



Alias: -V

27.12.1 Description

Creates and sets named views in the current viewport, and deletes named views from the drawing.

Every viewport can show a different view in model and paper space.



27.12.2 Options within the command

Enter ? to list the existing views in the current drawing.

Enter Delete, Save and Restore options to perform the appropriate action.

Orthographic

Set a standard orthographic view point in the current viewport -- either the Top, Bottom, Front, Back, Left, or Right view.

Twist

Rotate the current view about the Z axis in the direction set by the ANGDIR variable.

Window

Save a windowed area as a named view.

27.13 VIEWBASE command

Generates associative orthographic and isometric views of 3D models in paper space layouts.



Icon:

Nota:

- This command is valid in Model Space only.
- Use the Tab key to select obscured entities.
- When the GENERATEASSOCVIEWS (Generate associative drawings) system variable is ON, associative dimensions for generated views are updated automatically when the 3D model is modified.
- Setting the GENERATEASSOCATTRS (Generate associative attributes) system variables ON, allows VIEWBASE to generate drawings in which dimensions and tags are updated automatically when the 3D model has been modified.
- DRAWINGVIEWQUALITY variable defines the quality of drawing views.
- This command can be entered transparently during commands ('viewbase').

27.13.1 Method

Select one or more entities (3D solids, blocks, components) or press Enter to select all 3D entities in the Model Space from which to generate the drawing views in a layout tab or choose an option. Hit the Tab key to select nested entities.

Enter the name of a new or existing layout or press Enter to accept the current layout.

The command switches to the layout tab where a point must be picked to define a position for the base view or enter an option.

Then, select the position for each projected view by moving the cursor. Depending on the position of the cursor with respect to the base view one of five orthogonal views (top, left, right, back and bottom) and four isometric views can be inserted. The views are aligned automatically depending on the selected projection type (see above).



Tap the Ctrl key to toggle alignment on and off. When it is off, you can place the current view in any location.

27.13.2 Options within the command

Entire model

Select all the 3D entities in model space.

preseTs

Specifies the types of generated drawings and their placement in the layout; displays the Drawing View Presets dialog box .

The selected preset is saved through the DRAWINGVIEWPRESET system variable.

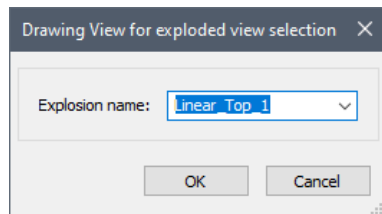
Special views

Select a style of exploded representations, if any exist in the drawing.

Exploded view

Creates an exploded drawing view if an exploded representations exists in the drawing.

From the drop-down list, choose a style for the exploded representation.



trailiNg lines

Controls the visibility of trailing lines.

To create exploded views, use the BMEXPLODE command; the model must have inserts of mechanical components to use this command.

Unfolded view

Creates an unfolded drawing view for solids with associated unfolded view.

Back

Returns to the previous prompt.

Scale

Sets the Scale property of the paper space viewports for the various views:

fit 4 views

The scale is adjusted to fit the four standard orthographic views: Front, Top, Left, Right. The Front view (base view) is defined by the Orientation option.

fit 9 views

Adjusts the scale to fit five orthographic views and four isometric views.

fit 5 views

Adjusts the scale to fit five orthographic views: Front, Top, Left, Right, Back.

fit 10 views

Adjusts the scale to fit six orthographic views and four isometric views.



Standard scales

Displays the scale list as maintained by the SCALELISTEDIT command; select a scale from the list.

Custom scales

Prompts you to type a scale in the Command line.

Hidden Lines

Controls the visibility of hidden lines.

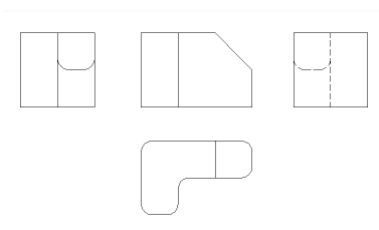
When the BM_Ortho_Hidden and BM_Isometric_Hidden layers are off or frozen, hidden lines will not display.

Tangent Lines

Toggles whether tangent edges between tangent faces are created. Visible tangent edges are created on the BM_Tangent_Visible layer. Hidden tangent edges are created on the BM_Tangent_Hidden layer.

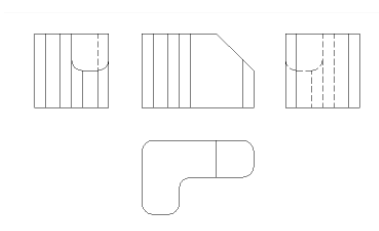
No

Does not display tangent lines.

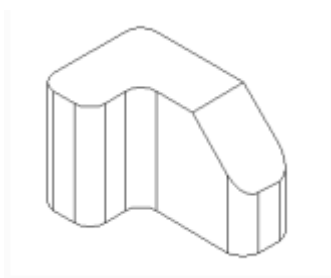


Yes

Displays the tangent lines.



Nota: Tangent edges are always created for isometric views. Freeze or switch off the display of the BM_Tangent_Visible layer to hide tangent edges in isometric views.



Orientation

Defines the base view orientation. Rotates the 3D model so that the main view is projected on the vertical projection plane (V.P.).



Projection type

Defines the layout of the views.

First angle

It is also known as European projection.

Third angle

It is also known as American projection.

The default projection type depends on the value of the MEASUREMENT system variable.

Isometric Geometry

Defines the style for the isometric views: rendered 3D view or 2D drawing:

2D views

Draws isometric views as 2D drawings.

3D views

Draws isometric views as 3D solids with the Conceptual visual style applied.

sElect

Selects additional entities to include or exclude.

Remove

Removes entities from drawing views.

Entire model

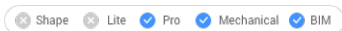
Includes all entities from model space in the drawing views.

Layout

Opens the previous layout with updated drawing views.

27.14 VIEWBREAK command

Creates a broken view on drawing views generated by the VIEWBASE command in a paper space layout.



Icon:

Nota: This command operates only in Paper Space.

Nota: This command can be entered transparently during commands ('viewbreak)

27.14.1 Method

Select the drawing view from which to generate the broken view by clicking inside the drawing view. Select the first and the second points which specifies the first and the second planes of the cuts.

The default direction of the symbol is based on the size of the viewport:

- Vertical if the viewport is wider than high.
- Horizontal if the viewport is higher than wide.



27.14.2 Options within the command

Type

Allows to set the broken symbol type:

sTraight

Line geometry. Supports the Gap distance property.



Spline

Spline geometry. Supports the Gap distance, Width and Height.



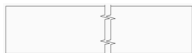
Zigzag

Spline geometry. Supports the Gap distance, Width and Height properties.



sMall zigzag

Supports the Gap distance, Width, Height and Step properties.



Nota: The properties of the Broken Symbol can be edited in the Properties panel:

Broken Symbol	
Type	Small Zigzag
Gap distance	1.25 mm
Width	1 mm
Height	1 mm
Step	5 mm

Type

Select the type in the drop-down list.

Gap distance

Defines the distance* between the two parts of the broken symbol.

Width

Defines the width* of the shape symbol in the symbol direction.

Height

Defines the height* of the shape symbol in the direction orthogonal to the symbol direction.

Step

Defines the distance* between the small Zig-zag symbols.

* Expressed in layout units.

Vertical

Aligns the symbol along the Y axis.





Horizontal

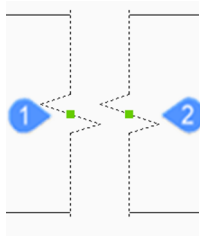
Aligns the symbol along the X axis.



Edit Grips

You can edit break symbol grips.

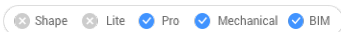
Select the break symbol and 2 Grips display:



- 1 Controls the position of the first break plane in the model space
- 2 Controls the position of the second break plane in the model space

27.15 VIEWDETAIL command

Draws view details of drawing views made with the VIEWBASE command.



Icon: 

Nota:

- This command operates only in Paper Space.
- When the GENERATEASSOCVIEWS (Generate associative drawings) system variable is ON, associative dimensions for detailed views are updated automatically when the 3D model is modified.
- DRAWINGVIEWQUALITY variable defines the quality of drawing views.
- The AUTOVPFITTING variable controls whether the size of the viewport is adjusted automatically to fit the current extents of the 3D geometry. By default AUTOVPFITTING = ON.

27.15.1 Method

Select the drawing view from which to extract the detail by clicking inside a drawing view. The program highlights the selected view.

After that, specify the center point of the detail view by picking a point inside the parent view and the style of the view boundary.

There are two boundary types from which you can choose:

- Circular - draws a circular boundary.
- Rectangular - draws a rectangular boundary.

Nota: You may always switch the boundary type between circular and rectangular using the Boundary option.



Specify the position for detail view by picking a point in the layout, away from the parent view.

27.15.2 Options within the command

Scale

Specifies the scale of the detail view, which by default is twice the parent viewport scale:

Standard scales

Choose a standard scale in the list; the list can be edited by the SCALELISTEDIT command.

Custom

Specify a custom scale factor.

Relative custom scale

Calculates the scale factor relative to parent view by multiplying the scale factor of the source view with this number.

from Parent

Sets the scale of the section view equal to the scale of the parent view.

Hidden lines

Control the visibility of hidden lines, or uses the same hidden lines setting as the parent view.

Nota: When the BM_Ortho_Hidden and BM_Isometric_Hidden layers are off or frozen, hidden lines will not display.

Tangent lines

Controls the display of tangent edges which appear in the transition from a flat face and a curved face, such as with fillets:

Nota: When the BM_Tangent_Visible layer is off or frozen, tangent lines are not display.

anChor

Determines if the center of the viewport is anchored so that the viewport grows and shrinks around its center point or not.

Geometry

Selects the visual style for the section view:

2D

Section view uses the 2dWireframe visual style.

3D

Section view uses a rendered visual style. This is Conceptual by default. Use the Properties panel to choose a different visual style.

Annotation

Determines the annotations to use.

Identifier

Specifies the view detail identifier by entering a name for the view detail.

Label

Toggles the display of the view detail label.



Boundary

Toggles the style the boundary between circular and rectangular.

Circular

Changes the boundary to a circle.

Rectangular

Changes the boundary to a rectangle.

model edge

Controls whether a connection line is drawn between the detail view and the detail boundary in the parent view.

smooth with Border

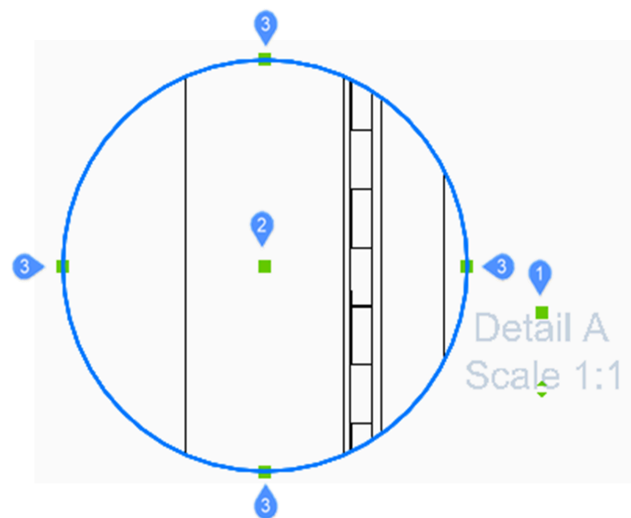
Does not draw a line.

smooth with Connection line

Draws a connecting line from the detail view to the parent view.

27.15.3 Grips Editing

Detail views can be edited through grips: select the view and six grips display:



- 1 Controls the position of the identifier.
- 2 Controls the position of the section detail.
- 3 4 grips control the size of the detail boundary.

27.16 VIEWDETAILSTYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **View Detail Styles** selected.

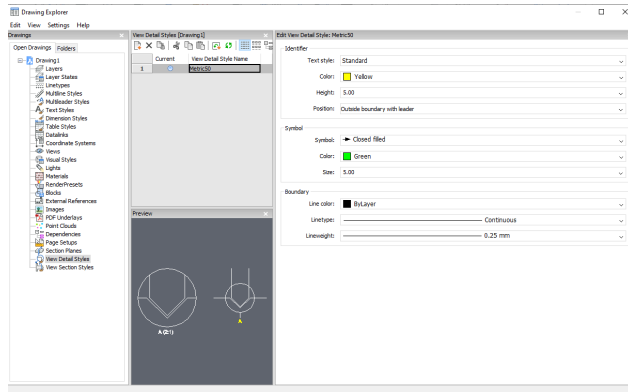


Icon:



27.16.1 Description

Displays the Drawing explorer dialog box with the View Detail Style category selected to create and modify view detail styles.



27.16.2 Options within the command

Identifier

Defines the properties of the view detail identifier.

Text style

Specifies the text style used by the identifier text.

Color

Specifies the color of the identifier.

Height

Specifies the height of the identifier.

Position

Determines where the identifier is located.

Outside boundary

Places the identifier outside the detail's boundary. No symbol is used.

Outside boundary with leader

Places the identifier outside the detail's boundary and draws a leader from the parent view to the detail. No symbol is used

On boundary

Places the identifier on the detail's boundary.

On boundary with leader

Places the identifier on the detail's boundary and draws a leader from the parent view to the detail.

Symbol

Defines the properties of the symbol.

Symbol

Specifies the look of the symbol.

**Color**

Specifies the color of the symbol.

Size

Specifies the size of the symbol.

Boundary

Defines the properties of the detail viewport boundary.

Line color

Specifies the color of the boundary line

Linetype

Specifies the line type of the boundary.

Lineweight

Specifies the weight of the boundary line.

27.16.3 Context Menu Options

New

Creates new named view detail styles.

Delete

Erases the named view detail style from the drawing without warning.

Rename

Renames the view detail style.

Select All

Selects all view detail styles definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

Set current

Sets the selected view detail style as current.

27.17 VIEWEDIT command

Changes the scale and hidden line visibility of a drawing view(s) if the view(s) was created with the VIEWBASE command.



Icon:

Nota: This command operates only in Paper Space.

27.17.1 Method

Select the drawing view(s) for modifying by clicking inside one or more drafting viewports or press Enter to select all drawing views in the current layout.



The next prompt will vary depending on the selected view type. When different view types are selected, only the shared options are available.

27.17.2 Options within the command

Standard view options: see the VIEWBASE command

Section view options: see the VIEWSECTION command

Detail view options: see the VIEWDETAIL command

27.18 VIEWEXPORT command

Exports drawing views.



Icon:

27.18.1 Description

Exports drawing views generated by the VIEWBASE, VIEWSECTION or VIEWDETAIL commands to the model space of the current drawing, via the Clipboard to a new drawing or as a DWG/DXF file on disc.

27.18.2 Method

Click inside one or more viewports or select All views and choose the destination of the views (see options).

27.18.3 Options within the command

Clipboard

Exports the selected view(s) to the clipboard, which can then be pasted into any drawing.

File

Exports the selected views to a DWG or DXF file; displays the Save Exported Views dialog box.

Model space

Exports the view to the current drawing's model space.

Nota: Specify if remove exported views:

- Yes - the viewports of exported views are removed from the layout.
- No - viewports of exported views are kept in the layout.

27.19 VIEWHORIZONTAL command

Rotates viewpoint to the horizontal.



27.19.1 Description

Sets the Z component of the 3D viewpoint to 0 in the current UCS, so that the viewpoint rotates to the horizontal.

This command works like setting Z to 0 with the VIEWPOINT command.



27.20 VIEWLABEL command

27.21 VIEWPOINT command

27.22 VIEWPROJ command

Generates additional projected views from an existing drawing view previously created by the VIEWBASE command (short for "view projection").



Icon:

Nota: This command operates only in Paper Space.

27.22.1 Method

Select the view from which to generate new projected views and select the position of the new projected views.

Depending on where you move the cursor, you can place up to five orthogonal and four isometric views. The views are aligned automatically. Press Ctrl key to toggle alignment on and off to place the view anywhere on the sheet.

27.22.2 Options within the command

Isometric geometry

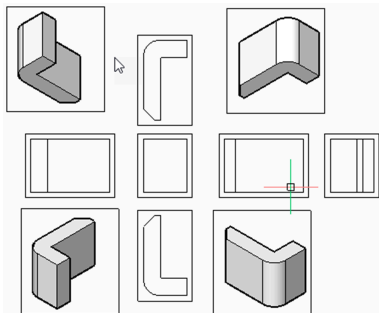
Sets the style for isometric views.

2D views

Draws isometric views as 2D projections of the 3D geometry and turns on the BM_Hidden layer so that hidden lines are shown as dashed lines.

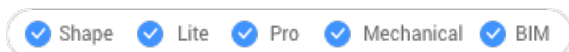
3D views

Draws isometric views as 3D geometry and sets the visual style of the viewport.



27.23 VIEWRES command

Sets viewing resolution.





27.23.1 Description

Sets the view resolution for curved entities; also toggles fast-zoom mode (short for "view resolution").

27.23.2 Options within the command

Choose whether to use redraws or regenerations for view changes, such as zooms.

Choose the level of quality for displaying 2D curves, such as circles and arcs (range 1-20000)

- 1 - curves like circles and arcs may look like polygons, but display at a fast speed.
- 100 - default value.
- 20000 - curves almost always look round, but at a slower display speed.

27.24 VIEWSECTION command

Creates cross-section views of drawing views generated with the VIEWBASE command in a paper space layout.



Icons:

Nota:

- This command operates only in Paper Space.
- When the GENERATEASSOCVIEWS (Generate associative drawings) system variable is ON, associative dimensions for section views are updated automatically when the 3D model is modified.
- If the SECTIONABLE property of a mechanical component is OFF, the component appears non-sectioned in the section views of the Full section type.
- DRAWINGVIEWQUALITY variable defines the quality of drawing views.
- The AUTOVPFITTING variable controls whether the size of the viewport is adjusted automatically to fit the current extents of the 3D geometry. By default AUTOVPFITTING = ON.
- This command can be entered transparently during commands ('viewsection)

27.24.1 Method

Select the drawing view to generate the section by clicking inside a drawing view. The program highlights the selected view. Create a section and choose a location for the result view.

27.24.2 Options within the command

Select type

Control the shape of the section plane:

Full

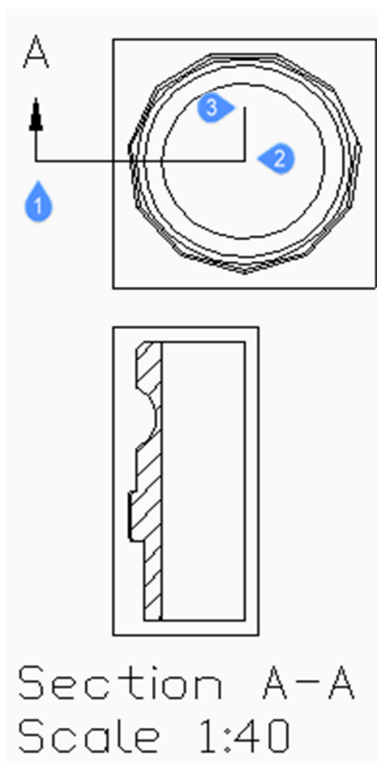
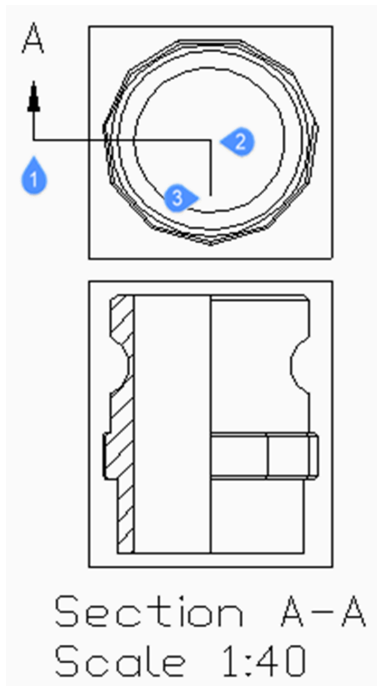
The section line defines an infinite plane that cuts through the entire model.

Half

The section line defines a half-plane that cuts part of the model. You must specify by clicking the start point (1) of section line, the second point (2) to define the limit of the half plane and the third point (3) to define the view direction.



The position of the third point determines whether the part of the model that is not cut displays (left) or not (right).



Offset

The section line defines a series of cutting regions located on different offsets from each other. Enter Done to complete the section line.



Aligned

The section line defines a polyline, where every segment defines a cutting region. The resulting section will have the length equal to the sum of the lengths of cutting regions. Enter Done to complete the section line.

Scale

Specifies the scale of the detail view, which by default is twice the parent viewport scale.

Standard scales

Choose a standard scale from the list; the list can be edited by the SCALELISTEDIT command.

Custom

Specify a custom scale factor.

from Parent

Sets the scale of the section view equal to the scale of the parent view.

Hidden lines

Control the visibility of hidden lines or : uses the same hidden lines setting as the parent view.

Nota: When the BM_Ortho_Hidden and BM_Isometric_Hidden layers are off or frozen, hidden lines will not display.

Tangent lines

Controls the display of tangent edges which appear in the transition from a flat face and a curved face, such as with fillets.

Nota: When the BM_Tangent_Visible layer is off or frozen, tangent lines are not display.

anChor

Determines if the center of the viewport is anchored so that the viewport grows and shrinks around its center point or if the geometry is fixed.

Geometry

Selects the visual style for the section view.

2D

The section view uses the 2dWireframe visual style.

3D

The section view uses a rendered visual style. This is Conceptual by default. Use the Properties panel to choose a different visual style.

Annotation

Determines the annotations to use.

Identifier

Specifies the view detail identifier by entering a name for the view detail.

Label

Toggles the display of the view detail label.

Depth

Specifies the view depth of a section view.



Full

Sets the depth to the extents of the model (maximum view depth).

Custom

Limits the view depth by entering the depth distance (type a positive value or move the cursor to define the view depth dynamically).

Projection

Determines how the section is projected.

Normal

Draws the section as a union of projections from every cutting region (each segment of the section polyline) in its normal direction.

Orthogonal

Draws the section in the normal direction of the first section region (the first segment of the section polyline).

Rotate view

Allows you to rotate the drawing view viewport but does not rotate the frame.

Horizontal

Rotates a segment horizontally.

Vertical

Rotates a segment vertically.

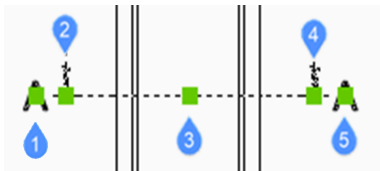
Custom angle

Allows you to specify the angle of alignment.

27.24.3 Grips Editing

You can edit section lines with grips.

Selecting either the section line, one of the identifiers or an arrow, 5 Grips display:



- 1 Controls the position of the first identifier.
- 2 Defines the start point of the section line.
- 3 Allows you to move the section line.
- 4 Defines the endpoint of the section line.
- 5 Controls the position of the second identifier.

27.25 VIEWSECTIONSTYLE command

Opens the Drawing explorer dialog box with **View Section Styles** selected.

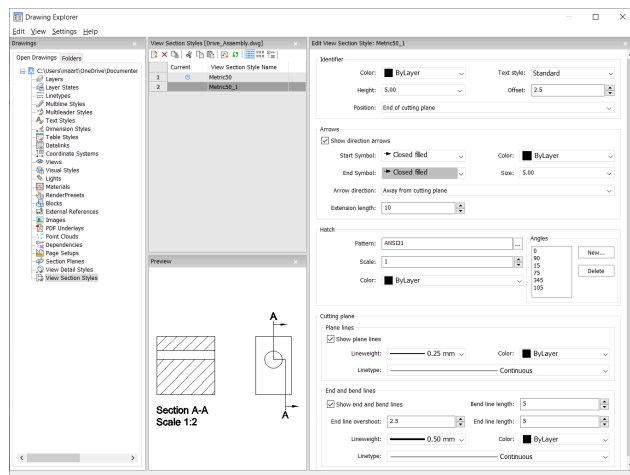




Icon:

27.25.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with **View Section Styles** category selected to view and modify view section styles in the current drawing.



27.25.2 Options within the command

Identifier

Sets the properties of the section identifier.

Color

Specifies the color of the identifier.

Text Style

Specifies the text style used by the identifier text. To employ a different text style, use the STYLE command to create it.

Height

Specifies the height of the identifier.

Offset

Specifies the distance from the end of the cut lines to the arrow.

Position

Determines where the identifiers are located.

- End of cutting plane: places the identifiers at the ends of the cutting lines.
- Above direction line: places the identifiers outside the detail's boundary and draws a leader from the parent view to the detail. No symbol is used.
- On boundary: places the identifiers on the detail's boundary.
- On boundary with leader: places the identifier on the detail's boundary and draws a leader from the parent view to the detail.



Arrows

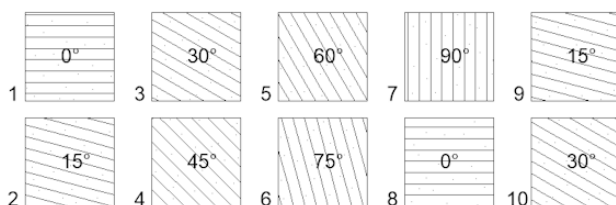
Sets the properties of the section arrows.

- Show direction arrows: toggles the display of the arrows
- Start Symbol: specifies the look of the start symbol
- Color: specifies the color of the arrow
- End Symbol: specifies the look of the end symbol
- Size: specifies the size of the arrow
- Arrow direction: points the arrow towards or away from the cutting line
- Extension length: determines the length of the "dimension" line on the arrows

Hatch

Sets the properties of the section hatching.

- Pattern: choose a pattern name from the drop-down list.
- Browse: displays the Hatch Pattern Palette dialog box, from which you choose a pattern visually.
- Angles: sets the angle for the pattern, one angle for subsequent cuts. The first angle in the list is applied to the first solid, the second angle to the second, and so on. When there are more solids to cut than angles listed, then the program starts again from the first angle. See figure below.



A-A (1:5)

- New: adds angles to the list. Displays the New Hatch Angle dialog box, in which you enter an angle.
- Delete: deletes the selected angle from the list.
- Scale: specifies the scale of the pattern.
- Color: specifies the color of the pattern.

Cutting Plane | Plane Lines

Sets the properties of the cutting plane lines.

- Show plane lines: toggles the display of the lines.
- Lineweight: specifies the weight of the lines.
- Color: specifies the color of the lines.
- Linetype: specifies the pattern of the lines.

Cutting Plane | End and Bend Lines

Sets the properties of the end and bend lines.

- Show end and bend lines: toggles the display of the lines.
- Bend line length: specifies the distance the bend line offsets from one cut line to another.
- End line overshoot: specifies the distance from the section to the end of the plane line.
- End line length: specifies the length of the end lines.



- Lineweight: specifies the weight of the lines.
- Color: specifies the color of the lines.
- Linetype: specifies the pattern of the lines.

27.25.3 Context Menu Options

New

Creates a new view detail style as a copy of the currently selected style.

Delete

Removes the selected style from the drawing.

Rename

Renames the selected view section style.

Select All

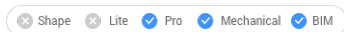
Selects all view section style definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

27.26 VIEWUPDATE command

Updates drawing views.



Icon:

27.26.1 Description

Manually updates the selected or all drawing views created by the VIEWBASE and VIEWSECTION commands when automatic updates (VIEWUPDATE) are turned off.

27.26.2 Options within the command

Select drawing views

Updates the selected views.

All views

Updates all views in the current layout.

27.27 ESTADOSDEVISIBILIDADE comando

Abre a caixa de diálogo Gerenciar Visibilidade.



Abre a caixa de diálogo Gerenciar Visibilidade para criar e editar estados de visibilidade na definição atual do bloco.



27.28 VISIBLE command

27.29 VISUALSTYLES command

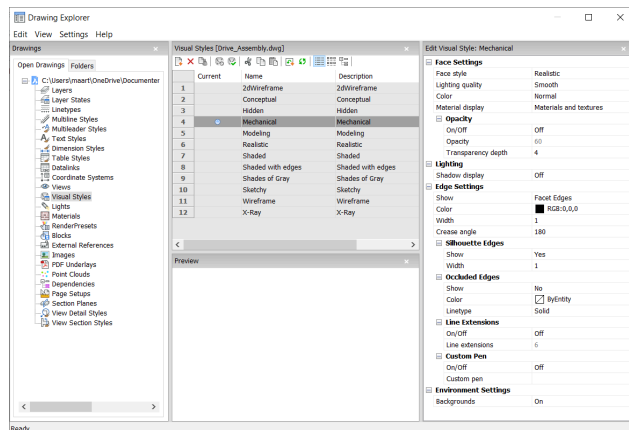
Opens the Drawing explorer dialog box with **Visual Styles** selected.



Icon:

27.29.1 Description

Opens the Drawing explorer dialog box with **Visual Styles** category selected to view and modify visual styles in the current drawing.



27.29.2 Options within the command

Apply visual style

Applies the selected visual style to the current viewport.

Edit visual style

Displays the settings of the selected visual styles. To edit a setting: click the settings field, then type a new value or select an option in the drop down list.

Face Settings

Specifies the look of faces of 3D models.

Face Style

Selects an overall color scheme for the visual style.

Lighting Quality

Specifies the quality of curved faces.

Color

Selects the color mode.

Material Display

Determines whether materials are displayed. Materials are applied with the MATERIALASSIGN command. When Material Display is not off, then highlights and opacity are ignored, as materials provide their own values for them.



Opacity

Specifies the level of transparency of faces.

On/Off

Toggles the opacity on and off.

Opacity

Specifies the level of transparency (not available when materials are on).

Transparency depth

Specifies how far transparency reaches in terms of the number of overlapping entities.

Lighting

Determines whether shadows are displayed.

Shadow display

Specifies how shadows are displayed:

- Off: objects cast no shadows, the preferred option as shadow-casting slows down the program's display speed, so leave it turned off unless you are saving images to file or plotting them.
- Ground shadows: objects cast shadows on the shadow plane, but not on each other
- Full shadows: objects cast shadows on the ground and on each other

Edge Settings

Specifies the style of edge to display.

Show

Specifies how edges are displayed.

- None: neither facets nor isolines nor edges are displayed; this setting turns off many other settings.
- Isolines: isolines and edges are displayed; isolines are the curved lines that simulate the surfaces of curved faces.
- Facet Edges: facets and edges are displayed on entities.

Color

Specifies the color for all edges.

Width

Specifies the width of edge lines.

Number of lines

Specifies the number of isolines drawn on curved surfaces, from 0 to 2047.

Always on top

Determines if all isolines are displayed, or only those that are "on top" (hidden isolines being hidden).

Silhouette Edges

Determines how fat outlines are around models.

Show

Toggles the display of silhouette edges.

Width

Specifies the width of the silhouette edges in the range of 1 to 25 pixels; applies to all entities in the view-port equally.



Occluded Edges

Specifies how to handle occluded (hidden) edges and facets; this setting allows you to display hidden lines in a different color and linetype from visible lines.

Show

Toggles the visibility of occluded edges and facets.

Color

Specifies the color for visible obscured edges and facets. Click Select color to select another color from the Select Color dialog box.

Linetype

Specifies the line type for visible obscured edges and facets. The program does not use the usual linetype patterns, but a separate set. All these settings do not apply to isolines.

Line Extensions

Extends edges beyond their boundaries, also known as "overhang".

On/Off

Turn line extensions on or off.

Line extensions

Specifies the distance over which the lines extend beyond boundaries, such as face edges.

Custom Pen

Determines the use of a custom line drawing style.

On/Off

Turn the drawing style on or off.

Custom pen

Specifies the style of line drawing.

Background Settings

Toggles the display of a background in the viewport.

Backgrounds consist of either a solid color, a gradient of two or three colors, or a raster image, and are set by the BACKGROUND command.

Nota: The ANTIALIASSCREEN system variable controls the amount of anti-aliasing (edge smoothing) applied during on-screen rendered mode display. The default value is 1, maximum value is 5. High anti-alias values incur a high calculation cost.

Mechanical Drafting and Mechanical Drafting Section visual styles are used by the BMGENDRAFT and BMGENSECTION commands.

27.29.3 Context Menu Options

New

Creates a new visual style.

Delete

Deletes the selected visual style, except for predefined visual styles such as 2dWireframe, 3D Hidden, 3dWireframe, Conceptual, Realistic...



Reset to default

Restores the selected visual style(s) to default.

Apply to current viewport

Applies the selected visual style to the current viewport.

Rename

Renames the selected visual style.

Select All

Selects all visual style definitions.

Invert selection

Deselects the current selection and vice versa.

27.30 -VISUALSTYLES command

Manages visual styles.



27.30.1 Description

The command sets and manages visual styles at the Command line.

27.30.2 Options within the command

set Current

Sets a visual style for the current viewport. The options are 2dwireframe/Wireframe/Hidden/Realistic/Conceptual/Shaded/shaded with Edges/shades of Grey/SKetchy/X-ray/Other/cUrrrent/

Other

Selects a visual style customized by users.

cUrrrent

Sets the current visual style.

Save as

Saves the current visual style by a new name when users make changes to the properties of a visual style.

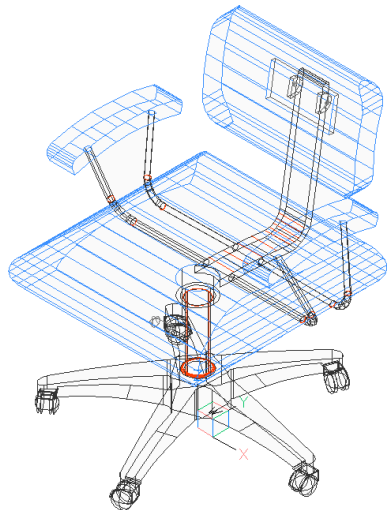
Delete

Deletes a visual style by name. The currently-used style(s) and those defined by the program cannot be deleted.

?

List the names of visual styles available in the drawing:

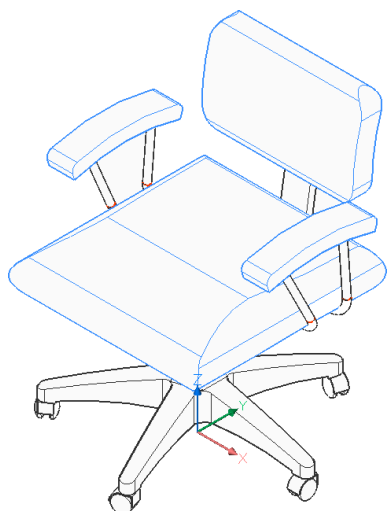
- 2dWireframe



- Conceptual



- Hidden



- Realistic



- Shaded

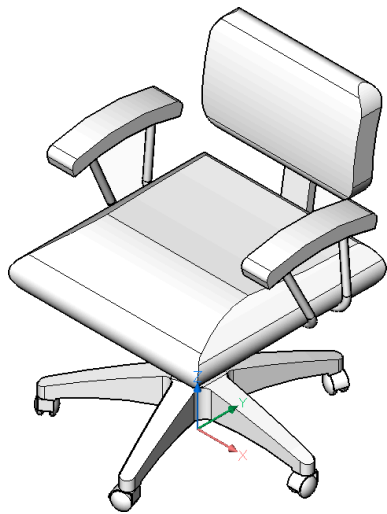


- Shaded with edges

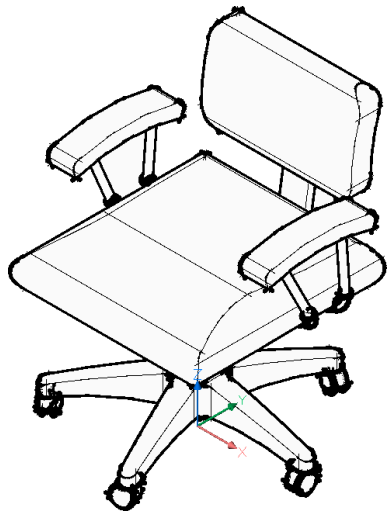




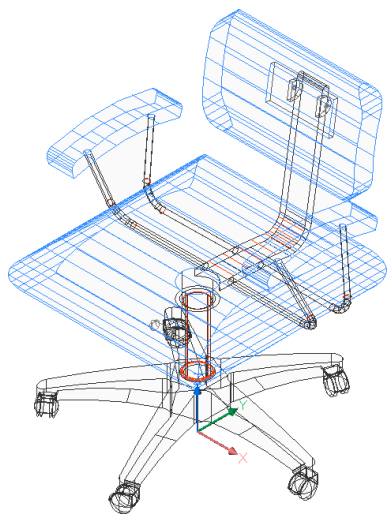
- Shades of Gray



- Sketchy

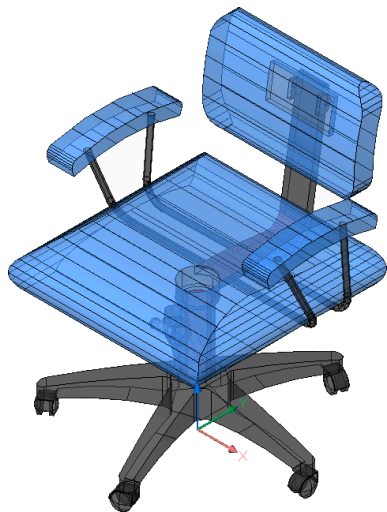


- Wireframe





- X-Ray



27.31 VLIDE comando

Abre o Ambiente de Desenvolvimento Avançado BricsCAD LISP (BLADE).

Abre o BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) para editar e depurar interativamente aplicações LISP. Este abre em uma janela externa de aplicação, permitindo que permaneça aberta enquanto você trabalha em seus desenhos no BricsCAD. Você pode mover e redimensionar a janela com controles padrão da aplicação.

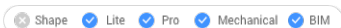
27.32 VMLOUT comando

Abre a caixa de diálogo Criar arquivo HTML.

Abra a caixa de diálogo Criar arquivo HTML para salvar dados do desenho atual em um arquivo HTML. Os dados são armazenados no formato VML e incorporados em um arquivo HTML. Você pode visualizar o arquivo em um navegador da Web. No entanto, talvez seja necessário instalar um plug-in VML.

27.33 VPCLIP command

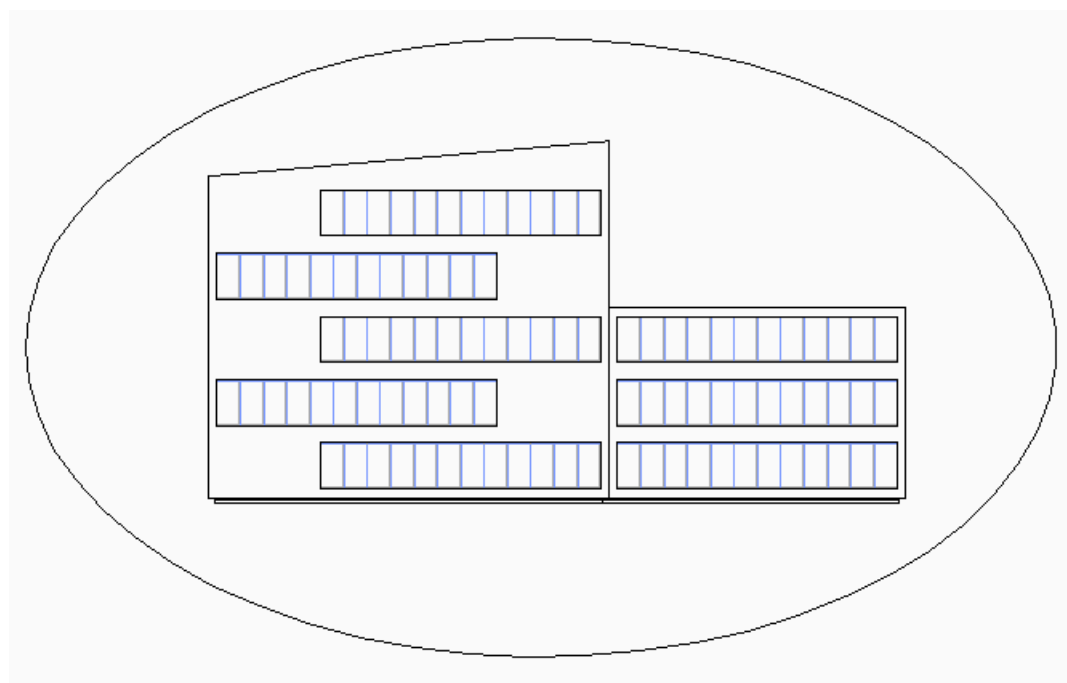
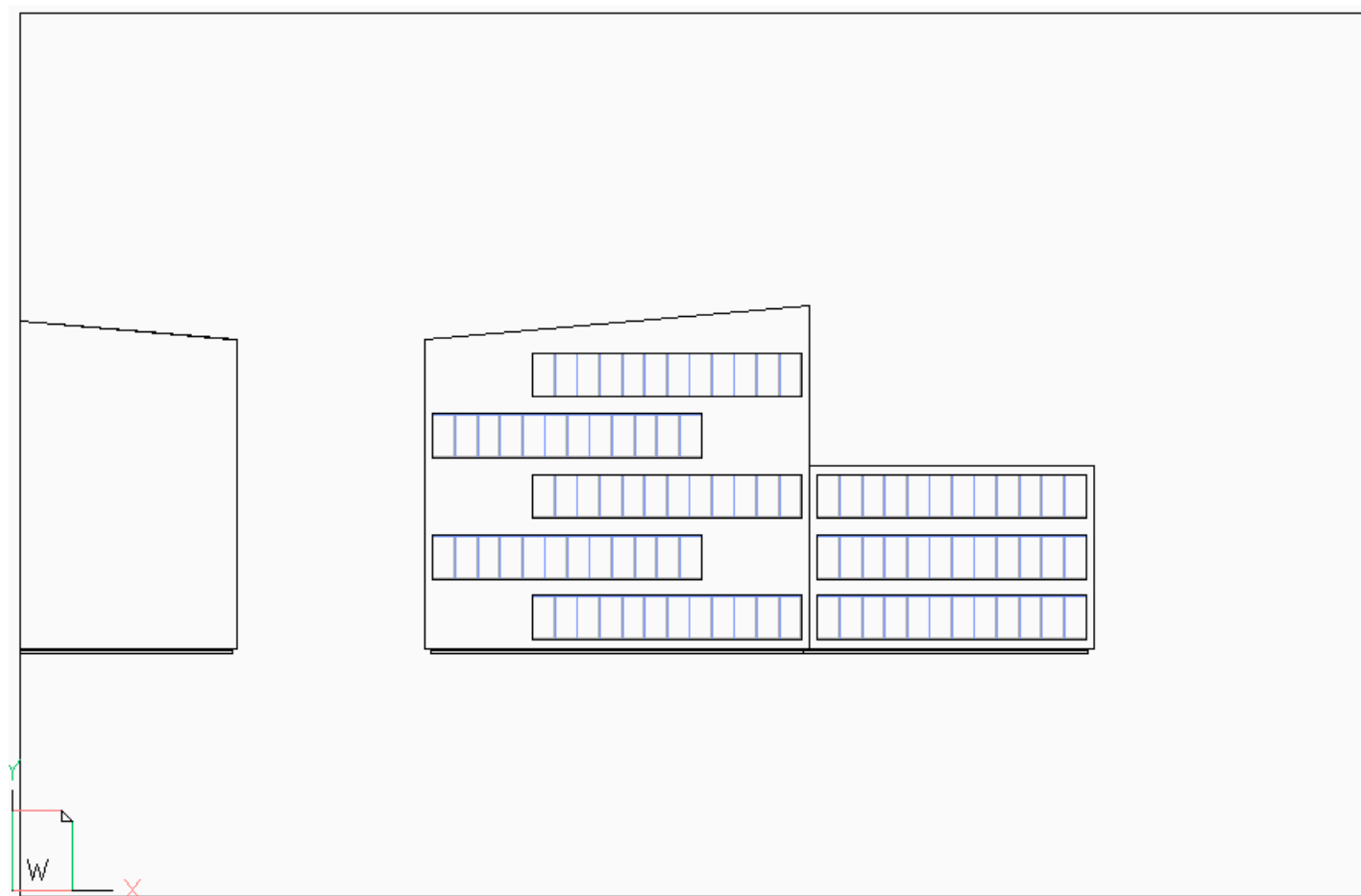
Makes viewports from entities.



27.33.1 Description

Makes viewports from closed 2D entities (short for "viewport clipping") and can be easily used to show less of a drawing.

Nota: This command only operates in the paper space of a layout tab and only works with already existing viewports. use the MVIEW command to make additional viewports.





27.33.2 Options within the command

Select viewport to clip

Select a viewport border of the viewport to clip.

Select clipping entity

Converts a close entity such as a circle or closed polyline into a viewport boundary.

Nota: The entity needs to be drawn in paper space.

Polygonal

Draws a polygonal viewport border made of straight and arc segments. Press Enter when done.

Draw Arcs

Draws an arc segment in the polygonal viewport. See the ARC command to explore the options within this option.

Distance

Specifies the distance and angle for the next polygonal segment.

Follow

Draws the next segment at the same angle as the previous polygonal segment. The length of the segment needs to be specified.

Undo

Undoes the last polygonal segment.

Close

Closes the polygon. The model space drawing is shown.

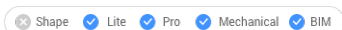
Delete

Deletes the clipping boundary and returns the original rectangular viewport.

Nota: This option appears only when a clipped viewport is selected.

27.34 VPLAYER command

Changes the properties of layers in the current paper space viewport.



27.34.1 Description

Allows every viewport to show a different set of layers.

Nota: This command does not operate in model space.

27.34.2 Options within the command

List frozen layers

Reports whether layers are frozen in the selected viewport. In the Command line, the frozen layers are shown after selecting a viewport.

Color

Overrides the color of specific layers in selected viewports. A new color is specified by entering the RGB code and applied to the layers in selected viewports.

**Red, Yellow, Green, Cyan, Blue, Magenta**

Specifies the color for the layers in selected viewports.

COlorbook

Opens a color book by entering its name.

Line type

Overrides the linetype of specific layers in selected viewports.

Line Weight

Overrides the linewidth of specific layers in selected viewports.

Transparency

Overrides the transparency of specific layers in selected viewports.

Freeze layers

Freezes specific layers in the current viewport.

Thaw Layers

Thaws specific layers in the current viewport.

Reset Layers

Resets frozen and thawed layers to their original settings.

New frozen layers

Creates new layers that are initially frozen when a new viewport is created.

Default visibility settings

Changes the default freeze/thaw setting for layers.

Frozen

Changes the layer's default property to frozen.

Thawed

Changes the layer's default property to thawed.

Select viewport

Specifies viewports to apply changes to.

All

Selects all viewports.

Select

Specifies a selection of viewports.

Current

Adapts changes to the current viewport.

EXcept current

Adapts changes to all viewports except the current viewport.

27.35 VPMAX command

Maximizes the current viewport.





27.35.1 Method

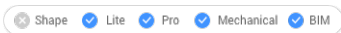
This command can be used both in Model space and Paper space to expand the selected viewport.

Nota: Before using the VPMAX command in Model space, create viewports using VPORTS command.

Nota: To minimize the viewport use VPMIN command.

27.36 VPMIN command

Minimizes the current viewport.



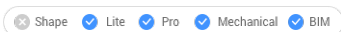
27.36.1 Method

This command can be used both in Model space and Paper space. This command restores the viewport to the form it was before it was maximized.

Nota: To maximize the viewport use VPMAX command.

27.37 VPOINT command

Changes the 3D viewpoint.



Alias: -VIEWPOINT, -VP, -VPOINT, VIEWPOINT

27.37.1 Description

Changes the 3D viewpoint to change the view of the model through specifying several options.

Nota: It is faster, and easier, to use the LookFrom widget to change the 3D viewpoint.

27.37.2 Options within the command

Set view point

Specifies the viewpoint by entering coordinates in the Command line.

Rotate

Changes the viewpoint by specifying angles.

Planview

Displays the plan view of the current UCS. See the PLAN Command.

Perspective

Sets the perspective property of the viewport.

On

Turns on perspective viewing mode. Objects further away look smaller.

Off

Turns off perspective viewing mode, returning back to orthogonal viewing mode.

27.38 VPORTS command

Creates one or more viewports in model space.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

Alias: VIEWPORTS, VPORT, VW

27.38.1 Description

Creates one or more viewports in model space and allows you to see more than one view of the same drawing.

Nota: To create viewports in paper space, use the MVIEW command.

27.38.2 Options within the command

?

Lists the names and x,y coordinates of saved viewports.

Nota: Press F2 key to open the prompt history window.

Save

Saves the current viewport arrangement by name.

Nota: If the name already exists, you are asked to overwrite the existing configuration or not.

Yes

Replaces the viewport configuration with a new one.

No

Saves the configuration with a different specified name.

Restore

Restores a named viewport configuration after entering the name of the configuration to restore.

Delete

Erases a named viewport configuration from the drawing.

Nota: Only one configuration at the time can be deleted.

Single

Creates a single viewport of the current viewport, removing all others. This option can be used to return the drawing to its original single-viewport state.

Join

Joins two or more viewports to a single viewport after specifying the dominant viewport and the ones to join.

Nota: If the two viewports were to join to form a non-rectangular shape, such as an L or a T shape, BricsCAD displays the message "The selected viewports do not form a rectangle." The 'Select viewport to join' prompts you to try again.

Create 2 viewports

Splits the current viewport into two rectangular viewports.

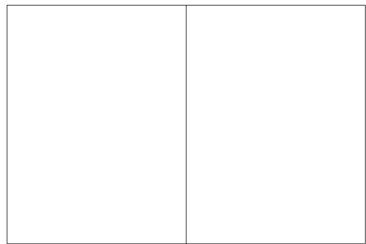
Horizontal

Creates two horizontal viewports, one above another.



Vertical

Creates two vertical viewports, one beside another.

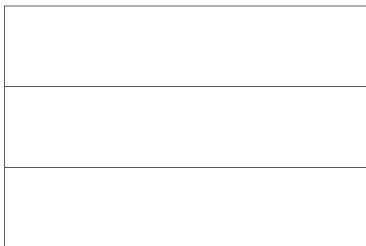


Create 3 viewports

Splits the current viewport into three rectangular viewports.

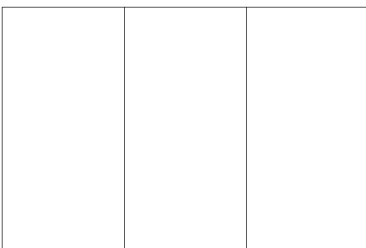
Horizontal

Creates three horizontal viewports, one above another.



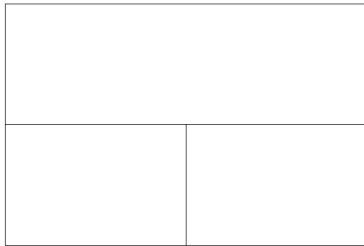
Vertical

Creates three vertical viewports, one beside another.



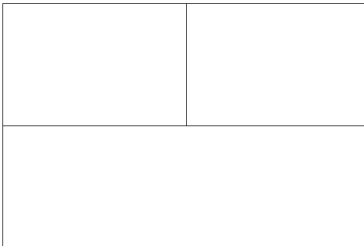
Above

Creates a single wide viewport above two side-by-side viewports.



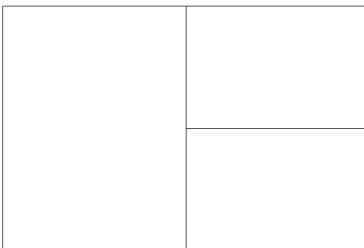
Below

Creates two side-by-side viewports above one wide viewport.



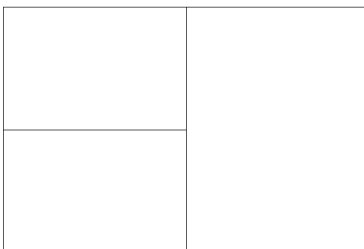
Left

Creates one tall viewport to the left of two stacked viewports.



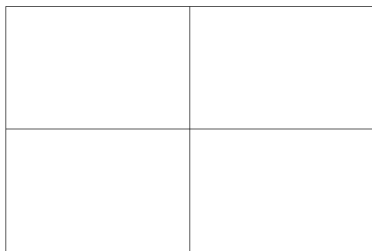
Right

Creates one tall viewport to the right of two stacked viewports.



Create 4 viewports

Splits the current viewport into four rectangular viewports.



Nota: This style is sometimes called "engineering" viewports, as it allows you to see the top, front, side, and isometric views at the same time. Once you adjust the viewpoint in each viewport, which can be done with the MVSETUP command.

27.39 -VPORPTS command

Creates one or more viewports in model space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.39.1 Description

Creates one or more viewports in model space and allows you to see more than one view of the same drawing.

For more information see VPORPTS command.

27.40 VSCURRENT command

Sets the visual style for the current viewport.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.40.1 Description

Sets the visual style for the current viewport in the Command line.

27.40.2 Options within the command

cUrrrent

Specifies the current visual style and gives the opportunity to keep it.

Nota: The styles named in this list are the ones included with the program.

Other

Selects a user-defined visual style that was created with the VisualStyles command.

?

Displays the list of all available visual styles.

Nota: Press F2 to open the Prompt History window.

27.41 SLIDEV comando

Abre a caixa de diálogo Ver slide.

Abra a caixa de diálogo Ver slide para selecionar um arquivo *.sld, *.slb, *.emf ou *.wmf para visualizar na viewport atual. Você pode usar o comando REDESEN para remover o slide.



27.42 OPCOESVT comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a **Exibir Opções de Transição** categoria expandida.

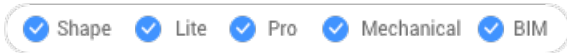
Abra a com o **Exibir Opções de Transição** categoria expandida para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.



28. W

28.1 GBLOCO comando

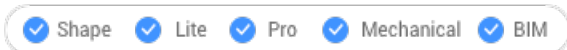
Abre a caixa de diálogo Gravar Bloco p/ Arquivo.



Abra a para criar uma definição de bloco como um arquivo *.dwg externo.

28.2 -WBLOCK command

Saves blocks and other drawing entities to DWG/DXF files.



28.2.1 Description

Saves blocks and other drawing entities trough the Save Block dialog box.

28.2.2 Options within the command

Block to save as WBlock

Specifies name of the block to write to a file.

Select entities

Selects entities to write to the file on disk.

Insertion point

Specifies the origin point of the drawing.

Select entities

Specifies the entities to create a block.

Nota: The selected entities are deleted from the current drawing. To restore them, use the Oops command.

Annotative

Saves the block as an annotative block.

& to include multiple blocks

Saves multiple blocks from this drawing to the file on disk.

Nota: The definitions are saved to the new drawing.

* for whole drawing

Saves the whole drawing, equivalent to SaveAs.

28.3 WCASCADE command

Arranges windows.



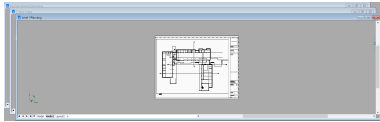
Icon:



Nota: This is a Windows only command.

28.3.1 Description

Overlaps all windows in a cascading fashion, with the current drawing the topmost one (short for “window cascade”).



28.4 WCLOSE comando

Fecha o atual desenho.



Fecha o desenho atual depois que ele for salvo. Se as alterações tiverem sido feitas desde o último salvamento, uma caixa de diálogo **BricsCAD**® oferece a oportunidade de salvar o desenho, antes de fechá-lo.

28.5 WCLOSEALL comando

Fecha todos desenhos.



Feche todos os desenhos depois que eles forem salvos. Se as alterações tiverem sido feitas em qualquer desenho desde o último salvamento, uma caixa de diálogo **BricsCAD**® oferece a você a oportunidade de salvar cada um desses desenhos antes de fechá-los.

28.6 WEBLIGHT command

Creates web lights.



Icon: 

28.6.1 Description

Creates web lights, which illuminates scenes with a 3D representation of the light's intensity distribution.

Nota: Web lights are defined by IES files, which are provided by lighting manufacturers.

Nota: Command is not allowed when LIGHTINGUNITS system variable = 0

Nota: If the LIGHTINGUNITS system variable is 1 (American lighting units) or 2 (International lighting units) you must specify the location of the light in 3D space and of the point at which the light is focused.



28.6.2 Options within the command

Name

Specifies a name for the light.

Intensity factor

Specifies the intensity of the light. Enter an intensity values between 0.00 and the maximum value supported by your system (max float = maximum value of a floating point number).

Status

Toggles the use of this light.

ON

Light is included when calculating renderings.

OFF

Light is excluded when calculating renderings.

Photometry

Specifies the photometric properties of the light:

Intensity (Cd)

Indicated the intensity expressed in candela (Cd).

Flux (Lm)

Indicates the luminous flux expressed in lumens (Lm).

Illuminance (Lx)

Indicates the illuminance expressed in lux (Lx) or in **Distance** - expressed in drawing units.

Color

Specifies a color name or a.

?

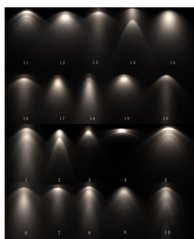
Displays the names of available colors.

Kelvin

Specifies a color temperature expressed in Kevin degrees.

weB

Specifies the light distribution map, called a "web" as an uneven light distribution can look vaguely like a spider's web:



File

Specifies a Web file name (.IES file) which is a text file that describes the intensity of a light source at many points on a spherical grid (image credit Vertheim).

X

Define the X rotation for the web.



Y

Define the Y rotation for the web.

Z

Define the Z rotation for the web.

shadoW

Specifies the look of shadows cast by this light:

Off

Disables the calculation of shadows for the light.

Sharp

Displays shadows with sharp edges. Use this option to increase performance.

soFt mapped

Displays realistic shadows with soft edges.

soft sAmpled

Displays realistic shadows with softer shadows based on extended light sources:

Shape

Defines the shape of the shadow circular (Disk) or rectangular (Rect) and their dimensions.

sAmples

Defines the sampling size of the shadow; larger numbers are more accurate but take longer to render.

Visible

Defines the shape visibility (type Yes or No to cast a shadow that represents shapes (more accurate) or is rectangular (faster to render).)

filterColor

Specifies the color of the light by entering the true color (R, G, B) or enter an option.

True color (R, G, B)

The RGB color model is an additive color model in which red, green, and blue light are added together in various ways to reproduce a broad array of colors. The name of the model comes from the initials of the three additive primary colors, red, green, and blue. The component values are stored as integer numbers in the range 0 to 255, the range that a single 8-bit byte can offer (by encoding 256 distinct values).

Index color

Specifies a color name or number.

Hsl

Specifies the color using three parameters Hue, Saturation and Lightness

Colorbook

Specifies the colorbook name and the color name inside of it. Verify if the colorbook (.acb) file is located in the folder indicated by the COLORBOOKPATH command.

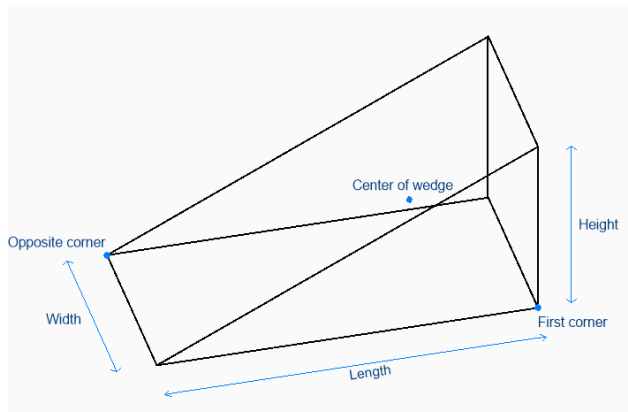
28.7 CUNHA comando

Cria um sólido 3D na forma de uma Cunha.

Nota: No BricsCAD Classic, que não suporta Sólidos 3D, o comando CUNHA inicia o comando AI_WEDGE.



Cria um sólido 3D na forma de uma Cunha, retangular ou quadrada. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo canto, centro, comprimento, largura, altura e cubo.



28.7.1 Métodos para criar uma cunha

Este comando tem 2 métodos para começar a criar uma Cunha:

- Definir canto da Cunha
- CEntro

Definir canto da Cunha

Comece a criar uma cunha especificando um canto para a base da cunha, em seguida:

Definir canto oposto

Especifique o canto oposto para que a base da Cunha aplique o comprimento e a largura. A Cunha é criada em paralelo aos eixos x e y.

Opções adicionais: [Cubo/Comprimento do lado]

Altura da cunha

Especifique a altura da Cunha. A extremidade alta da Cunha é desenhada a partir do primeiro canto que você especificou.

Opção adicional: [2Point]

CEntro

Comece a criar uma Cunha especificando o centro da cunha, e em seguida:

Definir canto da Cunha

Especifique um canto no plano médio da Cunha para aplicar o comprimento e a largura da base da cunha. A Cunha é criada em paralelo aos eixos x e y.

Opções adicionais: [Cubo/Comprimento do lado]

Altura da cunha

Especifique a altura da Cunha. A extremidade alta da Cunha é desenhada a partir do primeiro canto que você especificou.

Opção adicional: [2Point]

28.7.2 Opções dentro do comando CUNHA

Depois de começar a criar uma Cunha, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Cubo

Especifique uma única distância a ser usada para o comprimento, largura e altura da Cunha.



Comprimento do lado

Especifique o comprimento e o ângulo de um lado da Cunha, e em seguida:

Largura da cunha

Especifique a largura da cunha.

Altura da cunha

Especifique a altura da Cunha. A extremidade alta da Cunha é desenhada a partir do primeiro canto que você especificou.

2Pontos

Especifique a altura da Cunha como a distância entre dois pontos.

28.8 PROPRIETARIO comando

Abre a caixa de diálogo Abrir desenho.

Abra a caixa de diálogo Abrir desenho para selecionar um arquivo *.dwg para descobrir quem o tem aberto. Depois de selecionar o arquivo e escolher Abrir, uma Caixa de Diálogo BricsCAD é exibida. Ele indica quem tem o arquivo aberto e quando o abriu.

28.9 WHTILE command

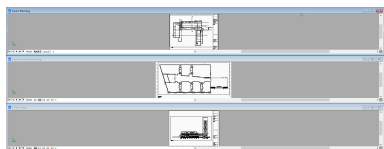
Tiles windows horizontally.



Icon:

28.9.1 Description

Tiles the drawing windows horizontally to maximize their width (short for "window horizontal tile").



28.10 WIARRANGE command

Lines up iconized drawing windows.



28.10.1 Description

Arranges the icons of minimized windows at the bottom of the graphical screen.

Nota: This command works only when windows are minimized as icons.

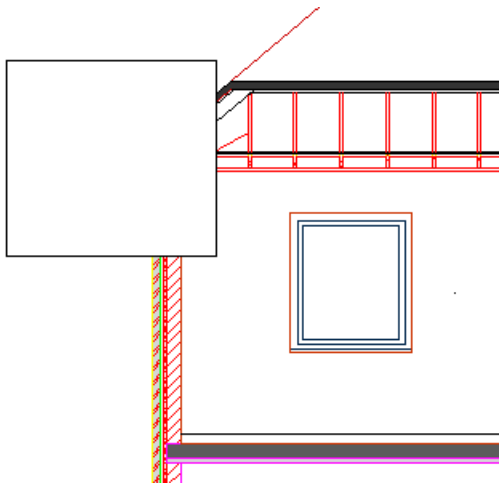
- Command only available on the Windows platform.

28.11 COBERTURA comando

Cria uma Cobertura (wipeout).



Cria uma Cobertura (wipeout) para esconder partes de um desenho. As opções permitem converter uma polilinha em uma Cobertura e controlar a exibição dos quadros da cobertura.



28.11.1 Métodos para criar uma cobertura

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma Cobertura:

- Especificar ponto inicial
- Polilinha

Especificar ponto inicial

Comece a criar uma Cobertura especificando um ponto inicial e depois:

Especificar próximo ponto

Especifique o próximo vértice da Cobertura. Você pode continuar adicionando vértices até pressionar Enter para terminar o comando.

Opções adicionais: [Desfazer/Fechar]

Polilinha

Comece a criar uma Cobertura selecionando uma polilinha fechada existente e depois:

Excluir polilinha selecionada? [Sim/Não]

Escolha se deseja apagar ou reter a polilinha original.

- **Sim:** apaga a polilinha.
- **Não:** retém a polilinha, além da Cobertura.

28.11.2 Opções dentro do comando COBERTURA

Depois de começar a criar uma Cobertura, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Molduras

Especifique se os quadros de Cobertura serão exibidos. Isso é salvo na variável de sistema WIPEOUT-FRAME e se aplica a todas as entidades de Cobertura no desenho.

- **Liga:** mostrar e plotar quadros de cobertura.
- **Desl:** oculta molduras de cobertura.
- **Exibir mas não plotar:** mostrar mas não plotar quadros de cobertura.



Desfazer

Desfaça o último vértice da Cobertura e continue desenhando a partir do anterior.

Fechar

Desenhe automaticamente um segmento de Cobertura a partir do último vértice até o primeiro. Isso encerra o comando.

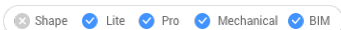
28.12 EXPWMF comando

Abre a caixa de diálogo Criar arquivo HTML.

Abre a caixa de diálogo Criar arquivo HTML para salvar dados do desenho atual em um arquivo HTML.

28.13 WNEXT command

Switches to the next window.



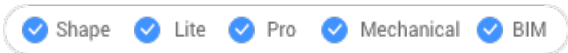
28.13.1 Description

Brings another drawing window to the foreground (short for "window next"). It is useful when multiple drawings are open. Meant for use by macros.

The program changes focus to the next window. Windows are switched to in the order that they were created.

28.14 CONJTRABALHO comando

Abre a caixa de diálogo Conjuntos de Trabalho.



Abra a para criar e carregar conjuntos de arquivos de desenho. Isso facilita o carregamento de um grupo inteiro de desenhos de uma só vez.

28.15 WORKSPACE command

Sets the current workspace.



Icon:

28.15.1 Description

Sets the current workspace and lets you create, modify and save workspaces.

28.15.2 Options within the command

set Current

Sets the current workspace after entering a name.

?

Lists all the available workspaces.



Save As

Saves the current settings to a new workspace.

Rename

Renames a workspace.

Delete

Deletes a workspace.

SEttings

Opens the Workspaces tab of the Customize dialog box. Make adjustments to the workspace of your choice.

28.16 WPREV command

Displays the previous drawing window.

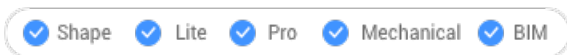


28.16.1 Description

Displays the previous drawing window when multiple drawings are open.

28.17 SALVARAT comando

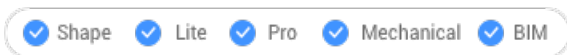
Abre a caixa de diálogo Salvar Area de Trabalho.



Abra a para salvar a configuração atual da área de trabalho, para um novo nome de área de trabalho.

28.18 CONFIGURAAT comando

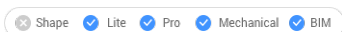
Para abrir a caixa de diálogo Personalizar



Abra a para personalizar a interface do usuário.

28.19 WVTILE command

Tiles windows vertically.



Icon: 

28.19.1 Description

Tiles drawing windows vertically to maximize their height.

BricsCAD tiles all windows vertically, with the most recent drawing window highlighted.





29. X

29.1 ANEXAREFEX comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de referência.

Abra a caixa de diálogo Selecionar arquivo de referência para selecionar um arquivo *.dwg, para este ser referenciado no desenho atual. Depois de selecionar o arquivo e escolher **Abrir**, a Caixa de diálogo Anexar Referência Externa é exibida. Esta permite que você especifique onde e como anexar o arquivo *.dwg.

29.2 XCLIP command

Clips externally-referenced drawings with polygons to hide parts of them, and adjusts the front and rear clipping planes (short for "xref clip").



Icon:

Alias: CLIP

29.2.1 Method

Choose one or more xrefs to be clipped or enter ALL to choose all xrefs in the current drawing and create the desired clipping boundary.

29.2.2 Options within the command

ON

Turns on clipping boundaries that were turned off by the OFF option.

OFF

Turns off clipping so that all of the xref is again visible. The clipping is saved and is turned on again with the ON option.

Clipdepth

Sets 3D clipping to the front and rear, to hide parts of 3D models that might obscure the front and confuse the back.

Specify front or back clip point

Specifies the position of the front and back clipping plane by picking the two points or enter coordinates. The cutting plane is parallel to the current viewpoint.

Distance

Specifies the distance of the clipping point by entering the distance from the clipping boundary to the front or rear planes.

Remove

Removes the front or rear clipping point.

This option does not operate until you create at least one clipping boundary. It is no useful for 2D xrefs.

Invert

Inverts the clipping mode so that the interior of the clipping boundary is hidden from view (the outer area is visible); repeat this option to invert again, making the inner portion visible.



It is much easier to toggle the Invert status through the Properties panel.

Delete

Erases all clipping boundaries; does not prompt or warn you.

generate Polyline

Draws a polyline over a selected clipping boundary: this allows you to edit the clipping boundary, but in an indirect manner. This new generated polyline could be edited with PEDIT command and reused it as a New boundary option.

New boundary

If an existing boundary is detected you may choose to delete it or not.

Caution! This option replaces all existing clipping boundaries with the new one. The command continues only when all previous boundaries are deleted.

If no previous boundary exists or just deleted an existing one:

Select polyline

Choose any open or closed entity made from polylines, such as splined polylines, rectangles, donuts, and polygons. While the polyline does not need to be closed, it cannot cross over itself.

Polygonal

Creates non-rectangular clipping boundaries, with a minimum of three sides.


Rectangular

Creates rectangular clipping boundaries.

29.3 XEDGES command

Extracts edges from 3D entities.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon: 

29.3.1 Description

Makes entities out of one or more edges found on 3D solids, 3D surfaces, and 2D regions; extracted edges become 2D entities in 3D space, such as arcs and lines.

Newly created entities are placed in the same location as the source edges, and on the current layer.

29.4 XFACES command

Extracts faces from 3D entities.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Icon: 

29.4.1 Description

Makes copies of one or more faces from one or more 3D solids and 3D surfaces.



29.4.2 Options within the command

Move

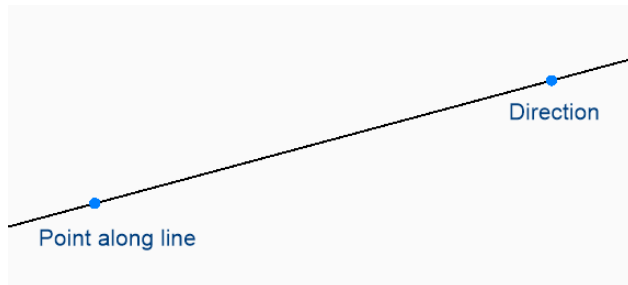
Move the extracted face/s by the distance indicated by two points or by a displacement vector.

29.5 LINHAINF comando

Cria Linhalnf.

Alias: XL

Cria uma Linhalnf (linha infinitamente longa) a partir de uma combinação de opções ponto, direção e ângulo.



29.5.1 Métodos para iniciar uma Linhalnf

Este comando tem 6 métodos para começar a criar uma Linhalnf:

- Definir ponto ao longo da linha
- Horizontal
- Vertical
- Ângulo
- Bissetriz
- Paralela

Você pode continuar adicionando Linhalnf ilimitadas até pressionar Enter para finalizar o comando.

Definir ponto ao longo da linha

Comece a criar uma Linhalnf especificando um ponto na Linhalnf, então:

Direção

Especifique a direção da Linhalnf a partir do ponto inicial.

Horizontal

Comece a criar uma Linhalnf paralela ao eixo-x, em seguida:

Localização

Especifique um ponto na Linhalnf.

Vertical

Comece a criar uma Linhalnf paralela ao eixo-y, em seguida:

Localização

Especifique um ponto na Linhalnf.



Angulo

Comece a criar uma Linhalnf com base em um ângulo e, em seguida:

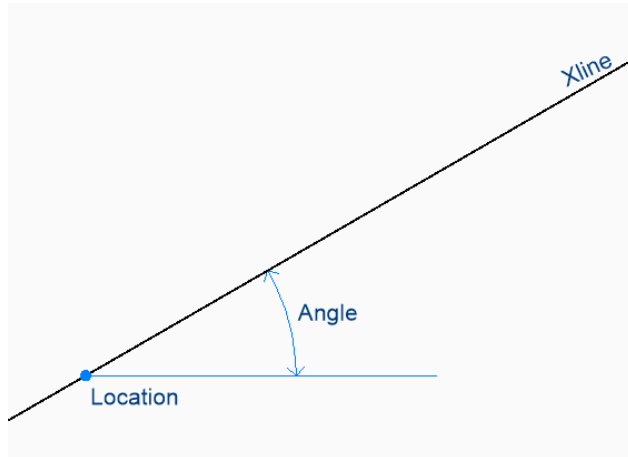
Entre o ângulo

Especifique o ângulo da Linhalnf.

Opção adicional: [Referência]

Localização

Especifique um ponto na Linhalnf.



Bissetriz

Comece a criar uma Linhalnf que bissecciona duas linhas imaginárias então:

Definir ponto de vértice

Especifique um ponto no vértice das duas linhas imaginárias.

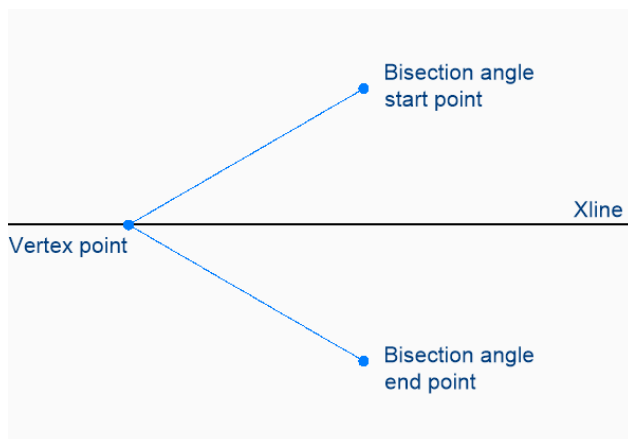
Opção adicional: [Entidade]

Ponto inicial do ângulo de bissetção

Especifique um ponto para definir a primeira linha imaginária. O vértice é usado como outro ponto.

Ponto final do ângulo de bissetção

Especifique um ponto para definir a segunda linha imaginária. O vértice é usado como o outro ponto.



Paralela

Comece a criar uma Linhalnf paralela a um segmento de linha ou polilinha, então:



Definir distância de deslocamento para linha infinita paralela

Especifique a distância de deslocamento para a Linhalnf.

Opção adicional: [Ponto de passagem]

Selecione entidade para linha paralela infinita

Selecione um segmento de linha ou polilinha a partir do qual deslocar a Linhalnf.

Lado para linha paralela infinita

Especifique o lado no qual colocar a Linhalnf.



29.5.2 Opções dentro do comando LINHAINF

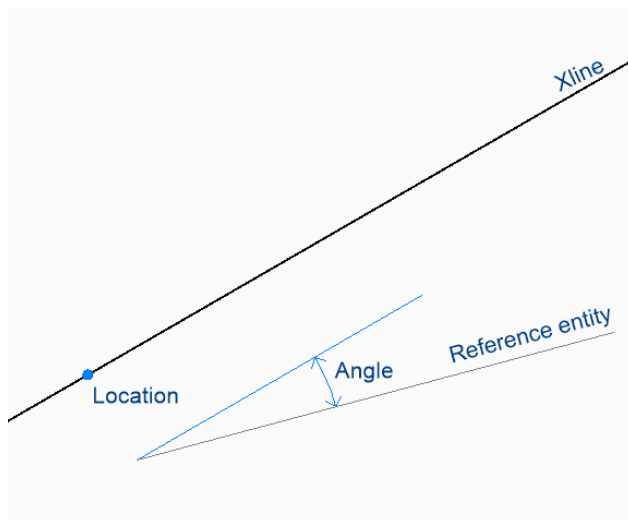
Depois de começar a criar uma Linhalnf, a seguinte opção pode estar disponível:

Referência

Selecione uma entidade para usar um ângulo de referência, então:

Entre o ângulo

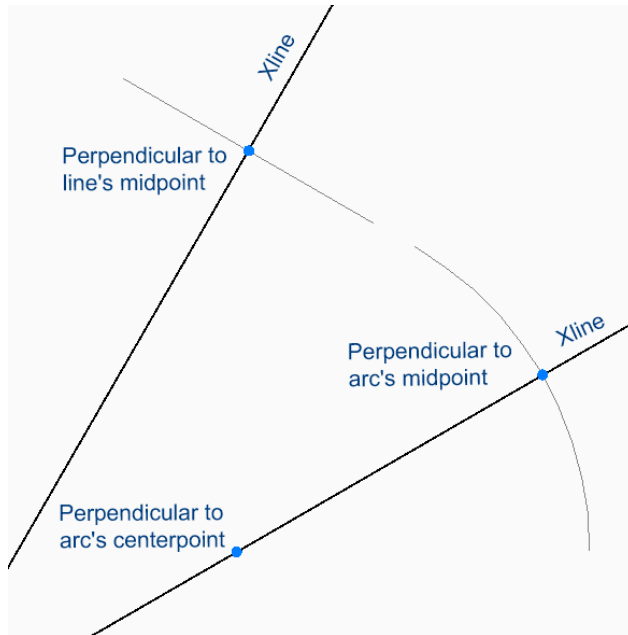
Especifique o ângulo para colocar a Linhalnf em relação à entidade selecionada.



Entidade

Selecione uma linha, arco ou segmento de polilinha para bisseccionar: Quando você seleciona um segmento de linha ou polilinha, o comando desenha a Linhalnf perpendicular ao ponto médio do segmento: Quando você seleciona um arco ou poliarco, o comando desenha a Linhalnf perpendicular ao centro e o ponto médio do arco.

Esta opção funciona com polilinhas spline, mas não com entidades de spline.



Através de ponto

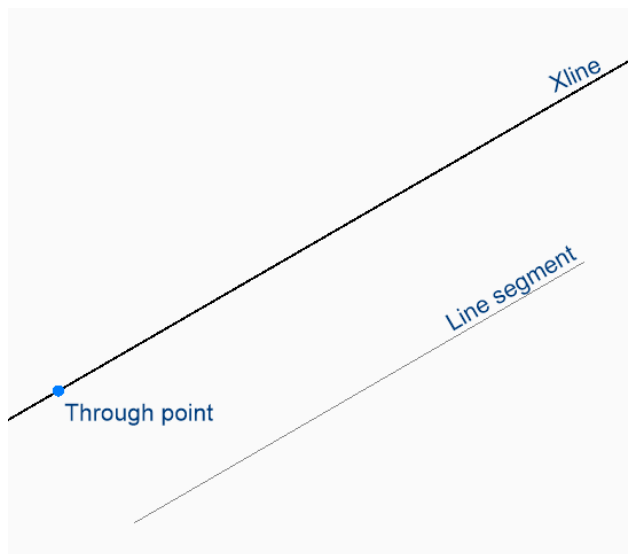
Especifique um ponto pelo qual desenhar a Linhalnf

Selecione entidade para linha paralela infinita

Selecione uma entidade à qual a Linhalnf deve ser paralela.

Através do ponto

Especifique um ponto pelo qual desenhar a Linhalnf.



29.6 XMLSAVE command

29.7 XOPEN command

Opens referenced drawings for editing.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



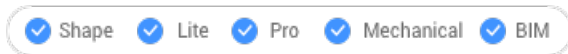
Icon:

29.7.1 Description

Opens an externally-referenced drawing (xref, attached to the current drawing) for editing in a separate drawing tab. When done editing, close the tab.

29.8 XPLODE command

Explodes entities.



Icon:

29.8.1 Description

Explodes entities providing control over the resulting entities.

Nota: This command does not explode attached references, entities on frozen layers or basic entities such as lines, circles and arcs.

29.8.2 Options within the command

Entities to explode

Selects the entities to explode.

Nota: Entities on frozen layers are not selected and not exploded.

Separately

Explodes one entity at a time.

All

Explodes all selected entities at once.

All listed

Allows to specify all properties for the selected entities.

Multiple

Specifies more than one property for the exploded entities by choosing properties one by one.

LAYER

Specifies the layer for the exploded entities

Nota: The layer must already exist in the drawing.

Color

Specifies the color for the exploded entities.

LType

Specifies the linetype for the exploded entities.

ItScale

Specifies the linetype scale for the exploded entities.



Inherit all from parent

Inherits the color, layer and linetype scale from source entities.

29.9 REFEX comando

Abre o painel de Anexos

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Abre o painel Anexos para exibi-lo na área de trabalho atual. O painel Anexos aparece no mesmo tamanho e local que ele tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Anexos pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

29.10 -XREF command

Attaches and detaches DWG files.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

29.10.1 Description

Controls DWG drawing files that are attached to the current drawing (short for "external reference").

29.10.2 Options within the command

? to list external references

List the names and paths of attached drawings, if any, and their status.

Attach

Opens Select File to Attach dialog box to select a DWG file to attach.

Overlay

Opens Select File to Overlay dialog box to select a DWG file to overlay.

Bind

Copy the contents of the attached drawing to the current drawing as entities or as a block, depending on the value of BINDTYPE system variable:

Detach

Remove attached drawings.

Path

Changes the path (drive and folder) to the source DWG file, should the original path no longer point to the file.

Reload

Reload the attached drawing, after its contents have changed.

Unload

Hide the attached drawing from view, but keep it attached.



30. Y



31. Z

31.1 ZCENTER comando

Alterna o Snap de entidade para o Centro de uma Face 3D.

Alterne o Snap de Entidade para o Centro de uma Face 3D, para ativar ou desativar o snap ao centro de uma face 3D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.2 ZINTERSECCAO comando

Alterna o Snap de Entidade para Interseção 3D.

Alterne o Ajuste da Entidade para interseção 3D para habilitar ou desabilitar o ajuste para a interseção 3D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.3 ZKNOT comando

Alterna o Snap da Entidade em Nó 3D.

Alterne o Snap da Entidade em Nó 3D, para ativar ou desativar o snap no nó 3D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.4 ZMIDPOINT comando

Alterna o Snap de Entidade 3D pelo Ponto Médio.

Alterne o Snap de Entidade 3D pelo Ponto Médio para habilitar ou desabilitar o encaixe no ponto médio 3D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.5 ZNEAREST comando

Alterna o Snap de entidade 3D Mais Próxima.

Alterne o Snap de Entidade 3D mais próximo para ativar ou desativar o encaixe no 3D mais próximo. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.



31.6 ZNONE comando

Desabilita todos os Snaps de entidade 3D.

Desative todos os Snaps de entidade 3D para evitar que o cursor se encaixe em entidades 3D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando, para desativar os snaps de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema 3DOSMODE para zero. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema 3DOSMODE.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

31.7 ZOOM command

Visually changes the size of the drawing within the current viewport.



Icon:

Alias: Z

31.7.1 Description

You can change the magnification of your drawing at any time by zooming.

31.7.2 Options within the command

In

Zooms in by 50%. It is equivalent to Zoom 0.5.

Out

Zooms out by 50%. It is equivalent to Zoom 2.

All

Displays the entire drawing.

Center

Zooms in or out about a specified center point.

Dynamic

Pans and zooms using a rectangular box which represents the viewport. This option first executes a zoom extents or zoom limits to show the original size of the viewport as a dashed rectangle.

Adjust the size of the view box dynamically, then pan it to the part of the drawing you want to view.

Extents

Displays the drawing to the extents of entities.

Nota: Limits and frozen entities are ignored.

Left

Zooms in or out with the lower left corner specified by a point.

Previous

Displays the previous view, whether set by the Zoom, Pan, or View commands.



Right

Zooms in or out with the upper right corner specified by a point.

Scale

Specifies the absolute zoom scale factor.

Nota: Less than 1 makes the drawing appear smaller. More than 1 makes the drawing appear larger.

nx

Specifies the zoom factor relative to the current zoom. For example, 2x makes the current view twice as large.

Nxp

Specifies the zoom factor in paper space relative to model space. For example, 2xp makes the model space view twice as large as the surrounding paper space.

Window

Zooms in to a rectangular area.

Object

Zooms in on a single entity or a selection set.

31.8 ZPERPENDICULAR comando

Alterna a Perpendicular em um Snap de entidade Face 3D.

Alterna a Perpendicular em um Snap de Entidade Face 3D para ativar ou desativar o encaixe à perpendicular em uma face 3D. Você pode iniciar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor de em conformidade. Você também pode iniciar esse comando em outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isso não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.9 ZVERTEX command

Toggles the Vertex 3D entity snap.



Icon: 

31.9.1 Description

Toggles the Vertex 3D entity snap to enable or disable snapping to extension. You can launch this command at the Command prompt to toggle a running entity snap. Doing so changes the value of the OSMODE system variable accordingly. You can also launch this command within another command to turn off the entity snap only for the current operation. This does not change the value of the OSMODE system variable.