Bricsys®

Referencia de Comandos V22

Documentação do produto



Bricsys®

Contents

1. Referencia de Comandos 60
1.1 Executar Comandos 60
1.2 Opções do comando 60
1.3 Prefixos de comando 60
2. + 62
2.1 +PAINELESTRUTURA comando [+STRUCTUREPANEL] 62
2.1.1 Descrição 62
3. ? 63
3.1 ? comando 63
3.1.1 Descrição 63
4. 2 64
4.1 2DINTERSECTION comando 64
4.1.1 Descrição 64
5. 3 65
5.1 3D comando 65
5.1.1 Descrição 65
5.1.2 Métodos 65
5.2 MATRIZ3D comando [3DARRAY] 71
5.2.1 Descrição 71
5.2.2 Método 71
5.2.3 Opções dentro do comando 71
5.3 COMPARAR3D comando [3DCOMPARE] 71
5.3.1 Descrição 71
5.4 3DCONVERT comando 71
5.4.1 Descrição 71
5.5 3DDWF comando 71
5.5.1 Descrição 72
5.6 FACE3D comando [3DFACE] 72
5.6.1 Descrição 72
5.6.2 Opções dentro do comando 72
5.7 3DINTERSECTION comando 72
5.7.1 Descrição 72
5.8 MALHA3D comando [3DMESH] 72
5.8.1 Descrição 73
5.8.2 Opções dentro do comando 73
5.9 3DOSNAP comando 73
5.9.1 Descrição 73
5.10 -3DOSNAP comando 73
5.10.1 Descrição 73
5.10.2 Opções dentro do comando 73
5.11 POLI3D comando [3DPOLY] 74
5.11.1 Descrição 74
5.11.2 Métodos para criar uma Polilinha 3D 75
5.11.3 Opções dentro do comando POLI3D 75
6. A 77
6.1 SOBRE comando [ABOUT] 77
6.1.1 Descrição 77
6.2 IMPACIS comando [ACISIN] 77

Contents

6.2.1 Descrição 77
6.3 EXPACIS comando [ACISOUT] 77
6.3.1 Descrição 77
6.4 ATIVARVISTADECORTE comando [ACTIVATESECTIONVIEW] 77
6.4.1 Descrição 78
6.5 ADDINMAN comando 78
6.5.1 Descrição 78
6.6 ADDSELECTED comando 78
6.6.1 Método 78
6.7 AI_BOX comando 78
6.7.1 Descrição 78
6.7.2 Métodos para criar uma caixa 79
6.7.3 Opção dentro do comando AI_BOX 79
6.8 AI_CONE comando 80
6.8.1 Descrição 80
6.8.2 Métodos para criar um Cone 81
6.8.3 Opções dentro do comando AI_CONE 82
6.9 AI_CIRCTAN comando 82
6.9.1 Descrição 82
6.9.2 Métodos para criar um círculo tangente 83
6.10 AI_CYLINDER comando 83
6.10.1 Descrição 83
6.10.2 Métodos para criar um Cilindro 83
6.10.3 Opções dentro do comando AI_CYLINDER 84
6.11 AI_DISH comando 85
6.11.1 Descrição 85
6.11.2 Métodos para criar um prato 85
6.11.3 Opções dentro do comando AI_DISH 86
6.12 AI_DOME comando 86
6.12.1 Descrição 86
6.12.2 Métodos para criar um Domo 86
6.12.3 Opções dentro do comando AI_DOME 87
6.13 AI_EDGESURF comando 87
6.14 AI_PYRAMID comando 87
6.14.1 Descrição 87
6.14.2 Métodos para criar uma Pirâmide 88
6.14.3 Opções dentro do comando AI_PYRAMID 88
6.15 AI_REVSURF comando 90
6.16 AI_RULESURF comando 90
6.17 AI_SPHERE comando 90
6.17.1 Descrição 90
6.17.2 Métodos para criar uma esfera 91
6.17.3 Opções dentro do comando AI_SPHERE 91
6.18 AI_TABSURF comando 91
6.19 AI_TORUS comando 92
6.19.1 Descrição 92
6.19.2 Métodos para criar um Toro 92
6.19.3 Opção dentro do comando AI_TORUS 93

Contents

6.20 AI_WEDGE comando 93
6.20.1 Descrição 93
6.20.2 Métodos para criar uma cunha 93
6.21 AIMLEADEREDITADD comando 94
6.21.1 Descrição 94
6.21.2 Método 94
6.21.3 Opções dentro do comando 94
6.22 AIMLEADEREDITREMOVE comando 94
6.22.1 Descrição 94
6.22.2 Método 94
6.22.3 Opções dentro do comando 94
6.23 AIDIMFLIPARROW comando 95
6.23.1 Descrição 95
6.24 AIDIMPREC comando 95
6.24.1 Descrição 95
6.25 AIDIMSTYLE comando 95
6.25.1 Descrição 95
6.25.2 Método 96
6.25.3 Opções dentro do comando 96
6.26 ALINHAR comando [ALIGN] 96
6.26.1 Descrição 96
6.26.2 Opções 96
6.27 ALINHAMENTO comando [ALIGNMENT] 97
6.27.1 Descrição 97
6.27.2 Opções dentro do comando 97
6.28 ALIGNMENT3D [ALINHAMENTO3D] comando 98
6.28.1 Descrição 98
6.29 [ALIGNMENTCURVE] ALINHAMENTOCURVA comando 98
6.29.1 Método 98
6.29.2 Opções dentro do comando 98
6.30 ALINHAMENTOEDITAR comando [ALIGNMENTEDIT] 99
6.30.1 Método 99
6.30.2 Opções dentro do comando para alinhamento Horizontal 99
6.30.3 Opções dentro do comando para alinhamento Vertical 99
6.31 ALINHAMENTOELEMENTOENTRE comando 100
6.31.1 Descrição 100
6.31.2 Opções dentro do comando 100
6.32 ALINHAMENTOELEMENTODE comando 102
6.32.1 Descrição 102
6.32.2 Opções dentro do comando 102
6.33 ALINHAMENTOLINHA comando [ALIGNMENTLINE] 105
6.33.1 Método 105
6.33.2 Opções dentro do comando 105
6.34 ALINHAMENTOVISTA comando [ALIGNMENTVIEW] 105
6.34.1 Método 105
6.35 ALINHAMENTOVERTICAL comando [ALIGNMENTVERTICAL] 105
6.35.1 Descrição 106
6.35.2 Método 106

Contents

6.35.3 Opções dentro do comando 106
6.36 ALIGNSPACE comando 108
6.36.1 Descrição 108
6.37 AMSURFSYM comando 108
6.37.1 Métodos 108
6.37.2 Símbolo 109
6.37.3 Requisitos 110
6.37.4 LinhaChamada 110
6.38 AMWELDSYM comando 111
6.38.1 Métodos 111
6.38.2 Símbolo 112
6.38.3 Requisitos - Lado da seta 112
6.38.4 Requisitos - outro lado 113
6.38.5 LinhaChamada 113
6.39 ANIMEDITORFECHAR comando [ANIMATIONEDITORCLOSE] 113
6.39.1 Descrição 113
6.40 ANIMEDITORABRIR comando [ANIMATIONEDITOROPEN] 113
6.40.1 Descrição 114
6.41 ANIMEDITORREPRODUZIR comando 114
6.41.1 Descrição 114
6.42 ANIMEDITORGRAVAR comando 114
6.42.1 Descrição 114
6.42.2 Opções dentro do comando 114
6.43 ANIMCAMINHO comando [ANIPATH] 114
6.43.1 Descrição 115
6.44 RESTAURARANOT comando [ANNORESET] 115
6.44.1 Descrição 115
6.45 ATUALIZANOT comando [ANNOUPDATE] 115
6.45.1 Método 115
6.46 ABERTURA comando [APERTURE] 115
6.47 APARENTE comando 115
6.47.1 Descrição 115
6.48 CARRAPLIC comando [APPLOAD] 115
6.48.1 Descrição 116
6.49 ARCO comando 116
6.49.1 Descrição 116
6.49.2 Métodos para criar um arco 116
6.49.3 Opções adicionais dentro do comando ARCO 117
6.50 AREA comando 118
6.50.1 Método 118
6.50.2 Opções 118
6.51 ORGANIZAR comando [ARRANGE] 118
6.51.1 Métodos 118
6.51.2 Opções dentro do comando 121
6.52 MATRIZ comando [ARRAY] 124
6.52.1 Descrição 124
6.52.2 Métodos 124
6.52.3 Opções 124

Contents

6.53 -MATRIZ comando [-ARRAY] 125
6.53.1 Descrição 125
6.53.2 Métodos 125
6.53.3 Opções 125
6.54 MATRIZCLASSICA comando [ARRAYCLASSIC] 126
6.54.1 Descrição 126
6.55 FECHARMATRIZ comando [ARRAYCLOSE] 126
6.55.1 Descrição 127
6.55.2 Opções 127
6.56 -FECHARMATRIZ comando [-ARRAYCLOSE] 127
6.56.1 Descrição 127
6.56.2 Opções 127
6.57 EDITARMATRIZ comando [ARRAYEDIT] 127
6.57.1 Método 128
6.57.2 Opções 128
6.58 ARRAYEDITEXT comando 128
6.58.1 Descrição 128
6.58.2 Método 128
6.58.3 Opções 128
6.59 MATRIZCAMINHO comando 129
6.59.1 Descrição 129
6.59.2 Opções 129
6.60 MATRIZPOLAR comando [ARRAYPOLAR] 132
6.60.1 Descrição 133
6.60.2 Opções 133
6.61 MATRIZRETANG comando [ARRAYRECT] 136
6.61.1 Descrição 136
6.61.2 Opções 136
6.62 PAINELANEXOSFECHAR comando [ATTACHMENTSPANELCLOSE] 137
6.62.1 Descrição 137
6.63 PAINELANEXOSABRIR comando [ATTACHMENTSPANELOPEN] 137
6.63.1 Descrição 137
6.64 DEFATRIB comando [ATTDEF] 137
6.64.1 Descrição 138
6.65 -DEFATRIB comando [-ATTDEF] 138
6.65.1 Descrição 138
6.65.2 Opções 138
6.66 VISATRIB comando [ATTDISP] 139
6.66.1 Descrição 140
6.66.2 Opções dentro do comando 140
6.67 EDITARATRIB comando [ATTEDIT] 140
6.67.1 Descrição 140
6.67.2 Métodos 140
6.67.3 Opções dentro do comando 140
6.68 EXTRATRIB comando [ATTEXT] 142
6.68.1 Descrição 142
6.69 -EXTRATRIB comando [-ATTEXT] 142
6.69.1 Métodos 142

Contents

6.69.2 Opções 142
6.70 ATTREDEF comando 143
6.70.1 Descrição 143
6.71 SINCATRIB comando [ATTSYNC] 143
6.71.1 Descrição 143
6.71.2 Opções dentro do comando 143
6.72 INSPECIONAR comando [AUDIT] 143
6.72.1 Descrição 144
6.72.2 Opções dentro do comando 144
6.73 PREENCHIMENTOAUTOM comando [AUTOCOMPLETE] 144
6.73.1 Descrição 144
6.73.2 Método 144
6.73.3 Opções 145
6.73.4 Sugestões do AutoPreenchimento baseadas em I.A. 145
6.74 RESTRICAOAUTO comando [AUTOCONSTRAIN] 145
6.74.1 Descrição 145
7. B 147
7.1 PLANODEFUNDO comando [BACKGROUND] 147
7.1.1 Descrição 147
7.2 BASE comando 147
7.2.1 Descrição 147
7.2.2 Descrição 147
7.3 GERATRIB comando [BATTMAN] 147
7.3.1 Descrição 147
7.4 FECHARBLOCO comando [BCLOSE] 148
7.4.1 Opções dentro do comando 148
7.5 EDITARBLOCO comando [BEDIT] 148
7.5.1 Descrição 148
7.6 -EDITARBLOCO comando [-BEDIT] 148
7.6.1 Descrição 148
7.6.2 Método 148
7.6.3 Opções dentro do comando 148
7.7 HACHLIM comando [BHATCH] 149
7.7.1 Descrição 149
7.8 -HACHLIM comando [-BHATCH] 149
7.9 BIMACTIVATEPYTHON comando 149
7.10 BIMADICEXCENTRICIDADE comando 149
7.10.1 Descrição 149
7.10.2 Método 149
7.10.3 Opções dentro do comando BIMADICEXCENTRICIDADE 149
7.11 BIMALINHARBLOCOSCORTE comando 150
7.11.1 Descrição 150
7.11.2 Método 151
7.12 BIMANALITICOMODELO comando [BIMANALYTICALMODEL] 151
7.12.1 Descrição 151
7.12.2 Método 151
7.12.3 Opções dentro do comando 151
7.12.4 Opções em um nó 151

Contents

7.12.5 Opções em um eixo 152
7.13 BIMAPLICARPERFIL comando [BIMAPPLYPROFILE] 152
7.13.1 Descrição 153
7.13.2 Métodos 153
7.13.3 Opções dentro do comando BIMAPLICARPERFIL 153
7.14 BIMANEXARCOMPOSICAO comando [BIMATTACHCOMPOSITION] 153
7.14.1 Método/s 154
7.14.2 Opções dentro do comando 154
7.15 BIMANEXARLOCACAOESPACIAL comando [BIMATTACHSPATIALLOCATION] 154
7.15.1 Método 154
7.15.2 Opções dentro do comando 154
7.16 BIMAUTOIGUALAR comando [BIMAUTOMATCH] 154
7.16.1 Método 155
7.16.2 Opções 155
7.17 BIMCLASSIFICAR comando [BIMCLASSIFY] 157
7.17.1 Método 157
7.17.2 Opções 157
7.18 BIMCOPIAR comando [BIMCOPY] 158
7.18.1 Descrição 158
7.18.2 Método 158
7.18.3 Opções dentro do comando 158
7.19 BIMCRIARDETALHE comando 159
7.19.1 Método 159
7.19.2 Opções dentro do comando 159
7.20 BIMPAREDECORTINA comando [BIMCURTAINWALL] 159
7.20.1 Descrição 159
7.20.2 Método 159
7.20.3 Opções dentro do comando 159
7.21 BIMDECOMPOR comando [BIMDECOMPOSE] 162
7.21.1 Descrição 162
7.21.2 Método 162
7.22 BIMDIMENSIONAR comando [BIMDIMENSION] 163
7.22.1 Método 163
7.22.2 Opções dentro do comando 163
7.22.3 Painel de comando Dimensionar Bim 163
7.23 BIMINVERTER comando [BIMFLIP] 165
7.23.1 Descrição 165
7.23.2 Método 165
7.23.3 Opções 166
7.24 BIMFLUXOCONECTAR comando [BIMFLOWCONNECT] 166
7.24.1 Descrição 166
7.24.2 Opções 166
7.25 BIMGRADE comando 172
7.25.1 Descrição 172
7.25.2 Método 172
7.25.3 Opções 173
7.26 BIMIFICAR comando [BIMIFY] 173
7.26.1 Descrição 173
7.26.2 Método 173

Contents

7.26.3 Painel do comando Bimificar 173
7.27 -BIMINSERIR comando [-BIMINSERT] 175
7.27.1 Método 176
7.28 BIMINSERIR comando [BIMINSERT] 176
7.29 BIMINVERTERESPACOS comando [BIMINVERTSPACES] 176
7.29.1 Métodos 176
7.29.2 Opções dentro do comando 177
7.29.3 Painel de comando Bim Inverter Espaços 178
7.30 BIMLINEARSOLIDO comando [BIMLINEARSOLID] 181
7.30.1 Opções dentro do comando 181
7.31 BIMLISTAR comando [BIMLIST] 182
7.31.1 Descrição 182
7.31.2 Método 182
7.32 BIMMULTISELECIONAR comando [BIMMULTISELECT] 182
7.32.1 Descrição 182
7.32.2 Método 182
7.32.3 Opções 182
7.33 BIMPARAMETRIZARDETALHE comando 183
7.33.1 Descrição 183
7.34 BIMRETALHO comando [BIMPATCH] 183
7.34.1 Descrição 184
7.34.2 Método 184
7.35 BIMPERFIS comando [BIMPROFILES] 184
7.35.1 Descrição 184
7.36 BIMPROJETOINFO comando [BIMPROJECTINFO] 184
7.36.1 Descrição 184
7.37 BIMPROPAGAR comando [BIMPROPAGATE] 185
7.37.1 Descrição 185
7.37.2 Método 185
7.37.3 Opções dentro do comando 186
7.38 BIMPROPAGARCANTO comando [BIMPROPAGATECORNER] 186
7.38.1 Descrição 186
7.38.2 Método 187
7.38.3 Opções 187
7.39 BIMPROPAGARBORDAS comando [BIMPROPAGATEEDGES] 187
7.39.1 Descrição 187
7.39.2 Método 188
7.39.3 Opções dentro do comando 188
7.40 BIMPROPAGARDEARQUIVO comando [BIMPROPAGATEFROMFILE] 189
7.40.1 Descrição 189
7.41 -BIMPROPAGARDEARQUIVO comando [-BIMPROPAGATEFROMFILE] 189
7.41.1 Descrição 189
7.41.2 Método 189
7.42 BIMPROPAGARLINEAR comando [BIMPROPAGATELINEAR] 189
7.42.1 Método 190
7.42.2 Opções dentro do comando 190
7.43 BIMPROPAGARPADRAO comando [BIMPROPAGATEPATTERN] 191
7.43.1 Descrição 191

Contents

7.43.2 Método 191
7.43.3 Opções dentro do comando 192
7.44 BIMPROPAGARPLANAR comando [BIMPROPAGATEPLANAR] 192
7.44.1 Método 192
7.44.2 Opções dentro do comando 193
7.45 BIMPROPRIEDADES comando [BIMPROPERTIES] 193
7.45.1 Descrição 193
7.46 BIMPYTHON comando 193
7.46.1 Método 193
7.47 BIMQUICKBUILDING comando 193
7.47.1 Descrição 194
7.47.2 Painel de comando BimQuickBuilding 194
7.47.3 Opções dentro da linha de Comando 196
7.48 BIMQUICKDRAW comando 197
7.48.1 Descrição 197
7.48.2 Opções 197
7.49 BIMREASSOCIATE comando 198
7.49.1 Descrição 198
7.50 BIMRECALCULAREIXOS comando [BIMRECALCULATEAXIS] 199
7.50.1 Descrição 199
7.51 BIMREGENERARETIQS comando [BIMREGENERATETAGS] 199
7.52 BIMESPACO comando [BIMROOM] 199
7.53 BIMCORTE comando 199
7.53.1 Descrição 199
7.53.2 Métodos 200
7.53.3 Opções 200
7.53.4 Edição por alças 201
7.54 BIMCORTEABRIR comando [BIMSECTIONOPEN] 202
7.54.1 Descrição 202
7.54.2 Método 202
7.55 BIMCORTEATUALIZAR comando [BIMSECTIONUPDATE] 203
7.55.1 Descrição 203
7.55.2 Método 203
7.56 BIMDEFINIRDIRECAODECARGA comando [BIMSETLOADBEARINGDIRECTION] 203
7.56.1 Método 203
7.57 BIMDEFINIRFACEREFERENCIA comando [BIMSETREFERENCEFACE] 204
7.57.1 Métodos 204
7.57.2 Opções 205
7.58 BIMESPACO comando [BIMSPACE] 205
7.58.1 Descrição 206
7.58.2 Opções 206
7.59 BIMLOCACOESESPACIAIS comando [BIMSPATIALLOCATIONS] 207
7.59.1 Descrição 207
7.59.2 Opções 207
7.60 BIMDIVIDIR comando [BIMSPLIT] 208
7.60.1 Descrição 208
7.60.2 Método 208
7.61 BIMESCADA comando [BIMSTAIR] 211

Contents

7.61.1 Descrição 211
7.61.2 Métodos 212
7.61.3 Opções 212
7.62 BIMESTICAR comando [BIMSTRETCH] 213
7.62.1 Descrição 213
7.62.2 Método 213
7.62.3 Opções dentro do comando 213
7.63 BIMESTRUTURALCONECTAR comando [BIMSTRUCTURALCONNECT] 214
7.63.1 Descrição 214
7.63.2 Método 214
7.63.3 Opções 214
7.64 BIMETIQ comando [BIMTAG] 215
7.64.1 Descrição 215
7.64.2 Método 216
7.64.3 Opções dentro do comando 216
7.65 BIMATUALIZARESPACO comando 217
7.65.1 Descrição 217
7.66 BIMATUALIZARESPESSURA comando [BIMUPDATETHICKNESS] 217
7.66.1 Descrição 217
7.66.2 Opções dentro do comando 217
7.67 BIMJANELACRIAR comando [BIMWINDOWCREATE] 217
7.67.1 Descrição 218
7.67.2 Opções dentro do comando 218
7.68 -BIMJANELACRIAR comando [-BIMWINDOWCREATE] 218
7.68.1 Descrição 218
7.68.2 Opções 218
7.69 BIMJANELAIMPRIMIR comando [BIMWINDOWPRINT] 219
7.70 BIMJANELAATUALIZAR comando [BIMWINDOWUPDATE] 219
7.70.1 Descrição 219
7.70.2 Opções dentro do comando 219
7.71 BLADE comando 220
7.71.1 Descrição 220
7.72 BLCOMPOSICOES comando [BLCOMPOSITIONS] 220
7.72.1 Descrição 220
7.73 MODOBLIP comando [BLIPMODE] 220
7.73.1 Descrição 220
7.74 BLMATERIAIS comando [BLMATERIALS] 220
7.74.1 Descrição 221
7.75 BLOCO comando 221
7.75.1 Descrição 221
7.76 -BLOCO comando [-BLOCK] 221
7.76.1 Método 221
7.76.2 Opções dentro do comando 221
7.77 ICONEB comando [BLOCKICON] 222
7.77.1 Método 222
7.77.2 Opções dentro do comando 222
7.78 BLOQUIFICAR comando [BLOCKIFY] 222
7.78.1 Descrição 222

Contents

7.78.2 Método 222
7.78.3 Opções dentro do comando 222
7.79 BLOCKREPLACE comando 224
7.79.1 Método 225
7.80 -BLOCKREPLACE comando 225
7.80.1 Método 225
7.80.2 Opções dentro do comando 226
7.81 BLOCKTOXREF comando 226
7.81.1 Método 227
7.82 -BLOCKTOXREF comando 227
7.82.1 Método 227
7.82.2 Opções dentro do comando 227
7.83 BMBALLOON comando 228
7.83.1 Descrição 228
7.83.2 Opções dentro do comando 228
7.84 BMBOM comando 230
7.84.1 Opções dentro do comando 230
7.85 BMBOMEDIT comando 237
7.85.1 Opções dentro do comando 237
7.86 BMBOMPANELCLOSE comando 237
7.86.1 Descrição 237
7.87 BMBOMPANELOPEN comando 237
7.87.1 Descrição 238
7.88 BMCONNECT comando 238
7.88.1 Método 238
7.88.2 Opção dentro do comando 238
7.89 BMCONVERT comando 241
7.89.1 Método 241
7.89.2 Opções dentro do comando 241
7.90 BMCREATECOMPONENT comando 242
7.91 -BMCREATECOMPONENT comando 242
7.92 BMDEPENDENCIES comando 242
7.92.1 Método 242
7.93 BMDISSOLVE comando 242
7.93.1 Descrição 242
7.94 BMEXPLODE comando 243
7.94.1 Descrição 243
7.94.2 Método 243
7.94.3 Opções 243
7.95 BMEXPLODEMOVE comando 246
7.95.1 Descrição 246
7.95.2 Opções dentro do comando 246
7.96 BMEXPLODESTEPEDIT comando 246
7.96.1 Descrição 246
7.96.2 Método 246
7.96.3 Opções 246
7.97 BMEXTERNALIZE comando 247
7.97.1 Descrição 247

Contents

7.97.2 Opções 247
7.98 BMFORM comando 248
7.98.1 Descrição 248
7.98.2 Opções 248
7.99 BMHARDWARE comando 248
7.99.1 Descrição 249
7.100 -BMHARDWARE comando 249
7.100.1 Método 249
7.100.2 Opções dentro do comando 249
7.101 BMHIDE comando 250
7.101.1 Descrição 250
7.101.2 Opções 250
7.102 BMINSERT comando 251
7.102.1 Descrição 251
7.102.2 Selecionar ponto de inserção 251
7.102.3 Opções dentro do comando BMINSERT 251
7.103 -BMINSERT comando 253
7.103.1 Descrição 253
7.104 BMLINK comando 253
7.104.1 Descrição 253
7.104.2 Opções dentro do comando 253
7.105 BMLOCALIZE comando 254
7.105.1 Descrição 254
7.105.2 Opções dentro do comando 254
7.106 BMMASSPROP comando 254
7.106.1 Método 254
7.106.2 Opções 255
7.107 BMMECH comando 255
7.107.1 Descrição 255
7.107.2 Opções dentro do comando 256
7.108 BMNEW comando 256
7.108.1 Descrição 256
7.109 BMOPEN comando 256
7.109.1 Descrição 257
7.110 BMOPENCOPY comando 257
7.110.1 Descrição 257
7.111 -BMPARAMETERS comando 257
7.111.1 Descrição 257
7.111.2 Opções dentro do comando 257
7.112 BMPROPERTIES comando 258
7.112.1 Descrição 258
7.113 EXPBMP comando [BMPOUT] 258
7.113.1 Descrição 258
7.114 BMRECOVER comando 258
7.114.1 Descrição 258
7.115 BMREPLACE comando 258
7.115.1 Descrição 258
7.115.2 Opções dentro do comando 258

Contents

7.116 BMSHOW comando 259
7.116.1 Descrição 259
7.116.2 Opções dentro do comando 259
7.117 BMTRAILINGLINES comando 259
7.117.1 Descrição 260
7.117.2 Opções dentro do comando 260
7.118 BMUNLINK comando 260
7.118.1 Descrição 260
7.119 BMUNMECH comando 260
7.119.1 Descrição 260
7.119.2 Opções dentro do comando 260
7.120 BMUPDATE comando 260
7.120.1 Descrição 261
7.120.2 Opções dentro do comando 261
7.121 BMVSTYLE comando 261
7.121.1 Descrição 261
7.121.2 Opções 261
7.122 BMXCONVERT comando 263
7.122.1 Descrição 263
7.123 LIMITE comando 263
7.123.1 Descrição 263
7.123.2 Caixa de diálogo Limite 264
7.123.3 Opções dentro do comando LIMITE 266
7.124 -LIMITE comando [-BOUNDARY] 266
7.124.1 Descrição 266
7.124.2 Métodos para criar um limite 267
7.124.3 Opções dentro do comando -LIMITE 267
7.125 CAIXA comando [BOX] 268
7.125.1 Descrição 268
7.125.2 Métodos para criar uma caixa 269
7.125.3 Opções dentro do comando CAIXA 269
7.126 QUEBRAR comando [BREAK] 270
7.126.1 Método 270
7.126.2 Opções dentro do comando 271
7.127 NAVEGADOR comando [BROWSER] 271
7.127.1 Descrição 271
7.128 SALVARBLOCOCOMO comando 271
7.128.1 Descrição 271
8. C 272
8.1 CAL comando 272
8.1.1 Descrição 272
8.2 CALLOUT comando 272
8.2.1 Descrição 272
8.3 CAMERA comando 272
8.3.1 Método 272
8.3.2 Opções 272
8.4 CENTRO comando 274
8.4.1 Descrição 274

Contents

8.5 CENTRODESASSOCIAR comando [CENTERDISASSOCIATE] 274
8.5.1 Descrição 274
8.6 CENTROLINHA comando [CENTERLINE] 274
8.6.1 Descrição 274
8.6.2 Método 276
8.7 CENTROMARCA comando [CENTERMARK] 276
8.7.1 Descrição 276
8.7.2 Métodos para criar uma Marca de Centro 276
8.7.3 Opções dentro do comando CENTROMARCA 277
8.8 CENTROREASSOCIAR comando [CENTERREASSOCIATE] 277
8.8.1 Descrição 277
8.9 CENTROREDEFINIR comando [CENTERRESET] 277
8.9.1 Descrição 277
8.10 CHANFRO comando 277
8.10.1 Métodos 278
8.10.2 Opções 278
8.11 ALTERAR comando [CHANGE] 280
8.11.1 Método 280
8.11.2 Opções 280
8.12 VERIFICANORMAS comando [CHECKSTANDARDS] 281
8.12.1 Métodos 281
8.12.2 VERIFICANORMAS caixa de diálogo 281
8.13 ALTPROP comando [CHPROP] 283
8.13.1 Descrição 283
8.13.2 Opções dentro do comando 283
8.14 ALTESPACO comando 284
8.14.1 Método 284
8.14.2 Opções dentro do comando 284
8.15 CIRCULO comando 284
8.15.1 Descrição 284
8.15.2 Métodos 284
8.15.3 Opções dentro do comando CIRCULO 285
8.16 CIVIL3DIMPORTAR comando [CIVIL3DIMPORT] 286
8.16.1 Descrição 287
8.17 CIVILDWGEXPORTAR comando [CIVILDWGEXPORT] 287
8.17.1 Descrição 287
8.18 CIVILPONTO comando 287
8.18.1 Descrição 287
8.18.2 Método 288
8.18.3 Opções dentro do comando 288
8.19 CIVILPONTOATRIBUTOS comando [CIVILPOINTATTRIBUTES] 288
8.19.1 Opções dentro do comando 289
8.20 CIVILPONTOGRUPO comando 290
8.20.1 Descrição 290
8.20.2 Método 290
8.20.3 Opções dentro do comando 290
8.21 CIVILPONTOGRUPOEDITAR comando [CIVILPOINTGROUPEDIT] 292
8.21.1 Descrição 292

Contents

8.21.2 Opções dentro do comando 292
8.22 TELALIMPADESAT comando [CLEANSCREENOFF] 293
8.23 TELALIMPAATIV comando [CLEANSCREENON] 293
8.23.1 Método 293
8.24 CLEANUNUSEDVARIABLES comando 293
8.24.1 Descrição 293
8.25 EXIBIRRECORTE comando [CLIPDISPLAY] 293
8.26 FECHAR comando [CLOSE] 293
8.26.1 Descrição 294
8.27 COR comando [COLOR] 294
8.27.1 Descrição 294
8.28 -COR comando [-COLOR] 294
8.28.1 Métodos 294
8.29 LINHACOMANDO comando 294
8.29.1 Descrição 294
8.30 OCULTARLINHACOMANDO comando 295
8.30.1 Descrição 295
8.31 COMANDOS comando [COMMANDS] 295
8.31.1 Descrição 295
8.31.2 Opções 295
8.32 COMMUNICATORINFO comando 295
8.32.1 Descrição 295
8.33 COMPONENTESPAINELFECHAR comando [COMPONENTSPANELCLOSE] 296
8.34 COMPONENTESPAINELABRIR comando [COMPONENTSPANELOPEN] 296
8.35 CONE comando 296
8.35.1 Descrição 296
8.35.2 Métodos para criar um Cone 296
8.35.3 Opções dentro do comando CONE 299
8.36 BARRARESTRIC comando [CONSTRAINTBAR] 300
8.36.1 Descrição 300
8.36.2 Opções 300
8.37 FECHARNAVEGADORCONTEUDO comando [CONTENTBROWSERCLOSE] 300
8.37.1 Descrição 300
8.38 ABRIRNAVEGADORCONTEUDO comando [CONTENTBROWSEROPEN] 300
8.38.1 Descrição 300
8.39 CONVERTCTB comando 300
8.39.1 Descrição 301
8.40 CONVERTPOLY comando 301
8.40.1 Método 301
8.40.2 Opções 301
8.41 CONVERTESTILOSP comando [CONVERTPSTYLES] 302
8.41.1 Descrição 302
8.42 CONVERTERPARAMALHA comando [CONVTOMESH] 302
8.42.1 Descrição 302
8.42.2 Método para converter em Malha 302
8.43 CONVERTERPARASOLIDO comando [CONVTOSOLID] 302
8.43.1 Descrição 302
8.43.2 Método para converter para sólido 303

Contents

8.44 CONVERTERPARASUPERFICIE comando [CONVTOSURFACE] 303
8.44.1 Descrição 303
8.44.2 Método para converter em superfície 303
8.45 COPIAR comando [COPY] 304
8.45.1 Método 304
8.45.2 Opções dentro do comando 304
8.46 COPIARREF comando [COPYBASE] 305
8.46.1 Descrição 305
8.47 COPIARAT comando [COPYCLIP] 305
8.47.1 Descrição 305
8.48 COPIARDADOS comando [COPYEDATA] 305
8.48.1 Método 306
8.48.2 Opções 306
8.49 COPIARGUIADA comando [COPYGUIDED] 306
8.49.1 Descrição 306
8.49.2 Método 306
8.49.3 Opções dentro do comando 307
8.50 COPIARGUIADA3D comando [COPYGUIDED3D] 307
8.50.1 Método 307
8.50.2 Opção dentro do comando 308
8.51 COPIARHIST comando [COPYHIST] 308
8.52 COPIARPARACAMADA comando [COPYTOLAYER] 308
8.52.1 Descrição 308
8.52.2 Método 309
8.52.3 Opções dentro do comando 309
8.53 CORREDOR comando [CORRIDOR] 309
8.53.1 Métodos 309
8.53.2 Opções 310
8.54 CORREDOREDITAR comando [CORRIDOREDIT] 310
8.54.1 Método 310
8.54.2 Opções dentro do comando 310
8.55 CORREDOREXTRAIR comando [CORRIDOREXTRACT] 310
8.55.1 Descrição 310
8.55.2 Método 311
8.55.3 Opções dentro do comando 311
8.56 CORREDORTEMPLATE comando [CORRIDORTEMPLATE] 312
8.56.1 Método 312
8.56.2 Opções dentro do comando 312
8.57 CORREDORTEMPLATEELEMENTO comando [CORRIDORTEMPLATEELEMENT] 312
8.57.1 Descrição 312
8.57.2 Método 312
8.57.3 Opções 312
8.58 CORREDORTEMPLATEELEMENTOEDITAR comando [CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT] 313
8.58.1 Descrição 313
8.58.2 Opções dentro do comando 313
8.59 CPAGESETUP comando 315
8.59.1 Descrição 315

Contents

8.60 CRIARBIBLIOTECABLOCO comando [CREATELIBRARYBLOCK] 315
8.60.1 Descrição 315
8.61 -CRIARBIBLIOTECABLOCO comando [-CREATELIBRARYBLOCK] 315
8.61.1 Descrição 315
8.62 CRIARMINIATURA comando [CREATETHUMBNAIL] 316
8.62.1 Descrição 316
8.62.2 Método 316
8.63 CARREGARIUP comando [CUILOAD] 317
8.63.1 Descrição 317
8.64 DESCARREGARIUP comando [CUIUNLOAD] 317
8.64.1 Descrição 317
8.65 PERSONALIZAR comando [CUSTOMIZE] 317
8.65.1 Descrição 317
8.66 RECORTAT comando [CUTCLIP] 317
8.66.1 Descrição 317
8.67 CILINDRO comando [CYLINDER] 317
8.67.1 Descrição 318
8.67.2 Métodos para criar um Cilindro 318
8.67.3 Opções dentro do comando CILINDRO 321
9. D 322
9.1 EXTRACAODADOS comando [DATAEXTRACTION] 322
9.1.1 Descrição 322
9.2 -EXTRACAODADOS comando [-DATAEXTRACTION] 322
9.2.1 Método 322
9.3 VINCULARDADOS comando [DATALINK] 322
9.3.1 Descrição 322
9.4 ATUALIZARVINCULARDADOS comando [DATALINKUPDATE] 322
9.4.1 Método 322
9.4.2 Opções dentro do comando 323
9.5 DATASMITHCONNECT comando 323
9.5.1 Descrição 323
9.6 DATASMITHEXPORT comando 323
9.6.1 Descrição 323
9.7 DATASMITHSYNC comando 323
9.7.1 Descrição 324
9.8 LISTARBD comando [DBLIST] 324
9.8.1 Descrição 324
9.9 RDALINHADA comando [DCALIGNED] 324
9.9.1 Descrição 324
9.9.2 Método 324
9.9.3 Opções dentro do comando 324
9.10 RDANGULAR comando [DCANGULAR] 325
9.10.1 Descrição 325
9.10.2 Métodos 325
9.11 RDCONVERSAO comando [DCCONVERT] 326
9.11.1 Descrição 326
9.12 RDDIAMETRO comando [DCDIAMETER] 326
9.12.1 Descrição 326

Contents

9.13 RDEXIBIR comando [DCDISPLAY] 327
9.13.1 Descrição 327
9.14 RDHORIZONTAL comando [DCHORIZONTAL] 327
9.14.1 Descrição 327
9.14.2 Método 327
9.14.3 Opções dentro do comando 328
9.15 RDLINEAR comando [DCLINEAR] 328
9.15.1 Descrição 328
9.15.2 Método 328
9.15.3 Opções dentro do comando 328
9.16 RDRADIAL comando [DCRADIUS] 328
9.16.1 Descrição 329
9.17 RDVERTICAL comando [DCVERTICAL] 329
9.17.1 Descrição 329
9.17.2 Método 329
9.17.3 Opções dentro do comando 329
9.18 DDATTE comando 330
9.18.1 Descrição 330
9.19 EDITARD comando [DDEDIT] 330
9.19.1 Descrição 330
9.20 DDEMODES comando 330
9.20.1 Descrição 330
9.20.2 Método 330
9.20.3 Opções 331
9.21 DDFILTER comando 332
9.21.1 Descrição 332
9.22 DDGRIPS comando 332
9.22.1 Descrição 332
9.23 TIPOPD comando [DDPTYPE] 332
9.23.1 Descrição 332
9.24 DDSELECT comando 332
9.24.1 Descrição 332
9.25 DDSETVAR comando 332
9.25.1 Descrição 333
9.26 DDSTRACK comando 333
9.26.1 Descrição 333
9.27 PVISTAD comando [DDVPOINT] 333
9.27.1 Descrição 333
9.28 DEFAULTSCALELIST comando 333
9.28.1 Descrição 333
9.29 PAUSA comando [DELAY] 333
9.29.1 Descrição 333
9.29.2 Opções dentro do comando 334
9.30 EXCLUIRRESTRIC comando [DELCONSTRAINT] 334
9.30.1 Método 334
9.31 DELEDATA comando 334
9.31.1 Descrição 334
9.31.2 Opções 334

Contents

9.32 TABELAPROJETO comando [DESIGNTABLE] 334
9.32.1 Descrição 334
9.32.2 Opções 335
9.33 -TABELAPROJETOEDITAR comando [-DESIGNTABLEEDIT] 335
9.33.1 Opções 336
9.34 DETALHESPAINELFECHAR comando [DETAILSPANELCLOSE] 336
9.34.1 Descrição 336
9.35 DETALHESPAINELABRIR comando [DETAILSPANELOPEN] 337
9.35.1 Descrição 337
9.36 EXPORTARDGN comando [DGNEXPORT] 337
9.36.1 Descrição 337
9.37 -EXPORTARDGN comando 337
9.37.1 Método 337
9.37.2 Opções dentro do comando 337
9.38 IMPORTARDGN comando [DGNIMPORT] 337
9.38.1 Descrição 338
9.39 IMPORTARDGNOPCOES comando [DGNIMPORTOPTIONS] 338
9.39.1 Descrição 338
9.40 ASSINATURADIGITAL comando [DIGITALSIGN] 338
9.40.1 Método 338
9.41 COTA comando [DIM] 338
9.41.1 Descrição 339
9.41.2 Opções dentro do comando 339
9.42 COTA1 comando 340
9.42.1 Descrição 340
9.42.2 Opções dentro do comando 340
9.43 COTAALIN comando [DIMALIGNED] 341
9.43.1 Descrição 342
9.43.2 Métodos para criar uma dimensão alinhada 342
9.43.3 Opções dentro do comando COTAALIN 343
9.44 COTAANG comando [DIMANGULAR] 344
9.44.1 Descrição 345
9.44.2 Métodos para criar uma dimensão angular 345
9.44.3 Opções dentro do comando COTAANG 347
9.45 COTAARCO comando [DIMARC] 347
9.45.1 Descrição 347
9.45.2 Métodos para criar uma dimensão de comprimento de arco 348
9.45.3 Opções dentro do comando COTAARCO 348
9.46 COTALINBASE comando [DIMBASELINE] 349
9.46.1 Descrição 349
9.46.2 Métodos para criar dimensões de linha-base 350
9.46.3 Opções dentro do comando COTALINBASE 351
9.47 QUEBRACOTA comando [DIMBREAK] 351
9.47.1 Descrição 351
9.47.2 Opções 351
9.48 COTACENTRO comando 352
9.48.1 Descrição 352
9.48.2 Métodos para criar uma dimensão de Centro 352

Contents

9.48.3 Opções dentro do comando COTACENTRO 352
9.49 RESTRICAOCOTA comando [DIMCONSTRAINT] 352
9.49.1 Método 352
9.49.2 Opções 353
9.50 COTASERIE comando [DIMCONTINUE] 353
9.50.1 Descrição 353
9.50.2 Métodos para criar dimensões contínuas 354
9.50.3 Opções dentro do comando COTASERIE 355
9.51 COTADIAMETRO comando 355
9.51.1 Descrição 355
9.51.2 Métodos para criar uma dimensão diamétrica 355
9.51.3 Opções dentro do comando COTADIAMETRO 356
9.52 COTADESASSOCIAR comando [DIMDISASSOCIATE] 356
9.52.1 Descrição 356
9.53 EDITARCOTA comando [DIMEDIT] 357
9.53.1 Descrição 357
9.53.2 Métodos 357
9.53.3 Opções dentro do comando EDITARCOTA 357
9.54 LINHACHAMCOTA comando [DIMLEADER] 358
9.54.1 Descrição 358
9.54.2 Métodos para criar uma Chamada 358
9.54.3 Opções no comando LINHACHAMCOTA 359
9.55 COTALINEAR comando [DIMLINEAR] 360
9.55.1 Descrição 361
9.55.2 Métodos para criar uma dimensão Linear 361
9.55.3 Opções dentro do comando COTALINEAR 362
9.56 COTAORDEN comando [DIMORDINATE] 364
9.56.1 Descrição 364
9.56.2 Métodos para criar uma dimensão Ordenada 364
9.56.3 Opções dentro do comando COTAORDEN 365
9.57 SOBRECOTA comando [DIMOVERRIDE] 366
9.57.1 Descrição 366
9.57.2 Opções dentro do comando 366
9.58 COTARAIOS comando [DIMRADIUS] 366
9.58.1 Descrição 366
9.58.2 Métodos para criar uma dimensão Radial 367
9.58.3 Opções dentro do comando COTARAIOS 367
9.59 REASSOCIARCOTA comando [DIMREASSOCIATE] 368
9.59.1 Descrição 368
9.59.2 Métodos 368
9.59.3 Opções 369
9.60 COTAREGEN comando [DIMREGEN] 369
9.60.1 Descrição 369
9.61 ESTILOCOTA comando [DIMSTYLE] 369
9.61.1 Descrição 369
9.61.2 Método 369
9.61.3 Opções do Menu de Contexto 370
9.61.4 Opções dentro do comando 370
9.62 -ESTILOCOTA comando [-DIMSTYLE] 381

Contents

9.62.1 Método 381
9.62.2 Opções dentro do comando 382
9.63 DIMSTYLESET comando 382
9.63.1 Método 382
9.64 EDTXTCOTA comando [DIMTEDIT] 382
9.64.1 Descrição 382
9.64.2 Métodos 383
9.64.3 Opções 383
9.65 BACIA comando [DISH] 383
9.66 DIST comando 383
9.66.1 Método 384
9.66.2 Opções dentro do comando 384
9.67 LUZDISTANTE comando [DISTANTLIGHT] 385
9.67.1 Descrição 385
9.67.2 Opções 385
9.68 DIVIDIR comando [DIVIDE] 386
9.68.1 Método 386
9.68.2 Opções 387
9.69 DMANGLE3D comando 387
9.69.1 Descrição 387
9.69.2 Opções 387
9.70 DMAUDIT comando 388
9.70.1 Descrição 388
9.70.2 Métodos 388
9.70.3 Opções dentro do comando 388
9.71 DMAUDITALL comando 389
9.71.1 Descrição 389
9.71.2 Método 389
9.71.3 Opções dentro do comando 389
9.72 DMCHAMFER comando 390
9.72.1 Descrição 390
9.72.2 Opções 391
9.73 DMCOINCIDENT3D comando 391
9.73.1 Método 391
9.73.2 Opções 391
9.74 DMCONCENTRIC3D comando 392
9.74.1 Método 392
9.74.2 Opções dentro do comando 392
9.75 DMCONSTRAINT3D comando 392
9.75.1 Descrição 392
9.75.2 Opções 392
9.76 DMCOPYFACES comando 394
9.76.1 Descrição 394
9.76.2 Opções dentro do comando 394
9.77 DMDEFORMCURVE comando 395
9.77.1 Descrição 396
9.77.2 Opções 396
9.78 DMDEFORMMOVE comando 396

Contents

9.78.1 Descrição 397
9.78.2 Opções 397
9.79 DMDEFORMPOINT comando 398
9.79.1 Descrição 398
9.79.2 Opções 398
9.80 DMDELETE comando 399
9.81 DMDISTANCE3D comando 399
9.81.1 Descrição 399
9.81.2 Opções 400
9.82 DMEXTRUDE comando 400
9.83 DMFILLET comando 400
9.83.1 Descrição 400
9.83.2 Opções 401
9.84 DMFIX3D comando 401
9.84.1 Descrição 401
9.84.2 Opções 401
9.85 DMGROUP comando 402
9.85.1 Descrição 402
9.85.2 Opções 402
9.86 DMMOVE comando 402
9.86.1 Descrição 402
9.87 DMPARALLEL3D comando 402
9.87.1 Método 403
9.87.2 Opções 403
9.88 DMPATH3D comando 403
9.88.1 Método 403
9.88.2 Opções 403
9.89 DMPERPENDICULAR3D comando 403
9.89.1 Descrição 403
9.89.2 Opções 404
9.90 DMPUSHPULL comando 404
9.90.1 Descrição 404
9.90.2 Opções dentro do comando 405
9.91 DMRADIUS3D comando 405
9.91.1 Descrição 406
9.91.2 Método 406
9.91.3 Opções 406
9.92 DMREPAIR comando 406
9.93 DMREVOLVE comando 406
9.93.1 Descrição 406
9.94 DMRIGIDSET3D comando 406
9.94.1 Método 407
9.94.2 Opções 407
9.95 DMROTATE comando 407
9.96 DMSELECT comando 407
9.96.1 Descrição 407
9.96.2 Opções 407
9.97 DMSELECTEDGES comando 409

Contents

9.97.1 Método 409
9.98 DMSIMPLIFY comando 409
9.98.1 Descrição 409
9.98.2 Opções 410
9.99 DMSIMPLIFYALL comando 410
9.99.1 Descrição 410
9.99.2 Opções 410
9.100 DMSTITCH comando 411
9.100.1 Método 411
9.100.2 Opções 411
9.101 DMTANGENT3D comando 411
9.101.1 Descrição 411
9.101.2 Opções 412
9.102 DMTHICKEN comando 412
9.102.1 Descrição 412
9.102.2 Opções 412
9.103 DMTHREAD comando 412
9.103.1 Descrição 412
9.103.2 Método 413
9.104 DMTWIST comando 413
9.104.1 Descrição 414
9.104.2 Método 414
9.104.3 Opções dentro do comando 414
9.105 DMUPDATE comando 415
9.105.1 Descrição 415
9.106 DOMO comando 415
9.107 ANEL comando [DONUT] 415
9.107.1 Descrição 415
9.107.2 Métodos para criar um ANEL 416
9.108 ARRASTAR comando [DRAG] 418
9.108.1 Descrição 418
9.108.2 Método 418
9.108.3 Opções dentro do comando 419
9.109 MODOARRASTE comando [DRAGMODE] 419
9.109.1 Descrição 419
9.109.2 Opções dentro do comando 419
9.110 ORDEMDES comando [DRAWORDER] 420
9.110.1 Descrição 420
9.110.2 Método 420
9.110.3 Opções dentro do comando 422
9.111 DRAWORDERBYLAYER comando 422
9.111.1 Descrição 422
9.112 CONFIGDES comando [DSETTINGS] 422
9.112.1 Descrição 422
9.113 ETEXTO comando 422
9.114 DUMPSTATE comando 423
9.115 VISTAD comando [DVIEW] 423
9.115.1 Método 423

Contents

9.115.2 Opções 423
9.116 DWFOUT comando 424
9.116.1 Descrição 424
9.117 DWGCODEPAGE comando 424
9.117.1 Descrição 425
9.118 COMPARARDWG comando [DWGCOMPARE] 425
9.118.1 Descrição 425
9.118.2 Método 425
9.118.3 Opções dentro do comando 426
9.119 PROPDES comando [DWGPROPS] 426
9.119.1 Descrição 426
9.120 IMPDXF comando [DXFIN] 426
9.120.1 Descrição 426
9.121 EXPDXF comando [DXFOUT] 426
9.121.1 Descrição 426
9.121.2 Método 426
10. E 427
10.1 EDITARATRIBA comando [EATTEDIT] 427
10.1.1 Descrição 427
10.2 SUPARESTA comando [EDGESURF] 427
10.2.1 Método 427
10.2.2 Edição por Alças 428
10.3 EDITEDATA comando 428
10.3.1 Método 428
10.4 ELEV comando 428
10.4.1 Descrição 428
10.4.2 Opções dentro do comando 428
10.5 ELIPSE comando [ELLIPSE] 429
10.5.1 Descrição 429
10.5.2 Métodos para criar uma elipse 429
10.5.3 Opções adicionais dentro do comando ELIPSE 431
10.6 ENABLEASSOCVIEWS comando 431
10.6.1 Descrição 431
10.6.2 Método 431
10.6.3 Opções dentro do comando 431
10.7 COMPARARFIM comando [ENDCOMPARE] 431
10.7.1 Descrição 432
10.8 EXTREMIDADE comando [ENDPOINT] 432
10.8.1 Descrição 432
10.9 APAGAR comando [ERASE] 432
10.9.1 Método 432
10.10 ETRANSMIT comando 432
10.10.1 Descrição 433
10.10.2 Métodos 433
10.10.3 Opções do Menu de Contexto 433
10.10.4 Opções dentro do comando 433
10.11 -ETRANSMIT comando 433
10.11.1 Descrição 433

Contents

10.11.2 Opções dentro do comando 434
10.12 EXECUTARFERRAM comando [EXECUTETOOL] 434
10.13 EXPBLOCKS comando 434
10.13.1 Descrição 434
10.13.2 Opções do Menu de Contexto 435
10.13.3 Opções dentro do comando 436
10.14 EXPFOLDERS comando 436
10.14.1 Descrição 436
10.14.2 Opções do Menu de Contexto 437
10.14.3 Opções dentro do comando 437
10.15 EXPIMAGENS comando [EXPIMAGES] 437
10.15.1 Descrição 437
10.15.2 Opções do menu de contexto 438
10.15.3 Opções dentro do comando 439
10.16 EXPCAMADAS comando [EXPLAYERS] 439
10.16.1 Descrição 439
10.16.2 Opções do Menu de Contexto 440
10.16.3 Opções dentro do comando 441
10.17 EXPLODIR comando [EXPLODE] 442
10.17.1 Descrição 442
10.17.2 Método 443
10.18 EXPLORER comando 443
10.18.1 Descrição 443
10.18.2 Opções na barra de menu 444
10.18.3 Opções do Menu de Contexto 445
10.19 EXPORTAR comando [EXPORT] 446
10.19.1 Descrição 446
10.20 EXPORTARLAYOUT comando [EXPORTLAYOUT] 448
10.20.1 Descrição 448
10.21 EXPORTARPDF comando [EXPORTPDF] 448
10.21.1 Descrição 448
10.22 EXPPDFS comando 448
10.22.1 Descrição 448
10.22.2 Opção dentro do comando 449
10.22.3 Opções do menu de contexto 449
10.23 EXPUCS comando 450
10.23.1 Descrição 450
10.23.2 Opções dentro do comando 451
10.23.3 Opções do Menu de Contexto 451
10.24 EXPREFEX comando [EXPXREFS] 452
10.24.1 Descrição 452
10.24.2 Método 452
10.24.3 Opção dentro do comando 452
10.24.4 Opções do menu de contexto 453
10.25 ESTENDER comando [EXTEND] 454
10.25.1 Método 454
10.25.2 Opções 454
10.26 EXTENSAO comando [EXTENSION] 455

Contents

10.26.1 Descrição 455
10.27 EXTRAIRBLOCOS comando [EXTRACTBLOCKS] 455
10.27.1 Método 455
10.28 EXTRUSAO comando [EXTRUDE] 456
10.28.1 Descrição 456
10.28.2 Método 456
10.28.3 Opções dentro do comando 457
11. F 465
11.1 EXPORTARFBX comando [FBXEXPORT] 465
11.1.1 Método 465
11.1.2 Opções dentro do comando 465
11.2 -EXPORTARFBX comando [-FBXEXPORT] 465
11.3 CAMPO comando [FIELD] 466
11.3.1 Método 466
11.4 FILEOPEN comando 466
11.4.1 Descrição 466
11.4.2 Opções dentro do comando 466
11.5 ARQUIVOS comando [FILES] 466
11.6 PREENCHER comando [FILL] 466
11.6.1 Descrição 467
11.7 CONCORD comando [FILLET] 467
11.7.1 Descrição 467
11.7.2 Opções 467
11.8 LOCALIZAR comando [FIND] 468
11.8.1 Descrição 468
11.9 AJUSTARCO comando [FITARC] 468
11.9.1 Descrição 468
11.9.2 Métodos 469
11.9.3 Opções dentro do comando 470
11.10 AJUSTLINHA comando [FITLINE] 470
11.10.1 Descrição 471
11.10.2 Métodos 471
11.10.3 Opções dentro do comando 472
11.11 AJUSTPLINHA comando [FITPOLYLINE] 472
11.11.1 Descrição 472
11.11.2 Método 472
11.11.3 Opções dentro do comando 475
11.12 GEOMPLANA comando [FLATSHOT] 475
11.12.1 Descrição 475
11.13 FLATTEN comando 475
11.13.1 Descrição 476
11.13.2 Método 476
11.13.3 Opções dentro do comando 476
11.14 INVERTLINHA comando [FLIPLINE] 476
11.14.1 Métodos 476
11.14.2 Opções dentro do comando 477
11.15 DE comando [FROM] 477
11.15.1 Opções dentro do comando 477

Contents

12. G 478
12.1 RGCOINCIDENTE comando 478
12.1.1 Descrição 478
12.1.2 Métodos para criar uma restrição Coincidente 478
12.1.3 Opções dentro do comando RGCOINCIDENTE 478
12.2 RGCOLINEAR comando [GCCOLINEAR] 478
12.2.1 Descrição 479
12.2.2 Métodos para criar uma restrição Colinear 479
12.3 RGCONCENTRICA comando [GCCONCENTRIC] 479
12.3.1 Descrição 479
12.3.2 Método para criar uma restrição Concêntrica 479
12.4 GCE comando 480
12.4.1 Descrição 480
12.5 RGIGUAL comando [GCEQUAL] 480
12.5.1 Descrição 480
12.5.2 Métodos para criar uma restrição Igual 480
12.6 RGFIXA comando [GCFIX] 481
12.6.1 Descrição 481
12.6.2 Métodos para criar uma restrição Fixo 481
12.7 RGHORIZONTAL comando [GCHORIZONTAL] 481
12.7.1 Descrição 481
12.7.2 Métodos para criar uma restrição Horizontal 481
12.8 RGPARALELA comando [GCPARALLEL] 482
12.8.1 Descrição 482
12.8.2 Métodos para criar uma restrição Paralela 482
12.9 RGPERPENDICULAR comando [GCPERPENDICULAR] 482
12.9.1 Descrição 482
12.9.2 Métodos para criar uma restrição Perpendicular 482
12.10 RGSUAVIZADA comando [GCSMOOTH] 483
12.10.1 Descrição 483
12.10.2 Métodos para criar uma restrição Suave 483
12.11 RGSIMETRICA comando [GCSYMMETRIC] 483
12.11.1 Descrição 483
12.11.2 Métodos para criar uma restrição Simétrica 483
12.12 RGTANGENTE comando 484
12.12.1 Descrição 484
12.12.2 Métodos para criar uma restrição tangente 484
12.13 RGVERTICAL comando [GCVERTICAL] 484
12.13.1 Descrição 485
12.13.2 Métodos para criar uma restrição vertical 485
12.14 GENERATEBOUNDARY comando 485
12.14.1 Descrição 485
12.14.2 Método 485
12.15 LOCALIZACAOGEOGRAFICA comando [GEOGRAPHICLOCATION] 485
12.15.1 Descrição 486
12.16 GEOIMPORTAR comando [GEOIMPORT] 486
12.16.1 Descrição 486
12.16.2 Método 486

Contents

12.17 RESTRICAOGEOM comando [GEOMCONSTRAINT] 486
12.17.1 Descrição 486
12.17.2 Opções 487
12.18 IRPARAINICIO comando [GOTOSTART] 487
12.18.1 Descrição 488
12.18.2 Método 488
12.19 GRADIENTE comando 488
12.19.1 Descrição 488
12.20 -GRADIENTE comando [-GRADIENT] 488
12.20.1 Descrição 488
12.20.2 Método 488
12.20.3 Opções dentro do comando 489
12.21 GRADIENTEFUNDODESL comando [GRADIENTBKGOFF] 491
12.21.1 Descrição 491
12.22 GRADIENTEFUNDOLIGA comando [GRADIENTBKGON] 491
12.22.1 Descrição 491
12.23 NIVELAMENTO comando [GRADING] 491
12.23.1 Descrição 491
12.23.2 Opções 491
12.24 NIVELAMENTOEQUILIBRAR comando [GRADINGBALANCE] 492
12.24.1 Descrição 492
12.25 GRAFICOSUBSTITUIR comando [GRAPHICOVERRIDE] 492
12.25.1 Descrição 492
12.26 TELADES comando [GRAPHSCR] 492
12.26.1 Descrição 493
12.27 GRADE comando 493
12.27.1 Método 493
12.27.2 Opções dentro do comando 493
12.28 GRUPO Comando 493
12.28.1 Descrição 493
12.29 -GRUPO comando [-GROUP] 493
12.29.1 Descrição 493
12.29.2 Opções dentro do comando 494
13. H 495
13.1 HACHURA comando [HATCH] 495
13.1.1 Descrição 495
13.2 -HACHURA comando [-HATCH] 495
13.2.1 Método 495
13.2.2 Opções dentro do comando 495
13.3 EDITARHACH comando [HATCHEDIT] 498
13.3.1 Descrição 498
13.4 -EDITARHACH comando [-HATCHEDIT] 498
13.4.1 Descrição 498
13.4.2 Método 498
13.4.3 Opções dentro do comando 498
13.5 EDITARHACHEXT comando [HATCHEDITEXT] 499
13.5.1 Descrição 499
13.5.2 Opções dentro do comando 499

Contents

13.6 HATCHGENERATEBOUNDARY comando 499
13.6.1 Descrição 499
13.7 HATCHTOBACK comando 500
13.8 HELICE comando 500
13.8.1 Descrição 500
13.8.2 Métodos para criar uma Hélice 500
13.8.3 Opções dentro do comando HELICE 501
13.9 AJUDA comando [HELP] 501
13.9.1 Descrição 501
13.10 HELPSEARCH comando 501
13.10.1 Descrição 502
13.11 OCULTAR comando [HIDE] 502
13.11.1 Método 502
13.12 HIDEOBJETS comando 502
13.12.1 Descrição 502
13.13 HIPERLINK comando [HYPERLINK] 503
13.13.1 Descrição 503
13.14 -HIPERLINK comando [-HYPERLINK] 503
13.14.1 Descrição 503
13.14.2 Opções dentro do comando 503
13.15 OPCHIPERLINK comando [HYPERLINKOPTIONS] 503
13.15.1 Descrição 503
13.15.2 Opções dentro do comando 504
14. I 505
14.1 ID comando 505
14.1.1 Descrição 505
14.2 IEMBED comando 505
14.2.1 Método 505
14.3 IFCEXPORTAR comando [IFCEXPORT] 505
14.3.1 Descrição 505
14.3.2 Método 505
14.4 IMAGEM comando [IMAGE] 505
14.4.1 Descrição 506
14.5 AJUSTARIMAG comando [IMAGEADJUST] 506
14.5.1 Método 506
14.6 -ANEXARIMAG comando [-IMAGEATTACH] 506
14.6.1 Método 506
14.6.2 Opções 507
14.7 ANEXARIMAG comando [IMAGEATTACH] 507
14.7.1 Descrição 507
14.8 CORTARIMAG comando [IMAGECLIP] 507
14.8.1 Método 508
14.8.2 Opções 508
14.9 QUADRIMAG comando [IMAGEFRAME] 508
14.9.1 Descrição 509
14.10 QUALIDIMAG comando [IMAGEQUALITY] 509
14.10.1 Descrição 509
14.11 -IMPORTAR comando [-IMPORT] 509

Contents

14.11.1 Método 509
14.12 IMPORTAR comando [IMPORT] 509
14.12.1 Descrição 510
14.13 ESTAMPAR comando [IMPRINT] 511
14.13.1 Método 511
14.14 INSERIR comando [INSERT] 511
14.14.1 Descrição 512
14.15 -INSERIR comando [-INSERT] 512
14.15.1 Descrição 512
14.15.2 Método 512
14.15.3 Opções 512
14.16 INSERTALIGNED comando 514
14.16.1 Descrição 514
14.16.2 Opções 514
14.17 INSERCAO comando [INSERTION] 514
14.17.1 Descrição 514
14.18 INSERIROBJ comando [INSERTOBJ] 515
14.18.1 Descrição 515
14.19 INTERFERE comando 515
14.19.1 Método 515
14.19.2 Opções 516
14.20 -INTERFERE comando 516
14.20.1 Método 516
14.20.2 Opções 517
14.21 INTERSEC comando [INTERSECT] 518
14.21.1 Descrição 518
14.21.2 Método 518
14.22 INTERSECAO comando [INTERSECTION] 519
14.22.1 Descrição 519
14.23 ISAVEAS comando 519
14.23.1 Descrição 519
14.24 ISOLATEOBJECTS comando 519
14.24.1 Descrição 520
14.25 PLANOISO comando [ISOPLANE] 520
14.25.1 Descrição 520
14.26 IUNEMBED comando 520
14.26.1 Descrição 520
15. J 521
15.1 UNIR comando [JOIN] 521
15.1.1 Descrição 521
15.1.2 Método 521
16. K 522
16.1 MANTENHAME comando 522
16.1.1 Método 522
17. L 523
17.1 LANDXMLEXPORT comando 523
17.1.1 Descrição 523
17.1.2 Método 523

Contents

17.2 LANDXMLIMPORT comando 523
17.2.1 Descrição 523
17.2.2 Opções dentro do comando 523
17.3 CAMADAATUAL comando [LAYCUR] 524
17.3.1 Descrição 524
17.4 -CAMADA comando [-LAYER] 524
17.4.1 Descrição 524
17.4.2 Opções dentro do comando 524
17.5 CAMADA comando [LAYER] 526
17.5.1 Descrição 526
17.6 CAMADANT comando [LAYERP] 526
17.6.1 Descrição 526
17.7 FECHARPAINELCAMADAS comando [LAYERSPANELCLOSE] 526
17.7.1 Descrição 526
17.8 ABRIRPAINELCAMADAS comando [LAYERSPANELOPEN] 526
17.8.1 Descrição 526
17.9 ESTADOCAMADA comando [LAYERSTATE] 527
17.9.1 Descrição 527
17.9.2 Opções dentro do comando 527
17.9.3 Opções do Menu de Contexto 527
17.10 CONGELACAMADA comando [LAYFRZ] 528
17.10.1 Descrição 528
17.10.2 Método 528
17.10.3 Opções dentro do comando CONGELACAMADA 529
17.11 ISOLARCAMADAS comando [LAYISO] 529
17.11.1 Descrição 530
17.11.2 Método 530
17.11.3 Opções dentro do comando ISOLARCAMADAS 530
17.12 BLOQUEARCAMADA comando [LAYLCK] 530
17.12.1 Descrição 531
17.12.2 Método 531
17.13 TORNARCAMADAATUAL comando [LAYMCUR] 531
17.13.1 Método 531
17.14 DESATIVARCAMADAS comando [LAYOFF] 531
17.14.1 Descrição 531
17.14.2 Selecionar uma entidade na camada a ser desligada 532
17.14.3 Opções dentro do comando DESATIVARCAMADAS 532
17.15 ATIVARCAMADAS comando [LAYON] 533
17.15.1 Descrição 533
17.16 LAYOUT comando 533
17.16.1 Método 533
17.16.2 Opções dentro do comando 533
17.17 GERENCIARLAYOUT comando [LAYOUTMANAGER] 534
17.17.1 Descrição 534
17.18 DESCONGELACAMADA comando [LAYTHW] 534
17.18.1 Descrição 534
17.19 TRADCAMADA comando [LAYTRANS] 534
17.19.1 Descrição 534

Contents

17.20 DESBLOQUEARCAMADA comando [LAYULK] 534
17.20.1 Descrição 535
17.20.2 Método 535
17.21 AGRUPARCAMADA comando [LAYUNISO] 535
17.21.1 Descrição 535
17.22 CONECTARL comando [LCONNECT] 535
17.22.1 Descrição 535
17.22.2 Opções 537
17.23 LINHACHAM comando [LEADER] 538
17.23.1 Descrição 538
17.23.2 Opções 538
17.24 ALONGAR comando [LENGTHEN] 539
17.24.1 Método 539
17.24.2 Opções 539
17.25 BIBLIOTECAFECHAR comando [LIBRARYPANELCLOSE] 540
17.25.1 Descrição 540
17.26 BIBLIOTECAABRIR comando [LIBRARYPANELOPEN] 540
17.26.1 Descrição 540
17.27 LICENSEMANAGER comando 540
17.27.1 Descrição 540
17.28 LUZ comando [LIGHT] 541
17.28.1 Opções 541
17.29 LISTALUZ comando [LIGHTLIST] 541
17.29.1 Descrição 541
17.29.2 Opções dentro do comando 542
17.29.3 Opções do Menu de Contexto 542
17.30 DEFLIMITE comando 543
17.30.1 Descrição 543
17.30.2 Opções 543
17.31 LINHA comando [LINE] 543
17.31.1 Descrição 543
17.31.2 Métodos para iniciar uma Linha 544
17.31.3 Opções dentro do comando LINHA 545
17.32 -TIPOLINHA comando [-LINETYPE] 546
17.32.1 Método 546
17.32.2 Opções dentro do comando 546
17.33 TIPOLINHA comando [LINETYPE] 546
17.33.1 Descrição 546
17.33.2 Opções do Menu de Contexto 547
17.34 LISTA comando [LIST] 548
17.34.1 Descrição 548
17.34.2 Método 548
17.34.3 Opções 548
17.35 CORTEAUTO comando 549
17.35.1 Descrição 549
17.36 CARREGAR comando [LOAD] 550
17.36.1 Descrição 550
17.37 ELEVAR comando [LOFT] 550

Contents

17.37.1 Descrição 550
17.37.2 Opções 550
17.38 DESARQLOG comando [LOGFILEOFF] 551
17.38.1 Descrição 551
17.39 ATIVARQLOG comando [LOGFILEON] 552
17.39.1 Descrição 552
17.40 -LOGIN comando 552
17.40.1 Descrição 552
17.41 -LOGOUT comando 552
17.41.1 Descrição 552
17.42 LOOKFROM comando 552
17.42.1 Descrição 552
17.42.2 Métodos 553
17.43 ESPLINHA comando [LWEIGHT] 553
17.43.1 Descrição 553
18. M 554
18.1 MAIL comando 554
18.1.1 Descrição 554
18.2 MANIPULAR comando [MANIPULATE] 554
18.2.1 Métodos 554
18.2.2 Opções 554
18.3 MAPCONNECT comando 556
18.3.1 Descrição 556
18.4 APARARMAPA comando [MAPTRIM] 556
18.4.1 Descrição 557
18.4.2 Método 557
18.4.3 Opções dentro do comando 557
18.5 PROPMASS comando [MASSPROP] 559
18.5.1 Descrição 559
18.5.2 Opções 559
18.6 FECHARNAVMAT comando [MATBROWSERCLOSE] 559
18.6.1 Descrição 559
18.7 ABRIRNAVMAT comando [MATBROWSEROPEN] 559
18.7.1 Descrição 559
18.8 IGUALARPERSPECTIVA comando [MATCHPERSPECTIVE] 559
18.8.1 Descrição 560
18.9 PROPIG comando [MATCHPROP] 560
18.9.1 Método 560
18.9.2 Opções 561
18.10 ATRIBUIRMATERIAL comando [MATERIALASSIGN] 561
18.10.1 Descrição 561
18.10.2 Método 561
18.11 MAPEARMATERIAL comando [MATERIALMAP] 561
18.11.1 Descrição 562
18.11.2 Método 562
18.11.3 Opções dentro do comando 562
18.12 MATERIAIS comando [MATERIALS] 564
18.12.1 Método 564

Contents

18.12.2 Opções dentro do comando 564
18.12.3 Opções do menu de contexto 570
18.13 BIBLMAT comando [MATLIB] 570
18.13.1 Descrição 571
18.14 MEDIDA comando [MEASURE] 571
18.14.1 Método 571
18.14.2 Opções dentro do comando 571
18.15 NAVEGADORMECANICAFECHAR comando [MECHANICALBROWSERCLOSE] 571
18.15.1 Descrição 571
18.16 NAVEGADORMECANICAABRIR comando [MECHANICALBROWSEROPEN] 572
18.16.1 Descrição 572
18.17 MENU comando 572
18.17.1 Descrição 572
18.18 CARRMENU comando [MENULOAD] 572
18.18.1 Descrição 572
18.19 DESCARRMENU comando [MENUUNLOAD] 572
18.19.1 Descrição 572
18.20 PTOMEDIO comando 572
18.20.1 Descrição 573
18.21 INSERIRM comando [MINSERT] 573
18.21.1 Descrição 573
18.21.2 Opções dentro do comando 573
18.22 ESPELHAR comando [MIRROR] 574
18.22.1 Descrição 574
18.22.2 Opções dentro do comando 574
18.23 ESPELHAR3D comando [MIRROR3D] 574
18.23.1 Descrição 574
18.23.2 Opções dentro do comando 574
18.24 LINCHMULT comando [MLEADER] 575
18.24.1 Descrição 575
18.24.2 Métodos 576
18.24.3 Opções com o comando 576
18.25 ALINHARLINCHMULT comando [MLEADERALIGN] 577
18.25.1 Descrição 577
18.25.2 Método 578
18.25.3 Opções dentro do comando 578
18.26 CONJLINCHMULT comando [MLEADERCOLLECT] 579
18.26.1 Descrição 579
18.26.2 Método 580
18.26.3 Opções dentro do comando 580
18.27 EDITARLINCHMULT comando [MLEADEREDIT] 581
18.27.1 Descrição 581
18.27.2 Método 581
18.27.3 Opções dentro do comando 581
18.28 EDITARLINCHMULTEXT comando [MLEADEREDITEXT] 582
18.28.1 Descrição 582
18.28.2 Opções dentro do comando 582
18.29 ESTILOLINCHMULT comando [MLEADERSTYLE] 583

Contents

18.29.1 Descrição 583
18.30 MLINHA comando [MLINE] 583
18.30.1 Descrição 584
18.30.2 Métodos para criar uma Multi-linha 585
18.30.3 Opções dentro do comando MLINE 587
18.31 ESTILOML comando [MLSTYLE] 588
18.31.1 Descrição 588
18.31.2 Opções dentro do comando 588
18.31.3 Opções do Menu de Contexto 592
18.32 MODELERPROPERTIES comando 593
18.32.1 Descrição 593
18.33 -MODELERPROPERTIES comando 593
18.33.1 Descrição 593
18.33.2 Método 593
18.33.3 Opções dentro do comando 593
18.34 MOVER comando [MOVE] 594
18.34.1 Descrição 594
18.34.2 Opções dentro do comando 595
18.35 MOVEEDATA comando 595
18.35.1 Método 595
18.35.2 Opções 595
18.36 MOVERGUIADA comando [MOVEGUIDED] 595
18.36.1 Descrição 595
18.36.2 Método 595
18.36.3 Opções dentro do comando 596
18.37 CSLIDE comando 596
18.37.1 Descrição 596
18.38 ESPACOM comando [MSPACE] 597
18.38.1 Descrição 597
18.39 TEXTOM comando [MTEXT] 597
18.39.1 Descrição 597
18.39.2 Opções dentro do comando 597
18.40 -TEXTOM comando [-MTEXT] 598
18.40.1 Descrição 598
18.40.2 Opções dentro do comando 599
18.41 MTP comando 600
18.41.1 Descrição 600
18.41.2 Método 600
18.41.3 Opções dentro do comando 600
18.42 MULTIPLO comando 600
18.42.1 Descrição 600
18.43 CVISTA comando [MVIEW] 600
18.43.1 Descrição 601
18.43.2 Opções 601
18.44 MVSETUP comando 604
18.44.1 Descrição 604
18.44.2 Método 604
18.44.3 Opções dentro do comando 604

Contents

19. N 606
19.1 NAVEGAR comando [NAVIGATE] 606
19.1.1 Descrição 606
19.1.2 Método 606
19.1.3 Opções de teclado 606
19.1.4 Opções de mouse 606
19.2 MAISPROXIMO comando 607
19.2.1 Descrição 607
19.3 NETLOAD comando 607
19.3.1 Descrição 607
19.4 NOVO comando 607
19.4.1 Descrição 607
19.5 NOVOCONJUNTODEFOLHAS comando [NEWSHEETSET] 607
19.5.1 Descrição 607
19.6 NEWWIZ comando 607
19.6.1 Descrição 608
19.7 NO comando 608
19.7.1 Descrição 608
19.8 NENHUM comando [NONE] 608
19.8.1 Descrição 608
19.9 NUMERAR comando [NUMBER] 608
19.9.1 Descrição 609
19.9.2 Opções dentro da linha de Comando 610
20. O 612
20.1 ESCALAOBJETO comando 612
20.1.1 Descrição 612
20.2 -ESCALAOBJETO comando [-OBJECTSCALE] 612
20.2.1 Descrição 612
20.2.2 Opções dentro do comando 612
20.3 DESLOCAMENTO comando 613
20.3.1 Descrição 613
20.3.2 Método 613
20.3.3 Opções dentro do comando 613
20.4 VINCULOSOLE comando 614
20.4.1 Descrição 614
20.5 ABREOLE comando [OLEOPEN] 614
20.5.1 Descrição 614
20.6 ONWEB comando 614
20.6.1 Descrição 614
20.7 OPS comando [OOPS] 615
20.7.1 Descrição 615
20.8 ABRIR comando [OPEN] 615
20.8.1 Descrição 615
20.9 ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando [OPENSHEETSET] 616
20.9.1 Descrição 616
20.10 -ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando [-OPENSHEETSET] 616
20.10.1 Descrição 616
20.11 OTIMIZAR comando [OPTIMIZE] 616

Contents

20.11.1 Descrição 616
20.11.2 Métodos 617
20.11.3 Opções dentro do comando, no modo 2D 618
20.11.4 Opções dentro do comando, no modo 3D 619
20.12 OPCOES comando [OPTIONS] 620
20.12.1 Descrição 620
20.13 ORTOGONAL comando [ORTHOGONAL] 620
20.13.1 Descrição 621
20.14 OSNAP comando 621
20.14.1 Descrição 621
20.15 -OSNAP comando 621
20.15.1 Descrição 621
20.15.2 Opções dentro do comando 621
20.16 LIMPEZA comando [OVERKILL] 623
20.16.1 Descrição 623
20.17 -LIMPEZA comando [-OVERKILL] 623
20.17.1 Descrição 623
20.17.2 Opções dentro do comando 623
21. P 625
21.1 PACOTE comando 625
21.2 CONFIGPAG comando [PAGESETUP] 625
21.2.1 Descrição 625
21.2.2 Opções do Menu de Contexto 625
21.3 PAN comando 626
21.3.1 Descrição 626
21.4 -PAN comando 626
21.4.1 Descrição 626
21.4.2 Método 626
21.4.3 Opções dentro do comando 627
21.5 PAINELIZAR comando [PANELIZE] 627
21.5.1 Descrição 628
21.5.2 Opções 628
21.6 PARALELO comando [PARALLEL] 628
21.6.1 Descrição 628
21.7 -PARAMETROS comando [-PARAMETERS] 628
21.7.1 Descrição 629
21.7.2 Opções 629
21.8 PARAMETROSPAINELFECHAR comando [PARAMETERSPANELCLOSE] 629
21.8.1 Descrição 629
21.9 PARAMETROSPAINELABRIR comando [PARAMETERSPANELOPEN] 629
21.9.1 Descrição 629
21.10 PARAMETRICOBLOQUIFICAR comando [PARAMETRICBLOCKIFY] 629
21.10.1 Descrição 630
21.10.2 Métodos 630
21.10.3 Opções dentro do comando 631
21.11 PARAMETRICOESTICAR comando [PARAMETRICSTRETCH] 632
21.11.1 Métodos 632
21.11.2 Opções dentro do comando 633

Contents

21.12 PARAMETRIZAR comando [PARAMETRIZE] 634
21.12.1 Descrição 634
21.13 PARAMETRIZAR2D comando [PARAMETRIZE2D] 634
21.13.1 Descrição 634
21.14 COLARB comando [PASTEBLOCK] 635
21.14.1 Descrição 635
21.15 COLARAT comando [PASTECLIP] 635
21.15.1 Método 635
21.15.2 Opções dentro do comando 635
21.16 COLARORIG comando [PASTEORIG] 635
21.16.1 Descrição 636
21.17 COLARESPEC comando [PASTESPEC] 636
21.17.1 Descrição 636
21.18 PDF comando 636
21.18.1 Descrição 636
21.19 AJUSTARPDF comando [PDFADJUST] 636
21.19.1 Descrição 637
21.19.2 Opções 637
21.20 ANEXARPDF comando [PDFATTACH] 637
21.20.1 Descrição 637
21.21 -ANEXARPDF comando [-PDFATTACH] 637
21.21.1 Descrição 637
21.21.2 Opções 638
21.22 CORTARPDF comando [PDFCLIP] 638
21.22.1 Descrição 638
21.22.2 Opções 638
21.23 IMPORTARPDF comando [PDFIMPORT] 639
21.23.1 Método 639
21.23.2 Opções 640
21.23.3 Opções da subjacência 640
21.23.4 Opções de importar arquivo 640
21.24 -IMPORTARPDF comando [-PDFIMPORT] 641
21.25 CAMADASPDF comando [PDFLAYERS] 641
21.25.1 Descrição 641
21.26 PDFOPTIONS comando 641
21.26.1 Descrição 641
21.27 EDITARP comando [PEDIT] 641
21.27.1 Descrição 641
21.27.2 Opções 642
21.28 PEDITEXT comando 645
21.28.1 Descrição 645
21.28.2 Opções 646
21.29 PERPENDICULAR comando 646
21.29.1 Descrição 647
21.30 PFACE comando 647
21.30.1 Descrição 647
21.30.2 Opções 647
21.31 COLOCARVISTA comando [PLACEVIEW] 648

Contents

21.31.1 Descrição 648
21.31.2 Métodos 648
21.31.3 Opções 648
21.32 PLANTA comando [PLAN] 648
21.32.1 Descrição 648
21.32.2 Opções 649
21.33 PLINHA comando [PLINE] 650
21.33.1 Descrição 650
21.33.2 Métodos para criar uma Polilinha 651
21.33.3 Opções dentro do comando PLINHA 652
21.34 PLOTAR comando [PLOT] 654
21.34.1 Descrição 654
21.35 -PLOTAR comando [-PLOT] 654
21.35.1 Descrição 654
21.35.2 Método 654
21.35.3 Opções 654
21.36 MARCAPLOT comando [PLOTSTAMP] 656
21.36.1 Descrição 656
21.37 ESTILOPLOT comando [PLOTSTYLE] 656
21.37.1 Descrição 656
21.38 GERPLOTADORA comando [PLOTTERMANAGER] 656
21.38.1 Descrição 657
21.39 PNGOUT comando 657
21.39.1 Descrição 657
21.40 PONTO comando [POINT] 657
21.40.1 Descrição 657
21.40.2 Opção para criar um Ponto 657
21.40.3 Opções adicionais dentro do comando PONTO 657
21.41 NUVEMPONTOS comando [POINTCLOUD] 658
21.41.1 Descrição 658
21.41.2 Opção dentro do comando 658
21.41.3 Opções do menu de contexto 659
21.42 NUVEMPONTOSALINHAR comando [POINTCLOUDALIGN] 659
21.42.1 Descrição 659
21.42.2 Opções dentro do comando 659
21.43 ANEXARNUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDATTACH] 659
21.43.1 Método 660
21.43.2 Opções dentro do comando 660
21.44 -ANEXARNUVEMPONTOS comando [-POINTCLOUDATTACH] 660
21.44.1 Descrição 660
21.44.2 Opções dentro do comando 660
21.45 MAPACORNUVPONTOS comando [POINTCLOUDCOLORMAP] 660
21.45.1 Descrição 661
21.45.2 Opções dentro do comando 661
21.46 NUVEMPONTOSCOMPRIMIR comando [POINTCLOUDCOMPRESS] 662
21.46.1 Método 662
21.47 RECORTARNUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDCROP] 663
21.47.1 Método 663

Contents

21.47.2 Opções dentro do comando 663
21.48 NUVEMPONTOSRECORTARSOLIDO comando [POINTCLOUDCROPSOLID] 671
21.48.1 Método 671
21.48.2 Opções dentro do comando 671
21.49 NUVEMPONTOSDESCOMPRIMIR comando [POINTCLOUDDECOMPRESS] 672
21.49.1 Método 672
21.50 NUVEMPONTOSEXCLUIRITEM comando [POINTCLOUDDELETEITEM] 672
21.50.1 Descrição 672
21.51 NUVEMPONTOSDETECTARPISOS comando [POINTCLOUDDETECTFLOORS] 672
21.51.1 Descrição 672
21.51.2 Opções dentro do comando 673
21.52 NUVEMPONTOSDESVIO comando [POINTCLOUDDEVIATION] 673
21.52.1 Método 673
21.52.2 Opções dentro do comando e do painel 675
21.53 NUVEMPONTOSEXPORTAR comando [POINTCLOUDEXPORT] 676
21.53.1 Descrição 676
21.54 NUVEMPONTOSAJUSTACILINDRO comando [POINTCLOUDFITCYLINDER] 676
21.54.1 Descrição 676
21.54.2 Método 676
21.54.3 Opções dentro do comando 677
21.55 NUVEMPONTOSAJUSTARPLANO comando [POINTCLOUDFITPLANAR] 677
21.55.1 Método 677
21.55.2 Opções dentro do comando 678
21.56 NUVEMPONTOSLOCALIZGEOGRAFICA comando [POINTCLOUDGEOGRAPHICLOCATION] 680
21.56.1 Método 680
21.56.2 Opções dentro do comando 680
21.57 NUVEMPONTOSIMPORTAR comando [POINTCLOUDIMPORT] 681
21.57.1 Descrição 681
21.58 TAMPONTONUVEMPONTOS_MENOS comando [POINTCLOUDPOINTSIZE_MINUS] 681
21.58.1 Descrição 681
21.59 TAMPONTONUVEMPONTOS_MAIS comando [POINTCLOUDPOINTSIZE_PLUS] 681
21.59.1 Descrição 681
21.60 PREPROCESSNUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDPREPROCESS] 681
21.61 -PREPROCESSNUVEMPONTOS comando [-POINTCLOUDPREPROCESS] 681
21.62 NUVEMPONTOSPROJETARCORTE comando [POINTCLOUDPROJECTSECTION] 682
21.62.1 Descrição 682
21.62.2 Opções dentro do comando 683
21.63 NUVEMPONTOSREFERENCIA comando [POINTCLOUDREFERENCE] 684
21.63.1 Método 684
21.64 NUVEMPONTOSMOSTRARBOLHAS comando [POINTCLOUDSHOWBUBBLES] 684
21.64.1 Opções dentro do comando 685
21.65 ANULARRECORTENUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDUNCROP] 685
21.66 LUZPUNTIFORME comando [POINTLIGHT] 685
21.66.1 Descrição 685
21.66.2 Opções dentro do comando 686
21.67 POLIGONO comando [POLYGON] 688
21.67.1 Descrição 688

Contents

21.67.2 Métodos para iniciar um Polígono 689
21.67.3 Opções adicionais dentro do comando POLIGONO 689
21.68 POLISOLIDO comando [POLYSOLID] 689
21.68.1 Descrição 689
21.68.2 Métodos para criar um PoliSolido 690
21.68.3 Opções adicionais dentro do comando POLISOLIDO 691
21.69 VISUALIZAR comando [PREVIEW] 693
21.69.1 Descrição 694
21.70 PRINT comando 694
21.70.1 Descrição 694
21.71 PROFILEMANAGER comando 694
21.71.1 Descrição 694
21.72 PROJETARGEOMETRIA comando [PROJECTGEOMETRY] 694
21.72.1 Descrição 695
21.72.2 Opções dentro do comando 695
21.73 PROPRIEDADES comando [PROPERTIES] 696
21.73.1 Descrição 696
21.74 FECHARPROP comando [PROPERTIESCLOSE] 696
21.74.1 Descrição 696
21.75 PROXYINFO comando [PROXYINFO] 696
21.75.1 Descrição 696
21.76 IMPCONFIGPAG comando [PSETUPIN] 696
21.76.1 Descrição 696
21.77 -IMPCONFIGPAG comando [-PSETUPIN] 697
21.77.1 Descrição 697
21.77.2 Método 697
21.78 ESPACOP comando [PSPACE] 697
21.78.1 Descrição 697
21.79 PUBLICAR comando [PUBLISH] 697
21.79.1 Descrição 697
21.80 -PUBLICAR comando [-PUBLISH] 697
21.80.1 Descrição 697
21.80.2 Método 698
21.81 ELIMINAR comando [PURGE] 698
21.81.1 Método 698
21.81.2 Opções dentro do comando 698
21.82 -ELIMINAR comando [-PURGE] 699
21.83 PIRAMIDE comando [PYRAMID] 699
21.83.1 Descrição 700
21.83.2 Métodos para criar uma Pirâmide 700
21.83.3 Opções dentro do comando PIRAMIDE 701
22. Q 703
22.1 LINHACHAMR comando [QLEADER] 703
22.1.1 Descrição 703
22.1.2 Opções dentro do comando 703
22.2 NOVOR comando [QNEW] 703
22.2.1 Descrição 703
22.3 QPRINT comando 704

Contents

22.3.1 Descrição 704
22.4 QRTEXTO comando 704
22.4.1 Descrição 704
22.4.2 Opções dentro do comando 705
22.5 SALVARR comando [QSAVE] 705
22.5.1 Descrição 705
22.5.2 Método 705
22.6 SELECIONARR comando [QSELECT] 705
22.6.1 Descrição 705
22.7 QRCHAMADA comando 705
22.7.1 Descrição 705
22.7.2 Opções dentro do comando 706
22.8 TEXTOR comando [QTEXT] 706
22.8.1 Descrição 706
22.9 QUADRANTE comando [QUADRANT] 706
22.9.1 Descrição 707
22.10 SAIR comando [QUIT] 707
22.10.1 Método 707
23. R 708
23.1 LSI comando [RAY] 708
23.1.1 Descrição 708
23.1.2 Métodos para começar um raio 708
23.1.3 Opções dentro do comando LSI 710
23.2 REASSOCAPP comando 711
23.2.1 Descrição 712
23.3 RECUPERAR comando [RECOVER] 712
23.3.1 Descrição 712
23.4 RECUPERARTUDO comando [RECOVERALL] 712
23.4.1 Descrição 712
23.5 RECSCRIPT comando 712
23.5.1 Descrição 712
23.6 RETANGULO comando [RECTANG] 712
23.6.1 Descrição 713
23.6.2 Métodos para criar um retângulo 713
23.6.3 Opções dentro do comando RETANGULO 714
23.7 REDEFINIR comando [REDEFINE] 715
23.7.1 Descrição 715
23.8 REFAZER comando [REDO] 716
23.8.1 Descrição 716
23.9 REDESEN comando [REDRAW] 716
23.9.1 Descrição 716
23.10 REDESTUDO comando [REDRAWALL] 716
23.10.1 Descrição 716
23.11 REDSDKINFO comando 716
23.11.1 Descrição 717
23.12 FECHARREF comando [REFCLOSE] 717
23.12.1 Descrição 717
23.12.2 Métodos 717

Contents

23.12.3 Opções 717
23.13 EDITARREF comando [REFEDIT] 717
23.13.1 Descrição 717
23.14 -EDITARREF comando [-REFEDIT] 718
23.14.1 Descrição 718
23.14.2 Opções 718
23.15 CURVASREFERENCIA comando [REFERENCECURVES] 719
23.15.1 Método 719
23.15.2 Opções 723
23.16 CONJREF comando [REFSET] 723
23.16.1 Descrição 723
23.16.2 Opções 723
23.17 REGEN comando 723
23.17.1 Descrição 724
23.18 REGENTUDO comando [REGENALL] 724
23.18.1 Descrição 724
23.19 REGENAUTO comando [REGENAUTO] 724
23.19.1 Descrição 724
23.20 REGIAO comando [REGION] 725
23.20.1 Descrição 725
23.20.2 Opções para criar uma Região 725
23.20.3 Opções dentro do comando REGIAO 725
23.21 REINIC comando [REINIT] 726
23.21.1 Descrição 726
23.22 RENOMEAR comando [RENAME] 726
23.22.1 Descrição 726
23.23 -RENOMEAR comando [-RENAME] 726
23.23.1 Opções dentro do comando 727
23.24 RENDER comando 727
23.24.1 Descrição 727
23.25 -RENDER comando 727
23.25.1 Descrição 727
23.25.2 Opções 728
23.26 PREDEFIRENDER comando [RENDERPRESETS] 728
23.26.1 Descrição 728
23.26.2 Opções dentro do comando 729
23.26.3 Opções do Menu de Contexto 730
23.27 FECHARJANELARENDER comando [RENDERWINCLOSE] 731
23.27.1 Descrição 731
23.28 PAINELRELATORIOFECHAR comando [REPORTPANELCLOSE] 731
23.28.1 Descrição 731
23.29 PAINELRELATORIOABRIR comando [REPORTPANELOPEN] 731
23.29.1 Descrição 731
23.30 REDEFVISTASASSOC comando [RESETASSOCVIEWS] 731
23.30.1 Descrição 731
23.31 REDEFINIRBLOCO comando 731
23.31.1 Descrição 732
23.32 CONTINUAR comando [RESUME] 732

Contents

23.32.1 Descrição 732
23.33 NUVEMREV comando [REVCLOUD] 732
23.33.1 Descrição 732
23.33.2 Métodos para criar uma nuvem de revisão 732
23.33.3 Opções dentro do comando NUVEMREV 734
23.34 REVOLUCAO comando 735
23.34.1 Descrição 735
23.34.2 Método 736
23.34.3 Opções dentro do comando 736
23.35 SUPERREV comando [REVSURF] 738
23.35.1 Método 738
23.36 FAIXAOPCOES comando [RIBBON] 739
23.36.1 Descrição 739
23.37 FECHARFAIXAOPCOES comando [RIBBONCLOSE] 739
23.37.1 Descrição 739
23.38 ROTAC comando [ROTATE] 739
23.38.1 Descrição 740
23.38.2 Opções dentro do comando 740
23.39 ROTAC3D comando [ROTATE3D] 740
23.39.1 Descrição 740
23.39.2 Método 741
23.39.3 Opções dentro do comando 741
23.40 SCRIPTR comando [RSCRIPT] 742
23.40.1 Método 742
23.41 RTLOOK comando 742
23.41.1 Método 742
23.41.2 Opções do Menu de Contexto 742
23.42 RTPAN comando 742
23.42.1 Método 743
23.42.2 Opções do Menu de Contexto 743
23.43 RTROT comando 743
23.43.1 Método 743
23.43.2 Opções do Menu de Contexto 743
23.44 RTROTCTR comando 744
23.44.1 Método 744
23.44.2 Opções do Menu de Contexto 744
23.45 RTROTF comando 744
23.45.1 Método 744
23.45.2 Opções do Menu de Contexto 744
23.46 RTROTX comando 745
23.46.1 Método 745
23.46.2 Opções do Menu de Contexto 745
23.47 RTROTY comando 745
23.47.1 Método 745
23.47.2 Opções do Menu de Contexto 745
23.48 RTROTZ comando 746
23.48.1 Método 746
23.48.2 Opções do Menu de Contexto 746

Contents

23.49 RTUPDOWN comando 746
23.49.1 Método 746
23.49.2 Opções do Menu de Contexto 746
23.50 RTWALK comando 747
23.50.1 Método 747
23.50.2 Opções do Menu de Contexto 747
23.51 RTZOOM comando 747
23.51.1 Método 747
23.51.2 Opções do Menu de Contexto 748
23.52 SUPERREG comando [RULESURF] 748
23.52.1 Descrição 748
23.52.2 Método 748
24. S 749
24.1 SALVAR comando [SAVE] 749
24.1.1 Descrição 749
24.2 SAVEALL comando 750
24.2.1 Método 750
24.3 SALVARCOMO comando 750
24.3.1 Descrição 750
24.4 SAVEASR12 comando 750
24.4.1 Descrição 751
24.5 SAVEFILEFOLDER comando 751
24.5.1 Descrição 751
24.6 ESCALA comando [SCALE] 751
24.6.1 Método 751
24.6.2 Opções dentro do comando 751
24.7 EDITARLISTAESCALAS comando [SCALELISTEDIT] 752
24.7.1 Descrição 752
24.8 -EDITARLISTAESCALAS comando [-SCALELISTEDIT] 752
24.8.1 Descrição 752
24.8.2 Opções dentro do comando 752
24.9 CAPTURATELA comando [SCREENSHOT] 752
24.9.1 Descrição 752
24.10 SCRIPT comando 752
24.10.1 Descrição 753
24.11 BARRAROLAGEM comando [SCROLLBAR] 753
24.11.1 Descrição 753
24.12 CORTE comando [SECTION] 753
24.12.1 Descrição 753
24.12.2 Opções dentro do comando 753
24.13 PLANOCORTE comando [SECTIONPLANE] 754
24.13.1 Descrição 754
24.13.2 Opções dentro do comando 754
24.14 CONFIGPLANOCORTE comando [SECTIONPLANESETTINGS] 755
24.14.1 Descrição 755
24.14.2 Métodos 755
24.14.3 Opções dentro do comando 756
24.14.4 Opções do Menu de Contexto 763

Contents

24.15 PLANOCORTEBLOCO comando 763
24.15.1 Descrição 764
24.16 SEGURANCA comando [SECURITY] 764
24.16.1 Descrição 764
24.17 OPCAOSEGURANCA comando [SECURITYOPTIONS] 764
24.17.1 Descrição 764
24.18 SELECIONAR comando [SELECT] 764
24.18.1 Descrição 764
24.18.2 Métodos 764
24.18.3 Opções dentro do comando 764
24.19 SELECIONARFACESALINHADAS comando [SELECTALIGNEDFACES] 768
24.19.1 Método 769
24.20 SELECTALIGNEDSOLIDS comando [SELECTALIGNEDSOLIDS] 769
24.20.1 Método 769
24.21 SELECIONARFACESCONECTADAS comando [SELECTCONNECTEDFACES] 770
24.21.1 Método 770
24.22 SELECIONARSOLIDOSCONECTADOS comando [SELECTCONNECTEDSOLIDS] 771
24.22.1 Método 771
24.23 SELECTSIMILAR comando 771
24.23.1 Descrição 771
24.23.2 Método 771
24.23.3 Opções dentro do comando 772
24.24 SELGRIPS comando 772
24.24.1 Descrição 772
24.25 DEFPORCAMADA comando [SETBYLAYER] 772
24.25.1 Descrição 772
24.25.2 Métodos 772
24.25.3 Opções 773
24.26 -DEFPORCAMADA comando [-SETBYLAYER] 773
24.26.1 Descrição 773
24.26.2 Métodos 773
24.26.3 Opções 773
24.27 DEFLICENCANIVEL comando [SETLICENSELEVEL] 774
24.27.1 Descrição 774
24.27.2 Métodos 774
24.27.3 Opções 774
24.28 AJUSTES comando [SETTINGS] 774
24.28.1 Descrição 775
24.29 SETTINGSSEARCH comando 775
24.29.1 Descrição 775
24.29.2 Métodos 775
24.30 SETUCS comando 775
24.30.1 Descrição 775
24.31 DEFVAR comando [SETVAR] 776
24.31.1 Descrição 776
24.31.2 Métodos 776
24.31.3 Opções 776
24.32 SH comando 776

Contents

24.33 APLICARCOR comando [SHADE] 776
24.33.1 Descrição 776
24.34 MODOAPLICARCOR comando [SHADEMODE] 777
24.34.1 Descrição 777
24.34.2 Opções 777
24.35 -MODOAPLICARCOR comando [-SHADEMODE] 781
24.35.1 Descrição 781
24.35.2 Opções 781
24.36 FORMA comando [SHAPE] 785
24.36.1 Método 785
24.36.2 Opções dentro do comando 785
24.37 CONJUNTODEFOLHAS comando [SHEETSET] 785
24.37.1 Descrição 785
24.38 OCULTARCONJUNTODEFOLHAS comando [SHEETSETHIDE] 785
24.38.1 Descrição 786
24.39 SHELL comando 786
24.39.1 Descrição 786
24.39.2 Método 786
24.40 VALIDARASSIN comando [SIGVALIDATE] 786
24.40.1 Método 786
24.41 SIMPLIFICAR comando [SIMPLIFY] 786
24.41.1 Descrição 787
24.41.2 Opções dentro do comando 787
24.42 SINGLETON comando 787
24.42.1 Opções dentro do comando 787
24.43 CROQUI comando [SKETCH] 788
24.43.1 Descrição 788
24.43.2 Métodos para iniciar um esboço 788
24.43.3 Opções dentro do comando CROQUI 789
24.44 FATIAR comando [SLICE] 789
24.44.1 Método 789
24.44.2 Opções dentro do comando 790
24.45 SMASSEMBLYEXPORT comando 794
24.45.1 Método 795
24.45.2 Opções dentro do comando 795
24.46 SMBEAD comando 795
24.46.1 Descrição 795
24.46.2 Método 796
24.46.3 Opções dentro do comando 796
24.47 SMBEND comando 796
24.47.1 Método 797
24.47.2 Opções dentro do comando 799
24.48 SMBENDCREATE comando 799
24.48.1 Descrição 799
24.49 SMBENDSWITCH comando 799
24.49.1 Descrição 799
24.50 SMCONVERT comando 799
24.50.1 Descrição 799

Contents

24.50.2 Opções dentro do comando 799
24.51 SMDELETE comando 800
24.51.1 Descrição 800
24.51.2 Método 800
24.52 SMDISSOLVE comando 800
24.52.1 Descrição 800
24.52.2 Método 800
24.53 SMEXPLODE comando 800
24.53.1 Método 801
24.54 SMEXPORT2D comando 801
24.54.1 Descrição 801
24.55 SMEXPORTOSM comando 801
24.55.1 Descrição 801
24.55.2 Método 802
24.55.3 Opções dentro do comando 802
24.56 SMEXTRUDE comando 802
24.56.1 Descrição 802
24.56.2 Método 802
24.57 SMFLANGE comando 803
24.57.1 Descrição 803
24.57.2 Opções dentro do comando 803
24.58 SMFLANGEBASE comando 803
24.58.1 Descrição 803
24.59 SMFLANGEBEND comando 803
24.59.1 Opções dentro do comando 804
24.60 SMFLANGECONNECT comando 806
24.61 SMFLANGECONTOUR comando 806
24.61.1 Descrição 806
24.62 SMFLANGEEDGE comando 808
24.62.1 Descrição 808
24.62.2 Opções dentro do comando 808
24.63 SMFLANGEROTATE comando 810
24.63.1 Descrição 811
24.64 SMFLIP comando 811
24.64.1 Método 811
24.64.2 Opções dentro do comando 811
24.65 SMFORM comando 812
24.65.1 Método 812
24.65.2 Opções dentro do comando 812
24.66 SMHEM comando 813
24.66.1 Método 813
24.66.2 Opção dentro do comando 813
24.67 SMHEMCREATE comando 815
24.67.1 Método 815
24.68 SMIMPRINT comando 815
24.68.1 Descrição 816
24.69 SMJOG comando 816
24.69.1 Método 816

Contents

24.69.2 Opção dentro do comando 818
24.70 SMJUNCTION comando 818
24.70.1 Descrição 818
24.70.2 Método 818
24.70.3 Opção dentro do comando 819
24.71 SMJUNCTIONCREATE comando 819
24.71.1 Descrição 819
24.72 SMJUNCTIONSWITCH comando 819
24.72.1 Método 819
24.73 SMLOFT comando 820
24.73.1 Descrição 820
24.73.2 Opções dentro do comando 820
24.74 SMPARAMETRIZE comando 821
24.74.1 Descrição 821
24.75 SMQUICK comando 822
24.75.1 Método 822
24.75.2 Opções dentro do comando 822
24.76 SMRELIEF comando 823
24.76.1 Descrição 823
24.76.2 Opções dentro do comando 823
24.77 SMRELIEFCREATE comando 823
24.77.1 Descrição 823
24.78 SMRELIEFSWITCH comando 823
24.78.1 Descrição 824
24.78.2 Opções dentro do comando 824
24.78.3 Ilustração da extensão de alívio: 826
24.79 SMREPAIR comando 827
24.79.1 Método 828
24.79.2 Opções dentro do comando 828
24.80 SMREPLACE comando 830
24.80.1 Descrição 830
24.80.2 Opções dentro do comando 830
24.81 SMRIBCREATE comando 831
24.81.1 Descrição 831
24.82 SMROLLEDEDGE comando 831
24.82.1 Método 831
24.82.2 Opção dentro do comando 832
24.83 SMROTATE comando 833
24.83.1 Descrição 833
24.84 SMSELECT comando 833
24.84.1 Descrição 833
24.84.2 Opções dentro do comando 833
24.85 SMSPLIT comando 834
24.85.1 Descrição 834
24.85.2 Método 834
24.85.3 Opções dentro do comando 834
24.86 SMTAB comando 835
24.86.1 Método 835

Contents

24.86.2 Opção dentro do comando 835
24.87 SMTABCREATE comando 837
24.87.1 Descrição 837
24.88 SMUNFOLD comando 837
24.88.1 Método 837
24.88.2 Opção dentro do comando 837
24.89 SNAP comando 838
24.89.1 Método 838
24.89.2 Opções dentro do comando 838
24.90 SOLIDO comando [SOLID] 839
24.90.1 Método 839
24.90.2 Opções dentro do comando 839
24.91 EDITARSOLIDO comando [SOLIDEDIT] 839
24.91.1 Descrição 840
24.91.2 Opções dentro do comando 840
24.92 PERFSOL comando [SOLPROF] 842
24.92.1 Método 842
24.92.2 Opções dentro do comando 842
24.93 ORTOGRAF comando [SPELL] 843
24.93.1 Descrição 843
24.94 ESFERA comando [SPHERE] 843
24.94.1 Descrição 843
24.94.2 Métodos para criar uma esfera 844
24.94.3 Opção dentro do comando ESFERA 844
24.95 SPLINE comando 844
24.95.1 Descrição 844
24.95.2 Métodos para criar uma Spline 845
24.95.3 Opções adicionais dentro do comando SPLINE 845
24.96 EDITARSPLINE comando 846
24.96.1 Descrição 846
24.96.2 Opções dentro do comando 846
24.97 LUZSPOT comando [SPOTLIGHT] 847
24.97.1 Descrição 847
24.97.2 Opções dentro do comando 847
24.98 PAINELPECASSTANDARDFECHAR comando [STANDARDPARTSPANELCLOSE] 850
24.98.1 Descrição 850
24.99 PAINELPECASSTANDARDABRIR comando [STANDARDPARTSPANELOPEN] 850
24.99.1 Descrição 851
24.100 NORMAS comando [STANDARDS] 851
24.100.1 Métodos 851
24.100.2 NORMAS caixa de diálogo 851
24.101 INICIAR comando [START] 853
24.102 STATBAR comando 853
24.102.1 Descrição 853
24.103 STATUS comando 853
24.103.1 Descrição 853
24.104 EXPSTL comando [STLOUT] 853
24.104.1 Descrição 853

Contents

24.104.2 Método 854
24.104.3 Opções dentro do comando 854
24.105 STOPSCRIPT comando 854
24.105.1 Descrição 854
24.106 ESTICAR comando [STRETCH] 854
24.106.1 Método 855
24.107 PAINELESTRUTURA comando [STRUCTUREPANEL] 855
24.107.1 Descrição 855
24.108 PAINELESTRUTURAFECHAR comando [STRUCTUREPANELCLOSE] 855
24.108.1 Descrição 855
24.109 ESTILO comando [STYLE] 855
24.109.1 Descrição 855
24.109.2 Opções dentro do comando 856
24.109.3 Opções do Menu de Contexto 858
24.110 -ESTILO comando 858
24.110.1 Descrição 858
24.110.2 Opções dentro do comando 858
24.111 GERESTILO comando [STYLESMANAGER] 859
24.111.1 Método 859
24.112 SUBTRAIR comando [SUBTRACT] 859
24.112.1 Descrição 859
24.112.2 Método 860
24.113 PROPRIEDADESOL comando [SUNPROPERTIES] 860
24.113.1 Descrição 860
24.113.2 Opções dentro do comando 860
24.113.3 Opções do menu de contexto 861
24.114 SUPPORTFOLDER comando 862
24.114.1 Descrição 862
24.115 SUPRIMIR comando [SUPPRESS] 862
24.115.1 Descrição 862
24.115.2 Opções dentro do comando 862
24.116 SVGOPTIONS comando 862
24.116.1 Descrição 863
24.117 VARREDURA comando [SWEEP] 863
24.117.1 Descrição 863
24.117.2 Métodos 863
24.117.3 Opções dentro do comando 863
24.118 JANELASSIS comando [SYSWINDOWS] 864
24.118.1 Descrição 864
24.118.2 Opções dentro do comando 864
25. T 866
25.1 TABELA comando [TABLE] 866
25.1.1 Descrição 866
25.2 -TABELA comando [-TABLE] 866
25.2.1 Descrição 866
25.2.2 Método 866
25.2.3 Opção dentro do comando 866
25.3 EDITARTABELA comando [TABLEDIT] 866

Contents

25.3.1 Método 867
25.4 EXPORTARTABELA comando 867
25.4.1 Método 867
25.5 TABLEMOD comando 867
25.5.1 Método 867
25.5.2 Opções dentro do comando 867
25.5.3 Opções do Menu de Contexto 872
25.6 ESTILOTABELA comando 874
25.6.1 Descrição 874
25.6.2 Opções dentro do comando 874
25.6.3 Opções do Menu de Contexto 875
25.7 MESADIG comando [TABLET] 875
25.7.1 Descrição 875
25.7.2 Método 875
25.7.3 Opções dentro do comando 876
25.8 SUPERTAB comando [TABSURF] 876
25.8.1 Método 876
25.9 TANGENTE comando 877
25.9.1 Descrição 877
25.10 CONECTART comando [TCONNECT] 877
25.10.1 Descrição 877
25.10.2 Opções dentro do comando 878
25.11 TEMPLATEFOLDER comando 878
25.11.1 Descrição 878
25.12 TEXTO comando [TEXT] 879
25.12.1 Método 879
25.12.2 Opções dentro do comando 879
25.13 -TEXTO comando 880
25.13.1 Descrição 880
25.14 TELATEXTO comando [TEXTSCR] 880
25.14.1 Descrição 880
25.15 TEXTOPARAFRENTE comando 880
25.15.1 Descrição 880
25.15.2 Opções dentro do comando 880
25.16 TFLOAD comando 881
25.17 TFSAVE comando 881
25.18 HORA comando 881
25.18.1 Descrição 881
25.18.2 Opções dentro do comando 881
25.19 TIN comando 881
25.19.1 Descrição 881
25.19.2 Método 882
25.19.3 Opções dentro do comando 882
25.20 TINATRIBIMAGEM comando [TINASSIGNIMAGE] 883
25.20.1 Método 883
25.21 TINEDITAR 883
25.21.1 Descrição 884
25.21.2 Opções dentro do comando 884

Contents

25.22 TINEXTRAIR comando [TINEXTRACT] 885
25.22.1 Descrição 885
25.22.2 Opções dentro do comando 885
25.23 TINMESCLAR comando [TINMERGE] 886
25.23.1 Descrição 886
25.24 TINMODIFICAR comando [TINMODIFY] 886
25.24.1 Descrição 886
25.24.2 Opções dentro do comando 887
25.25 TINPROJETAR comando [TINPROJECT] 887
25.25.1 Descrição 887
25.26 INSERIRT comando [TINSERT] 888
25.26.1 Método 888
25.27 TINVOLUME comando 888
25.27.1 Método 888
25.27.2 Opções dentro do comando 889
25.28 TINGOTADAGUA comando 889
25.28.1 Método 889
25.29 DICAS comando [TIPS] 889
25.29.1 Descrição 889
25.29.2 Método 889
25.30 TOLERANCIA comando 889
25.30.1 Descrição 889
25.31 BARRAFERR comando [TOOLBAR] 889
25.31.1 Método 890
25.31.2 Opções dentro do comando 890
25.32 -BARRAFERR comando [-TOOLBAR] 890
25.32.1 Descrição 890
25.33 PALETASFERRAM comando [TOOLPALETTES] 890
25.33.1 Descrição 890
25.34 FECHARPALETASFERRAM comando [TOOLPALETTESCLOSE] 890
25.34.1 Descrição 891
25.35 -TOOLPANEL comando 891
25.35.1 Descrição 891
25.35.2 Método 891
25.35.3 Opções dentro do comando 891
25.36 TORO comando [TORUS] 891
25.36.1 Descrição 891
25.36.2 Métodos para criar um Toro 892
25.36.3 Opções dentro do comando TORO 892
25.37 NAVPALFERRAM comando [TPNAVIGATE] 892
25.37.1 Descrição 893
25.37.2 Método 893
25.38 TRACAR comando [TRACE] 893
25.38.1 Descrição 893
25.39 TRANSPARENCIA comando 893
25.39.1 Métodos 893
25.39.2 Opções dentro do comando 898
25.40 APARAR comando [TRIM] 899

Contents

25.40.1 Método 899
25.40.2 Opções dentro do comando 899
25.41 TXT2MTXT comando 899
25.41.1 Método 900
25.41.2 Opções dentro do comando 900
25.42 TXTEXP comando 900
25.42.1 Método 900
25.43 PLANTASTIPADAS comando [TYPEDPLANS] 900
25.43.1 Descrição 900
26. U 901
26.1 U comando 901
26.1.1 Descrição 901
26.2 UCS comando 901
26.2.1 Método 901
26.2.2 Opções dentro do comando 901
26.3 ICONEUCS comando [UCSICON] 902
26.3.1 Descrição 902
26.3.2 Opções dentro do comando 903
26.4 DESFDEF comando [UNDEFINE] 903
26.4.1 Método 903
26.5 DESFAZER comando [UNDO] 903
26.5.1 Descrição 903
26.5.2 Opções dentro do comando 903
26.6 DESFAZENT comando [UNDOENT] 904
26.6.1 Descrição 904
26.6.2 Opções dentro do comando 904
26.7 DESAGRUPAR comando [UNGROUP] 905
26.7.1 Método 905
26.7.2 Opções dentro do comando 905
26.8 UNIAO comando 905
26.8.1 Descrição 905
26.8.2 Método 906
26.9 UNISOLATEOBJECTS comando 906
26.9.1 Descrição 906
26.10 UNIDADES comando [UNITS] 906
26.10.1 Descrição 907
26.11 -UNIDADES comando [-UNITS] 907
26.11.1 Opções 907
26.12 ATUALIZARCAMPO comando 908
26.12.1 Descrição 908
26.13 URL comando 908
26.13.1 Descrição 909
27. V 910
27.1 EDITORVBA comando 910
27.1.1 Descrição 910
27.1.2 Opção dentro do comando 910
27.2 CARRVBA comando 910
27.2.1 Descrição 910

Contents

27.3 -CARRVBA comando [-VBALOAD] 910
27.3.1 Descrição 911
27.4 GERVBA comando 911
27.4.1 Descrição 911
27.5 VBANEW comando 911
27.5.1 Descrição 911
27.6 EXECVBA comando 911
27.6.1 Descrição 911
27.7 -EXECVBA comando [-VBARUN] 911
27.7.1 Descrição 911
27.8 VBASECURITY comando 911
27.8.1 Descrição 911
27.9 DESCARRVBA comando 912
27.9.1 Descrição 912
27.10 CONTROLEVERSAO comando 912
27.10.1 Descrição 912
27.10.2 Método 912
27.10.3 Opções dentro do comando 912
27.11 VISTA comando 913
27.11.1 Descrição 913
27.11.2 Opções dentro do comando 914
27.11.3 Opções do Menu de Contexto 915
27.12 -VISTA comando [-VIEW] 915
27.12.1 Descrição 915
27.12.2 Opções dentro do comando 916
27.13 VISTABASE comando 916
27.13.1 Método 916
27.13.2 Opções dentro do comando 917
27.14 VISTAQUEBRAR comando [VIEWBREAK] 920
27.14.1 Método 920
27.14.2 Opções dentro do comando 920
27.14.3 Editar por Alças 921
27.15 VISTADETALHE comando 922
27.15.1 Método 922
27.15.2 Opções dentro do comando 922
27.15.3 Edição por Alças 924
27.16 ESTILOVISTADETALHE comando 924
27.16.1 Descrição 924
27.16.2 Opções dentro do comando 925
27.16.3 Opções do Menu de Contexto 926
27.17 EDITARVISTA comando 926
27.17.1 Método 926
27.17.2 Opções dentro do comando 926
27.18 EXPORTARVISTA comando 926
27.18.1 Descrição 927
27.18.2 Método 927
27.18.3 Opções dentro do comando 927
27.19 VISTAHORIZONTAL comando [VIEWHORIZONTAL] 927

Contents

27.19.1 Descrição 927
27.20 ROTULOVISTA comando 927
27.20.1 Descrição 927
27.21 PONTOV comando [VIEWPOINT] 928
27.22 VISTAPROJ comando [VIEWPROJ] 928
27.22.1 Método 928
27.22.2 Opções dentro do comando 928
27.23 RESVISTA comando 929
27.23.1 Descrição 929
27.23.2 Opções dentro do comando 929
27.24 VISTACORTE comando 929
27.24.1 Método 929
27.24.2 Opções dentro do comando 930
27.24.3 Edição por Alças 933
27.25 ESTILOVISTACORTE comando 933
27.25.1 Descrição 933
27.25.2 Opções dentro do comando 934
27.25.3 Opções do Menu de Contexto 935
27.26 ATUALIZARVISTA comando 936
27.26.1 Descrição 936
27.26.2 Opções dentro do comando 936
27.27 ESTADOSDEVISIBILIDADE comando 936
27.27.1 Opções dentro do comando 936
27.28 ESTADOSDEVISIBILIDADEADIC comando [VISIBILITYSTATESADD] 937
27.28.1 Métodos 937
27.28.2 Opções dentro do comando 937
27.29 ESTADOSDEVISIBILIDADEOCULTAR comando [VISIBILITYSTATESHIDE] 938
27.29.1 Métodos 938
27.29.2 Opções dentro do comando 938
27.30 ESTADOSDEVISIBILIDADEPAINELFECHA comando 938
27.30.1 Métodos 938
27.31 ESTADOSDEVISIBILIDADEPAINELABRE comando 938
27.31.1 Métodos 938
27.32 ESTADOSDEVISIBILIDADEREMOVER comando [VISIBILITYSTATESREMOVE] 939
27.32.1 Métodos 939
27.32.2 Opções dentro do comando 939
27.33 ESTADOSDEVISIBILIDADEMOSTRAR comando [VISIBILITYSTATESSHOW] 939
27.33.1 Métodos 939
27.33.2 Opções dentro do comando 939
27.34 VISIVEL comando [VISIBLE] 939
27.34.1 Descrição 940
27.35 ESTILOSVISUAIS comando [VISUALSTYLES] 940
27.35.1 Descrição 940
27.35.2 Opções dentro do comando 940
27.35.3 Opções do Menu de Contexto 943
27.36 -ESTILOSVISUAIS comando [-VISUALSTYLES] 943
27.36.1 Descrição 943
27.36.2 Opções dentro do comando 943

Contents

27.37 VLIDE comando 947
27.37.1 Descrição 947
27.38 VMLOUT comando 947
27.38.1 Descrição 948
27.39 CORTARVP comando [VPCLIP] 948
27.39.1 Descrição 948
27.39.2 Opções dentro do comando 950
27.40 CAMADAVP comando [VPLAYER] 950
27.40.1 Descrição 950
27.40.2 Opções dentro do comando 950
27.41 VPMAX comando 952
27.41.1 Método 952
27.42 VPMIN comando 952
27.42.1 Método 952
27.43 PONTOV comando [VPOINT] 952
27.43.1 Descrição 952
27.43.2 Opções dentro do comando 952
27.44 VPORTS comando 953
27.44.1 Descrição 953
27.44.2 Opções dentro do comando 953
27.45 -VPORTS comando 956
27.45.1 Descrição 956
27.46 EVATUAL comando [VSCURRENT] 956
27.46.1 Descrição 956
27.46.2 Opções dentro do comando 956
27.47 SLIDEV comando [VSLIDE] 957
27.47.1 Descrição 957
27.48 OPCOESVT comando [VTOPTIONS] 957
27.48.1 Descrição 957
28. W 958
28.1 GBLOCO comando 958
28.1.1 Descrição 958
28.2 -GBLOCO comando 958
28.2.1 Descrição 958
28.2.2 Opções dentro do comando 958
28.3 WCASCADE comando 959
28.3.1 Descrição 959
28.4 WCLOSE comando 959
28.4.1 Descrição 959
28.5 WCLOSEALL comando 959
28.5.1 Descrição 959
28.6 LUZDEREDE comando 959
28.6.1 Descrição 960
28.6.2 Opções dentro do comando 960
28.7 CUNHA comando 962
28.7.1 Descrição 962
28.7.2 Métodos para criar uma cunha 962
28.7.3 Opções dentro do comando CUNHA 963

Contents

28.8 PROPRIETARIO comando 963
28.8.1 Descrição 964
28.9 WHTILE comando 964
28.9.1 Descrição 964
28.10 WIARRANGE comando 964
28.10.1 Descrição 964
28.11 COBERTURA comando 964
28.11.1 Descrição 964
28.11.2 Métodos para criar uma cobertura 965
28.11.3 Opções dentro do comando COBERTURA 965
28.12 EXPWMF comando [WMFOUT] 966
28.12.1 Descrição 966
28.13 WNEXT comando 966
28.13.1 Descrição 966
28.14 CONJTRABALHO comando 966
28.14.1 Descrição 966
28.15 AREADETRABALHO comando 966
28.15.1 Descrição 966
28.15.2 Opções dentro do comando 967
28.16 WPREV comando 967
28.16.1 Descrição 967
28.17 SALVARAT comando [WSSAVE] 967
28.17.1 Descrição 967
28.18 CONFIGURAAT comando [WSSETTINGS] 967
28.18.1 Descrição 967
28.19 WVTILE comando 967
28.19.1 Descrição 968
29. X 969
29.1 ANEXAREFEX comando [XATTACH] 969
29.1.1 Descrição 969
29.2 CORTAREFEX comando [XCLIP] 969
29.2.1 Método 969
29.2.2 Opções dentro do comando 969
29.3 EXTARESTAS comando [XEDGES] 970
29.3.1 Descrição 970
29.4 XFACES comando 970
29.4.1 Descrição 971
29.4.2 Opções dentro do comando 971
29.5 LINHAINF comando [XLINE] 971
29.5.1 Descrição 971
29.5.2 Métodos para iniciar uma LinhaInf 971
29.5.3 Opções dentro do comando LINHAINF 973
29.6 XMLSAVE comando 974
29.7 XABRIR comando [XOPEN] 974
29.7.1 Descrição 974
29.8 XPLODIR comando [XPLODE] 974
29.8.1 Descrição 975
29.8.2 Opções dentro do comando 975

Contents

29.9 REFEX comando [XREF] 975
29.9.1 Descrição 976
29.10 -REFEX comando [-XREF] 976
29.10.1 Descrição 976
29.10.2 Opções dentro do comando 976
30. Y 977
31. Z 978
31.1 ZCENTER comando 978
31.1.1 Descrição 978
31.2 ZINTERSECCAO comando 978
31.2.1 Descrição 978
31.3 ZKNOT comando 978
31.3.1 Descrição 978
31.4 ZMIDPOINT comando 979
31.4.1 Descrição 979
31.5 ZNEAREST comando 979
31.5.1 Descrição 979
31.6 ZNONE comando 979
31.6.1 Descrição 979
31.7 ZOOM comando 980
31.7.1 Descrição 980
31.7.2 Opções dentro do comando 980
31.8 ZPERPENDICULAR comando 981
31.8.1 Descrição 981
31.9 ZVERTEX comando 981
31.9.1 Descrição 981

1. Referencia de Comandos

1.1 Executar Comandos

No BricsCAD você pode iniciar comandos das seguintes maneiras:

- Linha de Comando: digitando o nome do Comando
- Menus: pesquisando na barra de menus pelo nome do Comando, por exemplo, Desenhar | Linha
- Faixa: pesquisando na faixa de opções pelo nome do Comando, por exemplo, Home | Desenhar | Linha
- Barra de ferramentas: pesquisando na barra de ferramentas o NomeComando, por exemplo Desenhar |

  Note: Para abrir uma barra de ferramentas específica, coloque o cursor em uma barra de ferramentas, clique o botão-direito e abra **Barras** > **BRICSCAD** e escolha a barra de ferramentas que você deseja tornar visível na tela.

- Aba Quad: pesquisar na aba Quad do NomeComando, por exemplo Desenhar |

1.2 Opções do comando

As opções de comando aparecem na barra de Status ou na linha de Comando e também em um menu de prompt, dependendo da configuração da variável de sistema PROMPTMENU.

A variável de sistema PROMPTOPTIONFORMAT controla como as opções de comando são exibidas nos prompts da linha de Comando.

1.3 Prefixos de comando

Os seguintes prefixos podem ser usados com os comandos do BricsCAD:

Prefixo	Tipo	Resultado
' (aspas simples ou apóstrofo)	Transparência	Permite que um comando seja executado dentro de outro comando. Por exemplo. Se você estiver desenhando uma linha, digite **'zoom** no prompt de Comando para interromper temporariamente o comando LINHA enquanto executa o comando ZOOM.
- (traço)	Linha de Comando	Inicia uma versão sem caixa de diálogo de um comando. Todas as opções de comando estão disponíveis na linha de Comando. Por exemplo. Digite **-camada** no aviso de Comando para suprimir a caixa de diálogo Explorer do Desenho / Camadas. Todas as opções de comando estão disponíveis na linha de Comando. Isso é especialmente útil se você precisa executar esses comandos em um script.

Prefixo	Tipo	Resultado
_ (sublinhado)	Global	Executa o comando original em inglês (comando global) na versão traduzida do BricsCAD. É recomendado usar o prefixo de comando global em scripts ou ao definir atalhos de teclado ou ferramentas personalizadas.
. (ponto final)	Não-redefinido	Executa comandos que foram temporariamente removidos do BricsCAD usando o comando **DESFDEF**.

Os prefixos de comando podem ser combinados. Por exemplo, se o comando ZOOM for temporariamente indefinido 'zoom executa o comando ZOOM de forma transparente.

2. +

2.1 +PAINELESTRUTURA comando [+STRUCTUREPANEL]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

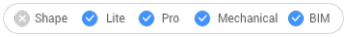
2.1.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo do arquivo de configuração para a árvore 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).



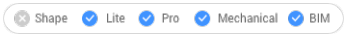
3.1.1 Descrição

Abra a descrição da central de ajuda BricsCAD Help Center 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 comando

Alterna o snap de entidade na Interseção.



4.1.1 Descrição

Ativa o snap a entidade à interseção aparente, o que captura as interseções das entidades, mesmo quando essas parecem apenas se cruzar no espaço 3D.

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos, mas deve ser inserido sem o prefixo apóstrofo (').

5. 3

5.1 3D comando

Desenha entidades básicas de malha 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.1.1 Descrição

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

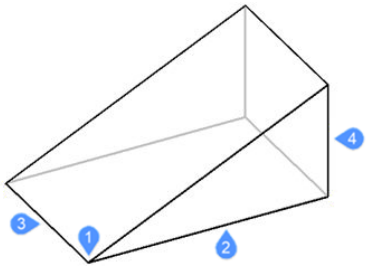
5.1.2 Métodos

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)

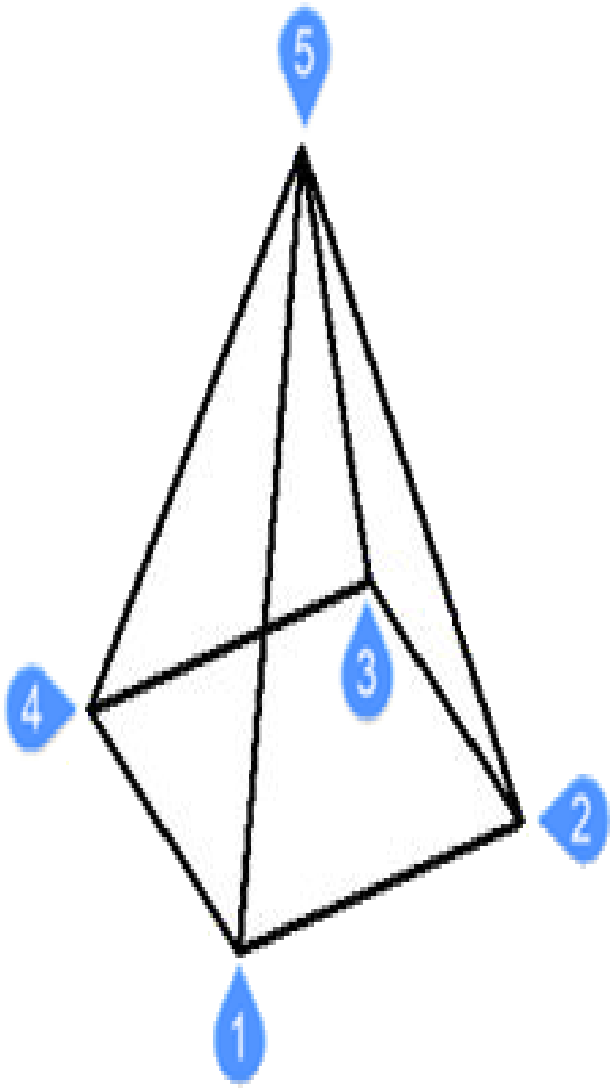
2 Comprimento da cunha

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

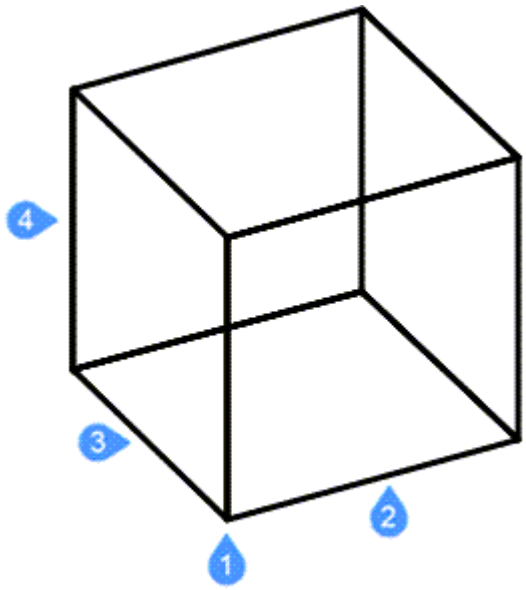
3 Terceiro ponto

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

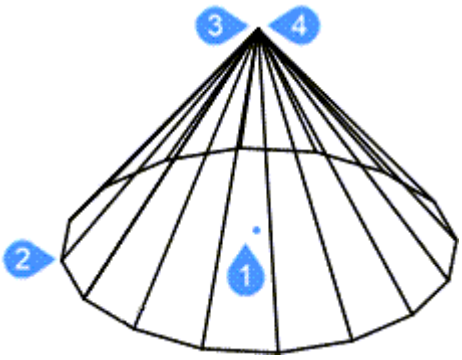
3 Largura da caixa

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

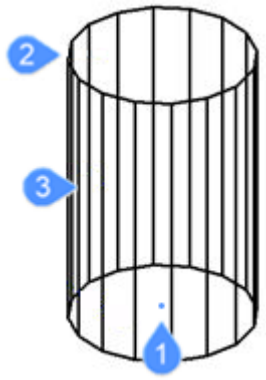
3 Raio do topo do cone ou Diâmetro

4 Altura do cone

(Termina aplicando o número de segmentos no cone)

Cilindro

Desenha cilindros 3D (consulte o comando AI_CYLIDER).



1 Centro da base do cilindro (ponto de partida)

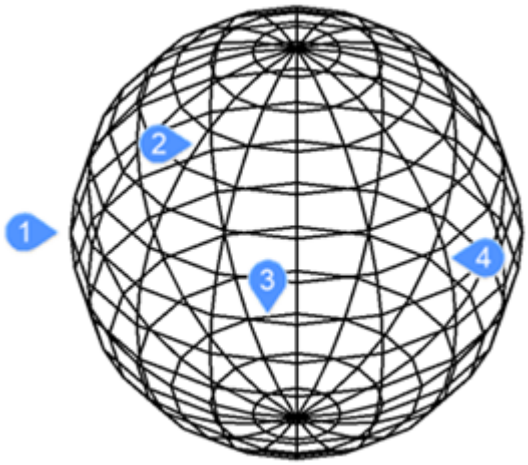
2 Raio da base do cilindro ou Diâmetro

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)

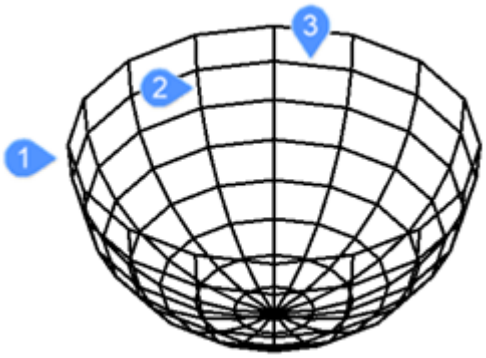
2 Raio da esfera (Diâmetro)

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)

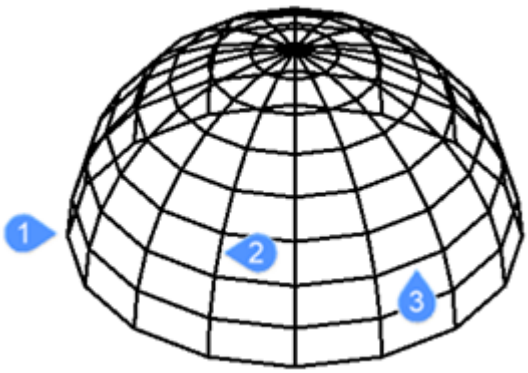
1 Raio da bacia (Diâmetro)

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)

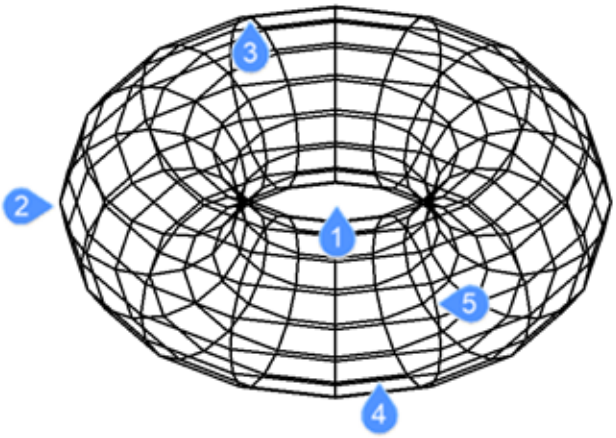
1 Raio do domo (Diâmetro)

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

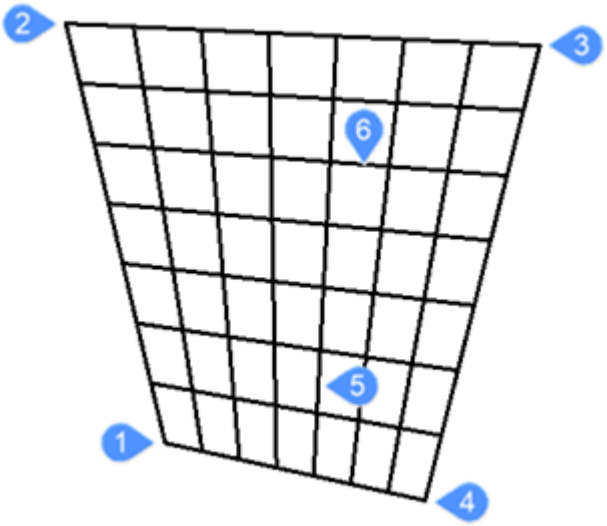
3 Raio do corpo do toro (Diâmetro)

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 MATRIZ3D comando [3DARRAY]

Constrói matrizes retangulares e polares estáticas em linhas, colunas e níveis.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: 3A, ARRAY3D

5.2.1 Descrição

Cria matrizes retangulares 3D usando linhas, colunas e níveis e matrizes polares 3D usando um eixo central/ponto central e ângulo de rotação.

5.2.2 Método

Existem dois métodos para criar matrizes 3D:

- Polar
- Retangular

5.2.3 Opções dentro do comando

Polar
Cria matrizes polares 3D.

Retangular
Cria matrizes retangulares 3D.

5.3 COMPARAR3D comando [3DCOMPARE]

Abre a caixa de diálogo 'Comparar dois modelos'.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

5.3.1 Descrição

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.4.1 Descrição

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

5.5 3DDWF comando

Abre a caixa de diálogo Exportar 3D DWF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.5.1 Descrição

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 [3DFACE]

Desenha faces 3D de 4-bordas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: 3F, FACE

5.6.1 Descrição

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.

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

5.7 3DINTERSECTION comando

Alterna o snap de entidade na Interseção.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

5.7.1 Descrição

Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos, mas deve ser inserido sem o prefixo apóstrofo (').

Note: Essa entidade se encaixa em entidades que se cruzam fisicamente. Para encaixar nas interseções aparentes, use o snap de entidade 2DINTERSECTION.

5.8 MALHA3D comando [3DMESH]

Cria malhas de superfície 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: MESH

5.8.1 Descrição

Cria malhas de superfície 3D inserindo o número de vértices e sua posição.

5.8.2 Opções dentro do comando

Número de vértices na direção M (entre 2 e 256)
Especifica o número de vértices na direção principal.

Número de vértices na direção N (entre 2 e 256)
Especifica o número de vértices na direção secundária.

Posição do vértice (M, N)
Especifica a posição do vértice.

Note: Malhas 3D podem ser editadas diretamente através de alças.

5.9 3DOSNAP comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

5.9.1 Descrição

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

5.10 -3DOSNAP comando

Liga/desliga os modos de snap de entidade para entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.10.1 Descrição

Alterna os modos de snap de entidade 3D para desenhar e editar entidades no espaço 3D pela linha de Comando (abreviação de "snap de objeto 3D").

5.10.2 Opções dentro do comando

Mais próximo (ZNEA)
Snap a um ponto na face de uma entidade 3D que esteja mais próxima do cursor; equivalente ao comando ZNEAREST.

Vértice (ZVER)
Snap ao vértice mais próximo de uma entidade 3D; equivalente ao comando ZVERTEX.

Ponto médio (ZMID)
Efetua snap ao ponto médio de uma face de face; equivalente ao comando ZMIDPOINT.

Centro (ZCEN)
Snap ao centro de uma face 3D plana ou curva; equivalente ao comando ZCENTER.

Perpendicular (ZPER)
Snap a um ponto perpendicular a uma face, equivalente ao comando ZPERPENDICULAR.

Nó (ZKNO)
Snap em um nó de uma Spline, equivalente ao comando ZKNOT.

Interseção (ZINT)
Snap à interseção de entidades lineares, bordas e linhas de controle/rastreamento polar ou entidades com faces; equivalente ao comando ZINTERSECCAO.

PointCloud Maispróxima
Snaps ao ponto mais próximo de uma nuvem de pontos.

NEN
Desativa todos os modos de snap 3D, equivalente ao comando ZNONE.

Ligada
Habilita todos os modos de snap 3D definidos no momento.

Desl
Desabilita todos os modos de snap 3D atualmente definidos.

5.11 POLI3D comando [3DPOLY]

Cria uma Polilinha 3D.

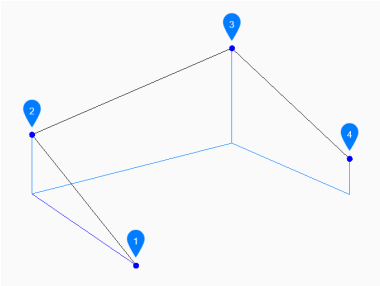
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: 3P

5.11.1 Descrição

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.



1 Iniciar

2 Próximo

3 Próximo

4 Finalizar

5.11.2 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:

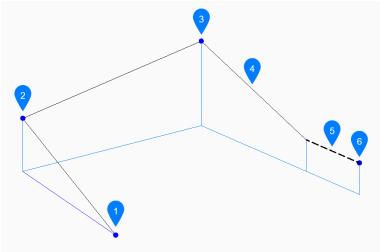
Definir próximo ponto
Especifica o próximo vértice da polilinha.
Opções adicionais: [Fechar/Desfazer]

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

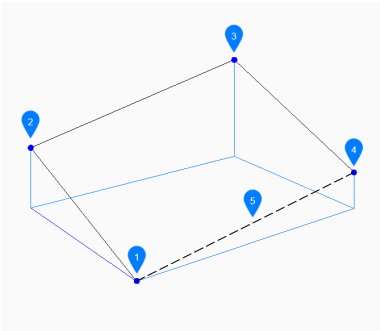
6 Finalizar

5.11.3 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 [ABOUT]

Abre a caixa de diálogo Sobre o BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.1.1 Descrição

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 [ACISIN]

Abre a caixa de diálogo Abrir um arquivo ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.2.1 Descrição

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 [ACISOUT]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.3.1 Descrição

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 ATIVARVISTADECORTE comando [ACTIVATESECTIONVIEW]

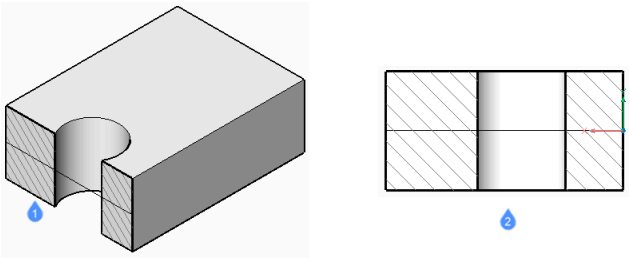
Defina o ponto de vista por plano de corte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.4.1 Descrição

O comando reorienta o ponto de vista a ser de frente para o plano de corte selecionado.

Requer pelo menos um plano de corte no desenho, criado com o comando PLANOCORTE.



1 Plano de corte

2 Vista orientada para corresponder ao plano de corte

6.5 ADDINMAN comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.5.1 Descrição

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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

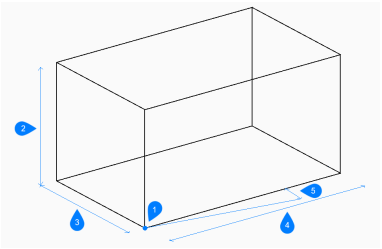
Cria uma malha poliface 3D na forma de uma caixa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.7.1 Descrição

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

6.7.2 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]

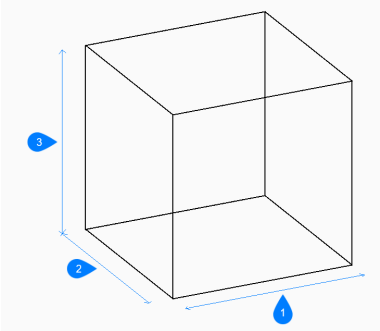
Altura da caixa
Especifique a altura da caixa.

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

6.7.3 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

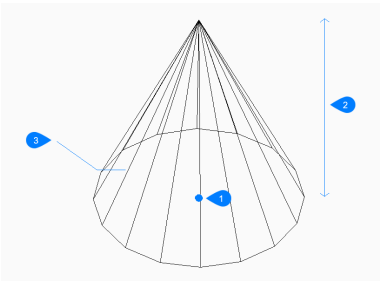
Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Cone.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.8.1 Descrição

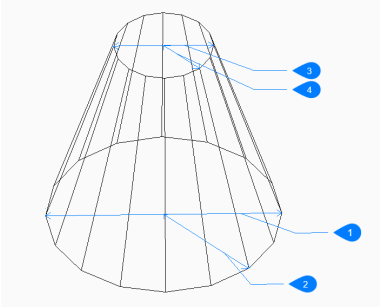
Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Cone circular ou elíptico. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio, diâmetro, altura, pontos de extremidade do eixo, e número de segmentos.



1 Centro

2 Altura

3 Segmentos

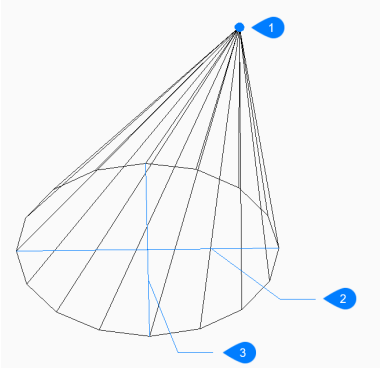


1 Diâmetro da base

2 Raio de base

3 Diâmetro superior

4 Raio superior



1 Apex

2 Eixo da elipse

3 Outro eixo

6.8.2 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.

6.8.3 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.

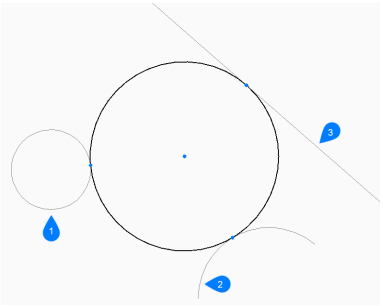
6.9 AI_CIRCTAN comando

Cria um círculo tangente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.9.1 Descrição

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

6.9.2 Métodos para criar um círculo tangente

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

- Entre tangent 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

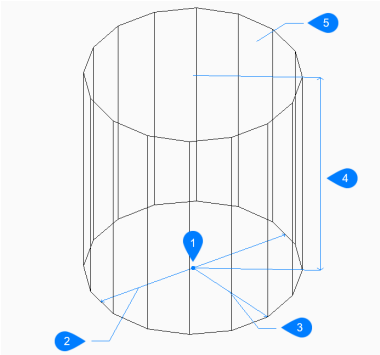
Cria uma malha de polígono 3D na forma de Cilindro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.10.1 Descrição

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

6.10.2 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.

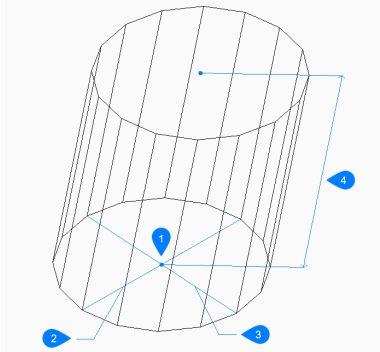
Elíptico
Comece a criar um Cilindro elíptico especificando a primeira extremidade do eixo da elipse, em seguida:
Opção alternativa: [Centro]

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

6.10.3 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_DISH comando

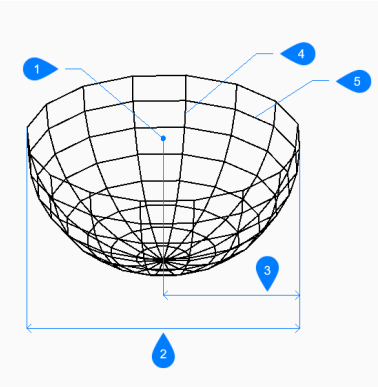
Cria uma malha de Polígono 3D na forma da metade inferior de uma esfera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.11.1 Descrição

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

6.11.2 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.

6.11.3 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.

6.12 AI_DOME comando

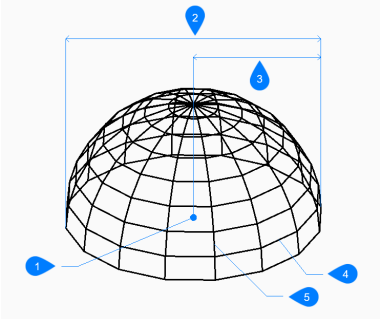
Cria uma malha de Polígono 3D na forma da metade superior de uma esfera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.12.1 Descrição

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

6.12.2 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.

6.12.3 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.

6.13 AI_EDGESURF comando

Esse comando está obsoleto. Ele ainda existe apenas para compatibilidade com versões anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Em vez disso, use o comando SUPARESTA.

6.14 AI_PYRAMID comando

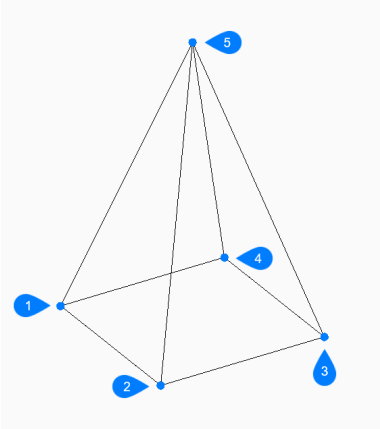
Cria uma malha poliface 3D na forma de uma Pirâmide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.14.1 Descrição

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

6.14.2 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]

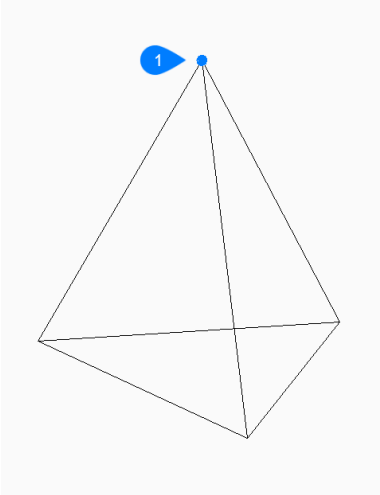
Definir o ápice da pirâmide
Especifique o local para a parte superior da Pirâmide.
Opções adicionais: [Cume/Superfície superior]

6.14.3 Opções dentro do comando AI_PYRAMID

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

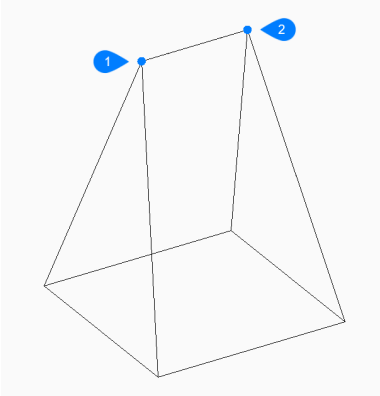
Tetraedro
Escolha esta opção para terminar de criar a base da pirâmide depois de especificar o terceiro ponto para criar uma pirâmide de três lados (tetraedro), em seguida:

Definir o ápice do tetraedro
Especifique a parte superior do tetraedro.
Opção adicional: [Superfície superior]



1 Apex

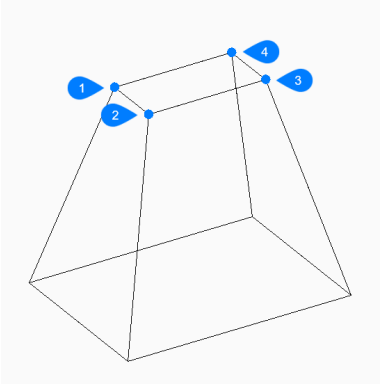
Crista
Especifique os pontos inicial e final para criar uma borda na parte superior da Pirâmide.



1 Inicio 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

6.15 AI_REVSURF comando

Esse comando está obsoleto. Ele ainda existe apenas para compatibilidade com versões anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Em vez disso, use o comando SUPERREV.

6.16 AI_RULESURF comando

Esse comando está obsoleto. Ele ainda existe apenas para compatibilidade com versões anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Em vez disso, use o comando SUPERREG.

6.17 AI_SPHERE comando

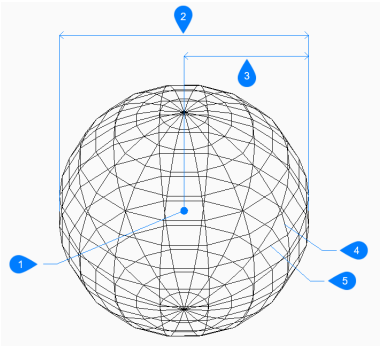
Cria uma malha de polígono 3D na forma de uma esfera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.17.1 Descrição

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

6.17.2 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.

6.17.3 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.

6.18 AI_TABSURF comando

Esse comando está obsoleto. Ele ainda existe apenas para compatibilidade com versões anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Em vez disso, use o comando SUPERTAB.

6.19 AI_TORUS comando

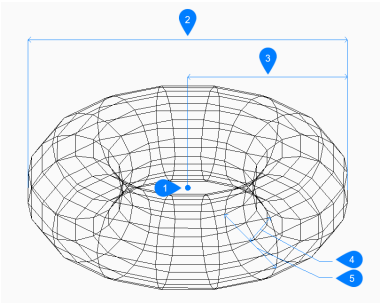
Cria uma malha de polígono 3D na forma de um Toro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.19.1 Descrição

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.



1 Centro

2 Diâmetro do toro inteiro

3 Raio do toro inteiro

4 Raio do corpo

5 Diâmetro do corpo

6.19.2 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.

6.19.3 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.

6.20 AI_WEDGE comando

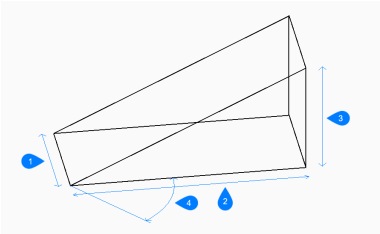
Cria uma malha poliface 3D na forma de uma cunha.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.20.1 Descrição

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

6.20.2 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.

Angulo de rotação para a cunha:
Especifique o ângulo de rotação da base da cunha no plano-xy.

6.21 AIMLEADEREDITADD comando

Adiciona e remove chamadas para multi-chamadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.21.1 Descrição

Adiciona e remove uma ou mais linhas de chamada de e para chamadas de múltiplas linhas.

6.21.2 Método

Existem dois métodos para adicionar e remover chamadas:

- Adicionar chamadas a uma Multi-chamada existente.
- Remover chamadas de uma Multi-chamada.

6.21.3 Opções dentro do comando

Adic. chamadas
Novas chamadas são adicionados a uma entidade Multi-chamada existente.

Remover chamadas
Um ou mais chamadas são removidos de uma entidade Multi-chamada existente.
Esse comando pode remover todas as chamadas de uma entidade Multi-chamada, deixando apenas o texto.

6.22 AIMLEADEREDITREMOVE comando

Remove e adiciona chamadas a Multi-chamadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.22.1 Descrição

Remove e adiciona uma ou mais linhas de chamada de e para chamadas de várias linhas.

6.22.2 Método

Existem dois métodos para remover e adicionar chamadas:

- Remover chamadas de uma Multi-chamada.
- Adicionar chamadas a uma Multi-chamada existente.

6.22.3 Opções dentro do comando

Remover chamadas
Um ou mais chamadas são removidos de uma entidade Multi-chamada existente.

Esse comando pode remover todas as chamadas de uma entidade Multi-chamada, deixando apenas o texto.

Adic. chamadas
Novas chamadas são adicionados a uma entidade Multi-chamada existente.

6.23 AIDIMFLIPARROW comando

Inverte uma seta de dimensão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.23.1 Descrição

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.

6.24 AIDIMPREC comando

Altera a precisão de exibição do texto da dimensão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.24.1 Descrição

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, configurar AIDIMPREC para 0 em uma dimensão com um comprimento de 3,525" arredonda a exibição para 4", mas o comprimento medido permanece 3,525".

6.25 AIDIMSTYLE comando

Aplica e salva estilos de dimensão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.25.1 Descrição

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

6.25.2 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.

6.25.3 Opções dentro do comando

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

Note: 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 AIDIM-PREC.

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.

6.26 ALINHAR comando [ALIGN]

Move, rotaciona e escala entidades, para alinhar com pontos especificados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: AL

6.26.1 Descrição

Move, rotaciona e escala entidades no espaço 2D ou 3D especificando um conjunto de pontos de alinhamento.

6.26.2 Opções

Selecionar entidades
Seleciona entidades que devem ser alinhadas.

Note: Não selecione entidades de destino, caso contrário, estas também serão movidas.

Especifique primeiro ponto de origem
Especifica o ponto de alinhamento de origem.

Especifique primeiro ponto de destino
Especifica o ponto de alinhamento de destino.

Note: Especifique um segundo par de pontos de origem e destino para mover e rotacionar entidades.

Especifique um segundo ponto de origem
Especifica o segundo ponto de alinhamento de origem.

Note: Se você pressionar Enter no prompt deste, o objeto de origem se move.

Especifique segundo ponto de destino
Especifica o ponto de destino correspondente.

Note: Especifique um terceiro par de pontos de origem e destino para mover e rotacionar entidades 3D.

Especifique terceiro ponto de origem
Especifica o ponto de origem para alinhamento 3D.

Note: Pressione Enter para mover e rotacionar entidades 2D.

Especifique terceiro ponto de destino
Especifica o ponto de destino correspondente.

Escalar entidades com base em pontos de alinhamento
Opcionalmente, escala o objeto de origem:

Sim
Escala objetos em relação aos pontos escolhidos

Não
Não escala objetos

6.27 ALINHAMENTO comando [ALIGNMENT]

Cria alinhamentos Horizontais e 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.27.1 Descrição

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

Note: Você pode deslocar Alinhamentos Horizontais. O resultado do comando DESLOCAMENTO em Alinhamentos Horizontais é uma polilinha não associativa.

O Alinhamento Horizontal é criado ao especificar pontos de interseção (PI) do polígono tangente. As curvas são desenhadas automaticamente entre as tangentes.

Note: A variável de sistema DEFAULTCURVETYPEHA especifica o tipo de curva a ser usado ao criar um novo alinhamento horizontal, ou adicionar um novo PI. O valor padrão é **Auto Espiral-Curva-Espiral**.

6.27.2 Opções dentro do comando

Selecionar superfície TIN
Permite selecionar uma superfície TIN usada para cobrir o alinhamento horizontal e criar o alinhamento 3D.

Note: Dois alinhamentos 3D são criados: um representa a projeção do Alinhamento Horizontal à Superfície TIN, e o segundo representa o Alinhamento Vertical, que é calculado com base no parâmetro de **tolerância Vertical**.

Escolher ponto de PI
Permite que você escolha os pontos PI para o alinhamento Horizontal.

Note: Se a opção **Selecionar superfície TIN** tiver sido selecionada anteriormente, o alinhamento 3D será gerado automaticamente.

Desfazer
Desfaz o último ponto PI.

Especificar estação inicial
Permite definir a estação de partida quando começar a criar um novo alinhamento.

6.28 ALIGNMENT3D [ALINHAMENTO3D] comando

Cria um **Alinhamento 3D** a partir de um alinhamento vertical especificado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.28.1 Descrição

Cria uma entidade de **Alinhamento 3D** selecionando um alinhamento vertical.

6.29 [ALIGNMENTCURVE] ALINHAMENTOCURVA comando

Cria um elemento de curva sem restrições em um novo ou existente **Alinhamento Horizontal**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.29.1 Método

Existem dois métodos:

- Crie um novo elemento de curva no alinhamento horizontal existente.
- Crie um novo alinhamento desenhando um elemento de curva.

O elemento de curva irrestrita pode ser criado em um alinhamento horizontal **existente** ou em um **novo Alinhamento Horizontal**, de duas maneiras. Em ambas as maneiras, um alinhamento horizontal existente precisa ser selecionado primeiro. O usuário pode então especificar um ponto central da curva no desenho ou selecionar a opção **Pontos** na linha de Comando. Se o usuário especificou um ponto central, ele determina a orientação do elemento de curva na próxima etapa e, no final, especifica seu diâmetro. Caso contrário, se a opção **Pontos** tiver sido selecionada na linha de Comando, o usuário vai especificar três pontos que definem o novo elemento de curva. O usuário pode continuar desenhando novos elementos de curva no alinhamento horizontal existente até pressionar a tecla Enter.

6.29.2 Opções dentro do comando

Selecione o alinhamento horizontal existente
Cria um novo elemento de curva no alinhamento existente.

Criar novo alinhamento
Cria um novo elemento de curva no **Alinhamento Horizontal** existente.

Especificar direção da curva
Alterna entre os sentidos horário e anti-horário.

Pontos
Cria um novo elemento de curva do **Alinhamento Horizontal** especificando seu ponto inicial, segundo ponto e ponto final.

6.30 ALINHAMENTOEDITAR comando [ALIGNMENTEDIT]

Edita um alinhamento.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.30.1 Método

Selecione um alinhamento Horizontal ou Vertical para editar.

6.30.2 Opções dentro do comando para alinhamento Horizontal

Continue com Pi
Permite que você continue o alinhamento Horizontal.

Note: Essa opção funciona somente se o último elemento for uma linha fixa.

Excluir Elemento
Permite excluir elementos de alinhamento.

Adicionar Pi
Adiciona um ponto Pi ao alinhamento.

Remover Pi
Remove um ponto Pi.

Mudar superfície TIN
Altera a superfície Tin do alinhamento Horizontal, adicionando superfície TIN adicional.

Adicionar a Equação de Estação
Permite que você adicione a equação de estação.

Remover a Equação de Estação
Permite remover a equação de estação especificando o índice.

6.30.3 Opções dentro do comando para alinhamento Vertical

Adicionar Pvi
Adiciona um ponto Pvi ao alinhamento.

Remover Pvi
Remove um ponto PVI.

alterar a superfície Tin
Altera a superfície Tin do alinhamento Vertical, adicionando superfície TIN adicional.

6.31 ALINHAMENTOELEMENTOENTRE comando

Cria um novo elemento entre dois elementos de alinhamento selecionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.31.1 Descrição

O novo elemento é desenhado tangencial a ambos os elementos de fixação.

Note: Portanto, dizemos que esse elemento é restrito por ambos os elementos selecionados.

Dependendo do tipo selecionado do novo elemento, alguns parâmetros do elemento são mantidos quando os elementos de anexo são editados.

Os seguintes tipos de novos elementos podem ser criados entre dois elementos existentes: linhas, curvas, espirais, combinações espiral-curva-espiral, combinações espiral-espiral e as combinações espiral-linha-espiral.

6.31.2 Opções dentro do comando

Linha

Cria um novo elemento de linha entre dois elementos de curva existentes. A nova linha é desenhada tangencial aos dois elementos de fixação. A tangência é mantida quando os elementos de anexo são editados.

A linha pode ser adicionada entre as seguintes combinações de elementos:

- Entre dois círculos sem restrições existentes.
- Entre dois círculos restritos existentes como parte de combinações, como uma combinação Curva com Espiral e uma Curva-Espiral-Espiral.
- Entre um círculo irrestrito e restrito existente.

Note: A forma como a linha é desenhada entre os elementos selecionados depende de suas direções.

Curve (Curva)

Cria um novo elemento de curva entre dois elementos de alinhamento existentes. A nova curva é desenhada tangencial aos dois elementos de fixação. A tangência e o raio da curva são mantidos quando os elementos de fixação são editados.

A posição dos pontos nos elementos (anexo), entre os quais a nova curva é criada e o comprimento da curva são ajustados de acordo com a edição dos elementos de fixação.

A curva pode ser adicionada entre todas as combinações de elementos, exceto entre o primeiro elemento selecionado e a espiral restrita.

Note: A curva é definida pelo tipo de elementos de fixação, raio de curva especificado e ângulo de solução (< ou >180°). A forma como o círculo é desenhado entre os elementos selecionados depende da direção dos elementos de fixação.

Espiral

Cria um novo elemento espiral entre dois elementos de alinhamento existentes. A nova espiral é desenhada tangencial a ambos os elementos de anexação. A tangência é mantida quando os elementos de anexo são editados.

Note: Uma espiral livre é definida pelo tipo e pela direção dos elementos de anexação selecionados. Como a espiral tem apenas uma solução geométrica, o usuário não pode especificar parâmetros, como o parâmetro A ou o comprimento da espiral.

Espiral-Curva-Espiral

Cria uma nova combinação espiral-curva-espiral entre dois elementos de alinhamento existentes. A nova combinação é desenhada tangencial aos dois elementos de fixação. A tangência, o raio da curva e os dois comprimentos espirais são mantidos quando os elementos de anexação são editados.

A posição dos pontos nos elementos (anexo), entre os quais a nova combinação é criada e o comprimento da curva são ajustados de acordo com a edição dos elementos de anexação.

Selecione elementos de anexação, especifique o raio da curva e os comprimentos da espiral para adicionar uma combinação espiral-curva-espiral entre os elementos de alinhamento selecionados.

Espiral-Espiral

Cria uma nova combinação espiral-espiral entre dois elementos de curva existentes com a mesma orientação e possivelmente raios diferentes. A nova combinação é desenhada tangencial aos dois elementos de anexação. A tangência é mantida quando os elementos de anexo são editados.

Parâmetros espirais (comprimento e parâmetro A) e a posição dos pontos nos elementos (anexação), entre os quais a nova combinação é criada, são calculados de acordo com a razão A1/A2 (ou L1/L2) especificada.

Note: A posição dos pontos nos elementos (anexo), entre os quais a nova combinação é criada e o comprimento da curva são ajustados de acordo com a edição dos elementos de anexação.

Espiral-Linha-Espiral

Cria uma nova combinação espiral-linha-espiral, com um comprimento espiral específico, entre dois elementos de curva existentes. A nova combinação é desenhada tangencial aos dois elementos de anexação.

Note: A posição dos pontos nos elementos (de anexação), entre os quais a nova combinação é criada, e os parâmetros espirais são ajustados de acordo com a edição dos elementos de anexação.

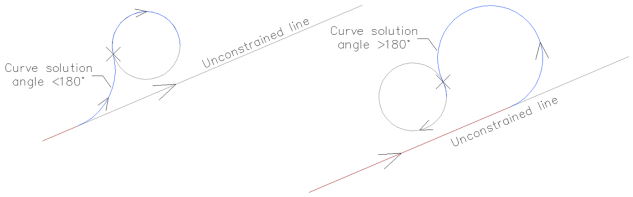
Especifique primeira / segunda entidade

Permite selecionar o primeiro e o segundo elemento de alinhamento, entre os quais um novo elemento é criado.

É ângulo de solução curva

Alterna entre **Maior que 180** e **Menor que 180**.

A figura abaixo mostra duas soluções possíveis para uma curva com um ângulo < 180° (esquerda) e > 180° (direita) adicionados entre uma linha irrestrita e um elemento de arco.



Espiral parâmetro A

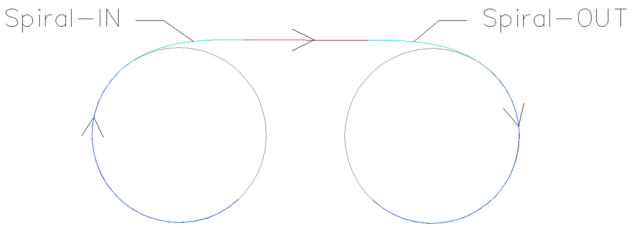
Permite especificar a proporção A1/A2.

Comprimento espiral

Permite especificar a relação L1/L2.

Comprimento-interno espiral
Permite especificar o comprimento de entrada da espiral, Espiral-In.

Comprimento da Espiral-Out
Permite especificar o comprimento de saída da espiral, Espiral-Out.
A figura abaixo mostra a combinação espiral-linha-espiral, criada entre duas curvas irrestritas, onde o usuário especifica os comprimentos Espiral-In e Espiral-Out.



Especificar raio
Permite especificar o raio do novo elemento espiral e curva.

6.32 ALINHAMENTOELEMENTODE comando

Anexa um novo elemento de alinhamento antes (para) ou depois (de) o elemento de alinhamento existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.32.1 Descrição

Os seguintes tipos de novos elementos podem ser anexados aos elementos existentes: linhas, curvas, espirais, linhas com espirais, curvas com espirais e combinação curva-espiral-espiral.

Note: O novo elemento é sempre desenhado tangencialmente ao ponto especificado no elemento de anexo selecionado.

6.32.2 Opções dentro do comando

Linha
Anexe um novo elemento de linha antes (para) ou depois (de) o elemento de alinhamento selecionado.

Note: O comprimento da linha pode ser especificado no desenho ou seu valor pode ser inserido na linha de Comando.

Curve (Curva)
Anexe um novo elemento de curva antes (para) ou depois (de) o elemento de alinhamento selecionado.
Para anexar uma curva antes do elemento existente, selecione-a mais perto do ponto inicial do elemento. Caso contrário, clique mais perto do ponto final do elemento de anexação para anexar a curva após (começar de) o elemento.

Note: A geometria da curva é definida pelo raio da curva, pela solução do ângulo da curva (maior ou menor que 180°) e pelo ponto de passagem.

Espiral
Anexe um novo elemento espiral antes (para) ou depois (de) o elemento de alinhamento selecionado. Para anexar uma espiral antes do elemento existente, selecione-o mais perto do ponto inicial do elemento. Caso contrário, clique mais perto do ponto final do elemento de anexação, para anexar a curva após (começar de) o elemento.

Note: A geometria da espiral é definida pelo raio, comprimento e direção (no sentido horário ou anti-horário).

Linha com Espiral
Anexe uma combinação de **Linha-Espiral** antes (para) ou depois (de) o elemento de alinhamento selecionado. Como o nome indica, uma combinação consiste em dois elementos, uma espiral e uma linha.

Note: A sequência de elementos criados depende se a combinação está anexada antes ou depois do elemento selecionado. Para criar uma combinação antes do elemento selecionado, selecione o elemento de anexação mais próximo de seu ponto inicial. Dessa forma, obtemos a combinação **Linha-Espiral**. Caso contrário, se o elemento existente for selecionado mais perto de seu ponto final, obteremos a combinação **Espiral-Linha** após o elemento de anexação. Essa combinação começa pela transição em espiral para uma linha, que passa por um ponto de passagem especificado (ponto final da linha).

Curva com Espiral
Anexe uma combinação **Curva-Espiral** antes (para) ou depois (de) do elemento de alinhamento selecionado. Como o nome indica, uma combinação consiste em dois elementos, uma espiral e uma curva.

Note: A sequência de elementos criados depende de a combinação ser anexada antes ou depois do elemento selecionado. Para criar uma combinação antes do elemento selecionado, selecione o elemento existente mais próximo de seu ponto inicial. Dessa forma, obtemos a combinação **Curva-Espiral**. Caso contrário, se o ponto de anexação for selecionado mais próximo do ponto final do elemento, então vamos obter a combinação **Espiral-Curva**. Essa combinação começa pela transição da espiral para uma curva, que passa por um ponto de passagem especificado.

Primeiro, selecione o elemento de anexação e, em seguida, especifique o raio e o comprimento da espiral, então especifique o ângulo da solução da curva (maior ou menor que 180°) e, por último, especifique o ponto de passagem da curva para desenhar a combinação **Curva-Espiral**.

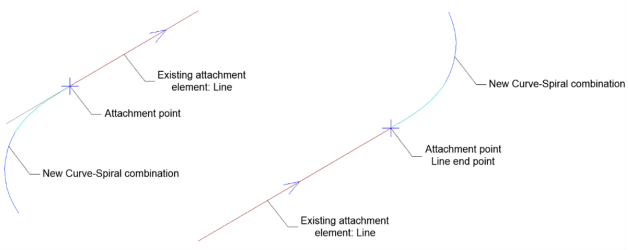
Curva-Espiral-Espiral
Anexe uma combinação **Curva-Espiral-Espiral** antes (para) ou depois (de) do elemento de alinhamento selecionado. Como o nome indica, uma combinação consiste em duas espirais direcionadas de forma oposta e uma curva que passa por um ponto especificado.

Note: A sequência de elementos criados depende se a combinação está anexada antes ou depois do elemento selecionado. Para criar uma combinação antes do elemento selecionado, selecione o elemento de anexo mais próximo de seu ponto inicial. Dessa forma, obtemos a combinação **Curva-Espiral-Espiral**. Caso contrário, se o elemento existente for selecionado mais perto de seu ponto final, obteremos a combinação **Espiral-Espiral-Curva**.

Primeiro, selecione o elemento de anexação e, em seguida, especifique o comprimento da Espiral-In e o raio, então especifique o comprimento da Espiral-Out e especifique o ponto de passagem da curva na última etapa para desenhar a combinação **Curva-Espiral-Espiral**.

Elemento
Selecione essa opção para anexar um novo elemento (ou combinação de elementos) ao ponto especificado no elemento de anexação. Selecione o elemento de anexação mais próximo de seu ponto inicial

para anexar um novo elemento antes (para) o elemento de anexação. Ou selecione o elemento de anexação mais próximo de seu ponto final para anexar um novo elemento após (de) elemento de anexação.



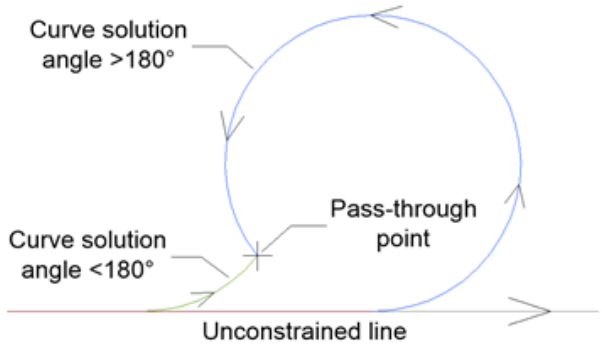
elemento FIM

Selecione essa opção para anexar um novo elemento (ou combinação de elementos) ao ponto inicial/final do elemento de anexação. Selecione o elemento de anexação mais próximo de seu ponto inicial para anexar um novo elemento antes (para) o elemento de anexação. Ou selecione o elemento de anexação mais próximo de seu ponto final para anexar um novo elemento após (de) elemento de anexação.

É ângulo de solução curva

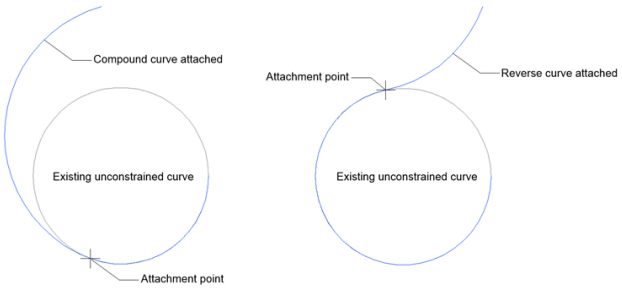
Alterna entre **Maior que 180** e **Menor que 180**.

A figura abaixo mostra duas soluções possíveis para a curva que passa pelo mesmo ponto especificado, depende da opção selecionada para o ângulo da solução da curva.



A curva é composta ou reversa?

Alterna entre a curva **Composta** e a curva **Reversa** anexada ao elemento de curva não restrita existente, conforme ilustrado na figura abaixo:



Comprim

Permite especificar o novo comprimento da linha.

Especificar comprimento da espiral

Permite especificar o novo comprimento da espiral.

Especificar raio
Permite especificar o raio do novo elemento espiral e curva.

Especificar direção da curva
Especifica a orientação do novo elemento. Troca a orientação entre o sentido horário e anti-horário.

6.33 ALINHAMENTOLINHA comando [ALIGNMENTLINE]

Cria um elemento de linha irrestrito entre dois pontos especificados no **Alinhamento Horizontal** existente ou novo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.33.1 Método

Existem duas opções:

- Criar um novo elemento de linha entre dois pontos especificados no alinhamento horizontal existente.
- Crie um novo alinhamento desenhando um elemento de linha entre dois pontos especificados.

6.33.2 Opções dentro do comando

Selecione o alinhamento horizontal existente
O novo elemento de linha irrestrita é criado no Alinhamento Horizontal existente selecionado, entre dois pontos especificados.

Note: Primeiro selecione o alinhamento horizontal existente no desenho, então especifique o primeiro e o segundo pontos, entre os quais um novo elemento 'linha' é criado. Você pode continuar desenhando novos elementos de linha no alinhamento horizontal existente até pressionar a tecla Enter.

Criar novo alinhamento
Cria um novo **Alinhamento Horizontal** desenhando um elemento 'linha' entre dois pontos especificados.

Note: Especifique o primeiro e o segundo ponto no desenho, entre os quais um novo elemento de linha é criado. Você pode continuar desenhando novos elementos de linha até pressionar a tecla Enter.

6.34 ALINHAMENTOVISTA comando [ALIGNMENTVIEW]

Cria uma vista de alinhamento vertical para o alinhamento horizontal selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.34.1 Método

Selecione um alinhamento horizontal, criado anteriormente com o comando ALINHAMENTO, e um ponto como origem para a exibição de alinhamento vertical.

6.35 ALINHAMENTOVERTICAL comando [ALIGNMENTVERTICAL]

Cria **Alinhamento Vertical**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.35.1 Descrição

Cria **Alinhamento Vertical** em uma **Vista de Alinhamento Vertical** selecionada. Esta também desenha automaticamente o **Alinhamento 3D** do alinhamento correspondente.

6.35.2 Método

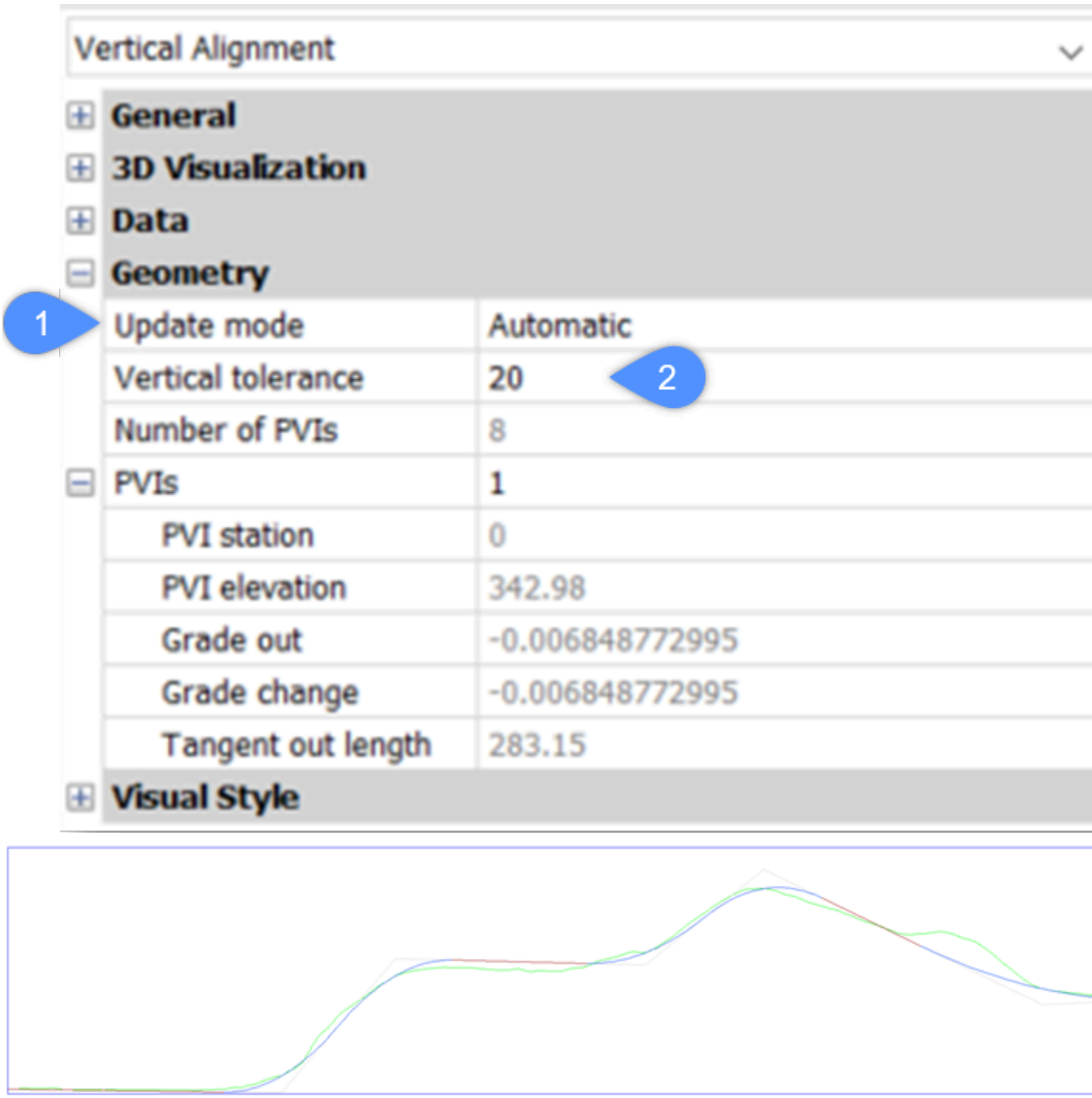
Existem dois métodos:

- Cria **Alinhamento Vertical** escolhendo pontos PVI.
- Cria automaticamente o **Alinhamento Vertical**.

6.35.3 Opções dentro do comando

Desfazer
Desfaz o último ponto PVI de alinhamento vertical especificado.

Alinhamento 3D automático
Cria automaticamente **Alinhamento Vertical** e **Alinhamento 3D**.



O Alinhamento Vertical Automático é calculado de forma que a diferença de elevação para a linha do terreno não exceda o valor do parâmetro de **Tolerância vertical**, que é definido como 0.1 por predefinição.

Depois que o **Alinhamento Vertical** é criado, você poderá editar o valor do parâmetro **Tolerância vertical** (2) no painel **Propriedades**.

Além disso, o valor do parâmetro **Modo Atualizar** (1) é definido como **Automático**. Isso significa que você não pode editar a geometria do Alinhamento Vertical Automático. Para editá-lo, defina o parâmetro **Modo Atualizar** como **Manual**.

6.36 ALIGNSPACE comando

Ajusta o ângulo da viewport, fator de zoom e posição de Pan com base em pontos de alinhamento especificados no Model Space e no Paper Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('alignspace).

Note: Este comando funciona apenas no Paper Space.

Note: As viewports do Model Space devem ter o modo PERSPECTIVE Desligado.

6.36.1 Descrição

Ajusta o ângulo da viewport, o fator de zoom e a posição de Pan ao selecionar pontos na mesma viewport de Model Space e Paper Space.

6.37 AMSURFSYM comando

Cria um símbolo de superfície.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.37.1 Métodos

Selecione o objeto para anexar o símbolo da superfície e especifique os pontos para sua localização.

Existem dois casos de uso:

1 **Ao criar um novo desenho que vai conter entidades mecânicas:**
   a Defina a variável de sistema LOADMECHANICAL2D como Ligada (1).
   b Comece um novo desenho usando um template Mechanical2d.

2 **Ao abrir um desenho que contenha entidades mecânicas**
   a Defina a variável de sistema LOADMECHANICAL2D como Ligada (1).
   b Abra um desenho ACM existente e inicie a criação de símbolos especiais.

Note: Esses símbolos são compatíveis com o legado da aplicação AutoCAD Mechanical.

Note: O símbolo será adicionado à camada AM_5.

Note: Depois de abrir um desenho contendo entidades mecânicas, o preenchimento de outros desenhos com dados relacionados à mecânica será feito sob demanda, em contraste com as versões anteriores. Isso será possível quando um usuário copiar as entidades relacionadas à mecânica para o desenho básico. No caso de copiar entidades que não estão relacionadas aos dados mecânicos, um desenho básico não será preenchido com dados mecânicos.

Depois de criar o protótipo do símbolo com o comando AMSURFSYM, o usuário pode configurar as propriedades exatas da superfície do símbolo no painel **Propriedades**:

Symbol	
Drafting standard	JIS
Standard revision	JIS B 0031 : 2003 (ISO 1302 : 2002)
Scale	1
Symbol type	Material removal prohibited
Majority symbol	Off
Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Process note	
First requirement	6.3
Second requirement	6.3
Third requirement	9
Direction of lay	Crossed in two oblique directions
Leader	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Note: As propriedades da superfície do símbolo dependem do padrão usado.

Symbol	
Drafting standard	ISO
Standard revision	ISO 1302:2002(E)
Scale	1
Symbol type	Basic Symbol
Majority symbol	Off
Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Roughness average max	
Roughness average min	
Process note	
Process note 2	
Sampling length	
Cutoff	
Other roughness max	
Other roughness min	
Direction of lay	None
Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Process note

6.37.2 Símbolo

Tipo de símbolo

Escolha uma das:

- Símbolo básico
- Remoção de material é necessária
- Remoção de material é proibida

Símbolo da maioria

Indica o estado comum a todas as superfícies usando um único símbolo de indicação coletiva.

DESL: mostra apenas a indicação coletiva.

LIGA: mostra o estado de outros símbolos de textura de superfície em outro lugar no desenho, entre parênteses no lado direito da indicação coletiva.

6.37.3 Requisitos

Tudo Ao Redor
Alterna a visibilidade da textura da superfície Ao Redor no símbolo.

Tolerância de máquina
Especifica a tolerância de usinagem para a superfície.

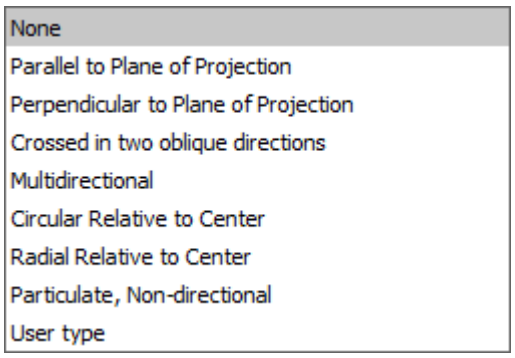
Nota de processo
Define os requisitos de processo para a superfície.

Primeiro requisito
Define o primeiro requisito para a superfície.

Segundo requisito
Define o segundo requisito para a superfície.

Terceiro requisito
Define o terceiro requisito para a superfície.

Direção de deposição
Define a direção de deposição para a superfície.



Média de rugosidade máx
Define a média máxima de rugosidade da superfície.

Média de rugosidade mín
Define a média máxima de rugosidade da superfície.

Nota de processo2
Define os requisitos de processo para a superfície.

Comprimento de amostra
Define o comprimento de amostragem necessário para a superfície.

Outras rugosidades max
Define o máximo de outras rugosidades para a superfície.

Outras rugosidades min
Define o mínimo de outras rugosidades para a superfície.

6.37.4 LinhaChamada

Deslocar do Objeto
Especifica a distância entre o ponto inicial da linha de extensão e o objeto anexado.

Extensão além da chamada
Especifica a distância entre o ponto inicial do símbolo e o ponto final da linha de extensão da superfície.

6.38 AMWELDSYM comando

Cria símbolos de soldagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.38.1 Métodos

Selecione o objeto para anexar o símbolo de soldagem e especifique os pontos para sua localização.

Existem dois casos de uso:

1 **Ao criar um novo desenho que vai conter entidades mecânicas:**
   a Defina a variável de sistema LOADMECHANICAL2D como Ligada (1).
   b Comece um novo desenho usando um template Mechanical2d.

2 **Ao abrir um desenho que contenha entidades mecânicas**
   a Defina a variável de sistema LOADMECHANICAL2D como Ligada (1).
   b Abra um desenho ACM existente e você pode iniciar a criação de símbolos especiais.

Note: Esses símbolos são compatíveis com o legado da aplicação AutoCAD Mechanical.

Note: O símbolo será adicionado à camada AM_5.

Note: Depois de abrir um desenho contendo entidades mecânicas, o preenchimento de outros desenhos com dados relacionados à mecânica será feito sob demanda, em contraste com as versões anteriores. Isso será possível quando um usuário copiar as entidades relacionadas à mecânica para o desenho básico. No caso de copiar entidades que não estão relacionadas aos dados mecânicos, um desenho básico não será preenchido com dados mecânicos.

Depois de criar o protótipo do símbolo com o comando AMWELDSYM, você pode configurar as propriedades exatas do símbolo de soldagem a partir do painel **Propriedades**:

Symbol	
Drafting standard	ANSI
Standard revision	ANSI/AWS A2.4 - 98
Scale	1
All Around	Off
Field weld	Off
Note tail	Off
Process notes	
Stagger	None
Flip symbol	Right aligned
Requirements - Arrow Side	
Weld type	Fillet Weld
Small leg	x
Size	
Length	
Pitch	-
Contour	None
Requirements - Other Side	
Weld type	None
Contour	Concave Contour
Leader	
Arrowhead	By Standard

6.38.2 Símbolo

Tudo Ao Redor
Alterna a visibilidade do símbolo Tudo ao Redor no símbolo de soldagem.

Solda de campo
Alterna a visibilidade do símbolo de Solda de campo, no símbolo de soldagem.

Nota na cauda
Exibe o estado da nota na cauda.

Notas do processo
Define as notas do processo.

Escalonar
Escolhe entre movimento e escalonamento espelhado para soldas intermitentes em ambos os lados.

Inverter símbolo
Escolhe entre alinhados à esquerda e à direita, para o símbolo de solda.

6.38.3 Requisitos - Lado da seta

Tipo de solda
Define o tipo de solda a partir das opções abaixo:



Perna pequena
Define a dimensão da perna pequena da solda.

Tam
Define o tamanho da solda.

Comprim
Define o comprimento da solda.

Passo
Define a dimensão do passo para solda intermitente.

Contorno
Define a forma da solda.

6.38.4 Requisitos - outro lado

Define o tipo e as dimensões da solda no outro lado.

6.38.5 LinhaChamada

Ponta da seta
Define o tipo de ponta de seta padrão para símbolos de soldagem.

6.39 ANIMEDITORFECHAR comando [ANIMATIONEDITORCLOSE]

Fecha o painel Editor de Animação.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.39.1 Descrição

Fecha o painel Editor de Animação para ocultar este 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 [ANIMATIONEDITOROPEN]

Abre o painel do Editor de Animação

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.40.1 Descrição

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

6.41 ANIMEDITORREPRODUZIR comando

Carrega uma animação.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.41.1 Descrição

Carrega os dados de uma animação, a partir de um arquivo zip ou uma pasta.

Note: Esse comando só é executado se o painel **Editor de Animação** estiver ativo. Depois que os gráficos forem carregados, o **Editor de Animação** será alterado para um modo especial de reprodução de gráficos de animação.

6.42 ANIMEDITORGRAVAR comando

Grava animações gráficas

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.42.1 Descrição

Grava animações gráficas e salva estas num arquivo-zip, ou na pasta de sua escolha. Depois de selecionar a opção necessária de salvar, o processo de gravação será iniciado. Dependendo da complexidade do modelo, isso pode levar um longo tempo.

6.42.2 Opções dentro do comando

Arquivo ZIP
Abre a caixa de diálogo **Selecionar nome de arquivo zip para salvar animação**, que permite salvar os gráficos de animação em um arquivo zip.

Pasta
Abre a caixa de diálogo **Selecionar a pasta para salvar a animação**, que permite salvar os gráficos de animação em uma pasta de sua escolha.

6.43 ANIMCAMINHO comando [ANIPATH]

Grava a animação de uma câmera se movendo ao longo de um caminho ou fazendo Pan em um modelo 3D, e a salva num arquivo de filme.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.43.1 Descrição

Exibe a caixa de diálogo Animação Caminho de Movimento.

6.44 RESTAURARANOT comando [ANNORESET]

Redefine representações de escala anotativa movidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.44.1 Descrição

Os locais das representações de escala vinculadas a entidades anotativas podem ser movidos com alças. Este comando retorna representações de escala selecionadas para suas posições padrão.

6.45 ATUALIZANOT comando [ANNOUPDATE]

Atualiza as entidades anotativas selecionadas para corresponder ao estilo anotativo atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.45.1 Método

Selecione uma ou mais entidades anotativas, como texto, dimensões, hachuras, blocos, para atualizá-las para seus estilos anotativos atuais. Se todas as entidades no desenho forem selecionadas, o programa vai ignorar entidades não anotativas.

6.46 ABERTURA comando [APERTURE]

6.47 APARENTE comando

Alterna o Snap de Entidade em Interseção Aparente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PLANVIEWINT

6.47.1 Descrição

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

6.48 CARRAPLIC comando [APPLOAD]

Abre a caixa de diálogo Carregar arquivos de aplicação.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.48.1 Descrição

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

6.49 ARCO comando

Cria um arco.

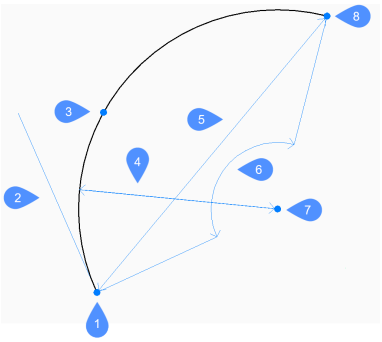
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: A

6.49.1 Descrição

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.



1 Iniciar

2 Direção

3 Segundo

4 Raio

5 Comprimento da corda

6 Angulo

7 Centro

8 Finalizar

6.49.2 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: [Angulo/Centro/Direção/Fim/Raio]

Finalizar
Especifique o ponto final do arco.

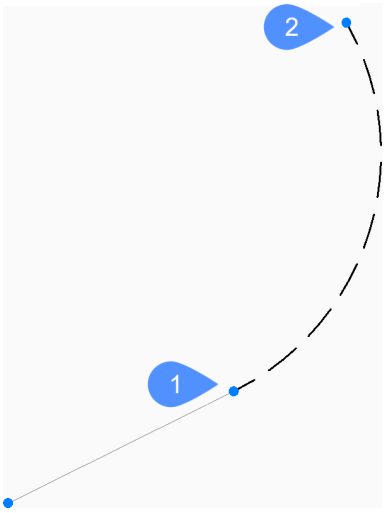
Centro
Comece a criar um arco especificando um ponto central e depois:

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.



1 Ultimo ponto

2 Final do arco

6.49.3 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.

6.50 AREA comando

Encontra a área e perímetro de entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: AA

6.50.1 Método

Especifique os pontos que definem a área para a qual o BricsCAD vai reportar área e perímetro.

6.50.2 Opções

Encontrar área de uma entidade
Fornece a área e/ou perímetro da entidade selecionada.

Note: A informação relatada por este comando varia de acordo com a entidade selecionada:

- Linha e croqui - comprimento
- Arco e arco elíptico — área e comprimento
- Círculo e elipse - área e circunferência/perímetro
- Polilinha fechada e spline fechada - área e perímetro.
- Polilinha e spline abertas - área e comprimento.
- Objetos 3D - área de superfície

Adicionar áreas juntas
Permite somar as áreas para duas ou mais entidades.

Subtrair áreas
Permite remover áreas de entidades da área total e do perímetro.

Note: Essa opção só pode ser usada depois de encontrar a área de pelo menos uma entidade.

6.51 ORGANIZAR comando [ARRANGE]

Organiza espacialmente um conjunto de entidades alinhando e/ou distribuindo estas ao longo dos eixos no UCS atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.51.1 Métodos

O comando ORGANIZAR organiza espacialmente um conjunto de entidades (2D e/ou 3D) alinhando e/ou distribuindo essas ao longo dos eixos do UCS atual.

Esse comando cria um novo arranjo das entidades selecionadas. A disposição das entidades é definida com base nas caixas delimitadoras das entidades selecionadas (ou seja, a menor caixa que contém a entidade), em relação à caixa delimitadora de seleção (ou seja, a menor caixa que contém todas as entidades selecionadas).

Para fazer um novo arranjo com as entidades selecionadas, o comando ORGANIZAR usa os seguintes elementos:

- Uma seleção de entidades (podem ser tanto 2D como 3D).
- Uma direção para o arranjo. Isso pode ser um eixo principal (X, Y ou Z) do UCS atual.
- A caixa delimitadora da seleção.
- As caixas delimitadoras de cada entidade na seleção.
- A opção de arranjo selecionada pelo usuário.

O fluxo de trabalho do comando ORGANIZAR inclui as seguintes etapas:

1 Inicie o comando ORGANIZAR.

2 Selecione as entidades a ser organizadas. As entidades podem ser 2D e 3D.

3 Escolha uma direção.

Escolha o eixo do UCS (X, Y ou Z) ao longo do qual você deseja organizar as entidades. As entidades só serão movidas ao longo dessa direção.

1 Você pode executar quantas operações de organização quiser no conjunto original de entidades com uma única execução do comando.

2 Escolha uma das 8 opções de arranjo do comando (veja abaixo).

3 Retorne à etapa 3.

4 (Opcionalmente) **Desfaça** os arranjos passo a passo.

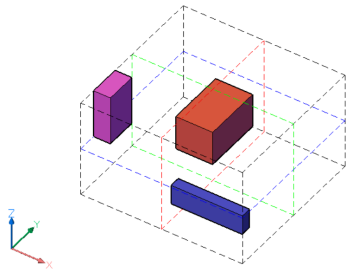
Note: A opção DESFAZER está disponível depois que uma opção de alinhamento é aplicada.

5 Selecione **Terminar** ou pressione **Enter** para finalizar o comando.

O arranjo das entidades selecionadas é feito com a seguinte abordagem:

Para criar uma nova configuração das entidades selecionadas, o comando ORGANIZAR usa alguns limites. Primeiro, existem os limites principais, que são anexados à caixa delimitadora de seleção. Em seguida, há os limites secundários, que são anexados às caixas delimitadoras de cada entidade na seleção.

Este é um exemplo simples de uma caixa delimitadora de seleção e três outras caixas delimitadoras para as entidades na seleção:



A caixa delimitadora da seleção é representada com linhas tracejadas pretas. Os limites da caixa delimitadora da seleção são definidos por suas seis faces, duas para cada eixo do UCS atual. Há também três limites centrais, um para cada eixo, localizados no centro da caixa delimitadora de seleção. Os limites centrais são representados com linhas tracejadas coloridas, vermelho para o eixo X, verde para o eixo Y e azul para o eixo Z.

As caixas coloridas são as delimitadoras das entidades selecionadas. Para cada entidade na seleção, há seis limites externos, definidos pelas faces e três limites de centro. Os limites de uma entidade são definidos de forma semelhante aos da caixa delimitadora de seleção.

Em resumo:

- A seleção de entidades tem um total de nove limites. Existem três limites para cada um dos eixos do UCS. A notação desses limites é **1** (Centro), **2** (Inferior) e **3** (Superior), para cada um dos eixos.
- Além disso, cada entidade tem nove limites, semelhantes aos da seleção.

Para cada eixo, os limites são definidos da seguinte forma:

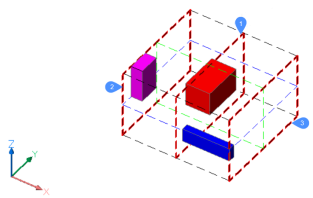
2 - o limite Inferior é definido pela face da caixa delimitadora colocada na menor coordenada ao longo do eixo especificado.

3 - o limite Superior é definido pela face da caixa delimitadora colocada na maior coordenada ao longo do eixo especificado.

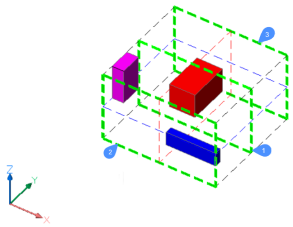
1 - o limite Central está localizado entre os limites **2** (inferior) e o **3** (superior) à mesma distância de cada um deles.

Nas imagens abaixo, os limites da caixa delimitadora de seleção são destacados com linhas tracejadas grossas.

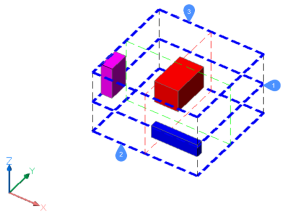
Para o eixo X:



Para o eixo Y:



Para o eixo Z:

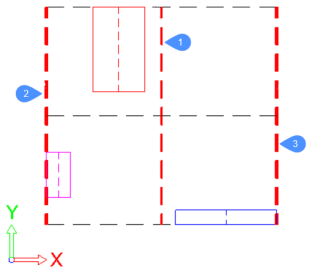


Para definir a nova posição de uma entidade na seleção, o comando ORGANIZAR usa os limites da seleção, os limites da entidade e o método selecionado pelo usuário.

6.51.2 Opções dentro do comando

Neste exemplo, o arranjo será feito usando **X** como direção.

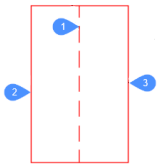
Aqui está uma vista 2D simplificada, no plano-XY, da situação descrita acima.



Os limites principais, anexados à caixa delimitadora de seleção, são representados com linhas vermelhas tracejadas grossas.

Para cada entidade na seleção, sua caixa delimitadora é representada com linhas contínuas, cada uma com uma cor diferente. Nesse caso, para cada entidade, os limites, **Inferior**, **Central** e **Superior**, será respectivamente o lado esquerdo, a linha central e o lado direito de seu retângulo delimitador.

Para a entidade vermelha, os limites serão assim:



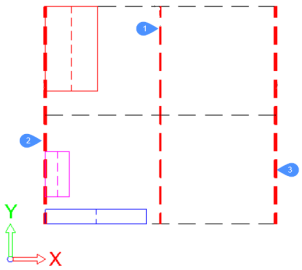
Para as outras entidades, os limites são definidos de forma semelhante.

Nenhum

As entidades não serão organizadas na direção especificada. Se um arranjo já foi definido ao longo da direção especificada durante a execução do comando, a entidade será movida para sua posição original no eixo especificado.

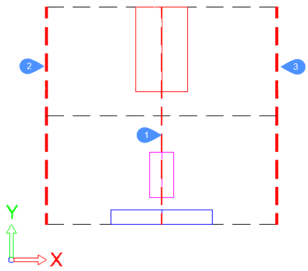
Alinhamento Inferior

O limite inferior de cada entidade será alinhado com o limite inferior da caixa delimitadora de seleção na direção especificada.



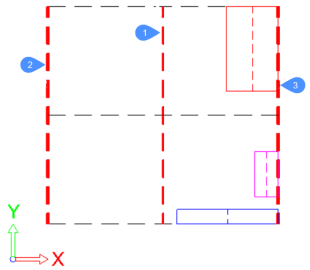
Alinhamento Central

O limite central de cada entidade será alinhado com o limite central da caixa delimitadora de seleção na direção especificada.



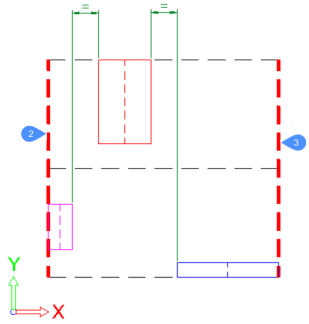
Alinhamento Superior

O limite inferior de cada entidade será alinhado com o limite inferior da caixa delimitadora de seleção na direção especificada.



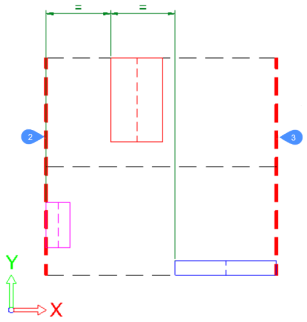
Igualmente espaçado

As lacunas entre as entidades terão o mesmo tamanho ao longo da direção especificada.



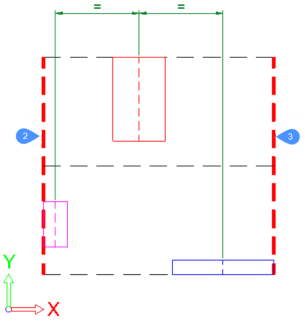
Inferior Igualmente espaçado

A distância entre os limites inferiores das entidades consecutivas será a mesma ao longo da direção especificada.

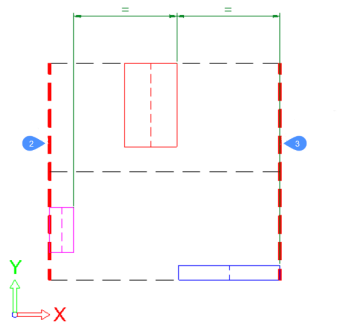


Centro Igualmente espaçado

A distância entre os limites centrais das entidades consecutivas será a mesma ao longo da direção especificada.



Superior Igualmente espaçado
A distância entre os limites inferiores das entidades consecutivas será a mesma ao longo da direção especificada.



6.52 MATRIZ comando [ARRAY]

Cria uma matriz de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: AR

6.52.1 Descrição

Cria uma matriz de entidades, polar, retangular, ou ao longo de um caminho, através da linha de Comando.

Note: As matrizes podem ser criadas usando entidades 2D ou 3D.

6.52.2 Métodos

Existem três métodos para criar uma matriz de entidades:

- Retangular
- Caminho
- Polar

Note: O tipo de matriz padrão é salvo pela variável ARRAYTYPE.

6.52.3 Opções

Retangular
Distribui cópias de entidade em qualquer número de linhas, colunas e níveis (na direção Z).

Caminho
Distribui uniformemente cópias de entidade ao longo de um caminho em várias linhas e níveis.

Polar
Distribui uniformemente cópias de entidades em um padrão circular em torno de um ponto central ou eixo de rotação, usando várias linhas e níveis.

6.53 -MATRIZ comando [-ARRAY]

Cria uma matriz de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.53.1 Descrição

Cria uma matriz estática polar ou retangular de entidades através da linha de Comando.

Note: As matrizes podem ser criadas usando entidades 2D ou 3D.

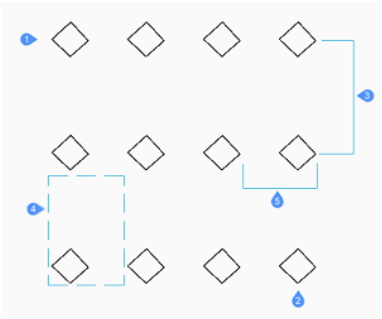
6.53.2 Métodos

Existem dois métodos para criar uma matriz de entidades:

- Polar
- Retangular

6.53.3 Opções

Retangular
Cria matrizes lineares, retangulares, ou quadradas.



Número de linhas na matriz
Especifica o número de linhas (1)

Note: Entre 1 para uma matriz linear e um número negativo para desenhar a matriz para baixo.

Número de colunas
Especifica o número de colunas. (2)

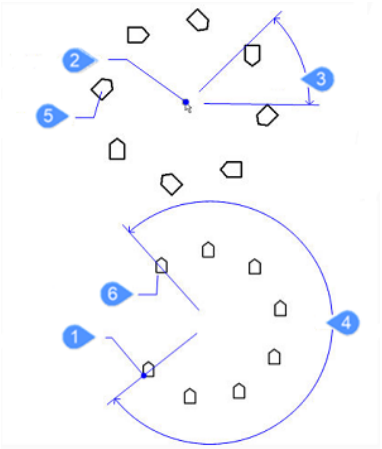
Note: Entre um valor numérico para desenhar a matriz à esquerda.

Distância vertical entre linhas de entidades
Especifica a distância entre as linhas de entidades. (3)

Retângulo de espaçamento
Especifica dois pontos que indicam o espaçamento entre linhas e colunas. (4)

Distância horizontal entre colunas
Especifica a distância entre as colunas das entidades. (5)

Polar
Cria matrizes polares (circulares).



Base
Realoca o ponto base das entidades selecionadas. (1)

Centro da matriz polar
Especifica o ponto central. (2)

Número de itens para a matriz
Especifica o número de itens na matriz.

Note: Digite um número maior que 1.

entre para especificar Angulo entre itens
Especifica o ângulo entre cada cópia. (3)

Angulo a preencher
Determina a extensão e a direção da matriz. (4)

Note: Digite 360 para um círculo completo de cópias, ou um número menor para desenhar uma matriz polar parcial. Entre um ângulo positivo para desenhar a matriz no sentido anti-horário, ou um negativo para desenhar a matriz no sentido horário.

Rotacionar entidades ao redor da matriz?
Determina se as cópias dos objetos são rotacionadas ao ser distribuídas:
Sim (5)
Não (6)

6.54 MATRIZCLASSICA comando [ARRAYCLASSIC]

Abre a caixa de diálogo Matriz.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.54.1 Descrição

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

6.55 FECHARMATRIZ comando [ARRAYCLOSE]

Sai do estado de edição da matriz associativa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.55.1 Descrição

Sai do estado de edição da matriz associativa, exibindo a caixa de diálogo Fechar Matriz para salvar ou descartar as alterações feitas nas entidades de origem da matriz.

Note: Este comando está disponível somente depois de uma matriz associativa ser extraída para edição com o comando EDITARMATRIZ, opção Origem.

6.55.2 Opções

Sim
Salva as alterações feitas para as entidades de origem da matriz, e encerra o estado de edição da matriz.

Não
Sai do estado de edição da matriz e descarta todas as alterações, assim retornando ao estado original da matriz.

Cancelar
Fecha a caixa de diálogo e permanece no estado de edição da matriz.

6.56 -FECHARMATRIZ comando [-ARRAYCLOSE]

Sai do estado de edição da matriz associativa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.56.1 Descrição

Sai do estado de edição da matriz associativa, solicitando na linha de Comando para salvar ou descartar as alterações feitas nas entidades de origem da matriz.

Note: Este comando está disponível somente depois de uma matriz associativa ser extraída para edição com o comando EDITARMATRIZ, opção Origem.

6.56.2 Opções

Sim
Salva as alterações feitas para as entidades de origem da matriz, e encerra o estado de edição da matriz.

Não
Sai do estado de edição da matriz e descarta todas as alterações, assim retornando ao estado original da matriz.

6.57 EDITARMATRIZ comando [ARRAYEDIT]

Edita matrizes associativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.57.1 Método

Selecione as entidades que compõem matrizes associativas.

6.57.2 Opções

Origem
Edita as entidades de origem da matriz.

Note: Exibe a caixa de diálogo Estado de Edição da Matriz. Somente a entidade selecionada é exibida no ambiente Editar Matriz Associativa para que seja fácil modificar, adicionar e excluir entidades. As alterações são aplicadas a todas as entidades assim que o estado de edição da matriz for fechado.

Substituir
Substitui algumas ou todas as entidades na matriz.

Redefinir
Restaura entidades apagadas e remove quaisquer substituições de item.

Note: Mantenha pressionada a tecla Ctrl para selecionar mais de um item na matriz associativa e, em seguida, toque na tecla Delete para apagar a seleção.

Sair
Aceita as alterações e conclui o comando.

6.58 ARRAYEDITEXT comando

Fornece recursos adicionais de edição para matrizes associativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.58.1 Descrição

Fornece edição adicional para todos os elementos de uma matriz associativa ou para um elemento individual na matriz associativa.

Note: Matrizes editadas por esse comando devem ter sido tornadas associativas pelo comando MATRIZ. Este não funciona com matrizes criadas pelo comando MATRIZCLASSICA ou pelo comando -MATRIZ.

6.58.2 Método

Existem dois métodos ao editar uma matriz associativa usando o comando ARRAYEDITEXT:

- Para todos os elementos da matriz: ajusta interativamente o espaçamento entre estes, e altera o número de elementos
- Edita um item individual da matriz: move (deslocamento), escala, rotaciona ou exclui este.

6.58.3 Opções

Espaçamento
Ajusta o espaçamento de uma matriz associativa inteira de forma interativa.

Redimensionar
Redimensiona toda a matriz removendo entidades de forma interativa.

Deslocar itens
Move as entidades de uma matriz associativa para um local diferente.

Note: Escolha pontos ou insira coordenadas x, y.

Escalar item
Redimensionar uma entidade de uma matriz associativa.

Note: Um fator de escala maior que 1 torna a entidade maior e menor que 1 marca é menor.

Rotacionar item
Rotaciona uma entidade de uma matriz associativa.

Note: : Números positivos, para o ângulo de rotação, giram no sentido anti-horário e os números negativos giram no sentido horário.

Excluir item
Exclui uma entidade de uma matriz associativa.

6.59 MATRIZCAMINHO comando

Cria uma matriz ao longo de um caminho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.59.1 Descrição

Distribui associativamente cópias da entidade de forma uniforme, ao longo de um caminho, em várias filas e níveis.

6.59.2 Opções

Associativa
Determina se uma entidade matriz é criada, ou uma série de cópias das entidades selecionadas.

Note: A configuração padrão é salva pela variável de sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

Note: Os parâmetros para matrizes associativas podem ser especificados com expressões paramétricas definidas nas propriedades da Matriz, encontradas no Navegador de Mecânica, no painel Propriedades, ou por meio do comando EDITARMATRIZ.

Método
Especifica como distribuir entidades ao longo do caminho.

Dividir
Distribui um número específico de itens uniformemente espaçados ao longo do caminho.

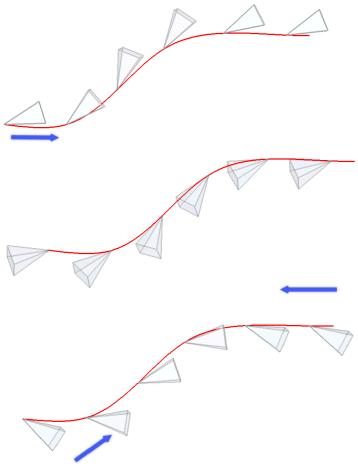
Note: Distribui um número específico de itens uniformemente espaçados ao longo do caminho.

Medida
Coloca um número suficiente de itens ao longo do caminho, separados pelo intervalo especificado.

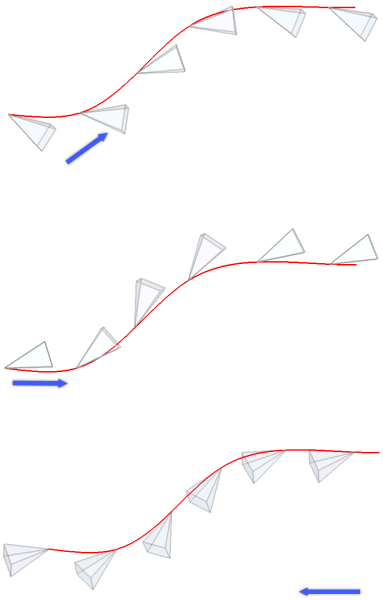
Ponto base
Define o ponto base da matriz. Os itens são colocados em relação ao ponto base.

Direção tangente
Determina como os itens são alinhados em relação à direção inicial do caminho.

2 Pontos
Especifique dois pontos que definem a tangência do primeiro item em relação à direção inicial do caminho. Dependendo da configuração Alinhar Itens, os outros itens são colocados paralelamente ao primeiro item ou na direção tangente especificada em relação à direção do caminho. Na imagem **Direção da tangente - 2 pontos**, a seta azul indica a direção da tangência.



Direção tangente - 2 pontos



Normal
Orienta a direção Z do item com a direção inicial do caminho.

Itens
Especifica o número de itens ou a distância entre os itens, dependendo da configuração de Método.

Entre número de itens ao longo do caminho
Coloca itens ao longo de todo o caminho, na distância especificada.

Note: É possível colocar itens ao longo de uma parte do caminho, especificando um número menor.

Entre a distância entre itens ao longo do caminho
Especifica a distância entre os itens inserindo um valor ou escolhendo dois pontos.

Expressão
Uma fórmula ou equação matemática pode ser usada para derivar o valor.

Preencher caminho completo
Preenche todo o caminho com itens em determinado espaçamento.

Note: Essa opção funciona como edição de alças. Se o número de itens mudar, o comprimento do caminho também deverá mudar. Quando o caminho é modificado usando a edição de alças, a entidade da matriz é recriada ao longo do caminho modificado.

Linhas
Especifica o número de linhas da matriz, a distância entre elas e a elevação incremental.

Distância entre linhas
Especifique a distância entre linhas subsequentes, inserindo um valor ou escolhendo dois pontos.

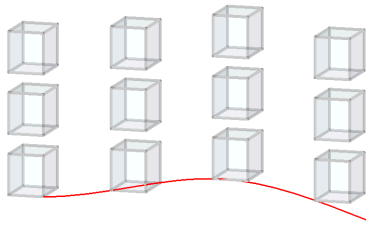
Total
Especifique a distância entre a primeira e a última linha.

Incrementar a elevação entre as linhas
Define a elevação crescente ou decrescente para cada linha subsequente.

Níveis
Cria Matrizes 3D especificando o número e o espaçamento dos níveis.

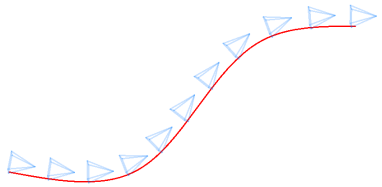
Distância
Especifica a distância entre o nível inferior e o superior.

Total
Especifica a distância entre o nível inferior e o superior.

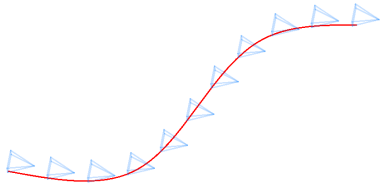


Alinhar itens
Especifica se deve alinhar cada item tangente à direção do caminho. O alinhamento é relativo à orientação do primeiro item.

Sim
Cada item é colocado tangente à direção do caminho.

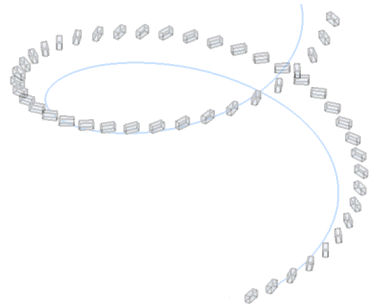


Não
Cada item mantém a orientação do primeiro item.

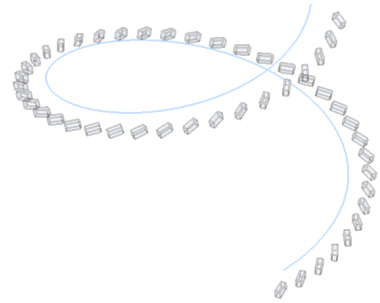


Direção Z
Determina se deve manter a direção Z original dos itens, ou depositar os itens naturalmente ao longo de um caminho 3D.

Sim
A direção Z (vertical) é mantida.



Não
Itens empilhados ao longo da hélice.



Sair
Aceita as configurações atuais e conclui o comando.

6.60 MATRIZPOLAR comando [ARRAYPOLAR]

Cria uma matriz de entidades, em um padrão circular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

6.60.1 Descrição

Distribui associativamente cópias de entidades, uniformemente em um padrão circular, ao redor de um ponto central ou eixo de rotação, usando múltiplas linhas e níveis.

6.60.2 Opções

Associativa
Determina se uma entidade matriz é criada, ou uma série de cópias das entidades selecionadas.

Note: A configuração padrão é salva pela variável de sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

Note: Os parâmetros para matrizes associativas podem ser especificados com expressões paramétricas definidas nas propriedades da Matriz, encontradas no Navegador de Mecânica, no painel Propriedades, ou por meio do comando EDITARMATRIZ.

Ponto base
Define o ponto base da matriz. Os itens são colocados em relação ao ponto base.

Itens
Especifica o número de itens na matriz.

Angulo entre
Especifica o ângulo entre dois itens subsequentes.

Expressão
Uma fórmula ou equação matemática pode ser usada para derivar o valor.

Angulo a preencher
Especifica o ângulo entre o primeiro e o último item.

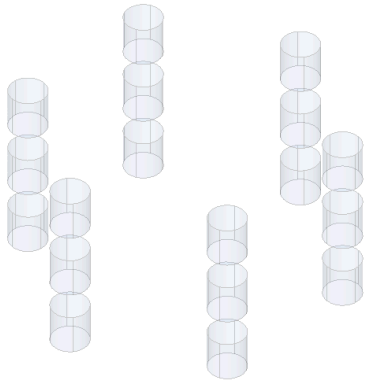
Linhas
Especifica o número de linhas, o espaçamento entre as linhas subsequentes e a elevação incremental.

Distância
Especifica a distância entre as linhas subsequentes.

Total
Especifica a distância entre a primeira e a última linha.

Incrementar a elevação entre linhas
Define a elevação crescente ou decrescente para cada linha subsequente.

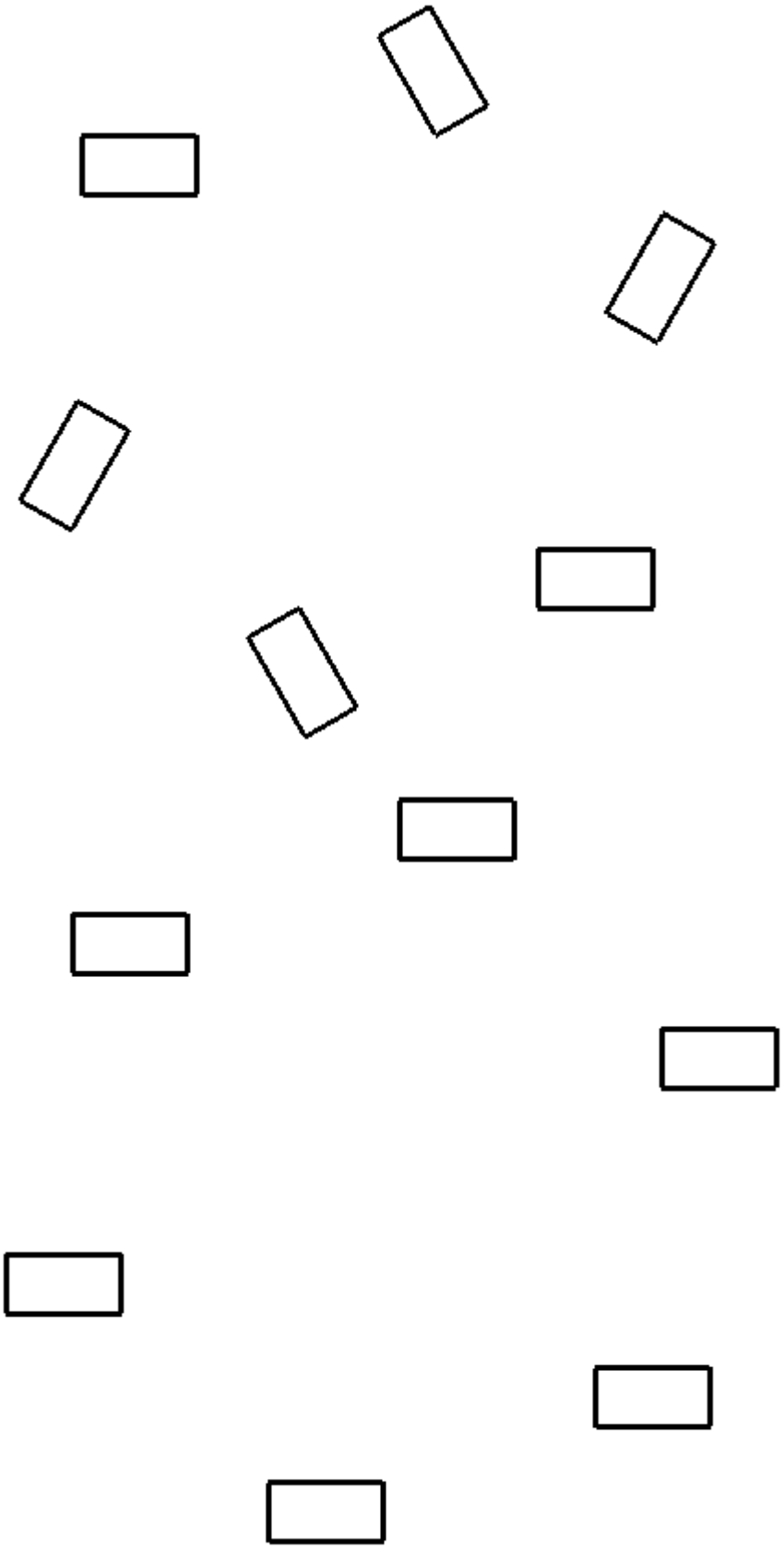
Níveis
Cria Matrizes 3D especificando o número e o espaçamento dos níveis.



Distância
Especifica a distância entre níveis subsequentes digitando um valor ou escolhendo dois pontos.

Total
Especifica a distância entre o nível inferior e o superior.

Rotacionar
Determina se os itens são rotacionados em torno do caminho circular ou se preservam a orientação das entidades de origem.



Sair
Aceita as configurações atuais e conclui o comando.

6.61 MATRIZRETANG comando [ARRAYRECT]

Cria uma matriz retangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

6.61.1 Descrição

Distribui associativamente cópias da entidade em qualquer número de linhas, colunas e níveis.

6.61.2 Opções

Associativa
Determina se uma entidade matriz é criada, ou uma série de cópias das entidades selecionadas.

Note: A configuração padrão é salva pela variável de sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

Note: Os parâmetros para matrizes associativas podem ser especificados com expressões paramétricas definidas nas propriedades da Matriz, encontradas no Navegador de Mecânica, no painel Propriedades, ou por meio do comando EDITARMATRIZ.

Ponto base
Define o ponto base da matriz. Os itens são colocados em relação ao ponto base.

Contar
Especifica o número de linhas e colunas.

Espaçamento
Especifica a distância entre colunas e/ou linhas.

Célula da unidade
Um retângulo é exibido dinamicamente. Especifique um ponto ou entre o espaçamento desejado entre colunas e linhas, nos campos de entrada dinâmica. Para alternar entre os campos de entrada, pressione a tecla Tab.

Note: Se a entrada dinâmica estiver ligada, então a largura e a altura do retângulo de espaçamento serão exibidas.

Colunas
Especifica o número de colunas e o espaçamento entre colunas subsequentes.

Expressão
Uma fórmula ou equação matemática pode ser usada para derivar o valor.

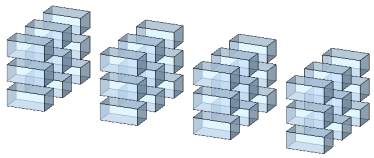
Linhas
Especifica o número de linhas, o espaçamento entre as linhas subsequentes e a elevação incremental.

Distância
Especifica a distância entre as colunas/linhas subsequentes.

Total
Especifica a distância entre a primeira e a última coluna/linha.

Incrementar a elevação entre as linhas
Define a elevação crescente ou decrescente para cada linha subsequente.

Níveis
Cria Matrizes 3D especificando o número e o espaçamento dos níveis.



Distância
Especifica a distância entre níveis subsequentes digitando um valor ou escolhendo dois pontos.

Total
Especifica a distância entre o nível inferior e o superior.

Sair
Aceita as configurações atuais e conclui o comando.

6.62 PAINELANEXOSFECHAR comando [ATTACHMENTSPANELCLOSE]

Fecha o painel de Anexos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.62.1 Descrição

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.

6.63 PAINELANEXOSABRIR comando [ATTACHMENTSPANELOPEN]

Abre o painel de Anexos

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.63.1 Descrição

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.

6.64 DEFATRIB comando [ATTDEF]

Abre a caixa de diálogo Definir atributo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: AT, DDATTDEF

6.64.1 Descrição

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

6.65 -DEFATRIB comando [-ATTDEF]

Define os dados do atributo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -AT

Note: Este comando é destinado ao uso por macros, scripts e rotinas LISP. Para especificar atributos com uma caixa de diálogo, use o comando DEFATRIB.

6.65.1 Descrição

Define os dados do atributo (usados por blocos) na linha de Comando.

6.65.2 Opções

Defina um atributo alternando os modos de atributo.

Alternar modos de atributo: Constante = Desl Invisível = Desl Pré-definido = Desl Verificar = Desl Bloquear Posição = Desl Anotativo = Desl Múltiplas Linhas = Desl

Constante — digite **C**

- Desl: o usuário pode alterar o valor do atributo
- Liga: o usuário não pode alterar o valor.

Invisível — digite **I**

- Desl: exibe o atributo no desenho
- Liga: oculta o atributo

Note: Atributos invisíveis não são exibidos nem impressos, mas podem ser exibidos com o comando VISATRIB.

Predefinição — digite **P**

- Desl: solicita que o usuário entre os valores.
- Liga: insere atributos automaticamente, sem avisar o usuário.

Note: O valor dos atributos pode ser alterado posteriormente com o comando EDITARATRIB.

Verificar - digite **V**

- Desl: usuário insere o valor do atributo uma vez
- Liga: força o usuário a inserir o valor uma segunda vez, para garantir que o valor foi inserido corretamente.

Bloquear posição — digite **L**

- Desl: o usuário pode mover atributos usando edição por alça.
- Liga: bloqueia a posição do atributo dentro do bloco de referência.

Anotativo — digite **A**

- Desl - cria atributos usando um estilo não-anotativo.

- Liga - cria atributos usando um estilo anotativo.

Múltiplas linhas - digite **M**

- Desl - força o uso somente de texto de linha única.
- Liga - permite o uso de texto com múltiplas linhas.

Nome da etiqueta do atributo
Especifica a etiqueta do atributo; este é o nome pelo qual o BricsCAD identifica o atributo. Você pode usar até 255 letras, números e pontuação.

Prompt
Especifica o aviso do usuário; isso é exibido no prompt de comando quando o atributo é inserido posteriormente no desenho. Você pode deixar esse campo em branco, o BricsCAD usa a etiqueta como aviso durante a inserção do atributo.

Texto padrão
Especifica o valor padrão e define o estilo e a justificação do texto, como no comando TEXTO. Se o modo Múltiplas linhas estiver ativado, você poderá introduzir mais linhas de texto.

Ponto inicial do texto
Especifique o ponto inicial do texto.

Estilo definido pelo usuário
Especifica o nome do estilo de texto.

Alinhar à linha
Alinha o texto entre dois pontos. A altura do texto é ajustada para manter sua proporção.

Ajustar entre pontos
Alinha o texto entre dois pontos.

Centralizar horizontalmente
Centraliza a linha de base do texto no ponto escolhido.

Médio (hor/vert)
Centraliza o texto no ponto escolhido.

Opções de justificação...
Acessa opções adicionais de justificação.

Altura do texto
Especifica a altura do texto do atributo, a menos que seja substituído pelo estilo de texto ou pela justificação.

Angulo de rotação do texto
Especifique o ângulo de rotação do texto em rotação.

6.66 VISATRIB comando [ATTDISP]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: AD

6.66.1 Descrição

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.

6.66.2 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 attributes (**Desl**): oculta todos os atributos.
- exibir **N**ormalmente: exibe atributos, exceto aqueles definidos para o modo invisível.

6.67 EDITARATRIB comando [ATTEDIT]

Edita os valores e as propriedades dos atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: ATE

6.67.1 Descrição

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.

6.67.2 Métodos

Existem dois métodos:

- **S**im — editar um de cada vez: edita atributos um de cada vez; permite alterações em valores e propriedades.
- **N**ão — editar múltiplos: edita atributos globalmente; permite alterações somente nos valores.

6.67.3 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**: o novo texto de atributo substitui o texto do atributo atualmente 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 apenas atributos visíveis na janela de exibição 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.

6.68 EXTRATRIB comando [ATTEXT]

Abre a caixa de diálogo Extrair Atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: AX, DDATTEXT

6.68.1 Descrição

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

6.69 -EXTRATRIB comando [-ATTEXT]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -AX

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

6.69.1 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.

6.69.2 Opções

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

Note: 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.

Note: 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.

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

Extrair atributos como Sdf
Exporta os atributos em formato de largura-fixa.

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

6.70 ATTREDEF comando

Redefine um bloco e atualiza os atributos associados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.70.1 Descrição

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 predefinidos.
- 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.

6.71 SINCATRIB comando [ATTSYNC]

Sincroniza atributos de bloco

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.71.1 Descrição

Sincroniza as definições de atributo em todas as referências de bloco de uma definição de bloco especificada.

6.71.2 Opções dentro do comando

Selecionar
Seleciona o bloco cujos atributos devem ser usados como modelo para sincronizar outros blocos.

Nome
Seleciona a definição de bloco a ser sincronizada por nome ou lista de nomes.

SINCATRIB bloco?
Sincroniza atributos nos blocos especificados.

Sim
Sincroniza atributos no bloco selecionado.

Não — ignorar bloco
Não sincroniza o bloco e salta para o próximo bloco.

6.72 INSPECIONAR comando [AUDIT]

Analisa a integridade do desenho atual e corrige erros.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: 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.

6.72.1 Descrição

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

6.72.2 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.

6.73 PREENCHIMENTOAUTOM comando [AUTOCOMPLETE]

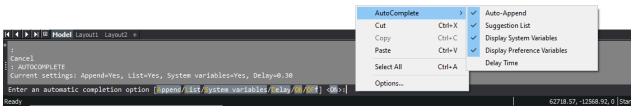
Especifica como a função de preenchimento automático funciona na linha de Comando do BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.73.1 Descrição

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.

Note: Existem seis configurações, que também podem ser definidas clicando o botão-direito na linha de Comando, usando o item Preenchimento Automático no menu de contexto.



6.73.2 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.

6.73.3 Opções

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.

6.73.4 Sugestões do AutoPreenchimento baseadas em I.A.

Essa funcionalidade é uma extensão da lista de comandos preenchidos automaticamente. Esse recurso adiciona mais três sugestões além das que são completadas em ordem alfabética. Essas três sugestões são previstas por um modelo de Aprendizado de Máquina (Machine Learning), que é treinado com base nos comandos que o usuário usou anteriormente.

Esse recurso está disponível somente para os usuários que optarem por fazer parte do **Programa Diagnóstico e Uso de Dados**.

Note: Esse recurso está Desligado por predefinição. Pode ser ativado em Configurações.

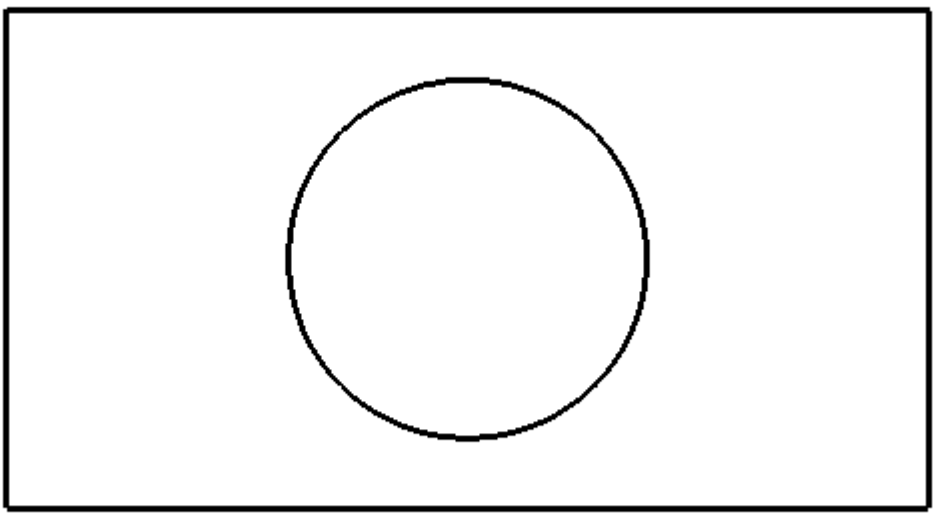
6.74 RESTRICAOAUTO comando [AUTOCONSTRAIN]

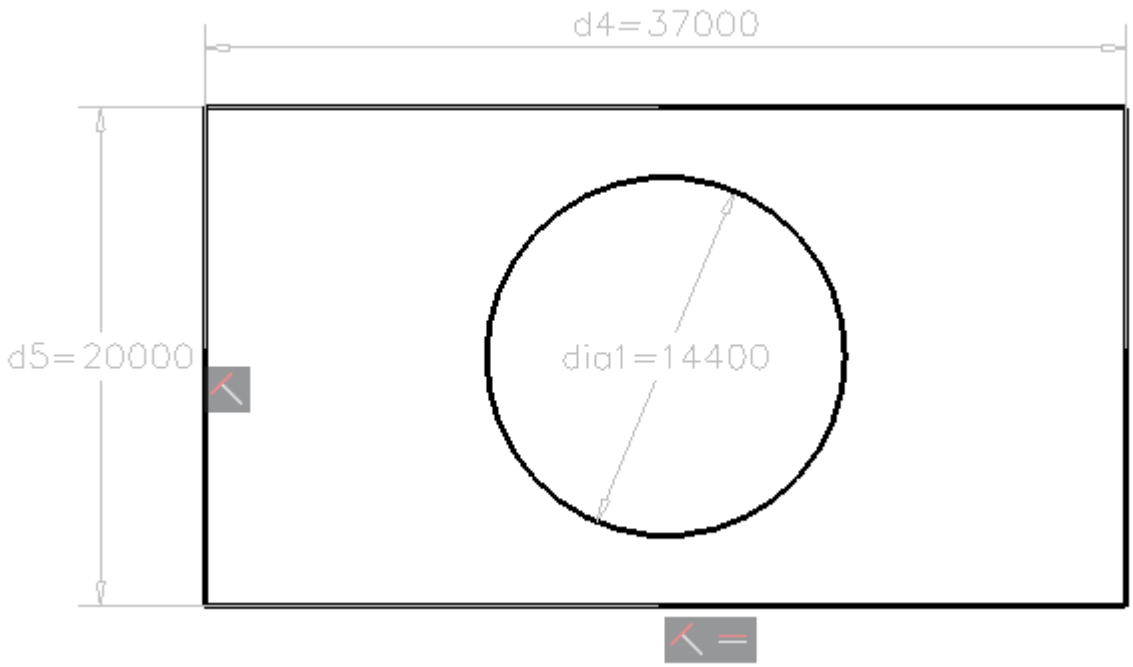
Restringe automaticamente a geometria 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.74.1 Descrição

Restringe automaticamente entidades 2D em um desenho, fornecendo restrições geométricas 2D e restrições dimensionais 2D.





Note: Para usuários de licença Lite, as restrições podem ser editadas no painel Parâmetros e Restrições.

Note: Para usuários de licença Pro ou superior. Restrições podem ser editados no painel Navegador de Mecânica.

7. B

7.1 PLANODEFUNDO comando [BACKGROUND]

Abre a caixa de diálogo Plano de fundo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: BACKGROUNDS

7.1.1 Descrição

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.2.1 Descrição

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.

Alias: BA

7.2.2 Descrição

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 [BATTMAN]

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de atributos de bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.3.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de atributos de bloco para exibir e modificar definições de atributos de bloco, propriedades e texto.

7.4 FECHARBLOCO comando [BCLOSE]

Fecha uma sessão de Editar Bloco e salva ou descarta as alterações.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.4.1 Opções dentro do comando

Salvar
Salve as alterações e feche a sessão Editar Bloco.

Descartar alterações na edição do bloco
Descarte as alterações e feche a sessão Editar Bloco.

7.5 EDITARBLOCO comando [BEDIT]

Abre a caixa de diálogo Criar ou editar definição de bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: BE

7.5.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Criar ou Editar Definição de Bloco** para especificar um bloco a ser aberto no Editor de Bloco.

Note: Os comandos HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS e UNISOLATEOBJECTS estão ativados.

7.6 -EDITARBLOCO comando [-BEDIT]

Edita as entidades que compõem um bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.6.1 Descrição

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

7.6.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando -EDITARBLOCO:

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

7.6.3 Opções dentro do comando

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

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

?
Lista os blocos existentes.

7.7 HACHLIM comando [BHATCH]

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.7.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente para criar uma entidade Hachura no desenho atual.

7.8 -HACHLIM comando [-BHATCH]

Preenche áreas 2D fechadas com padrões repetidos ou cores sólidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Consulte comando -HACHURA.

7.9 BIMACTIVATEPYTHON comando

7.10 BIMADICEXCENTRICIDADE comando

Controla as posições relativas do eixo de sólidos lineares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.10.1 Descrição

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

7.10.2 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.

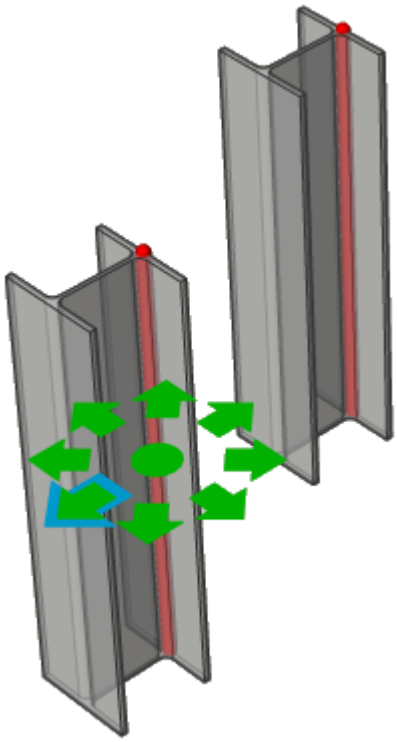
Opcionalmente, você pode inserir um vetor de deslocamento adicional.

Note: O comando BIMADICEXCENTRICIDADE só funciona com elementos estruturais.

7.10.3 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 Meio), **TL** : Top Left (Sup Esq), **MR**: Middle Right (Meio Dir), **ML**: Middle Left (Meio Esq), **BR**: Bottom Right (Inf Dir), **BM**: Bottom Middle (Inf Meio), **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 o deslocamento extra.
- **Para centróide**: move o eixo para o ponto médio geométrico do perfil.
- **Excentricidade**: permite definir o eixo para uma das nove posições predefinidas.

7.11 BIMALINHARBLOCOSCORTE comando

Alinha blocos de corte no Model Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.11.1 Descrição

Esse comando realinha os resultados dos cortes com base na variável de sistema *SECTIONRESULTINTERVAL*.

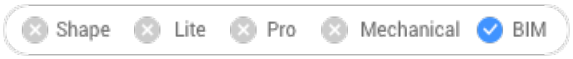
7.11.2 Método

Alinha os blocos de corte BIM no Model Space do desenho com os blocos de corte gerados.

Note: *BIMCORTEATUALIZAR* identifica se a sobreposição entre os blocos de seção gerados ocorreu no Model Space e sugere chamar *BIMALINHARBLOCOSCORTE* nesse caso.

7.12 BIMANALITICOMODELO comando [BIMANALYTICALMODEL]

Cria um modelo analítico a partir de um modelo BIM totalmente classificado.



7.12.1 Descrição

Permite gerar um modelo analítico a partir de um modelo 3D completo de uma estrutura.

7.12.2 Método

O comando abre a caixa de diálogo **Desvios Permitidos do Eixo Central** e começa com uma proposta gerada automaticamente, mas permite que o usuário adapte ainda mais o modelo.

A proposta automática vai tentar minimizar os vínculos rígidos (excentricidades) tanto quanto possível por deslocamento, extensão e até mesmo rotacionando algumas linhas de eixo. A quantidade dessas alterações pode ser controlada pelas configurações de desvio.

Note: A proposta gerada pode ser modificada posteriormente usando as opções dentro da caixa de diálogo **Desvios Permitidos do Eixo Central**.

7.12.3 Opções dentro do comando

Configurações visuais
Abre a caixa de diálogo **Configurações visuais**. Permite marcar e desmarcar diferentes recursos de eixos e nós para destacar (em amarelo) os eixos e nós que correspondem a esses recursos. Além disso, o tamanho dos discos que representam os nós pode ser alterado a partir daqui.

Recalcular
Propaga ainda mais o efeito de uma mudança local, permitindo modificações no modelo completo. Ele lançará uma solução global que novamente tenta minimizar os vínculos rígidos, respeitando as mudanças feitas.

Exportar e sair
Exporta o modelo para um arquivo IFC (*.ifc) ou CIS/2 (*.stp).

7.12.4 Opções em um nó

Selecionar eixos conectados
Seleciona os eixos conectados ao nó.

Remover
Remove o nó e os eixos conectados serão desconectados.

Conectar aos eixos
Conecta o nó a um eixo escolhido (eixos).

Desconectar dos eixos
Desconecta o nó de um eixo escolhido (eixos).

Auto dividir
Divide automaticamente o nó em dois nós.

Dividir ao longo do eixo
Divide manualmente o nó ao longo de um eixo.

Mesclar
Mescla dois ou mais nós selecionados juntos.

7.12.5 Opções em um eixo

Selecionar nós conectados
Seleciona os nós conectados ao eixo.

Remover
Remove o eixo.

Conectar ao nó
Conecta o eixo a um nó escolhido.

Desconectar do nó
Desconecta o eixo de um nó escolhido.

Adicionar restrições
Adiciona uma restrição no eixo.

A restrição que você pode adicionar depende das restrições que já foram impostas.

Se ainda não houver restrições, você pode adicionar as seguintes restrições:

- Paralelo à linha central.
- Dentro dos limites do perfil
- Para o plano médio mais próximo
- Para a posição base mais próxima
- Para o centro.
- Sem extensão do comprimento

Restrições de relaxamento
Relaxa uma restrição no eixo.
A restrição que você pode relaxar depende das restrições impostas.
Principalmente, essas serão as restrições que você pode relaxar:

- Dentro dos limites do perfil
- Fora dos limites do perfil.
- Não-paralelo.
- Permitir extensão do comprimento

7.13 BIMAPLICARPERFIL comando [BIMAPPLYPROFILE]

Aplica um perfil para entidades lineares e sólidos lineares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.13.1 Descrição

Permite adicionar perfis, para separar o perfil atual e converter sólidos para linha.

Note: 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 são auto-interseccionadas.

7.13.2 Métodos

Existem dois métodos para aplicar perfis:

- Escolha um perfil da biblioteca.
- Escolha uma entidade de perfil no desenho.

7.13.3 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.

Aplicar perfil?

- **Quarto de volta**: rotaciona o perfil 90° no sentido anti-horário.
- **Rotacionar**: rotaciona o perfil em um ângulo definido pelo usuário. Valores positivos rotacionam o perfil no sentido anti-horário.
- **Excluir recortes**: remove todos os recortes do(s) sólido linear selecionado.

Se você selecionar como sólidos lineares de caminho, terá três opções:

- **Biblioteca**: altera o perfil.
- **Converter sólidos em linha**: converte sólidos lineares em sua linha de eixo.
- **Desanexar perfil(s) atual**: desanexa perfis somente se as entidades tiverem um perfil anexado.

7.14 BIMANEXARCOMPOSICAO comando [BIMATTACHCOMPOSITION]

Anexa uma composição BIM para sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.14.1 Método/s

Este comando oferece 3 métodos para anexar as composições.

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

7.14.2 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 deseja 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.

7.15 BIMANEXARLOCACAOESPACIAL comando [BIMATTACHSPATIALLOCATION]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.15.1 Método

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

7.15.2 Opções dentro do comando

Auto anexar locações
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.

7.16 BIMAUTOIGUALAR comando [BIMAUTOMATCH]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.16.1 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.

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

7.16.2 Opções

Exibe a caixa de diálogo para Auto Igualar:

Note: 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.

Note: Ao escolher **Preenchimento automático** com vários edifícios no desenho, você deve especificar o(s) edifício sobre o qual que aplicar o estilo:

Tudo
Todos os edifícios serão levados em consideração durante o AutoIgualar.

Edifício
O AutoIgualar é aplicado apenas como se **Edifício** fosse o único edifício no desenho.

0 para o edifício-2
O AutoIgualar é aplicado apenas como se o **edifício-2** fosse o único edifício no desenho.

1 para o edifício-3
O AutoIgualar 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.

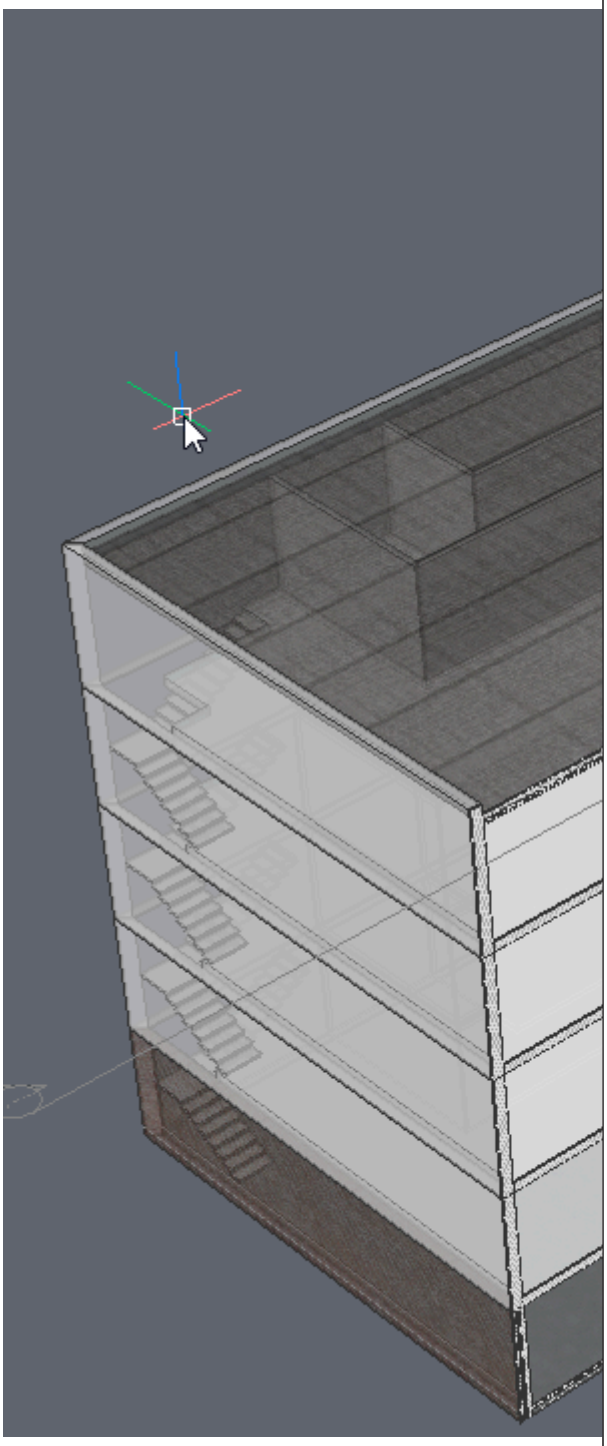
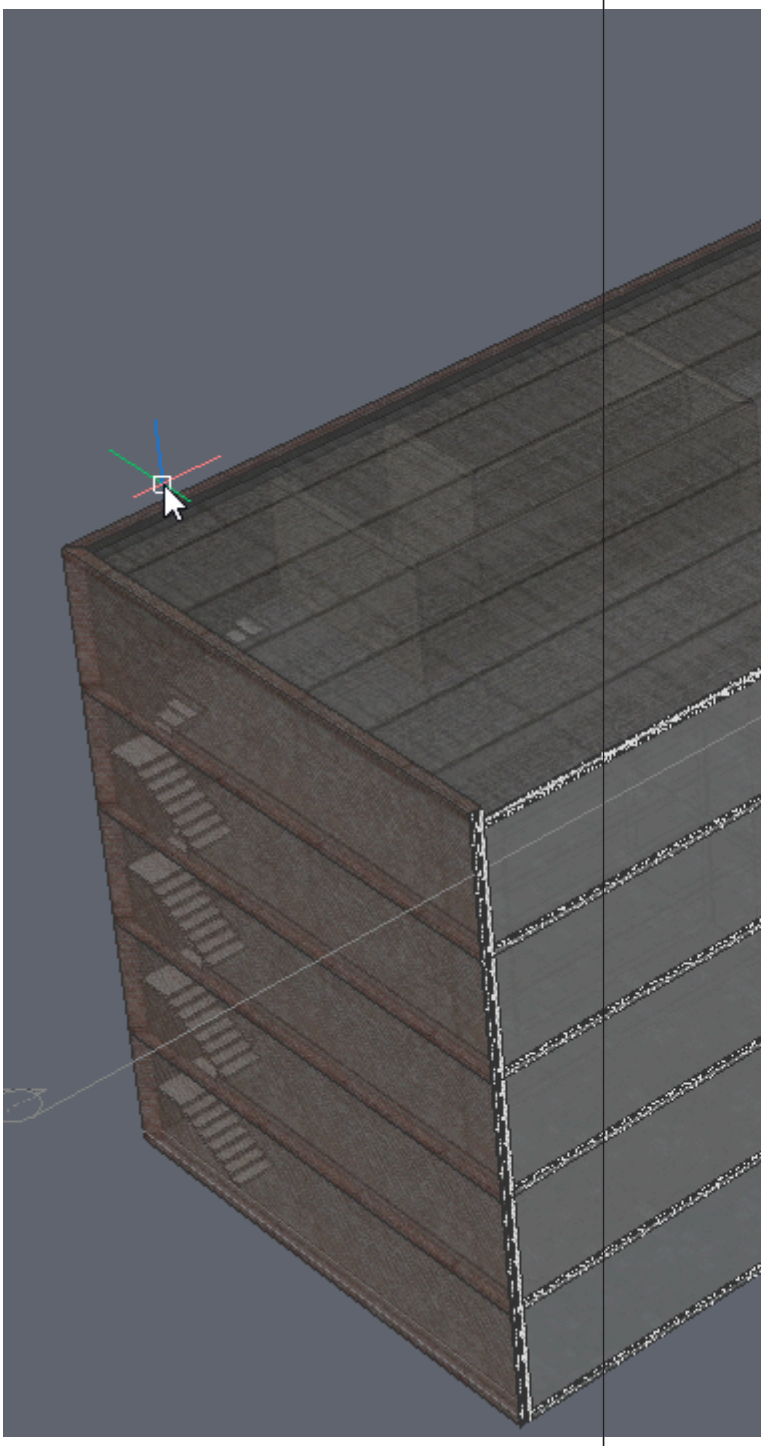
Note: O AutoIgualar só é aplicado como se **Outro nome de edifício** fosse o único edifício no desenho.

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

Note: Ao escolher **Arquivo externo** com vários edifícios em ambos os desenhos, você deve selecionar um edifício do qual quer detectar estilo, e todos ou apenas um edifício aonde aplicar o estilo (veja as opções acima).

Note: 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.

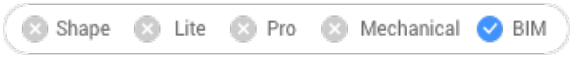
Cada um dos tipos de elementos de construção tem uma entidade com a composição correta.	Todos os elementos recebem a composição correta.
	

7.17 BIMCLASSIFICAR comando [BIMCLASSIFY]

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

Note: O GUID é mantido, mesmo quando a classificação BIM muda.

Qualquer entidade no desenho pode receber uma classificação.



Icons: 

7.17.1 Método

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

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

7.17.2 Opções

Parede
Classifica a seleção como paredes.

Note: 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.

Note: 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.

Note: Exibe a caixa de diálogo **Classificar Como Elemento Bim**.

AUto
Automaticamente classifica as entidades selecionadas.

Note: 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.

7.18 BIMCOPIAR comando [BIMCOPY]

Cria cópias das faces planares de sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.18.1 Descrição

Cria cópias das faces planares dos sólidos 3D, e dos lados e extremidades de sólidos lineares.

7.18.2 Método

Especifique uma distância para criar uma cópia.

Note: Você pode especificar uma distância no campo de dimensão dinâmica e clicar o botão-direito para criar uma única cópia.

7.18.3 Opções dentro do comando

Copiar
Cria cópias.

Repetir
Repete a cópia usando o mesmo deslocamento. Mova o cursor na direção do deslocamento.

Note: Mova o cursor na direção do deslocamento. Quanto mais você se afasta do sólido de origem, mais cópias serão criadas.

Número
Cria várias cópias que você deseja ter em seu modelo.

Aceitar
Aceita a distância atual inserida no campo de dimensão dinâmica.

7.19 BIMCRIARDETALHE comando

Cria um detalhe e o salva na Biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.19.1 Método

Seleciona sólidos de referência, entidades de detalhes e corte na caixa de diálogo Criar detalhes.

7.19.2 Opções dentro do comando

Aceitar
Aceita a área de detalhes. Exibe a caixa de diálogo Salvar detalhes, que permite salvar os detalhes.

Rejeitar
Não aceita os detalhes.

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.

7.20 BIMPAREDECORTINA comando [BIMCURTAINWALL]

Cria uma parede cortina

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.20.1 Descrição

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

7.20.2 Método

Selecione uma face e crie uma grade.

7.20.3 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).

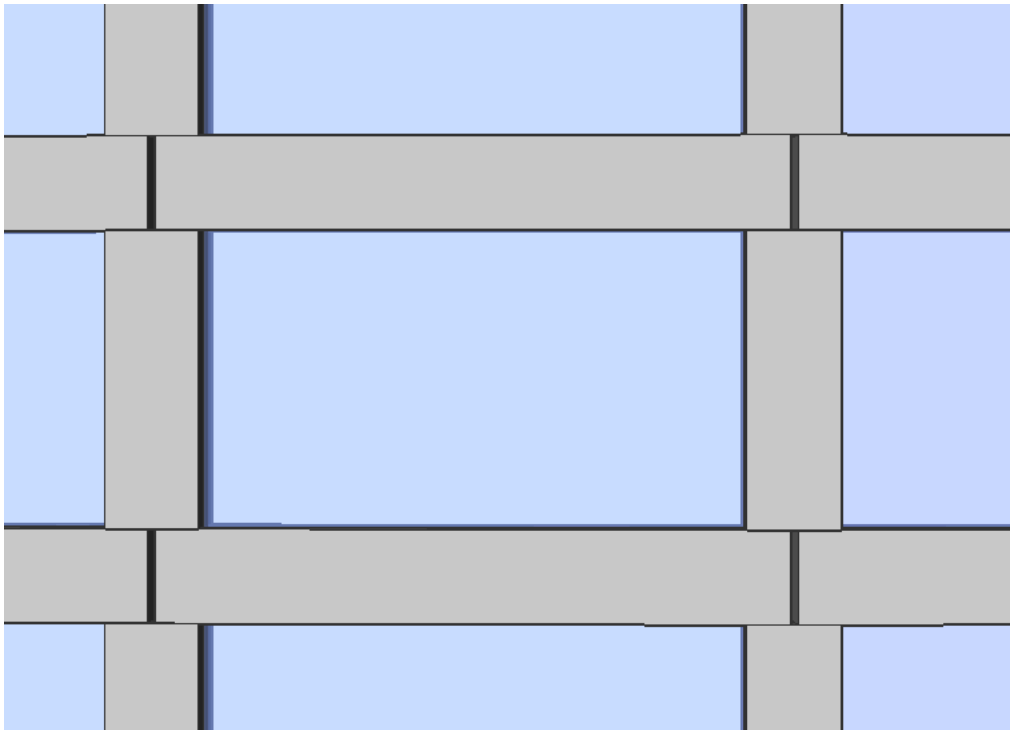
Largura
Define a largura da moldura da parede cortina, montantes e travessas.

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

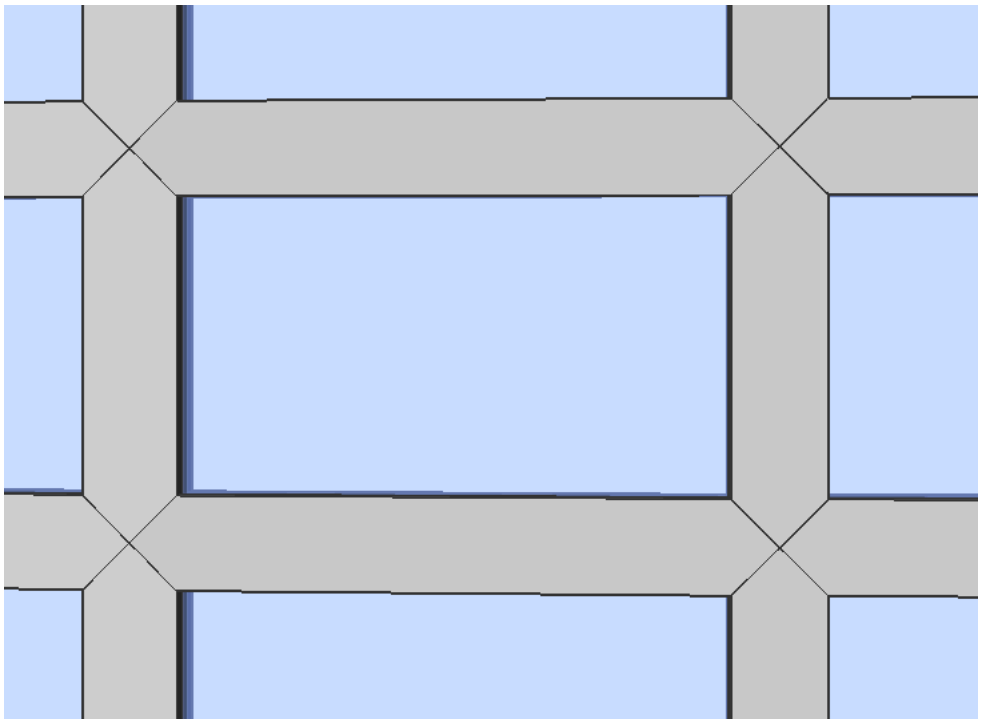
Espessura vidro
Define a espessura dos painéis de vidro.

Tipo de conexões
Define o tipo das conexões entre montantes horizontais e verticais

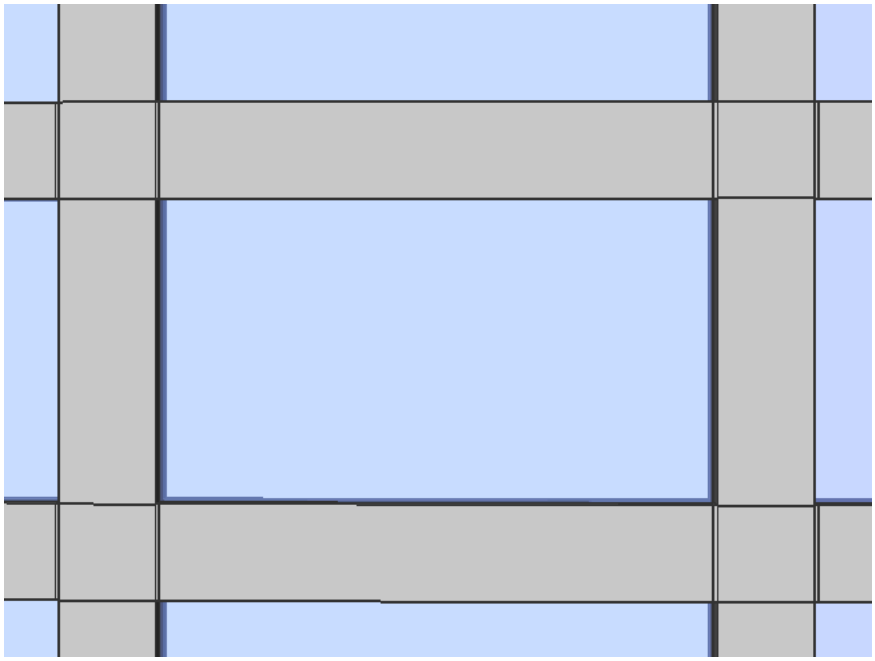
Direta
Cria uma conexão direta.



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:

7.21 BIMDECOMPOR comando [BIMDECOMPOSE]

Decompõe composições.

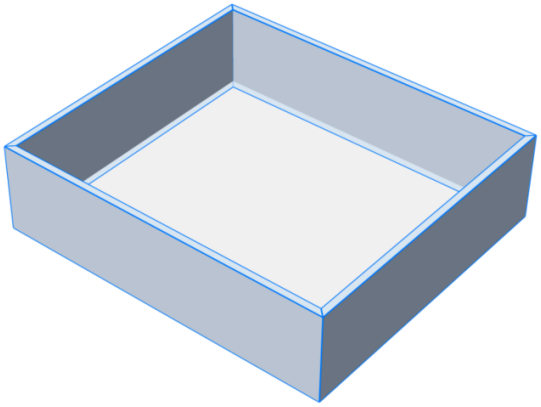
Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.21.1 Descrição

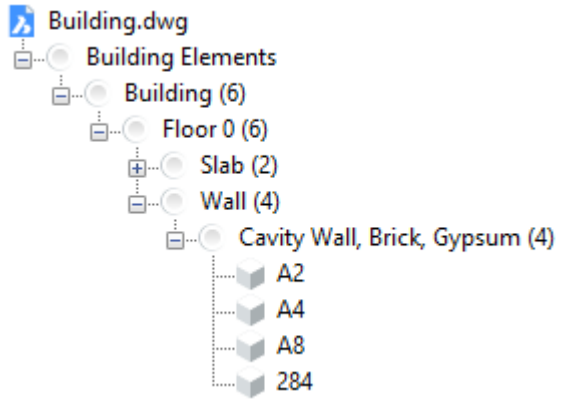
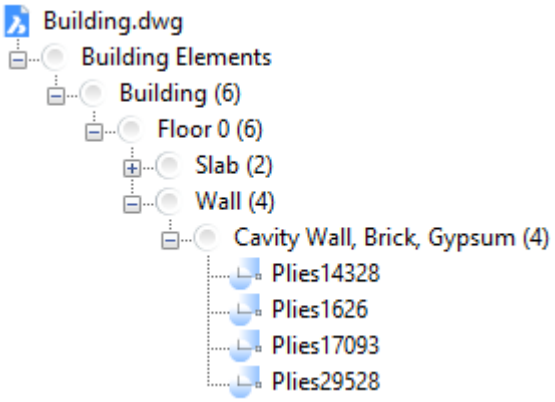
Decomponha as composições em suas subcamadas separadas.

7.21.2 Método

Este comando oferece um método para decompor composições. Depois de executar o comando, você pode selecionar manualmente os sólidos BIM para decompor.



Os sólidos são decompostos em suas camadas separadas, que são colocadas em um bloco. Cada camada herdou os dados BIM do sólido original. Você pode ver isso no Navegador da Estrutura.

Antes	Após
	

Note: Se agora você deseja manipular as dobras, pode usar o comando EDITARBLOCO.

7.22 BIMDIMENSIONAR comando [BIMDIMENSION]

Dimensionamento semi-automático das entidades selecionadas na viewport.

Note: O comando está disponível somente no Paper Space.

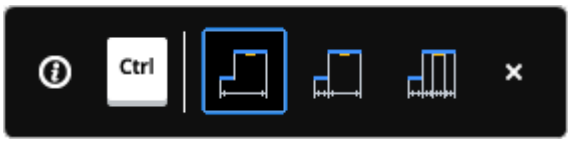
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Esse comando abre o painel de comando **Dimensionar Bim**.

7.22.1 Método

Selecione uma ou várias entidades na viewport clicando uma a uma ou com a seleção por Caixa, aplique os filtros disponíveis na caixa de diálogo Dimensionar Bim e escolha o local para as dimensões. Pressione a tecla CTRL para alternar as opções de dimensionamento que dependem do tipo de entidade selecionado.



Note: Certifique-se de que o Assistente de Teclas de Atalho (campo HKA na barra Status) esteja Ligado.

Pressione Enter para obter um novo conjunto de seleção.

Note: Você também pode fazer uma seleção usando um script python para consultar objetos específicos (consulte o comando BIMPYTHON).

7.22.2 Opções dentro do comando

Colocar dimensões
Escolha um ponto para colocar as dimensões.

Desfazer
Desfazer dentro do comando.

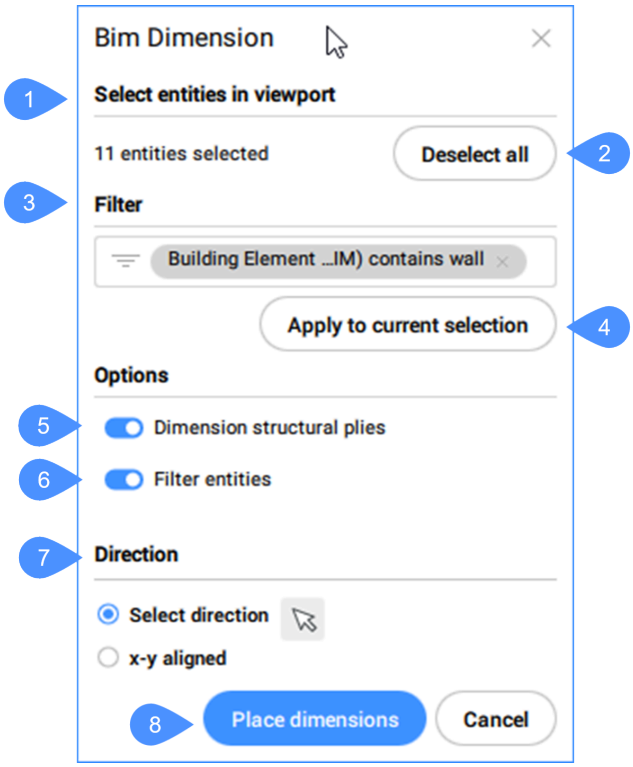
Desselecionar tudo
Remove o conjunto de seleção.

Selecionar direção
Seleciona a direção para as dimensões.

Alinhamento x-y
As dimensões serão alinhadas com o eixo x, y (direção padrão).

Angulo
As dimensões serão orientadas com o ângulo especificado.

7.22.3 Painel de comando Dimensionar Bim



1 Selecionar entidades na viewport

2 Desselecionar tudo

3 Filtrar

4 Aplicar filtro à seleção atual

5 Dimensionar subcamadas estruturais

6 Filtrar entidades

7 Direção

8 Colocar dimensões

Selecionar entidades na viewport
Mostra o número de entidades selecionadas.

Desselecionar tudo
Desmarca todas as entidades.

Filtrar
Permite filtrar as entidades selecionadas adicionando um ou mais filtros de parâmetros da lista suspensa.

Aplicar filtro à seleção atual
O filtro aplica-se ao conjunto de seleção atual.

Dimensionar subcamadas estruturais
Escolhe dimensionar ou não as subcamadas de uma parede com Função igual à Estrutura.

Filtrar entidades
Alterna a exibição da seção Seleção de filtro.

Direção
Indica a direção para as dimensões.

Selecionar direção
Permite definir uma direção pressionando a seta do lado direito e especificar um ângulo. A direção padrão é o eixo x, y.

Alinhamento x-y
As dimensões serão alinhadas com o eixo x, y (horizontal ou vertical).

Colocar dimensões
Especifica o local das dimensões.

7.23 BIMINVERTER comando [BIMFLIP]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.23.1 Descrição

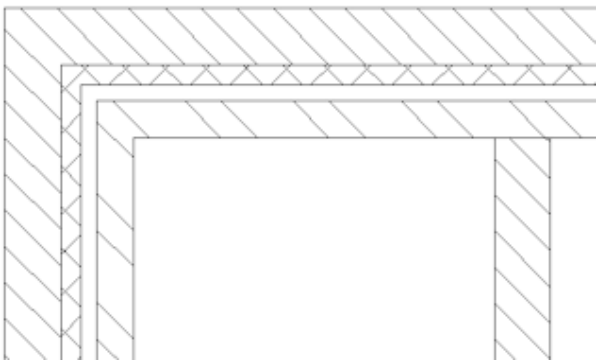
Inverte a face inicial a partir da qual as camadas de uma composição são definidas, ou espelha uma inserção (por exemplo, uma janela ou porta) para a esquerda/direita ou a inverte esta para dentro/para fora.

7.23.2 Método

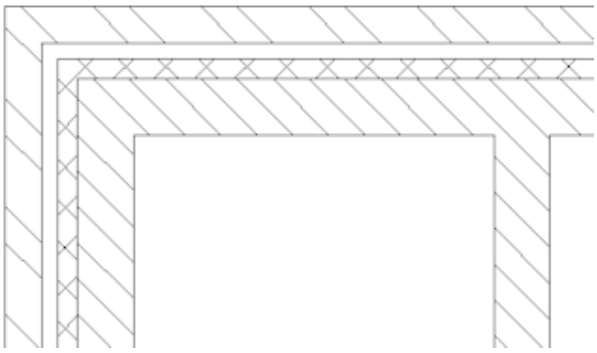
Existem dois métodos para inverter entidades:

- Esquerda-direita.
- In-out

Antes:



Depois:



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

7.23.3 Opções

Selecionar entidade BIM a inverter
Inserções, paredes e lajes são aceitas no comando.

Note: 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.

7.24 BIMFLUXOCONECTAR comando [BIMFLOWCONNECT]

Cria uma conexão entre segmentos de fluxo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.24.1 Descrição

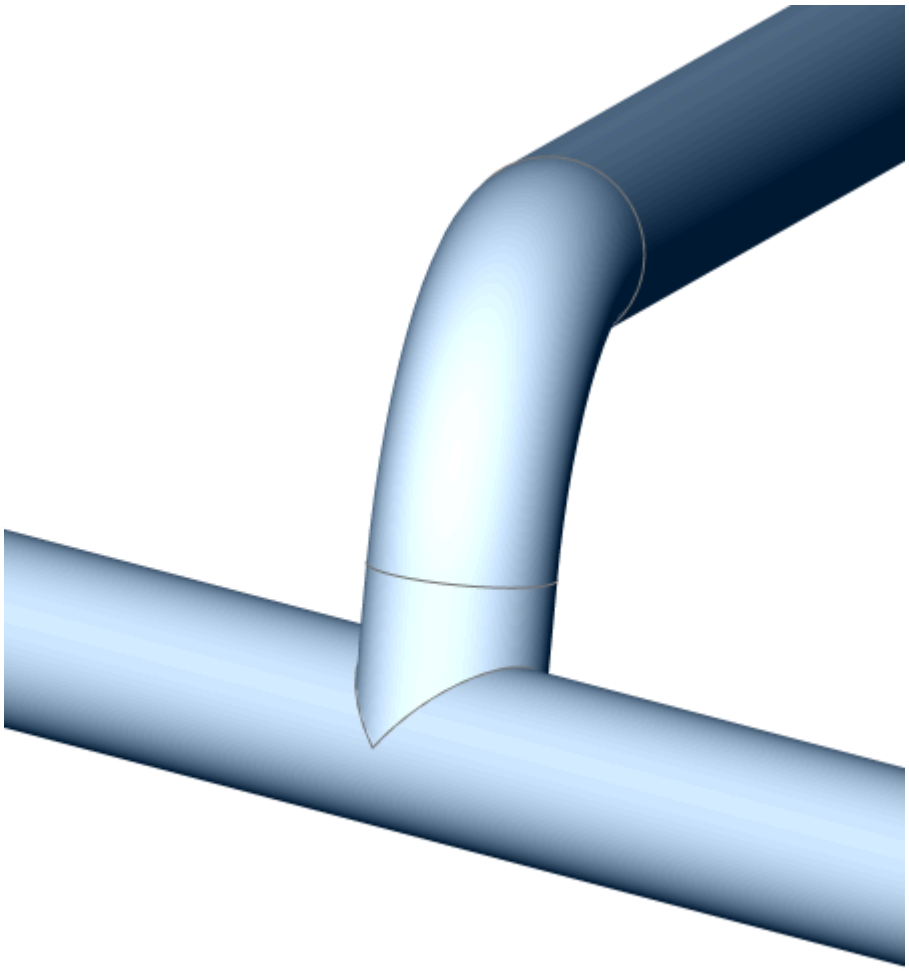
Cria uma conexão entre segmentos de fluxo, como tubos ou dutos de HVAC.

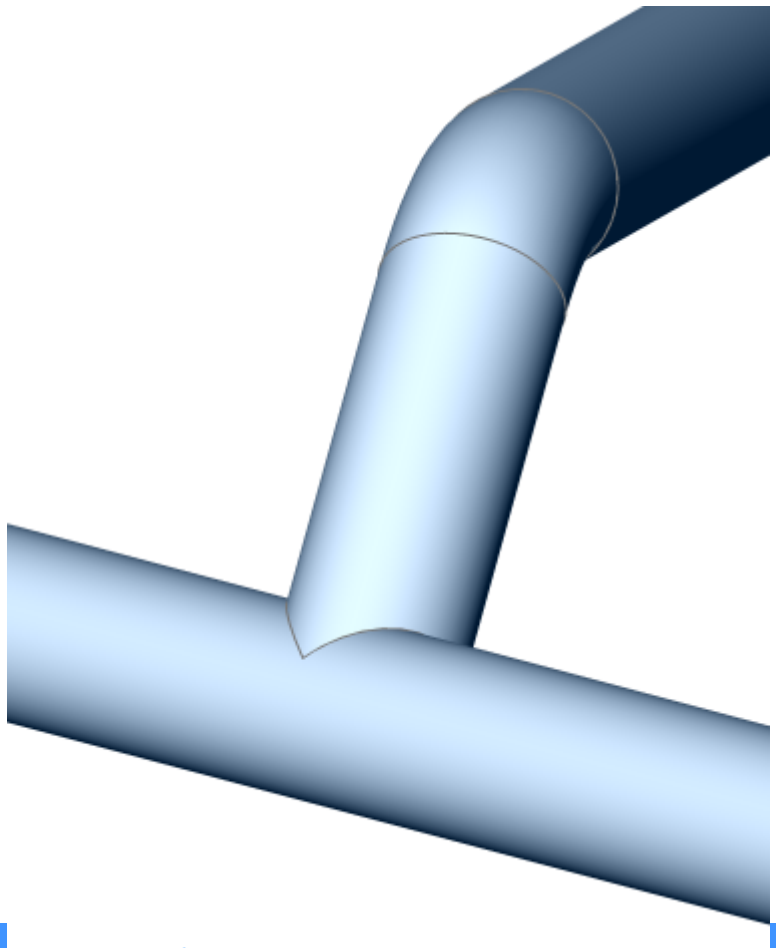
Note: Quando mais de 2 segmentos de fluxo são selecionados, os eixos dos segmentos selecionados devem ser coplanares. Quando vários segmentos coplanares são selecionados, as conexões são criadas. Quando dois sólidos não-coplanares são selecionados, um elemento extra de conexão é introduzido.

7.24.2 Opções

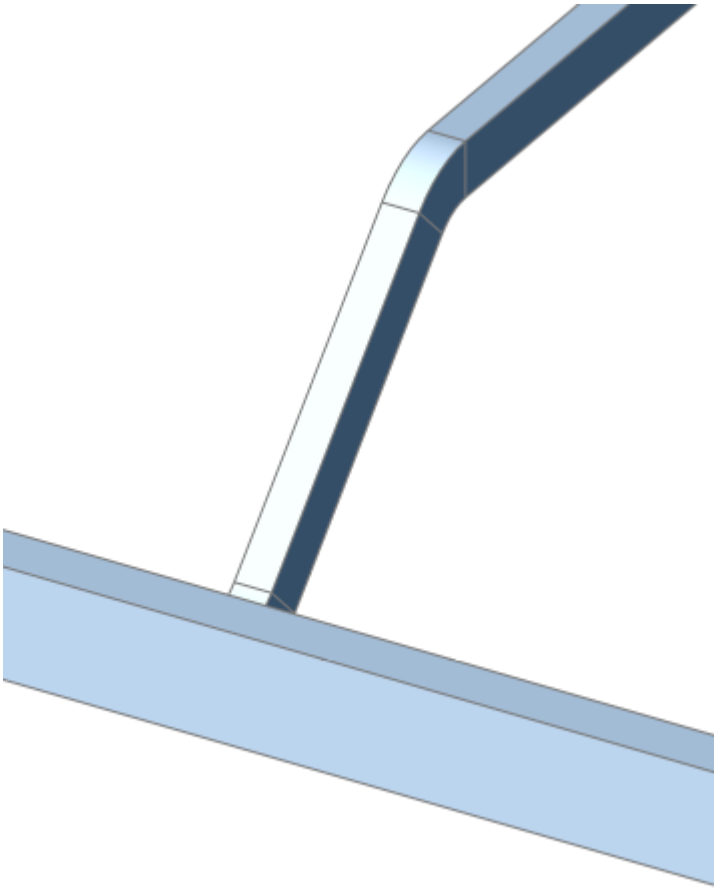
Trocar
Alterna entre conexões possíveis.

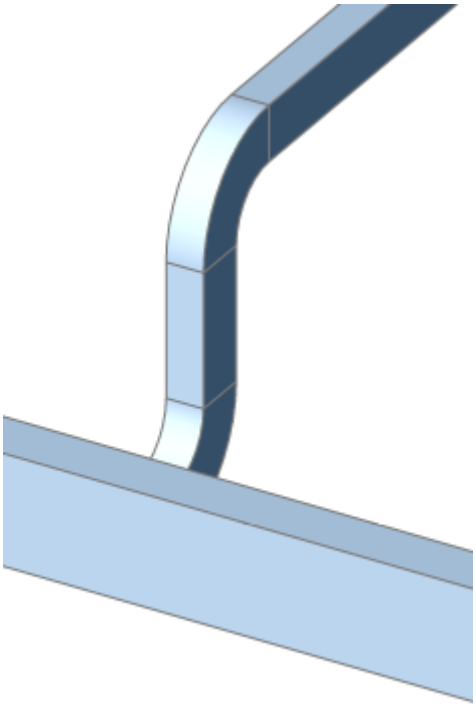
Alternativas para segmentos de fluxo circulares:

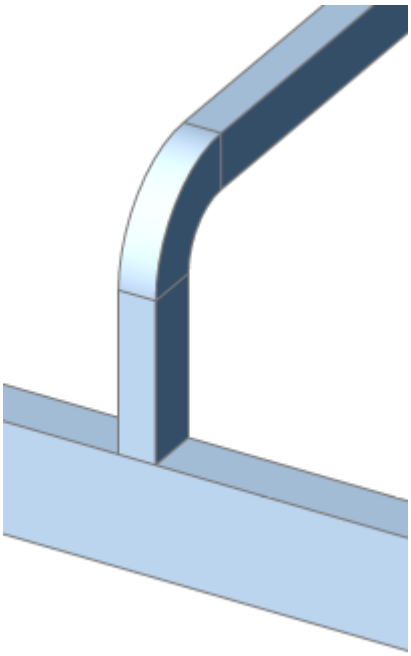




Alternativas para segmentos de fluxo retangulares:

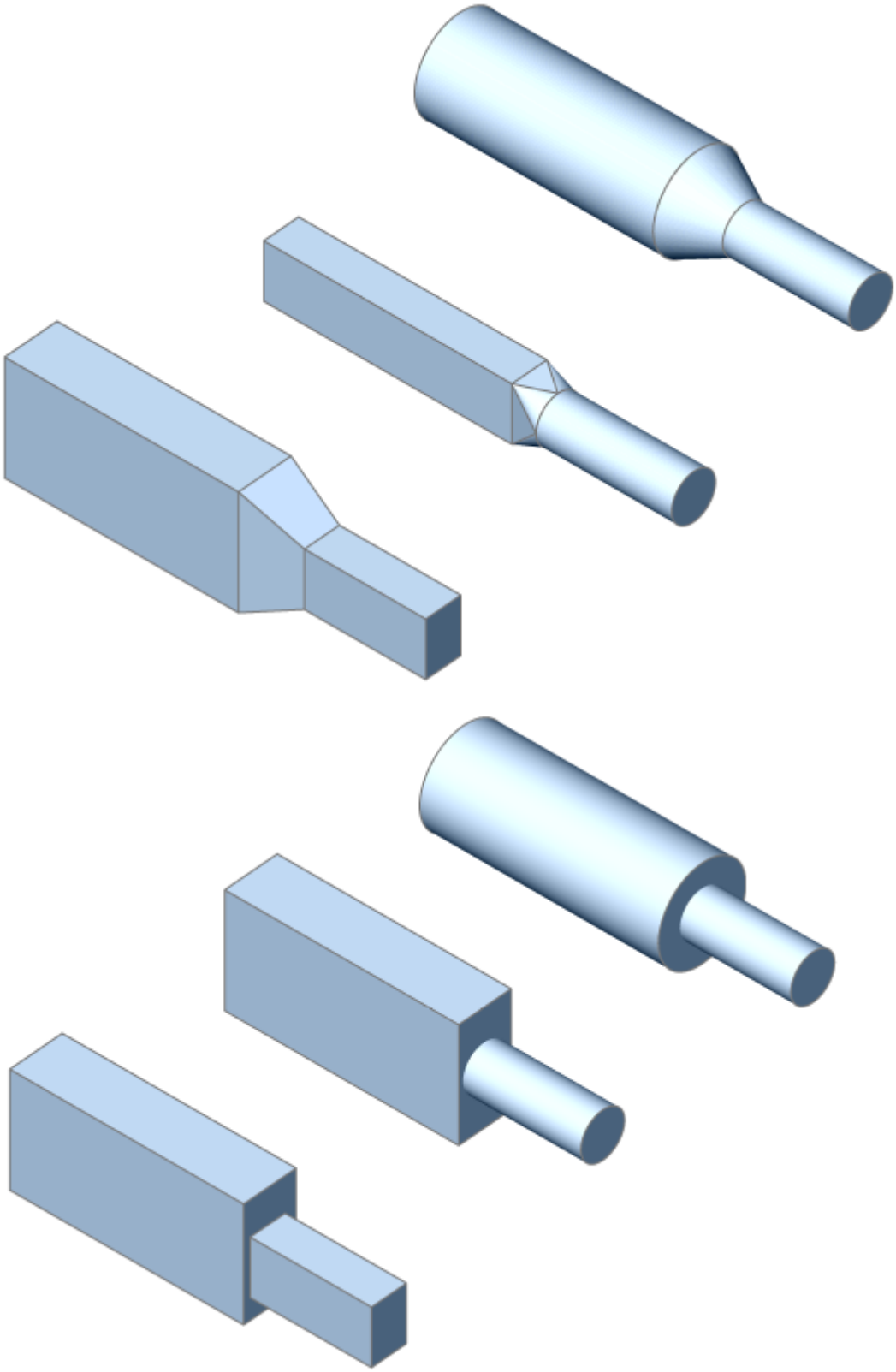






Note: Pressione a tecla Ctrl para percorrer entre diferentes tipos de conexão. O Assistente HKA deve estar Ligado.

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



Note: A criação de dobras, tees e redutores é controlada por variáveis de sistema relacionadas.

7.25 BIMGRADE comando

Cria grades bi-dimensionais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

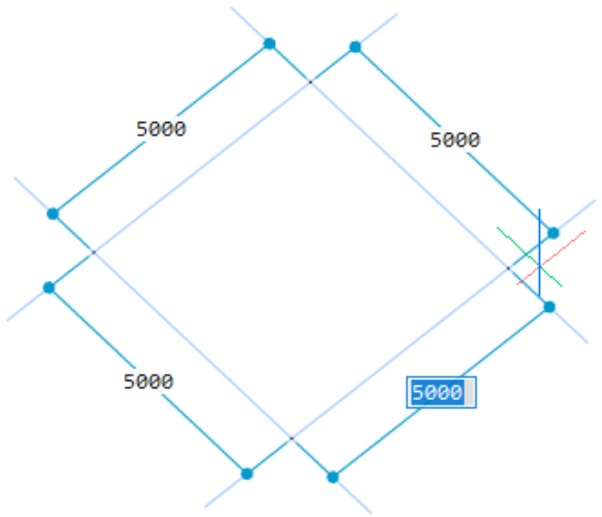
Icone:

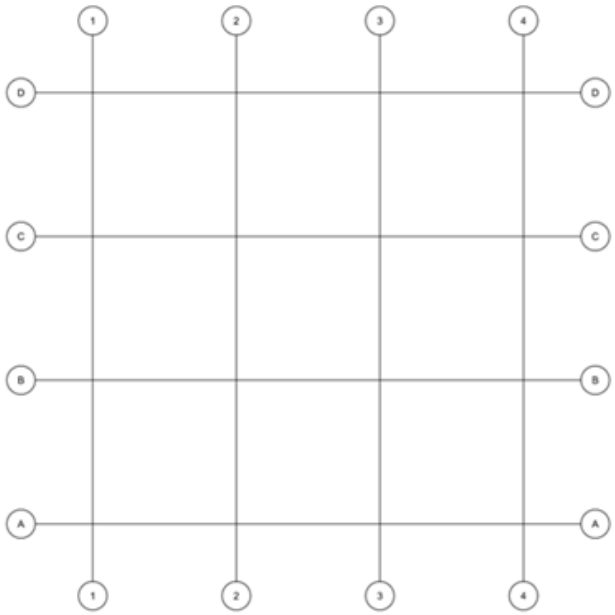
7.25.1 Descrição

Cria grades bi-dimensionais retangulares e radiais.

7.25.2 Método

A grade é criada ao especificar dois pontos.





7.25.3 Opções

Deslocamento em U
Define o deslocamento da linha entre as linhas U na direção V (interdistância entre as linhas U).

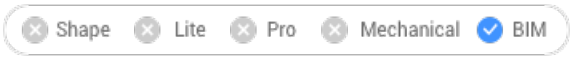
Deslocamento em V
Define o deslocamento da linha entre as linhas V na direção U (interdistância entre as linhas V).

Deslocar Etiquetas
Define o deslocamento da etiqueta para os eixos da grade.

Radial
Cria uma grade radial especificando o ponto central, as linhas iniciais e as linhas finais.

7.26 BIMIFICAR comando [BIMIFY]

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



Icone: 

7.26.1 Descrição

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 em planta e elevações.

Note:

- Entidades de Corte são convertidas para entidades BimCorte.
- Referências de bloco simples podem ser classificadas.

7.26.2 Método

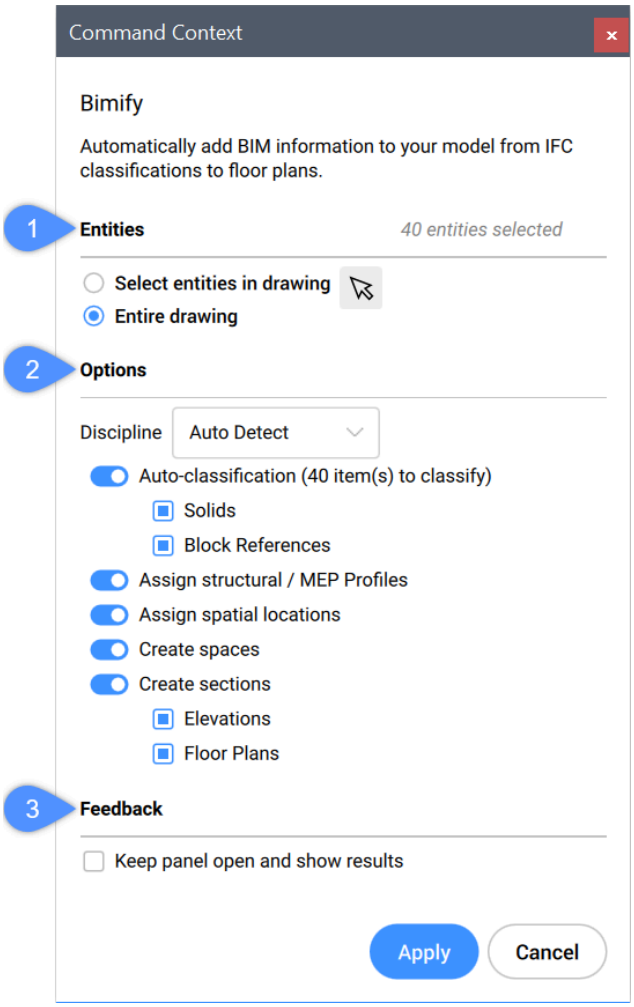
A execução do Bimificar no modelo inteiro vai classificar objetos, atribuir locais espaciais, detectar espaços e criar elevações e plantas no modelo.

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

Esse comando abre o painel de comando **Bimificar**.

7.26.3 Painel do comando Bimificar

O painel do comando **Bimificar** permite que você analise o modelo e execute uma classificação automática, incluindo atribuição de localização espacial para o modelo inteiro.



1 Entidades

2 Opções

3 Feedback

Entidades

Selecionar entidades no desenho
O comando BIMIFICAR é executado para as entidades selecionadas no desenho.

Desenho inteiro
O comando BIMIFICAR é executado para todas as entidades no desenho.

Opções

Disciplina
Determina a que disciplina o modelo pertence, para melhorar a classificação automática.

Detecção Automática
Um algoritmo de IA determina automaticamente a disciplina.

Arquitetura
O modelo é classificado como um modelo de arquitetura.

Estrutural
O modelo é classificado como um modelo estrutural.

MEP
O modelo é classificado como um modelo MEP.

Modelo Misto
O modelo não pode ser atribuído a 1 disciplina e é percebido como um modelo misto.

Auto-classificação
Define a classificação de sólidos e blocos.

Note: Veja também o comando BIMCLASSIFICAR.

Sólidos
Garante que os sólidos 3D sejam classificados como paredes, lajes, etc.

Referências de Bloco
Garante que os blocos sejam classificados como janelas, portas, etc.

Atribuir perfis Estrutural/MEP
Atribui perfis de colunas, vigas, barras ou segmentos de fluxo que estão disponíveis no painel **Perfis BIM**.

Note: Se nenhuma correspondência puder ser encontrada para um elemento de perfil na biblioteca padrão, o comando BIMIFICAR cria um novo perfil personalizado, na biblioteca do projeto.

Atribuir locais espaciais
Atribui localizações espaciais (edifícios e pavimentos). Veja o comando BIMANEXARLOCACAOES-PACIAL.

Criar espaços
Detecta paredes externas e define a propriedade Parede Comum/É Externo = Liga, e também detecta espaços. Consulte o comando BIMESPACO.

Criar cortes
Cria entidades BIM Corte. Consulte o comando BIMCORTE.

Elevações
Cria 4 elevações (Frente, Traseira, Esquerda e Direita).

Plantas de Piso
Cria um corte de planta para cada pavimento.

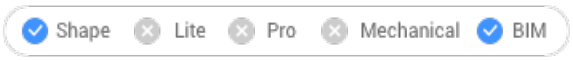
Feedback

Manter o painel aberto e mostrar resultados
Se estiver Ligado, o painel vai mostrar o progresso e os resultados enquanto calcula.

Note: Essa opção está Desligada por predefinição, para consistência com versões anteriores.

7.27 -BIMINSERIR comando [-BIMINSERT]

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



7.27.1 Método

Especificar o caminho completo e o nome do arquivo.

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

7.28 BIMINSERIR comando [BIMINSERT]

Insere componentes BIM no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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

7.29 BIMINVERTERESPACOS comando [BIMINVERTSPACES]

Converte um conjunto de entidades sólidas 3D de entrada, que representam espaços, em uma estrutura de construção que engloba esses espaços.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Esse comando usa um conjunto de entidades sólidas 3D para criar uma estrutura de construção feita de paredes, lajes e telhados.

Este comando foi concebido para ser mais útil em um fluxo de trabalho Scan-2-BIM. Começando a partir de uma Nuvem de Pontos, usando o comando AJUSTARPLANO para ajustar faces planares à nuvem de pontos e costurá-las para sólidos (representando espaços) e finalmente usando esses sólidos como entrada para o comando BIMINVERTERESPACOS.

Esse comando abre o painel de comando **Bim Inverter Espaços**.

7.29.1 Métodos

Existem dois métodos para executar esse comando.

1 Inicie o comando sem nada selecionado.

Você é solicitado:

Aplicar ao desenho inteiro ou [**S**elecionar sólidos/alterar **T**olerâncias/alterar **O**opções] <Aplicar>:

Nesse caso, por predefinição, todas as entidades sólidas 3D serão selecionadas.

2 Selecione as entidades (sólidos 3D) a ser usadas pelo comando e, em seguida, inicie o comando.

Você é solicitado:

Aplicar a 4 sólido(s) ou [alterar**S**eleção/**D**esenho inteiro/alterar **T**olerâncias/**O**pções de mudança] <Aplicar>:

Nesse caso, quatro sólidos foram selecionados antes de iniciar o comando.

7.29.2 Opções dentro do comando

Selecionar sólidos
Permite selecionar algumas entidades sólidas 3D do desenho a ser usado pelo comando.

Mudar seleção
Permite selecionar algumas entidades sólidas 3D do desenho a ser usado pelo comando.

Desenho inteiro
Todas as entidades sólidas 3d no desenho serão usadas pelo comando.

alterar Tolerâncias
Essa opção permite alterar as próximas configurações:

Definir espessura da laje inferior< 350.000000>:
Define a espessura das lajes criadas na parte inferior da estrutura

Definir espessura da laje superior <250.000000>:
Define a espessura das lajes criadas no tôpo da estrutura

Definir mínima espessura interna da laje< 150.000000>:
Define a distância mínima necessária entre faces (paralelas) para criar uma laje interna

Defina a espessura da parede externa< 350.000000>:
Define a espessura das paredes externas.

Definir mínima espessura da parede interna< 50.000000>:
Define a espessura das paredes criadas no lado de fora da estrutura

Defina a tolerância do ângulo paralelo <5.000000>:
Define a tolerância angular para determinar se faces são paralelas.

Definir distância coplanar em tolerância <50.000000>:
Define a distância permitida entre as faces por ser coplanar.

Note: As unidades usadas por essas configurações são aquelas definidas no desenho.

Alterar opções
Essa configuração permite fazer das próximas opções:

Apagar espaços de entrada <0>:
Após a conclusão do comando, as entidades de entrada são apagadas ou mantidas no desenho.
Quando esse valor for 0, as entidades de entrada serão apagadas.
Quando esse valor for maior que 0, as entidades de entrada serão mantidas no desenho.

Criar paredes individuais por piso (0) ou cascas de parede simples por piso (1)<0>:
Quando esse valor é 0, o comando cria paredes externas individuais.
Quando esse valor é maior que 0, o comando cria a parede externa em uma peça (uma entidade sólida 3D).

Note: Esta opção funciona em conjunto com as opções **Fatiar a casca da parede externa por piso** e **Dividir paredes externas em sólidos separados**. A configuração das paredes criadas pelo comando depende de todas essas configurações.

Aplicar ConectarL nas paredes externas próximas <0>:
Quando esse valor for 0, as paredes próximas não serão conectadas nos cantos.

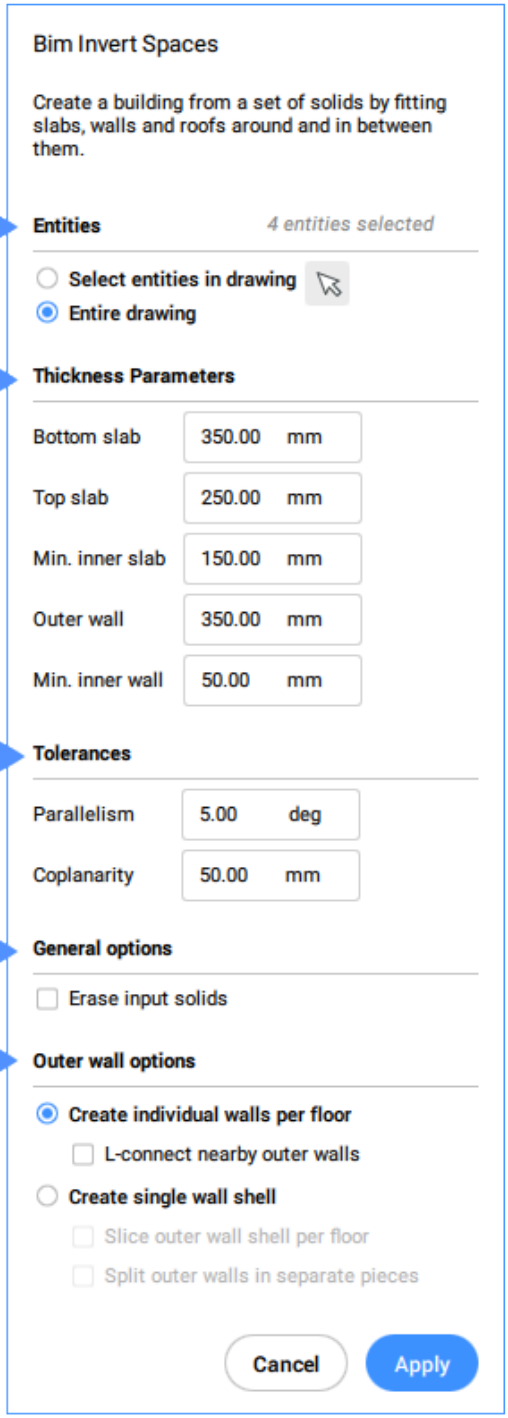
Quando este valor é maior que 0, o comando cria conexões de canto em mitra (meia-esquadria) entre paredes próximas.

Fatiar casca da parede externa por piso <0>:
Cria a parede externa da estrutura como muitas entidades sólidas 3D. As paredes externas serão fatiadas horizontalmente em cada nível do piso.

Dividir as paredes externas em sólidos separados <0>:
Cria entidades sólidas 3D separadas como paredes externas. A parede externa será dividida em muitas entidades sólidas 3D, uma para cada lado da estrutura.

7.29.3 Painel de comando Bim Inverter Espaços

Esse painel contém as configurações do comando BIMINVERTERESPACOS.



1 Entidades

2 Parâmetros de Espessura

3 Tolerâncias

4 Opções gerais

5 Opções de parede externa

Entidades
Esta seção contém as opções para selecionar as entidades a ser usadas pelo comando.

Selecionar entidades no desenho
Clicar no botão de seta permite que o usuário selecione entidades sólidas 3D específicas.

Desenho inteiro
Todas as entidades sólidas 3D no desenho serão usadas como entrada.

Parâmetros de Espessura
Contém os valores dos parâmetros usados pelo comando para criar a estrutura do edifício.

Laje inferior
Define a espessura das lajes criadas na parte inferior da estrutura

Laje superior
Define a espessura das lajes criadas no tôpo da estrutura

Mínima laje interna
Define a distância mínima necessária entre faces (paralelas) para criar uma laje interna

Parede externa
Define a espessura das paredes criadas no lado de fora da estrutura.

Mínima parede interna
Define a distância mínima necessária entre faces (paralelas) para criar uma parede interna

Tolerâncias
Contém os valores de tolerância para as posições relativas das faces que pertencem às entidades sólidas 3D usadas como entrada.

Paralelismo
Define a tolerância angular para determinar se faces são paralelas.

Coplanaridade
Define a distância permitida entre as faces por ser coplanar.

Opções gerais
Contém a opção de apagar as entidades de entrada.

Apagar sólidos de entrada
Quando essa opção estiver marcada, as entidades sólidas de entrada serão apagadas ao completar o comando.

Opções de parede externa
Esta seção contém as opções para criar as paredes externas.

Criar paredes individuais por piso
Cria paredes externas separadas para cada piso.

ConectarL em paredes externas próximas
Cria conexões de canto em meia-esquadria entre paredes próximas.

Criar casca de parede única
Cria a parede externa de toda a estrutura como uma única entidade sólida 3D.

Fatiar a casca de parede externa por piso
Cria a parede externa da estrutura como muitas entidades sólidas 3D. A parede externa será fatiada por um plano horizontal em cada nível de piso.

Dividir paredes externas em peças separadas
Cria entidades sólidas 3D separadas como paredes externas. A parede externa será dividida em muitas entidades sólidas 3D, uma para cada lado da estrutura.

7.30 BIMLINEARSOLIDO comando [BIMLINEARSOLID]

Cria uma cadeia de sólidos lineares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.30.1 Opções dentro do comando

Ultimo ponto
Pressione Enter para usar o ponto mais recentemente especificado.

Seguir
Desenha o próximo sólido linear no mesmo ângulo do anterior.

Retangular
Troca para um perfil retangular padrão.

Circular
Troca para um perfil circular padrão.

Biblioteca
Abre a caixa de diálogo Perfis.

Selecionar no Model Space
Permite selecionar um perfil no Model Space.

Ajustar perfil
Permite ajustar as dimensões do perfil retangular e circular padrão.

Note: Para o perfil retangular você pode alterar a largura e a altura, e para o perfil circular, o raio.

Angulo
Desenha em um ângulo e distância especificados pelo usuário.

Comprim
Desenha em uma distância e ângulo especificados pelo usuário.

Desfazer
Apaga o último sólido linear.

Girar um quarto
Rotaciona 90º o perfil, no sentido anti-horário.

Rotacionar
Permite rotacionar o perfil por um ângulo definido pelo usuário.

Valores positivos rotacionam o perfil anti-horário.

Escolher outro perfil
Permite usar um perfil diferente para o próximo sólido linear.

7.31 BIMLISTAR comando [BIMLIST]

Lista as entidades selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.31.1 Descrição

Lista todas as entidades selecionadas na linha de Comando, exibindo seu identificador (handle), material e GUID.

7.31.2 Método

Execute o comando e selecione as entidades BIM a ser listadas.

7.32 BIMMULTISELECIONAR comando [BIMMULTISELECT]

Selecionar sólidos lineares

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.32.1 Descrição

Seleciona sólidos lineares com eixos coplanares e/ou paralelos.

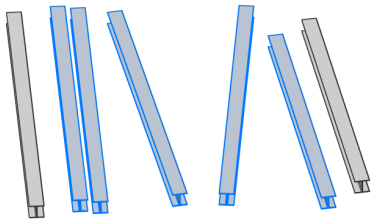
7.32.2 Método

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.

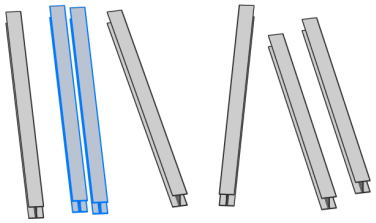
Note: Selecione uma face diferente pressionando repetidamente a tecla TAB para percorrer entre todas as faces do sólido selecionado.

7.32.3 Opções

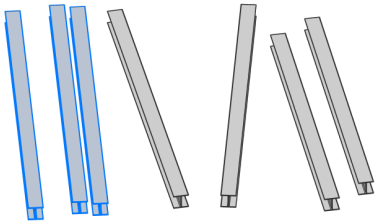
todos os eixos Coplanares
Seleciona todos os sólidos dos quais o eixo é coplanar com o eixo do sólido selecionado.



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.



Note: Pressione a tecla Ctrl para percorrer as opções do comando. O Assistente HKA deve estar Ligado.

7.33 BIMPARAMETRIZARDETALHE comando

Gera parâmetros para um detalhe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.33.1 Descrição

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

Note: 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 predefinição, esta é C:\ProgramData\Bricsys\Details.

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

7.34 BIMRETALHO comando [BIMPATCH]

Permite substituir parte de um corte gerado, por um detalhe desenhado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: BIMRETALHO corta fora parte da geometria, e a substitui por uma referência de bloco. Neste processo de corte, os dados da entidade vinculados ao modelo 3D são perdidos. Consequentemente, a partir de V21.2, este comando não está mais disponível.

7.34.1 Descrição

Permite especificar uma área retangular em um bloco que foi gerado anteriormente e modificá-lo.

7.34.2 Método

Os retalhos podem ser editados da mesma forma que blocos, usando o comando EDITARREF.

Quando o corte BIM correspondente é atualizado, BricsCAD irá verificar se o resultado do corte gerado dentro daquele retângulo é idêntico ao resultado que foi gerado no momento de criação do retalho BIM:

- Se não estiver idêntico, então o Retalho de BIM que foi editado pelo usuário é preservado, mas o limite ao seu redor recebe a cor vermelha.
- Se for idêntico, o retalho BIM editado pelo usuário fica preservado.

Pontos de interseção e pontos finais de curvas originadas de objetos 3D são usados para encontrar a posição de um retângulo de patch BIM. Quando os objetos são modificados ou movidos no modelo 3d de tal forma que a posição desses pontos de interseção muda, mas a geometria dentro do retângulo do patch BIM não é afetada, o BricsCAD irá realocar o patch BIM editado pelo usuário.

Note: O comando é válido somente no Model Space.

Note: Para usar o comando, a variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS deve ser definida como Ligada.

Esse comando corta parte da geometria e a substitui por uma referência de bloco. O recorte é gerado como um bloco aninhado no corte BIM. Os blocos de retalho BIM são denominados Patch1 (Retalho1), Patch2, etc. O limite retangular de um retalho BIM é colocado na camada BIMPATCH_BOUNDARY.

7.35 BIMPERFIS comando [BIMPROFILES]

Abre a caixa de diálogo Perfis.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.35.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Perfis para criar e modificar perfis BIM.

7.36 BIMPROJETOINFO comando [BIMPROJECTINFO]

Abre a caixa de diálogo Informação do Projeto BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.36.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Informação do Projeto BIM para visualizar e modificar as informações do projeto BIM.

7.37 BIMPROPAGAR comando [BIMPROPAGATE]

Mapeia detalhes relacionados a sólidos base selecionados, em sua relação com outros sólidos base semelhantes no modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.37.1 Descrição

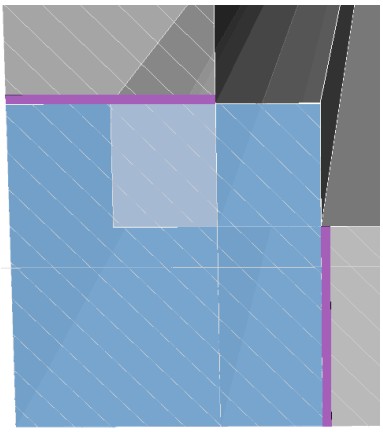
Mapeia detalhes (sólidos, furos, geometria de acabamento, ...) relacionados aos sólidos-base selecionados, para sólidos-base semelhantes no modelo, e opcionalmente delineia os detalhes em uma grade.

7.37.2 Método

Seleciona sólidos de referência e, opcionalmente, entidades de detalhes (sólidos, referências de blocos, faces, bordas, etc.).

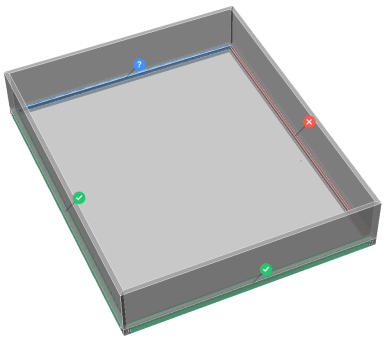
Este pode ser usado para copiar detalhes através do modelo.

Note: 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.



Note: Passar o mouse sobre o assistente vai revelar mais opções.

Note: Se a variável de sistema PROPAGATESEARCHSPACE estiver Ligada, você poderá selecionar um espaço de pesquisa que permita limitar os locais que serão propagados.

7.37.3 Opções dentro do comando

Bloco
Propaga o detalhe como um bloco.

Copiar
Propaga o detalhe como uma cópia.

Selecionar espaço de pesquisa
Selecione o(s) espaço para limitar os lugares que serão propagados.

Desenho inteiro
Seleciona o desenho inteiro como um espaço de pesquisa.

Não
Não aceita os detalhes.

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 o detalhe para a biblioteca.

7.38 BIMPROPAGARCANTO comando [BIMPROPAGATECORNER]

Propagar detalhes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.38.1 Descrição

Propaga detalhes conectados a três sólidos de base planar (i.e. cantos).

7.38.2 Método

Selecionar pelo menos três sólidos de referência planares, que formem um canto 3D. O detalhe será copiado para cantos semelhantes.

7.38.3 Opções

Selecionar objetos do detalhe
Selecione sólidos, blocos ou faces adicionais, a ser incluídos no detalhe do canto.

Sim, copiar como bloco
Esta opção está disponível apenas quando objetos de detalhes são selecionados. Um bloco é criado a partir dos objetos de detalhe selecionados, os quais são copiados.

Note: Os nomes de blocos padrão são Bloco, Bloco 1, Bloco 2, ... Você pode renomear blocos na categoria Blocos, no Explorer do Desenho. Consulte o comando EXPBLOCKS.

Sim, cópia simples
Essa opção está disponível somente quando objetos de detalhes são selecionados. Os objetos de detalhe são copiados como estão.

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
Uma caixa de diálogo Salvar Arquivo Padrão será exibida.
Você será solicitado a especificar um nome de arquivo para salvar o detalhe.

Salvar detalhe para a Biblioteca
A caixa de diálogo SALVAR DETALHE será exibida.
Consulte o comando BIMCRIARDETALHE.

Aplicar
Aceite ou rejeite sugestões clicando na marca.

Note: Veja a opção Aplicar no comando BIMPROPAGAR.

7.39 BIMPROPAGARBORDAS comando [BIMPROPAGATEEDGES]

Propaga um detalhe ao longo da borda de um sólido planar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.39.1 Descrição

Este propaga corrimões, calhas, bordas, tampas de parede, etc.

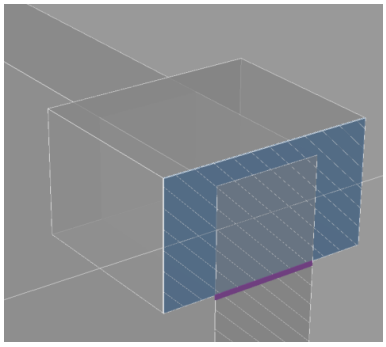
Note: O detalhe de BIMPROPAGARBORDAS sempre será uma fatia 2D através de um detalhe linear.

7.39.2 Método

Selecione o sólido de referência planar ao qual o detalhe da borda está relacionado e as entidades de detalhes a ser copiadas.

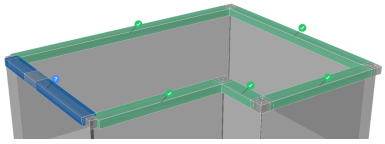
Pode ser usado para copiar detalhes ao longo de bordas de sólidos planares.

Note: 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.



7.39.3 Opções dentro do comando

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.

Sim
Apenas bordas com orientação similar são selecionadas.

Não
Todas as faces menores de sólidos planares similares são selecionadas.

Sólido de referência externo
O detalhe propagado é colocado fora do sólido base. O volume dos sólidos base não é modificado.

Sólido de referência interno
O detalhe propagado é colocado dentro dos sólidos base. O volume do detalhe é subtraído dos sólidos base.

7.40 BIMPROPAGARDEARQUIVO comando [BIMPROPAGATEFROMFILE]

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de origem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.40.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de origem para selecionar um arquivo *.dwg a ser propagado no desenho atual.

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

7.41 -BIMPROPAGARDEARQUIVO comando [-BIMPROPAGATEFROMFILE]

Propaga um detalhe salvo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.41.1 Descrição

Propaga um detalhe salvo em todas as conexões adequadas no seu projeto.

Note: A sequência de prompt depende do tipo de detalhe selecionado: planar, linear, padrão, borda ou canto.

7.41.2 Método

Especifique o caminho completo e o nome do arquivo dos detalhes salvos.

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.

7.42 BIMPROPAGARLINEAR comando [BIMPROPAGATELINEAR]

Propaga conexões entre elementos lineares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

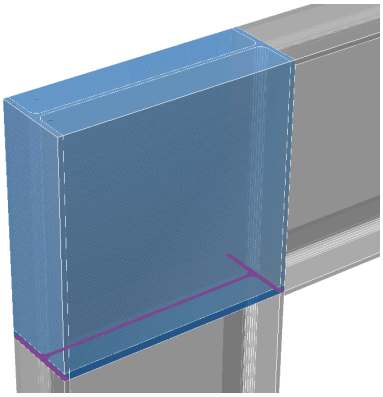
Elementos lineares aceitos: vigas, colunas, tubos, dutos e suas conexões com paredes e lajes.

7.42.1 Método

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

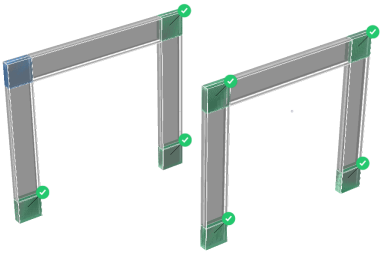
Pode ser usado para copiar conexões detalhadas entre dois ou mais sólidos lineares.

Note: 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.



7.42.2 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.

7.43 BIMPROPAGARPADRAO comando [BIMPROPAGATEPATTERN]

Propaga um único elemento em uma superfície plana, para vários locais e grades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.43.1 Descrição

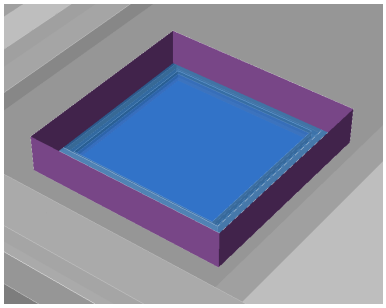
Este propaga: luzes, interruptores de luz, janelas, difusores de ar, etc.

7.43.2 Método

Selecione o sólido plano para o qual os detalhes estão relacionados, e as entidades de detalhe a serem propagadas.

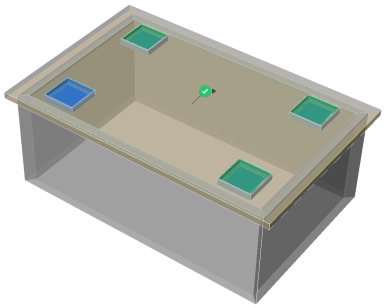
Este pode ser usado para copiar objetos para localizações semelhantes, ou seguindo um determinado padrão ou uma 'grade' sobre um sólido planar.

Note: 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.



Note: Passe o mouse sobre a marca de verificação para alternar entre Local semelhante e opções de Grade.

7.43.3 Opções dentro do comando

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.

7.44 BIMPROPAGARPLANAR comando [BIMPROPAGATEPLANAR]

Propaga conexões entre elementos lineares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Elementos planares aceitos: paredes, lajes, telhados.

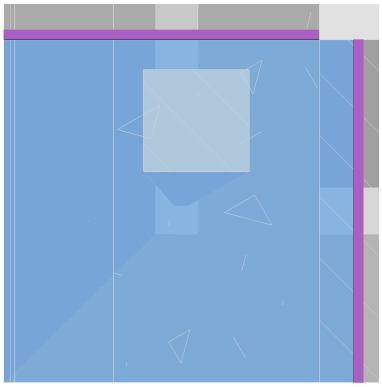
Note: O detalhe de BIMPROPAGARPLANAR será sempre uma fatia 2D através de um detalhe linear.

7.44.1 Método

Selecione sólidos de referência planares que formam a conexão e, opcionalmente, entidades de detalhes a ser copiadas como parte da conexão.

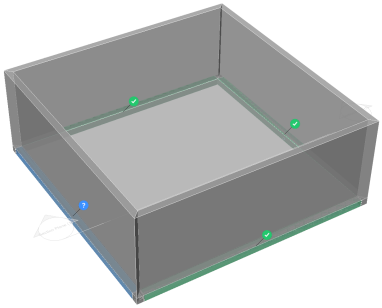
Pode ser usado para copiar conexões detalhadas entre dois ou mais sólidos lineares.

Note: 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.



7.44.2 Opções dentro do comando

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.

7.45 BIMPROPRIEDADES comando [BIMPROPERTIES]

Abre a caixa de diálogo **BIM Propriedades**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.45.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo **BIM Propriedades** para criar e gerenciar definições de propriedade BIM.

7.46 BIMPYTHON comando

Permite Scripts em Python e Pesquisa de um modelo BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.46.1 Método

Abre a caixa de diálogo Abrir Arquivo Padrão - Script Python e executa o script escolhido.

Note: Versão do Python fornecida com BricsCAD é aumentada para 3.9.6.

7.47 BIMQUICKBUILDING comando

Transforma sólidos em edifícios.

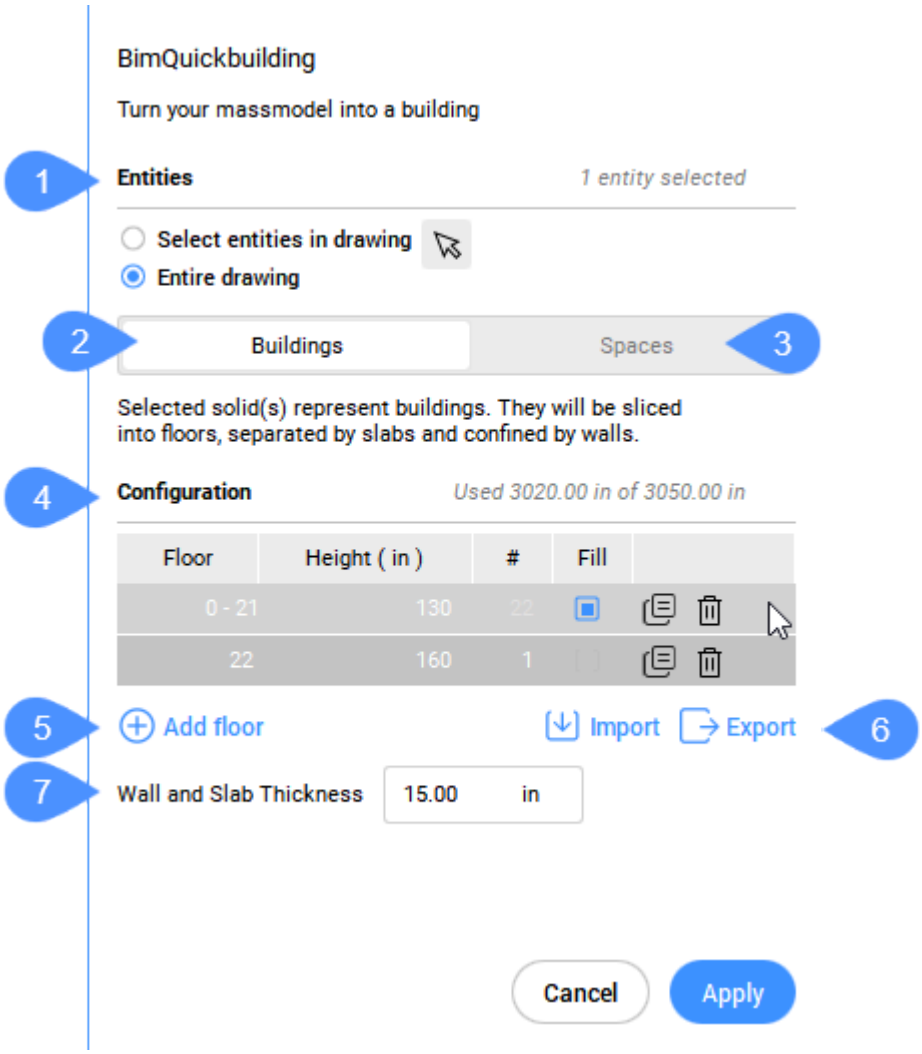
Shape Lite Pro Mechanical BIM

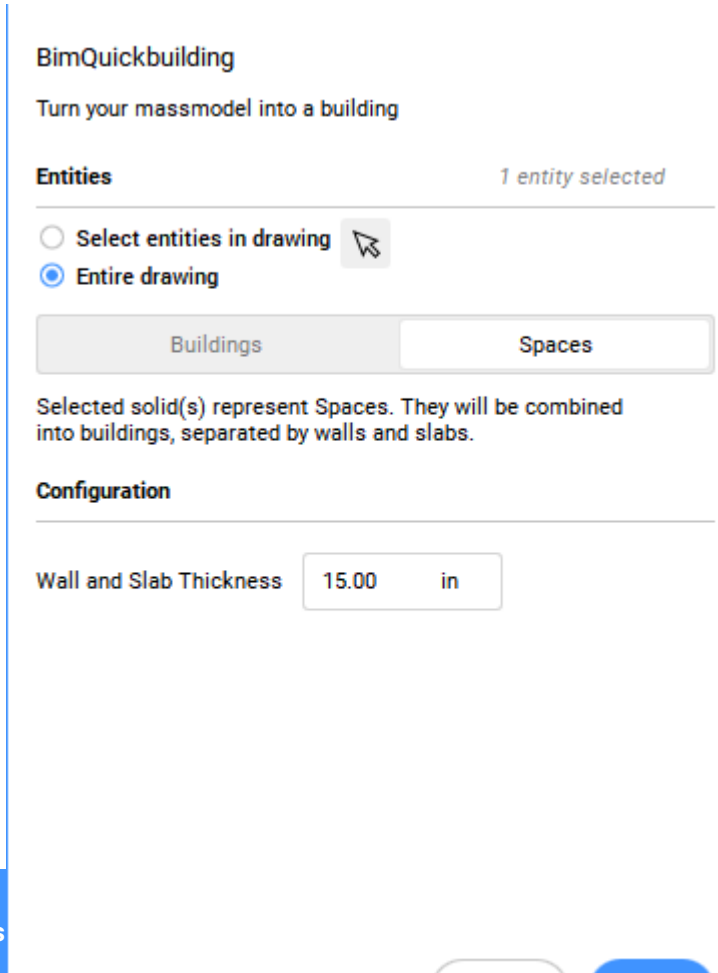
7.47.1 Descrição

Cria um desenho separado para o edifício BIM gerado e neste desenho paredes, lajes e telhados, bem como elementos espaciais, como pisos e espaços, serão criados automaticamente.

Esse comando também abre o painel de comando **BimQuickBuilding**.

7.47.2 Painel de comando BimQuickBuilding


BimQuickbuilding
Turn your massmodel into a building
1
Entities
1 entity selected
Select entities in drawing
Entire drawing
2
Buildings
Spaces
3
Selected solid(s) represent buildings. They will be sliced into floors, separated by slabs and confined by walls.
4
Configuration
Used 3020.00 in of 3050.00 in
Floor
Height (in)
#
Fill
0 - 21
130
22
22
160
1
5
Add floor
Import
Export
6
7
Wall and Slab Thickness
15.00
in
Cancel
Apply


BimQuickbuilding
Turn your massmodel into a building
Entities
1 entity selected
Select entities in drawing
Entire drawing
Buildings
Spaces
Selected solid(s) represent Spaces. They will be combined into buildings, separated by walls and slabs.
Configuration
Wall and Slab Thickness
15.00
in

2 Modo de Edifício

3 Modo de Espaços

4 Configuração

5 Adicionar piso

6 Importar/Exportar

7 Espessura de Parede e Laje

Selecionar entidades:

- **Selecionar entidades no desenho**: escolha quais entidades selecionar.
- **Desenho inteiro**: por predefinição, o painel seleciona todos os sólidos 3D no Model Space.

Modo de Edifícios

Os sólidos de entrada sobrepostos serão combinados e, para cada sólido resultante, um edifício será criado. Informações adicionais são necessárias para dividir o edifício em vários andares. Estes serão fatiados em pisos, separados por lajes e confinados por paredes.

Configuração

Exibe a tabela de elevações.

- **Piso**: exibe o número do pavimento.
- **Altura**: define e exibe a altura do pavimento (valor de elevação).
- **#**: define e exibe o número de pavimentos iguais em altura (número de pisos).
- **Preencher**: se marcado, um número automático de pavimentos é gerado, de acordo com o valor de entrada da elevação (**Altura**) e o restante de altura disponível (valor de elevação).
- : duplica um pavimento.
- : exclui um pavimento.

Adicionar piso

Adiciona um pavimento.

Importar/Exportar

Importa ou exporta de/para uma tabela de elevações, como *.csv no formato de arquivo.

Espessura de Parede e Laje

Define e exibe o valor da espessura da parede e da laje.

Note: A entrada de elevação (**Altura**) e **Espessura de Parede e Laje** respeitam as unidades de inserção do desenho.

Modo de Espaços

Os sólidos individuais de entrada serão considerados como espaços em um edifício. Para cada grupo de sólidos que se toquem, um edifício será criado. Cada edifício resultante vai consistir em lajes de piso e paredes internas, correspondendo aos pares de faces tocantes dos sólidos de entrada.

7.47.3 Opções dentro da linha de Comando

Mudar seleção

Selecione entidades no desenho, pois, por predefinição, o desenho inteiro é selecionado.

Importar
Usa um arquivo *.csv ou *.txt para configurar a altura do pavimento do edifício.

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

```
Piso;Altura- mm;Quant;Preencher
 0 - 10;3250.000000;11;Sim
 12 - 16;5000.000000;5;Não
```

Espaços
Gera espaços para edifícios.

7.48 BIMQUICKDRAW comando

Cria e edita espaços e edifícios.

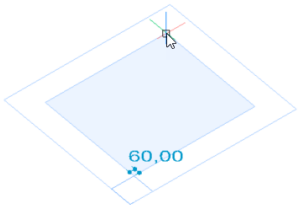
Shape Lite Pro Mechanical BIM

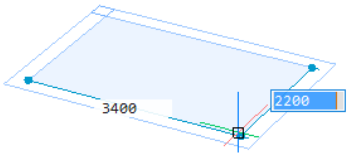
Icone:

7.48.1 Descrição

Cria e edita rapidamente espaços e edifícios retangulares e em forma de L. O layout do cursor do QuickDraw representa o espaço que está sendo criado. Ele também indica o alinhamento com as paredes existentes e as distâncias dos sólidos existentes.

Note: Se a entrada dinâmica (DYN) estiver Ligada, as dimensões serão exibidas, conforme os espaços são criados. As dimensões também podem ser inseridas manualmente.





Note: As configurações padrão podem ser alteradas na caixa de diálogo Configurações.

7.48.2 Opções

Distância entre Pisos (Altura Pavimento)
Define a distância de piso a piso. O valor é salvo na variável de sistema FLOORTOFLOORDISTANCE e será usado até ser definido de forma diferente.

Note: O valor padrão é 3250 mm.

Largura Parede
Define a largura das paredes sendo criadas. A largura é salva na variável de sistema WALLWIDTH e será usada até ser definida de forma diferente.

Note: O valor padrão é 250 mm.

Espessura da Laje
Define a espessura da laje do compartimento. A espessura é salva na variável de sistema SLABTHICK-NESS e será usada até ser definida de forma diferente.

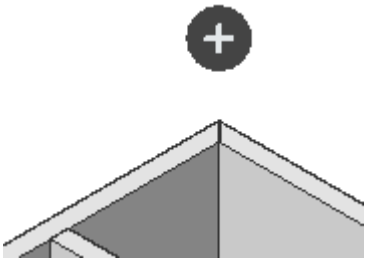
Note: O valor padrão é 250 mm.

Auto-adaptar tamanhos
Permite copiar a largura e a altura da parede, a partir de uma parede existente, adotando esses valores em substituição ao valor atual da variável de sistema WALLWIDTH.

- Liga: A largura e a altura são copiadas da parede destacada quando você coloca o cursor QuickDraw contra uma parede para especificar o primeiro canto de uma nova sala. Quando duas paredes de altura ou largura diferentes se destacam (canto), as dimensões da parede que se destaca primeiro são copiadas.
- Desl: Os valores das variáveis de sistema FLOORTOFLOORDISTANCE e WALLWIDTH são usados.

Adicionar pavimento
Adiciona um pavimento ao edifício existente:

- 
  Cópia completa do piso superior.
- 
  Copia a laje e as paredes externas do último andar.
- 
  Terminar o edifício com um telhado plano



7.49 BIMREASSOCIATE comando

Automaticamente re-associa Etiquetas e Dimensões inválidas à geometria subjacente.

7.49.1 Descrição

Selecione uma viewport do corte BIM para re-atribuir automaticamente Etiquetas e Dimensões inválidas à geometria subjacente.

Note: A propriedade BIM "Associatividade" indica se uma etiqueta está associada.

Note: A propriedade BIM "Coloração associativa" visualiza uma etiqueta não-associada em vermelho, se for verdade. Isto não muda a propriedade da cor.

7.50 BIMRECALCULAREIXOS comando [BIMRECALCULATEAXIS]

Recalcula e reposiciona o eixo dos elementos lineares de construção.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.50.1 Descrição

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 recalcular o eixo.

7.51 BIMREGENERARETIQS comando [BIMREGENERATETAGS]

7.52 BIMESPACO comando [BIMROOM]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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

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

7.53 BIMCORTE comando

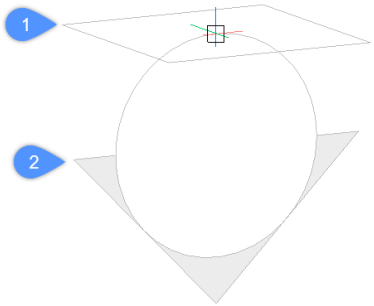
Cria uma entidade de Corte BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.53.1 Descrição

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



Note:

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: BIM_SECTIONS.

7.53.2 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 transversal: exibe um corte vertical que corta através do modelo.
- Tipo de corte de elevação: exibe a vista de elevação externa.

Note: Você pode alterar o tipo de Corte BIM no painel Propriedades.

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

7.53.3 Opções

Selecionar um ponto para colocar o corte
Especifique um ponto.

Note: 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.

Note: É recomendado ter Dimensões Dinâmicas (DYN) ativas. Isto permite entrar a distância no campo de entrada dinâmica.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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 Exibir recorte.

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

Desligar recorte
Desliga a propriedade Exibir recorte.

Note: Você pode alterar a propriedade de Exibir recorte 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.

Note: 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.

Note: A Escala padrão é salva através da preferência do usuário SECTIONSCALE (o valor padrão é 0.02 = 1:50) na caixa de diálogo Configurações.

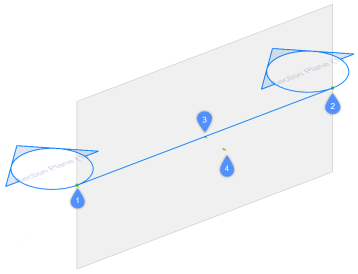
Forro refletido
Cria a planta de um teto projetado no plano do corte.

Note: 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 predefinição.

7.53.4 Edição por alças

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

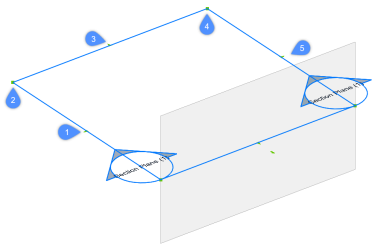
- Estado do plano:
-



  - 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.

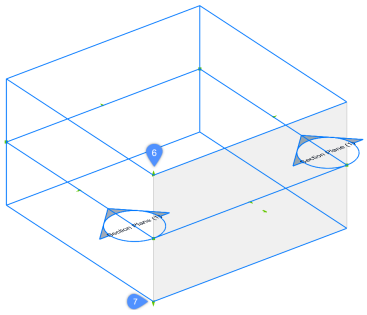
- A seta (4) inverte a direção da vista.

- 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.

7.54 BIMCORTEABRIR comando [BIMSECTIONOPEN]

Abre o arquivo de desenho relacionado a uma entidade de Corte BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.54.1 Descrição

Abre o desenho relacionado a uma entidade de Corte BIM; ou o modelo 3D do BIM relacionadas com um desenho de Corte BIM.

7.54.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMCORTEABRIR:

- Selecione uma entidade de Corte BIM no Model Space.
- Selecione um resultado de Corte BIM (uma viewport) no Paper Space.

7.55 BIMCORTEATUALIZAR comando [BIMSECTIONUPDATE]

Atualiza o resultado de uma entidade de corte BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.55.1 Descrição

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

Note: A variável de sistema GENERATEASSOCATTRS controla 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 automaticamente atualizadas quando o modelo 3D for modificado.

Note: Quando a variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS estiver Ligada, o comando BIMCORTEATUALIZAR vai gerar/atualizar os indicadores de corte, os textos explicativos da grade e os textos explicativos de pavimento.

As etiquetas não são mais geradas automaticamente com o comando BIMCORTEATUALIZAR.

Indicadores de Pavimento, indicadores de corte e textos explicativos de grade agora são gerados no Paper Space e, essencialmente, são etiquetas BIM.

7.55.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMCORTEATUALIZAR:

- Gerar o resultado de uma entidade de corte BIM.

  Note: Se a opção **Interior** do comando BIMCORTE foi usada durante a criação de Corte BIM, os Espaços BIM também podem ser selecionados.

- Atualiza o resultado de um corte BIM.

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

7.56 BIMDEFINIRDIRECAODECARGA comando [BIMSETLOADBEARINGDIRECTION]

Define a direção de suporte de carga para sólidos de laje BIM.

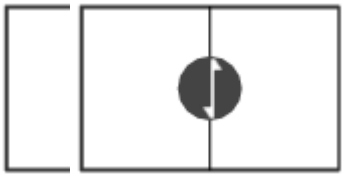
Shape Lite Pro Mechanical BIM

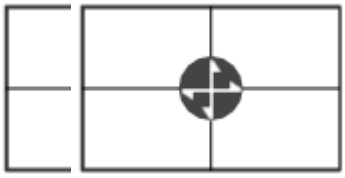
Icone: 

7.56.1 Método

Um ícone é exibido no centro da laje depois de selecionar um sólido de laje. Defina a direção de suporte de carga para sólidos de laje BIM clicando no ícone.

Nenhum	Curta	Longa	AMbos





7.57 BIMDEFINIRFACEREFERENCIA comando [BIMSETREFERENCEFACE]

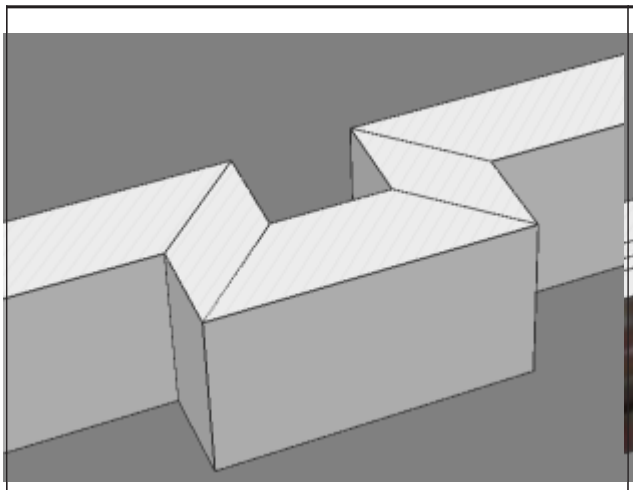
Define uma referência e uma face oposta para controlar o layout da camada de uma composição.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

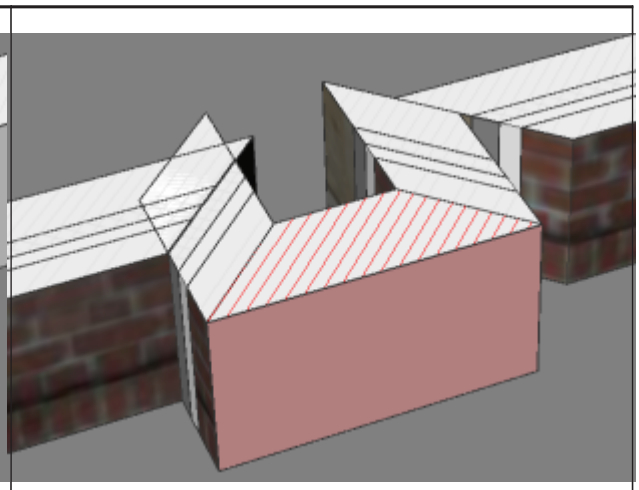
7.57.1 Métodos

A face de referência pode ser definida manualmente selecionando uma face. Se a face oposta for paralela à face de referência, uma sugestão para a face oposta é dada e pode ser aceita ou alterada.

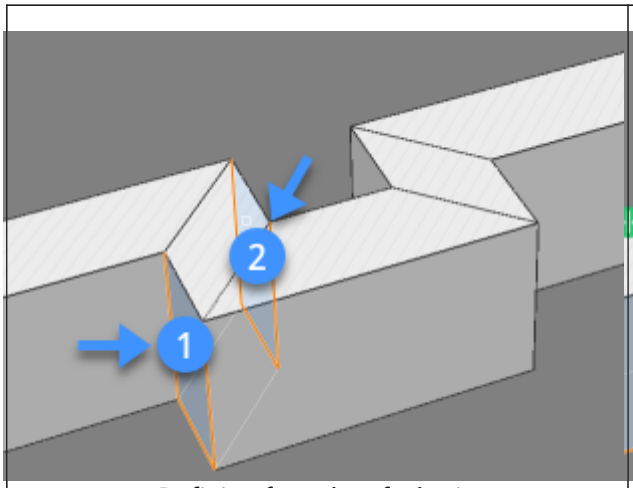
Note: Se uma das subcamadas da composição tiver uma espessura variável, a referência e a face oposta podem ser não paralelas. Neste caso, as subcamadas de espessura fixa são definidas a partir da face de referência, e o restante do sólido é preenchido pela subcamada variável.



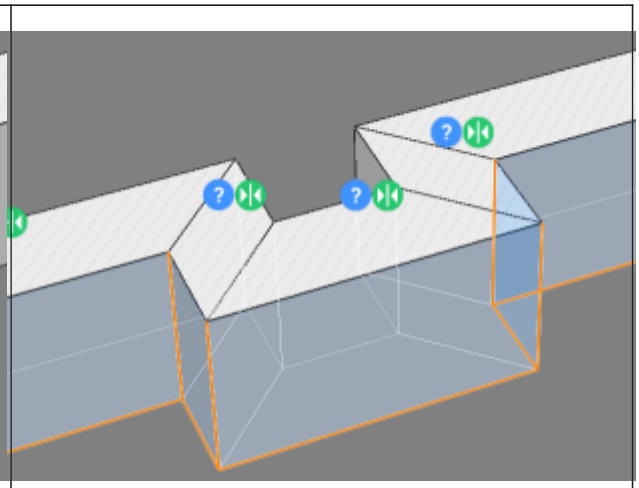
Sólidos sem composição



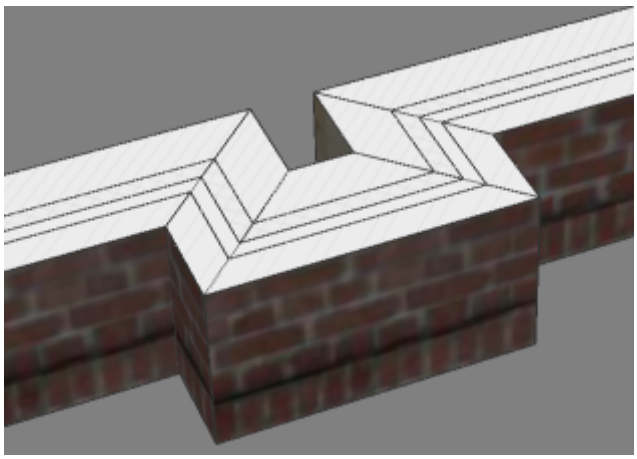
Multi-camada de composição atribuída
As faces de referência estão
erradas ou não foram encontradas



Definir a face de referência
(1) e a face oposta (2)



Anexar uma composição
As faces de referência se destacam



Resultado

7.57.2 Opções

Selecionar manualmente
Seleciona manualmente a face oposta.

7.58 BIMESPACO comando [BIMSPACE]

Cria entidades BIM Espaço a partir de limites fechados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.58.1 Descrição

Cria entidades BIM Espaço escolhendo um ponto dentro de uma área fechada, definida por entidades delimitadoras de espaço.

Note: Entidades delimitadoras de espaço são sólidos 3D ou entidades 2D lineares, que são classificadas como uma entidade BIM e com a propriedade Space Bounding definida como Sim. Se a propriedade Centerline de um sólido delimitador de espaço estiver definida como Sim, o centro do sólido será usado como o limite do espaço.

Um rótulo é criado no centro geométrico do espaço.

Note: A opção Espaço do comando BIMCLASSIFICAR converte qualquer entidade 2D ou 3D em uma entidade BIM Espaço.

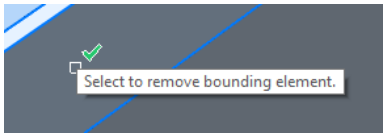
A altura do espaço é definida por:

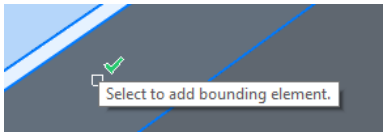
- A face superior da entidade delimitadora mais alta.
- A preferência do usuário Altura Padrão do Espaço, quando todas as entidades delimitadoras são entidades lineares 2D.

7.58.2 Opções

Editar

Inicia o modo Editar, que permite adicionar ou remover entidades delimitadoras de espaço em um espaço, clicando nelas.





Note: Após a edição, inicie o comando BIMATUALIZARESPACO para atualizar o espaço.

Note: Se a propriedade Método de atualização do espaço for Manualmente, o espaço não poderá ser atualizado pelo comando BIMATUALIZARESPACO. Isso pode ser resolvido definindo essa propriedade como Automática.

Note: As propriedades dos Espaços BIM podem ser editadas no painel Propriedades.

Propriedades do Espaço BIM

Representação

Define a representação visual do Espaço BIM:

- Projeção: Somente carimbo espacial.
- Sólido: Sólido 3D transparente. A altura do sólido é copiada dos sólidos-parede circundantes.

Status

Especifica o status do Espaço.

Note: Se o espaço estiver desatualizado, um ícone de ponto de exclamação será exibido ao lado do carimbo de espaço. Isso pode ser resolvido com o comando BIMATUALIZARESPACO.

Nome
Define o nome do espaço, que também é visível no carimbo do espaço.

Descrição
Descreve o espaço.

Edifício
Especifica o edifício ao qual o espaço está atribuído.

Pavimento
Especifica o pavimento ao qual o espaço está atribuído.

Elevações interiores
Controla a exibição de Elevações Interiores. Se as elevações interiores ainda não foram criadas, a propriedade está desativada.

Note: Propriedades adicionais podem ser criadas usando o comando BIMPROPRIEDADES.

7.59 BIMLOCACOESESPACIAIS comando [BIMSPATIALLOCATIONS]

Permite criar e editar site, edifícios e pavimentos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.59.1 Descrição

Exibe a caixa de diálogo GERENCIADOR DE LOCAIS ESPACIAIS.

7.59.2 Opções

Diálogo
Abre a caixa de diálogo GERENCIADOR DE LOCAIS ESPACIAIS.

Adicionar edifício
Adiciona um novo edifício ao modelo.

Renomear edifício
Renomeia um edifício.

Adicionar pavimento
Adiciona um novo pavimento ao edifício selecionado.

Renomear pavimento
Renomeia um pavimento.

Define elevação do pavimento
Define uma elevação para um pavimento existente inserindo o valor da elevação ou selecionando um ponto.

Ponto
Define o ponto para a elevação do pavimento.

7.60 BIMDIVIDIR comando [BIMSPLIT]

Divide sólidos segmentados em sólidos separados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

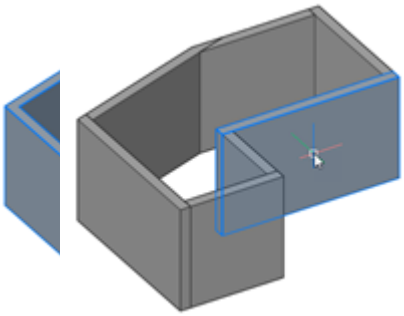
7.60.1 Descrição

Separa automaticamente sólidos segmentados em sólidos separados, e permite dividir um sólido usando uma seleção de faces de corte. Projetado especificamente para reconhecer formas lineares e planares, como paredes, lajes e colunas, pode ajudá-lo a dividir seu modelo de massa em entidades separadas, o que é necessário para um fluxo de trabalho BIM típico.

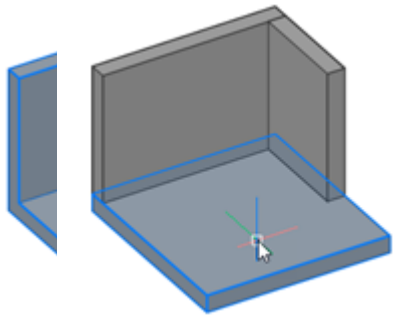
7.60.2 Método

Selecione um sólido para dividir automaticamente
Um método é selecionar um sólido inteiro e deixar o comando BIMDIVIDIR decidir automaticamente onde o sólido deveria ser cortado. Isso será feito ao longo das faces de corte lógicas, produzindo resultados conforme mostrado na tabela abaixo.

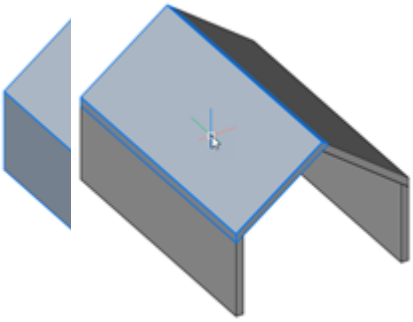
Note: Para geometria complexa, BIMDIVIDIR pode não fornecer o resultado esperado. Nesse caso, tente simplificar dividindo manualmente primeiro a geometria, em partes menores.

Sólido selecionado...	**...dividido em 7 sólidos separados**
	

Sólido seleccionado... **...dividido em 3 sólidos separados**



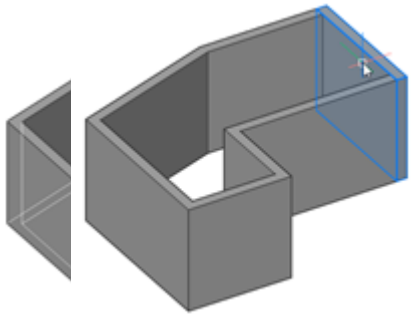
Sólido seleccionado... **...dividido em 4 sólidos separados**



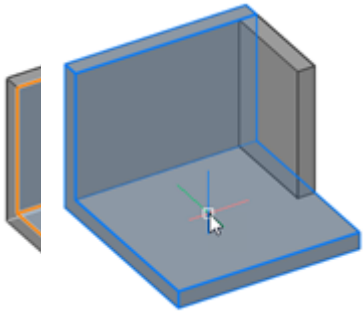
Selecione as faces de corte para dividir manualmente

Outro método é selecionar manualmente as faces de corte. Esse comportamento é semelhante ao comando FATIAR, a principal diferença é que é possível selecionar múltiplas faces de corte. As faces de corte adjacentes manterão intactas suas respectivas partes dos sólidos.

Una cara de corte seleccionada...	**...dividido en 2 sólidos separados**

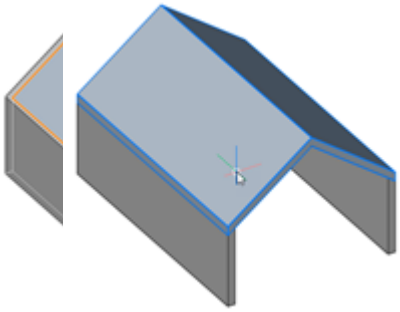


Dos caras de corte seleccionadas...	**...dividido en 2 sólidos separados**



Duas faces de corte selecionadas...

...dividido em 3 sólidos separados



Note: Inserções, como janelas e portas, que existiam no sólido dividido são removidas.

7.61 BIMESCADA comando [BIMSTAIR]

Cria escadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.61.1 Descrição

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.

Note: 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.

7.61.2 Métodos

Existem dois métodos para criar escadas usando o comando BIMESCADA:

- Selecione uma face horizontal de um sólido.
- ***Note:*** 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.
- ***Note:*** 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.

7.61.3 Opções

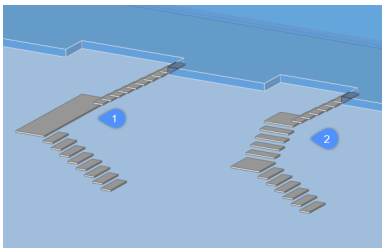
Quarto-de-volta
Rotaciona a direção do cursor da escada em 90 graus.

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

Inverter
Rotaciona a direção do cursor da escada em 180 graus.

Note: 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.
- 

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

Note: 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.

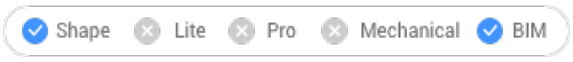
- **Largura da escada:** Largura padrão das escadas
- **Comprimento preferencial do degrau**: Comprimento preferencial para o degrau nas escadas
- **Altura ideal do espelho**: Altura ideal do espelho das escadas

- **Altura livre**: Define a altura livre mínima para passagem para a abertura a ser criada
- **Espessura do passo**: Espessura dos passos 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 rotacionar 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

Note: 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.

7.62 BIMESTICAR comando [BIMSTRETCH]

Estica as extremidades dos sólidos lineares.



7.62.1 Descrição

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

7.62.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMESTICAR:

- Esticar conexões estruturais.

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

- Esticar conexões MEP.

Note: 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.

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

7.62.3 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.

7.63 BIMESTRUTURALCONECTAR comando [BIMSTRUCTURALCONNECT]

Conecta perfis estruturais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.63.1 Descrição

Conecta perfis estruturais como vigas, colunas e membros.

7.63.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando BIMESTRUTURALCONECTAR:

- Selecionar dois sólidos.
- Selecione vários sólidos.

Note: Os eixos dos sólidos devem ser coplanares.

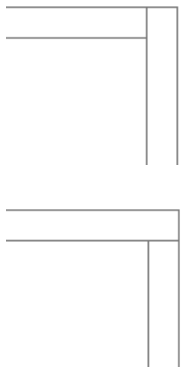
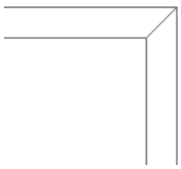
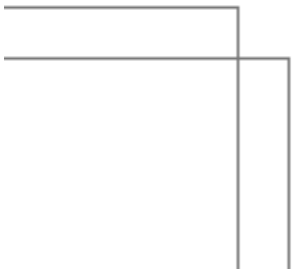
7.63.3 Opções

Selecionar sólido base
Especifica o sólido base.

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

Trocar
Permite escolher entre diferentes tipos de conexões-L:

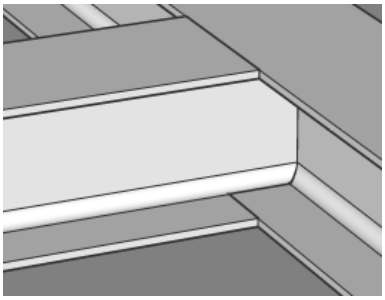
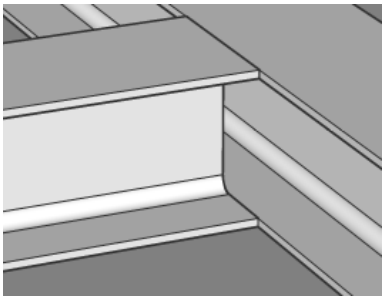
- Conexão com a ponta
- Conexão-L em miter
- Conexão tocante/desconectada

Conexão com a ponta	Conexão-L em miter	Conexão tocante
		

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

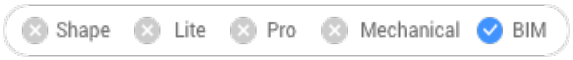
Note: Se uma conexão-T está criada, não há opções disponíveis.

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
	

7.64 BIMETIQ comando [BIMTAG]

Cria etiquetas associativas.



Ícone: 

7.64.1 Descrição

Cria etiquetas associativas em desenhos de corte BIM gerados, para as entidades de construção correspondentes, em um modelo 3D BIM.

Note: Esse comando só pode ser usado em viewports de corte.

Note: A variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS deve estar Ligada quando gerar ou atualizar etiquetas BIM.

7.64.2 Método

As etiquetas são criadas automaticamente para todos os elementos de construção na viewport selecionada.

Note: Etiquetas são criadas como entidades Multi-chamada, usando estilos multi-chamada existentes no arquivo _SectionTag.dwg. O conteúdo de tal estilo multi-chamada pode ser um campo referente a uma propriedade do tipo de entidade BIM, ou um bloco com atributos. Cada atributo se refere a uma propriedade de um tipo de entidade BIM. Os tipos de entidade BIM estão vinculados a um estilo de multi-chamada no arquivo _TagTypeToStyle.xml. Todos os arquivos de origem podem ser encontrados na pasta Support, por exemplo: *C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V22x64\en_US\Support\Bim\Sections*.

Note: Indicadores de corte, indicadores de pavimento e textos explicativos de grade são gerados automaticamente dentro da atualização do corte.

7.64.3 Opções dentro do comando

AUto
Cria automaticamente etiquetas para todas as entidades de construção seccionadas na viewport selecionada, incluindo indicadores de corte, indicadores de pavimento e textos explicativos de grade.

Manual
Cria etiquetas para entidades selecionadas em cortes e elevações.

Seleção por caixa
Cria etiquetas para todas as entidades selecionadas em cortes e elevações.

Note: Tanto a seleção Manual como a Seleção por Caixa permitem etiquetar entidades de fundo.

Estilo atual de Multi-chamada
Permite usar o estilo atual de multi-chamada em vez do estilo padrão para o elemento BIM seccionado que estiver selecionado.

Alterar o tipo de etiqueta
Altera o tipo das etiquetas selecionadas.

Composição
Etiqueta com todos os materiais de composição do elemento BIM seccionado.

Direções de suporte de carga
Insere um símbolo de direção de suporte de carga quando uma linha gerada de um sólido de laje é selecionada. Certifique-se de que a direção do suporte de carga esteja definida pelo comando BIMDEFINIRDIRECAODECARGA.

Elevação do ponto
Insere uma etiqueta que indica a elevação do ponto identificado em elevações e cortes verticais.

Note: As opções a seguir estão disponíveis somente se as etiquetas já tiverem sido atribuídas ao corte.

Atualizar existente
Atualiza as etiquetas existentes na viewport selecionada. A posição dos blocos de etiquetas realocados é preservada.

atualiza existente e adiciona Novos
Atualiza as etiquetas existentes na viewport selecionada e adiciona novas etiquetas.

Regenerar tudo
Atualiza todas as etiquetas na viewport selecionada. Os blocos reposicionados de etiquetas são movidos para o local padrão.

7.65 BIMATUALIZARESPACO comando

Recalcula um espaço BIM que esteja desatualizado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.65.1 Descrição

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.

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

7.66 BIMATUALIZARESPESSURA comando [BIMUPDATETHICKNESS]

Reaplica a espessura total de uma composição para o sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.66.1 Descrição

Reaplica a espessura geral de uma composição ao sólido, selecionando o sólido.

Note: Somente sólidos que precisam ser atualizados são processados.

7.66.2 Opções dentro do comando

Atualização Simétrica
Permite atualizar a espessura simetricamente ou em relação à face de referência (Consulte o comando BIMANEXARCOMPOSICAO).

Note: A espessura é atualizada simetricamente, a posição do eixo do sólido é preservada.

7.67 BIMJANELACRIAR comando [BIMWINDOWCREATE]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.67.1 Descrição

Cria janelas paramétricas usando como perfil qualquer entidade como um limite, uma polilinha fechada ou a grade.

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

7.67.2 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 predefinição, está congelada. Descongele a camada para selecionar a abertura.

7.68 -BIMJANELACRIAR comando [-BIMWINDOWCREATE]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.68.1 Descrição

Cria janelas paramétricas usando como perfil qualquer entidade como um limite, uma polilinha fechada ou a grade.

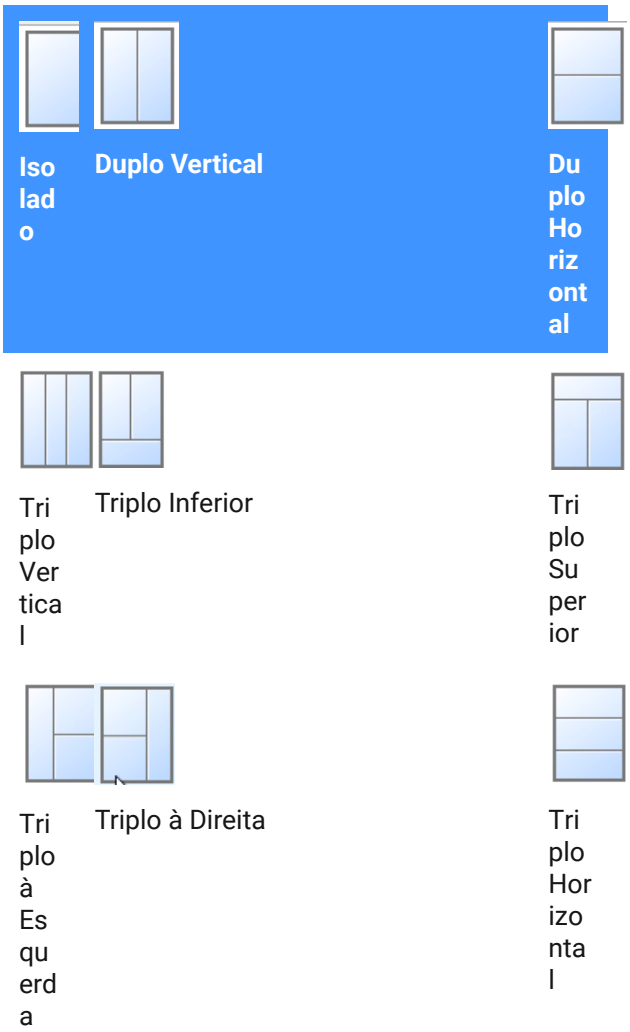
Note: Esse comando opera na linha de Comando.

7.68.2 Opções

Janela
Cria uma entidade BIM Janela. Uma abertura no sólido no qual a entidade de perfil se encontra é criada automaticamente.

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 predefinição, está congelada. Descongele a camada para selecionar a abertura.

Tipo de painel



7.69 BIMJANELAIMPRIMIR comando [BIMWINDOWPRINT]

7.70 BIMJANELAATUALIZAR comando [BIMWINDOWUPDATE]

Atualiza a abertura feita por uma janela ou porta em um sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.70.1 Descrição

Atualiza a abertura criada por uma janela ou porta caso a definição mude de tal forma que a abertura não foi atualizada corretamente, automaticamente.

7.70.2 Opções dentro do comando

Modo

Permite selecionar a face de posicionamento, seja Automática ou Manual.

7.71 BLADE comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.71.1 Descrição

Abre o BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment para editar e depurar interativamente aplicações LISP. 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.

7.72 BLCOMPOSICOES comando [BLCOMPOSITIONS]

A caixa de diálogo Composições é aberta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.72.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Composições para criar e gerenciar composições BIM.

7.73 MODOBLIP comando [BLIPMODE]

Alterna a variável de sistema BLIPMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: BM

7.73.1 Descrição

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 aviso 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.

7.74 BLMATERIAIS comando [BLMATERIALS]

Abre a caixa de diálogo Materiais Físicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.74.1 Descrição

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

7.75 BLOCO comando

Abre a caixa de diálogo para definição de Bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: B

7.75.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo para definição de Bloco, para criar uma definição de bloco no desenho atual.

7.76 -BLOCO comando [-BLOCK]

Agrupa entidades em um bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -B

7.76.1 Método

Especifica se o bloco seguirá a escala anotativa e corresponderá à orientação da viewport.

> ***Note:*** Opcionalmente, inclua CURVASREFERENCIA durante a seleção de entidades, o que permite alinhar automaticamente um bloco durante a inserção.

7.76.2 Opções dentro do comando

Entre o nome para o novo bloco
Especifica o nome de um novo bloco.

?
Lista os nomes dos blocos que já estão no desenho, para que um nome existente não seja usado.

> ***Note:*** Se for inserido um nome existente, o BricsCAD pergunta se você deseja redefinir o bloco. Se for redefinido, todas as instâncias desse nome de bloco serão alteradas.

Ponto de inserção para novo bloco ou
Escolha um ponto no desenho ou entre as coordenadas X, Y e Z.

> ***Note:*** A coordenada Z é opcional, o padrão é 0.

Anotativa
Especifica se o bloco seguirá a escala anotativa.

Orientar relativamente à folha nas viewports do Paper Space
Determina se os blocos anotativos correspondem à orientação do layout:

7.77 ICONEB comando [BLOCKICON]

Cria e atualiza bitmaps de prévias de blocos e os armazena no desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.77.1 Método

Digite o(s) nome do bloco a ser processado. Separe os nomes dos blocos por vírgulas. Você pode usar curingas (? Ou *).

7.77.2 Opções dentro do comando

*

Selecione todos os blocos.

7.78 BLOQUIFICAR comando [BLOCKIFY]

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.78.1 Descrição

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

7.78.2 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.

7.78.3 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.

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

Especifique o nome do bloco ou <ENTER para usar o nome padrão>

Especifique um nome de bloco ou use o nome padrão. Se você optar por usar o nome padrão, as definições de bloco com nomes como **Bloco1**, **Bloco2** etc. serão criadas.

Note: Se BLOQUIFICAR for usado em entidades BIM, este verifica a propriedade BIM Nome de todos os sólidos classificados BIM de formato igual e tenta encontrar a substring comum mais longa para usá-la como o nome das definições de bloco.

Encontrar coleções

Identifica coleções e, no final blocos aninhados são criados. Essa opção abre o painel Localizar Coleções.



Note:

- Essa opção só funciona em referências de bloco. Se o modelo também contiver outras entidades, essas não serão levadas em consideração.
- Com um grande número de entidades de entrada, o cálculo de todas as coleções possíveis pode levar muito tempo. Pressione a tecla Esc para cancelar o cálculo a qualquer momento e escolha entre as coleções encontradas até o momento.

Lacuna máxima
Aumenta a lacuna permitida entre as entidades para encontrar uma coleção mais complexa.
Por exemplo: Se um desenho contiver várias referências de bloco de mesas e cadeiras, você poderá encontrar uma coleção de ambos os elementos definindo o espaço máximo entre uma mesa e uma cadeira.

Recalcular
Recalcula as coleções com base na nova lacuna máxima.

Coleções
Exibe as coleções encontradas.

> ***Note:*** Uma mensagem será exibida se o modelo contiver coleções sobrepostas. Coleções sobrepostas são coleções que têm pelo menos um sólido em comum. Essas coleções serão destacadas se a opção **Destacar coleções sobrepostas** estiver marcada.

Detalhes
Marque a opção **Mostrar** para destacar uma coleção de cada vez, e percorrer as mesmas usando as setas. Use o botão de **Zoom In** para estender a vista para a coleção mostrada.

Remover
Remove as coleções atuais.

Redefinir
Redefine para as coleções encontradas inicialmente, adicionando novamente todas as coleções que foram removidas.

> ***Note:*** Depois de criar uma referência de bloco, as coleções são recalculadas, levando em consideração a referência de bloco recém-criada. Os sólidos que fazem parte da nova referência de bloco criada podem aparecer anteriormente em uma coleção diferente, mas agora eles fazem parte de uma única referência de bloco e sempre precisam aparecer juntos. Isso pode diminuir as opções de criação para mais coleções.

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.

> ***Note:*** Selecionar o prompt de espaço de pesquisa só estará disponível se **Usar desenho inteiro como espaço de pesquisa** não estiver marcado.

> ***Note:*** Selecionar o prompt de ponto de inserção só estará disponível se **Usar ponto de inserção de bloco padrão** não estiver marcado.

> ***Note:*** A especificação do prompt de nome do bloco só estará disponível se **Usar nome do bloco padrão** não estiver marcado.

7.79 BLOCKREPLACE comando

Substitui definições de bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.79.1 Método

Esse comando exibe a caixa de diálogo **Substituir Bloco**.

Note:

- Instâncias modificadas (anônimas) de blocos dinâmicos não podem ser selecionadas pelo nome.
- Blocos externos dependentes não podem ser substituídos.
- Quando um bloco com atributos é substituído por um bloco sem atributos, o bloco substituído retém os atributos antigos.
- Quando um bloco sem atributos é substituído por um bloco com atributos, as referências de bloco substituído não inserem novos atributos.
- Quando um bloco anotativo é substituído por um bloco não-anotativo, o bloco mantém o antigo gerenciador de dados de contexto e as escalas de anotação no dicionário de extensão.
- Quando um bloco não-anotativo é substituído por um bloco anotativo, BricsCAD® adiciona dados de contexto imediatamente de acordo com CANNOSCALE.
- Quando um bloco dinâmico é substituído por um bloco não-dinâmico ou outro bloco dinâmico, o antigo dicionário de extensão **AcDbBlockRepresentation** é removido da referência do bloco.

7.80 -BLOCKREPLACE comando

Substitui definições de bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.80.1 Método

Existem dois métodos para substituir as definições de blocos:

- Substituindo todas as instâncias de blocos.
- Substituindo instâncias de bloco específicas.

Note:

- Instâncias modificadas (anônimas) de blocos dinâmicos não podem ser selecionadas pelo nome.
- Blocos externos dependentes não podem ser substituídos.
- Quando um bloco com atributos é substituído por um bloco sem atributos, o bloco substituído retém os atributos antigos.
- Quando um bloco sem atributos é substituído por um bloco com atributos, as referências de bloco substituído não inserem novos atributos.
- Quando um bloco anotativo é substituído por um bloco não-anotativo, o bloco mantém o antigo gerenciador de dados de contexto e as escalas de anotação no dicionário de extensão.
- Quando um bloco não-anotativo é substituído por um bloco anotativo, BricsCAD® adiciona dados de contexto imediatamente de acordo com CANNOSCALE.

- Quando um bloco dinâmico é substituído por um bloco não-dinâmico ou outro bloco dinâmico, o antigo dicionário de extensão **AcDbBlockRepresentation** é removido da referência do bloco.

7.80.2 Opções dentro do comando

Digite o nome do bloco a ser substituído
Digite o nome do bloco a ser substituído. Observe que as instâncias modificadas (anônimas) de blocos dinâmicos não podem ser selecionadas pelo nome.

?
Lista os nomes dos blocos.

selecionar objeto (=)
Selecione uma referência de bloco com o nome desejado. Observe que os blocos dinâmicos modificados (anônimos) não podem ser selecionados.

opções (*)
Lista as opções de substituição.

por Nome do bloco
Digite um nome de bloco para substituir. Observe que os blocos dinâmicos modificados (anônimos) não podem ser selecionados pelo nome.

Instâncias de bloco selecionadas
Seleciona todas as instâncias de bloco, incluindo instâncias de bloco dinâmico modificadas (anônimas) a ser substituídas.

Inserções similares
Substitui todas as instâncias modificadas (anônimas) e não modificadas de blocos dinâmicos e todas as instâncias de blocos não-dinâmicos selecionados.

Insira o nome do bloco ou o arquivo para substituir entidades selecionadas
Insira um nome de bloco ou arquivo para substituir as entidades selecionadas da seguinte forma:

- blockname: nome de um bloco já definido no desenho atual;
- fileName.dwg: nome de um arquivo externo .dwg ou .dxf (o nome do arquivo será usado como um novo nome de bloco);
- blockname=fileName.dwg: quando o novo nome do bloco deve ser diferente de fileName.

Note: fileName.dwg pode ter blocos com os mesmos nomes que no desenho atual. Neste caso, os blocos do arquivo não redefinem os blocos com os mesmos nomes já presentes no desenho atual.

Note: O nome do arquivo deve incluir o caminho inteiro se o arquivo não estiver localizado no caminho de pesquisa do arquivo de suporte.

Insira um nome de bloco ou um nome de arquivo para substituir as entidades selecionadas. O nome do arquivo deve incluir o caminho inteiro se o arquivo não estiver localizado no caminho de pesquisa do arquivo de suporte.

Eliminar não-referenciados quando terminar?
Remove instâncias de blocos sem referência.

7.81 BLOCKTOXREF comando

Substitui todas as instâncias de um bloco por um RefEx.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.81.1 Método

Selecione uma ou mais referências de bloco para substituir por RefEx/s.

Esse comando exibe a caixa de diálogo Bloco para RefEx.

Note: O nome do bloco para o RefEx é gerado a partir do nome do arquivo. Se um RefEx (ou sobreposição) com o mesmo nome já existir no desenho, o bloco será substituído usando RefEx existente.

7.82 -BLOCKTOXREF comando

Substitui todas as instâncias de um bloco por um RefEx na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.82.1 Método

Selecione uma ou mais referências de bloco para substituir por RefEx/s.

Note: O nome do bloco para o RefEx é gerado a partir do nome do arquivo. Se um RefEx (ou sobreposição) com o mesmo nome já existir no desenho, o bloco será substituído usando RefEx existente.

7.82.2 Opções dentro do comando

Digite o nome do bloco do bloco a ser substituído por um RefEx
Entre um nome de bloco

?
Lista os nomes dos blocos.

Selecionar objeto (=)
Selecione uma referência de bloco com o nome de bloco desejado.

opções (*)
Lista as opções de substituição.

por Nome do bloco
Digite um nome de bloco para substituir.

Instâncias de bloco selecionadas
Selecione a(s) instância de bloco para substituir.

Inserções similares
Substitui todas as instâncias de um bloco e todos os seus blocos dinâmicos modificados (anônimos).

Note: Se o bloco não-dinâmico estiver selecionado, todas as instâncias com o mesmo nome de bloco serão substituídas por RefEx.

Note: Essa opção funciona como o comando BLOCKREPLACE.

Com Conversão para RefEx

Sim
Primeiro salva o bloco e, em seguida, substitui o bloco pelo recém-criado RefEx.

Não
O bloco é substituído por um RefEx.

Pede pelo nome de arquivo para o RefEx recém-criado

Sim
Salva o bloco antes de substituí-lo por um RefEx.

Não
Um novo desenho é criado ao lado do desenho original com o mesmo nome do bloco.

Insira um arquivo RefEx (~ para abrir a caixa de diálogo de arquivo)
Digite o nome de um arquivo refex ou digite ~ para abrir a caixa de diálogo Selecionar um arquivo RefEx.

7.83 BMBALLOON comando

Cria entidades de balão associativo para componentes de montagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.83.1 Descrição

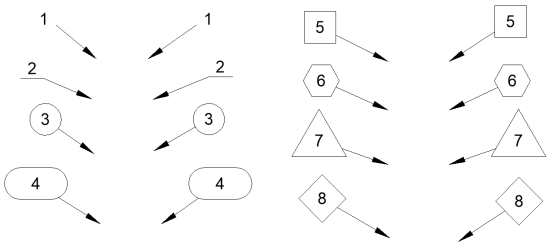
Cria entidades associativas do tipo balão, para componentes de montagem no Model Space e para suas vistas geradas num layout do Paper Space. Cada balão contém um índice do componente na BOM-tabela associada, criada pelo comando BMBOM.

Note: Balões são criados como entidades Multi-chamada utilizando o estilo Multi-chamada atual. Crie um estilo de Multi-chamada com o **Conteúdo** configurado para **Bloco** e ajuste a propriedade Escala para controlar o tamanho do quadro do balão.

7.83.2 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 predefinição.

escolher Estilo de balão
Permite definir a forma do balão.



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

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

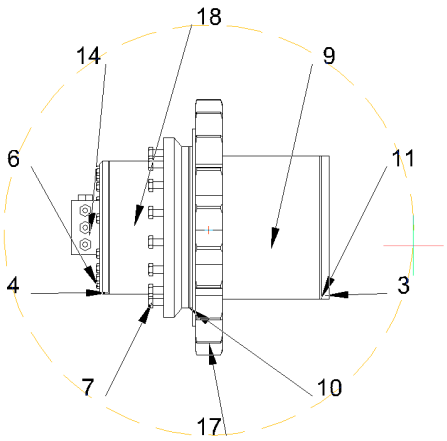
Modo automático
Permite o posicionamento automático de balões em todos os componentes em uma vista de desenho específica.

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

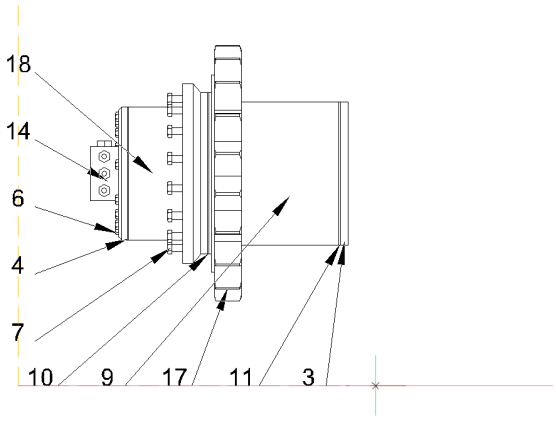
Único
Somente valores exclusivos são gerados em uma visualização.

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.

7.84 BMBOM comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.84.1 Opções dentro do comando

Nome
Especifica o nome da tabela.

Note: A variável do sistema BOMTEMPLATE define o caminho para o arquivo com o template BOM padrão que será usado para criar novas tabelas BOM.

Note: Se a variável de sistema BOMTEMPLATE estiver vazia ou o caminho não for válido, a configuração padrão de BOM abaixo será usada.

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
Abre o arquivo **Selecionar com o template de tabela BOM** que permite selecionar um arquivo *.bom para criar uma lista BOM a partir de um template.

Salvar como template
Abre o **Selecionar arquivo para salvar o template de tabela BOM** que permite salvar a configuração atual da BOM como um template.

Layout
Muda o layout onde a tabela será colocada.

Configurar
Permite adicionar colunas adicionais à sua tabela de BOM.

Descrição
Adiciona uma coluna de descrição.

Densidade
Adiciona uma coluna de densidade.

Volume
Adiciona uma coluna de volume.

Massa
Adiciona 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.

materlais
Adiciona uma coluna de material.

esPEssura
Adiciona uma coluna de espessura.

> ***Note:*** 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.

Adicionar miniaturas
Adiciona uma coluna de miniatura

Nome
Define o nome da coluna.

Largura
Define a largura das miniaturas em pixels

Altura
Define a altura das miniaturas em pixels

Tipo de vista
Define a orientação da câmera.

Ortográfico
Permite escolher uma vista de projeção ortográfica.

Isométrica
Permite escolher uma vista de projeção isométrica

Estilo visual
Define o estilo visual para miniaturas.

Cor de fundo
Define a cor de fundo das miniaturas.

Transparente
Define o plano de fundo transparente para miniaturas.

Selecionar cor
Abre a caixa de diálogo **Selecionar cor** para selecionar uma cor.

Pasta
Abre a **Selecionar a pasta da imagem** que permite escolher uma pasta para imagens em miniatura.

Adicionar coluna
Adiciona uma coluna de miniatura com parâmetros especificados à tabela BOM.

Definir ordenamento
Define o modo de classificação para o 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.

Visibilidade
Define a visibilidade da coluna.

Ligada
Torna a coluna visível.

Desl
Torna a coluna invisível.

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.

Delimitador
Define o delimitador entre os níveis em números para tabelas hierárquicas de BOM.

Tipo de numeração
Define o tipo de numeração para tabelas BOM hierárquicas.

Números completos
Os números para cada nível são combinados usando o delimitador fornecido e mostrados na coluna Número.

Números abreviados
São utilizados apenas números para o nível atual de cada peça. Esse modo deve ser usado com a coluna Nível.

Números contínuos
Todas as peças são numeradas continuamente, independentemente do seu nível.

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.

Note: É possível adicionar rodapés também a colunas de fórmula ou de template.

Note: Uma unidade e formato diferentes para valores de rodapé podem ser definidos.

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
Oculta 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 de mecânica 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
Agrupa 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.

Nível máximo
Permite especificar o nível máximo de peças em tabelas BOM hierárquicas.

Conjunto de seleção
Permite especificar um conjunto de seleção vinculado a essa tabela BOM.

Modelo inteiro
Define o modelo inteiro como o conjunto de seleção.

Submontagem
Define um subconjunto selecionado como o conjunto de seleção.

Seleção personalizada
Define uma seleção personalizada de componentes de nível superior como o conjunto de seleção.

Vista do desenho
Associa essa tabela BOM às vistas de desenho selecionadas.

Viewport de layout
Associa essa tabela BOM às viewports de layout selecionadas.

Canto fixo
Muda o canto fixo da mesa. O canto fixo permanecerá na posição durante as mudanças na tabela.

Note: Pressione a tecla **Tab** para percorrer os cantos da tabela. A posição da tabela mudará para colocar o canto fixo sob o cursor, ajudando assim a alinhar a tabela com outros objetos no desenho.

Sup. Esquerdo
Define o canto superior esquerdo da tabela como fixo.

Sup. Direito
Define o canto superior direito da tabela como fixo.

Inf. Esquerdo
Define o canto inferior esquerdo da tabela como fixo.

Inf. Direito
Define o canto inferior direito da tabela como fixo.

Voltar
Retorna ao aviso anterior.

7.85 BMBOMEDIT comando

Edita uma tabela de Lista de Materiais (BOM) existente no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.85.1 Opções dentro do comando

APLICAR
Aplica as alterações atuais.

DESCARTAR
Descarta as alterações atuais.

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

7.86 BMBOMPANELCLOSE comando

Fecha o painel do gerenciador da BOM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.86.1 Descrição

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.

7.87 BMBOMPANELOPEN comando

Abre o painel do **Gerenciador de BOM**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.87.1 Descrição

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.

7.88 BMCONNECT comando

Conecta dois componentes através da criação de restrições 3D entre suas entidades de conexão. Além disso, sob a opção **completa Montagem da flange**, uma junta e um conjunto de aparafusamento são inseridos, redimensionados, e conectados a um par de flanges.

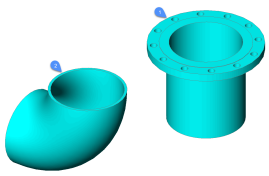
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

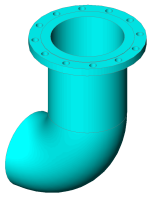
7.88.1 Método

Selecione os componentes para conectar
Selecione o componente a ser conectado. (1)

Selecionar componente de destino
Selecione o componente ao qual vai se conectar. (2)



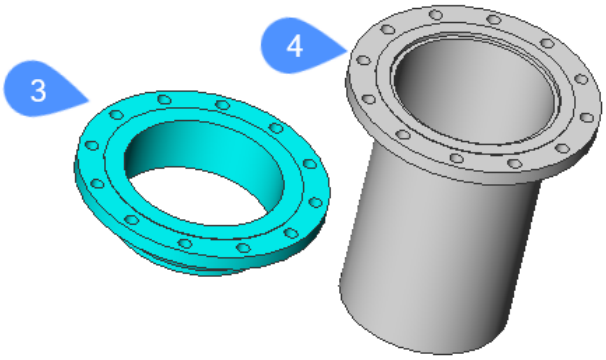
O comando cria automaticamente um conjunto de restrições 3D para conectar corretamente as peças, e manter suas posições relativas, para qualquer modificação adicional.

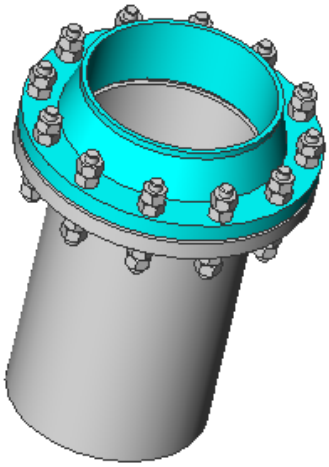


7.88.2 Opção dentro do comando

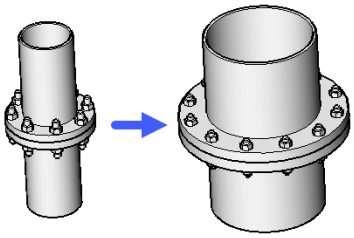
Inverter
O próximo par de ponto de conexão e linha é selecionado para o componente (1)

Montagem completa da flange
Uma junta e um conjunto de aparafusamento podem ser selecionados para conectar automaticamente as flanges (3) e (4).





Se das flanges, e das juntas os parâmetros Tamanho e Classificação do conjunto de aparafusamento estiverem vinculados aos parâmetros globais Tamanho e Classificação, a montagem da flange será atualizada corretamente quando esses parâmetros globais forem alterados.



Junta

Permite escolher uma junta para a montagem da flange.

Listar juntas disponíveis (?)

Lista todas as juntas disponíveis na linha de Comando.

Caminho

Permite escolher uma junta personalizada na caixa de diálogo Selecionar um arquivo de junta de vedação (Arquivo Aberto Padrão).

Limpar

Remove a junta escolhida.

Montagem com parafusos
Seleciona um conjunto de aparafusamento.

Note: O aparafusamento é uma montagem paramétrica de fixadores para um par de furos de aparafusamento de flanges, por exemplo, um pino e 4 porcas. Todas as porcas são do mesmo tipo. Duas dessas porcas podem ser suprimidas, de acordo com o parâmetro NutsNumber.

Note: Montagem de aparafusamento é uma montagem paramétrica que contém uma matriz polar de aparafusamentos (e entidades 2d de conexão). Seus parâmetros de Tamanho e Classificação podem ser vinculados aos parâmetros globais correspondentes.

Note: A Montagem de Flange é uma montagem do par conectado de flanges, gaxetas (juntas) e montagens de parafusos.

Caminho
Permite escolher uma montagem de aparafusamento existente na caixa de diálogo Selecionar arquivo de montagem aparafusamento (Arquivo Aberto Padrão).

Gerar
Gera uma montagem de aparafusamentos a partir de um aparafusamento.

Caminho
Permite escolher um aparafusamento existente na caixa de diálogo Selecionar arquivo de aparafusamento (Arquivo Aberto Padrão).

Gerar
Gera um aparafusamento.

Selecione um pino

Listar pinos disponíveis (?)
Lista todos os pinos disponíveis na linha de Comando.

Caminho
Permite escolher um pino personalizado na caixa de diálogo Selecionar arquivo de pinos (Arquivo aberto padrão).

Selecionar uma porca

Listar porcas disponíveis (?)
Lista todas as porcas disponíveis na linha de Comando

Caminho
Permite escolher uma porca personalizada na caixa de diálogo Selecionar arquivo de porca (Arquivo Aberto Padrão).

Especificar o nome do aparafusamento
Dê um nome ao aparafusamento criado acima e salve-o na caixa de diálogo Selecionar o arquivo de aparafusamento.

Especificar o nome da montagem por aparafusamento
Dê um nome ao conjunto de aparafusamento criado acima e salve-o na caixa de diálogo Selecionar o arquivo de aparafusamento.

Manter o arquivo de aparafusamento
Especifica se manter o arquivo de aparafusamento

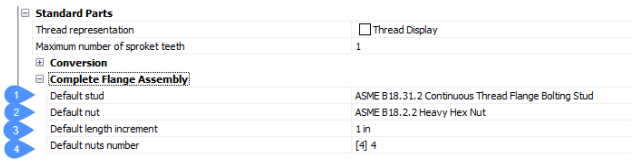
Selecionar número de porcas
Especifica o número de porcas.

Entrar o incremento de comprimento
Especifica o incremento de comprimento do pino.

AUto
Aplica o pino padrão, porca, incremento de comprimento e número de porcas para o conjunto de aparafusamentos.
Um conjunto de aparafusamento temporário é gerado e escolhido. Seu arquivo será removido no final da execução do comando.

Limpar
Remove a montagem de aparafusamento escolhida.

Configurações
Abre a caixa de diálogo Configurações.



1 BoltingAmDefaultStud - pino padrão para gerar montagem de aparafusamento.

2 BoltingAsmDefaultNut - porca padrão para gerar montagem de aparafusamento.

3 BoltingAsmDefaultLengthIncrement - incremento de comprimento padrão para o pino padrão.

4 BoltingAsmDefaultNutsNumber - número de porcas padrão para montagem de aparafusamento.

Voltar
Retorna às opções de linha de comando anteriores.

Acabamento
Cria a montagem de flanges, juntas e montagem de parafusos.

7.89 BMCONVERT comando

Converte sólidos lineares BIM com perfis circulares para montagens Mecânicas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.89.1 Método

Selecione entidades para converter e escolha os estilos adequados para tubos.

7.89.2 Opções dentro do comando

Tubo
Permite selecionar um estilo para o segmento de tubo.

Cotovelo
Permite alterar os estilos dos cotovelos do tubo (45 graus e 90 graus).

Redutor
Permite alterar os estilos dos redutores de tubos (concêntricos e excêntricos).

Divisor
Permite alterar os estilos do tee de tubo e da cruzeta de tubo.

?
Lista os estilos disponíveis

Note: Use **;** para selecionar múltiplos estilos.

Usar atual
Usa o estilo atual.

Configurações
Abre a caixa de diálogo Configurações com a seção **Conversão** expandida.

7.90 BMCREATECOMPONENT comando

Cria blocos da biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: O comando BMCREATECOMPONENT foi substituído pelo comando CRIARBLOCOBIBLIOTECA.

7.91 -BMCREATECOMPONENT comando

7.92 BMDEPENDENCIES comando

Lista todos os arquivos que contém componentes inseridas na montagem, na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.92.1 Método

Os arquivos são listados automaticamente na linha de Comando quando o comando é executado.

7.93 BMDISSOLVE comando

Dissolve um componente mecânico inserido, no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.93.1 Descrição

Dissolve um componente mecânico inserido no desenho atual, selecionando todas as entidades a ser dissolvidas manualmente.

Note: 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 é exibida na linha de comando: "Nenhum componente selecionado".

7.94 BMEXPLODE comando

Cria um bloco com uma representação explodida da atual montagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.94.1 Descrição

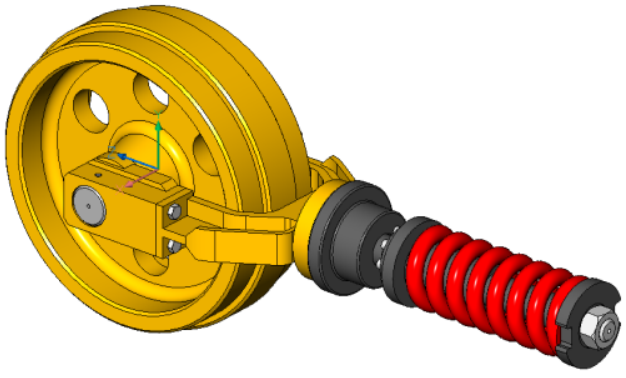
Cria um bloco com uma representação explodida da atual montagem. Esse bloco pode ser inserido em qualquer local.

Note: Componentes mecânicos Locais baseados em blocos e sólidos, são agora suportados em vistas explodidas, mas ainda não as referências externas de mecânica.

7.94.2 Método

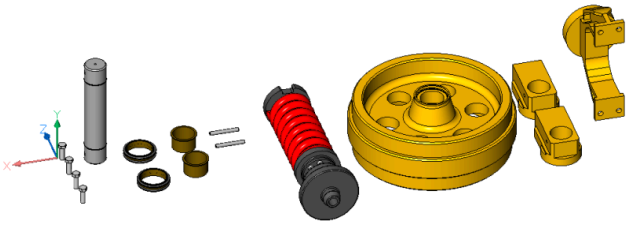
Este suporta dois níveis da representação explodida: top e bottom (superior e inferior). Nível superior (top-level) significa que a montagem será explodida até os componentes de nível superior. Bottom-level (nível inferior) significa que a montagem será explodida até os componentes do nível inferior.

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.

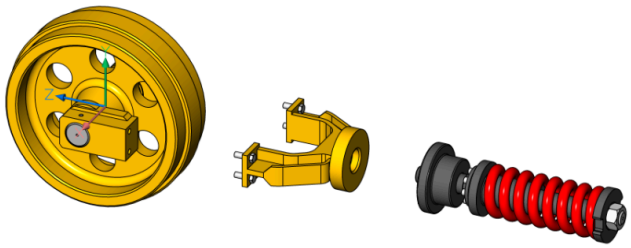


7.94.3 Opções

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.

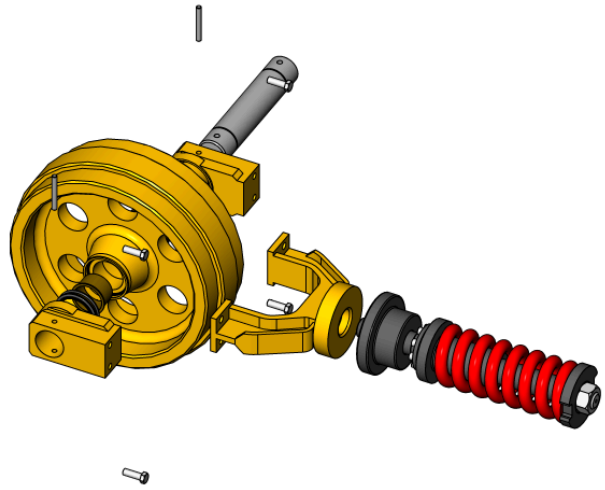


Automático
Determina automaticamente as direções de cada peça, levando em consideração possíveis colisões físicas entre componentes.

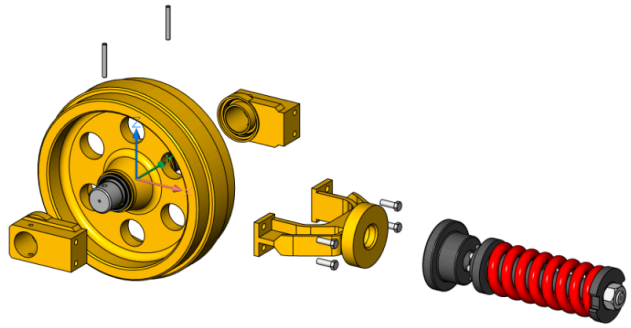
Habilita o seguidor de Chamadas
Permite a detecção de peças que devem se mover de forma coerente. Se habilitado, as peças inseridas em outras peças seguirão o movimento das peças base nas quais estão inseridas.

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.



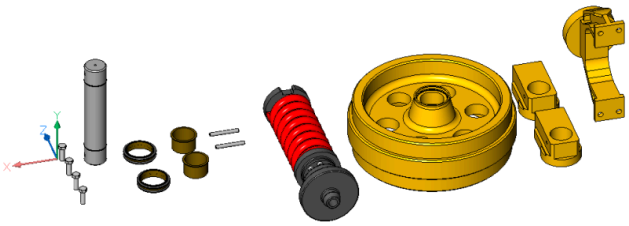
Manual
Seleciona o modo manual. Isso cria uma cópia exata da montagem, pronta para criar uma vista explodida personalizada.



Atualizar
Atualiza sólidos e referências de bloco no bloco de vista explodida com objetos do Model Space.

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.

7.95 BMEXPLODEMOVE comando

Move peças selecionadas para formar uma representação explodida em uma determinada direção.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.95.1 Descrição

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).

7.95.2 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.

7.96 BMEXPLODESTEPEDIT comando

Gerencia as etapas da vista explodida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.96.1 Descrição

Permite criar, excluir, mesclar, copiar, dividir e reordenar etapas da vista explodida, bem como salvar a etapa atual e alterar a etapa atual.

7.96.2 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.

7.96.3 Opções

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.

7.97 BMEXTERNALIZE comando

Converte componentes locais para componentes externos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.97.1 Descrição

Componentes de Mecânica Locais são convertidos em componentes externos com a caixa de diálogo **Salvar Componente de Mecânica**.

Blocos de Mecânica Locais são convertidos para referências externas com a caixa de diálogo **Salvar Bloco**.

Esse procedimento é repetido para cada componente local selecionado.

7.97.2 Opções

Modelo inteiro
Uma caixa de diálogo de arquivo é exibida para cada componente local na montagem.

Pedir por nomes de arquivo
Alterna a opção de solicitar nomes de arquivos de componentes a ser externalizados, ou para gerar estes automaticamente.

Sim
Nomes dos arquivos precisam ser entrados.

Não
Nomes dos arquivos são gerados automaticamente.

Note: alguns símbolos usados em nomes de componentes não podem ser usados em nomes de arquivos, e serão substituídos automaticamente com um sublinhado.

7.98 BMFORM comando

Cria um novo Componente de mecânica ou um Bloco de mecânica, e o insere no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.98.1 Descrição

Cria um novo componente mecânico, como referência interna no desenho atual. Os sólidos selecionados são removidos do desenho atual.

Note: Quando a variável de sistema MECHANICALBLOCKS está ativada (definida como 1), o comando BMFORM cria blocos de mecânica, por padrão.

Note: Se necessário, execute primeiro o comando BMMECH, para inicializar a Estrutura de Mecânica no desenho atual.

7.98.2 Opções

Local
Cria um novo componente e insere este como uma referência de bloco no desenho atual.

Note: Quando a variável de sistema MECHANICALBLOCKS está ativada (definida como 1), cria um Bloco de Mecânica interno. Use o comando EDITARBLOCO para editar a definição do bloco.

Externo
Cria um novo desenho que contém o(s) sólido selecionado e pode ser salvo com a caixa de diálogo **Salvar Desenho Como**. O(s) sólido selecionado é removido do desenho atual. O novo desenho é inserido como uma referência externa no desenho atual.

Componente de Mecânica
Cria um novo Componente de Mecânica.

Bloco de Mecânica
Cria um novo Bloco de Mecânica.

Configurações do template
Abre a caixa de diálogo **Configurações** na variável de sistema BMFORMTEMPLATEPATH para escolher um arquivo de template.

7.99 BMHARDWARE comando

Abra o Painel da Biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.99.1 Descrição

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

7.100 -BMHARDWARE comando

Insere uma peça de hardware padrão, como um componente mecânico no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.100.1 Método

Esse comando só pode ser executado por meio das opções na barra de Comando.

Note: Para inicializar a estrutura mecânica no desenho atual, execute o comando BMMECH.

Note: 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.

7.100.2 Opções dentro do comando

Paramétrico
Permite ligar/desligar a criação de peças padrão paramétricas.

Criar personalizado
Permite criar peças padrão personalizados a partir de tabelas preparadas. Abre a caixa de diálogo **Selecionar arquivo de tabela de configuração** que permite selecionar seu(s) arquivo .TXT criado.

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, entrando 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 existentes baseados-em-componentes, com suas geometrias. Veja 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.

7.101 BMHIDE comando

Oculta um componente mecânico inserido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.101.1 Descrição

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.

7.101.2 Opções

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 (/)

7.102 BMINSERT comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo para inserir.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.102.1 Descrição

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.

7.102.2 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].

7.102.3 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.

Multiplos
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.

7.103 -BMINSERT comando

Insere recursos de forma e componentes de Sheet Metal no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.103.1 Descrição

Insere recursos de forma de Sheet Metal, componentes mecânicos e de BIM no desenho atual.

Note: 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.

7.104 BMLINK comando

Altera os sólidos 3D de destino de recursos baseados-em-componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.104.1 Descrição

Altera os sólidos 3D de destino de recursos baseados-em-componentes, adicionando ou removendo sólidos 3D de destino.

7.104.2 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 baseadas-em-componentes serão atualizadas e novos serão criadas para os sólidos selecionados.

Limpar
Remove os recursos baseados-em-componentes existentes e suas geometrias (consulte o comando BmUnlink).

Selecione todos os sólidos 3D afetados
Esse modo é semelhante a **Alterar sólidos 3D de destino**, mas os sólidos são escolhidos automaticamente.

Note: 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.

7.105 BMLOCALIZE comando

Converte componentes externos para componentes locais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.105.1 Descrição

Converte componentes externos em componentes locais selecionando os componentes manualmente.

Se múltiplas inserções do mesmo componente externo existem no modelo, todas as inserções são convertidas em componentes locais.

7.105.2 Opções dentro do comando

Modelo inteiro
Converte todos os componentes externos no modelo para componentes locais.

7.106 BMMASSPROP comando

Computa as Propriedades de massa para o modelo atual usando densidades atribuídas aos seus componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: BmMassProp vai formatar os valores de massa, volume e natureza linear com suas unidades correspondentes somente se a variável de sistema PROPUNITS tiver os bits correspondentes definidos como 1 ou o sinalizador correspondente na caixa de diálogo Configurações do campo Unidades da propriedade estiver marcado.

7.106.1 Método

Os valores de densidade usados para os cálculos da propriedade de massa são obtidos de materiais definidos pela propriedade Material dos componentes e subcomponentes, que podem ser herdados do componente principal da montagem ou definidos explicitamente. A densidade do componente principal é definida pelos materiais definidos no campo Material na caixa de diálogo Navegador de Mecânica. Se um material não tiver uma densidade atribuída, ou sua densidade for menor ou igual a zero, uma mensagem de erro será exibida, e as propriedades de massa não serão calculadas. Todos os materiais envolvidos na montagem devem ter densidades não-negativas, diferentes de zero.

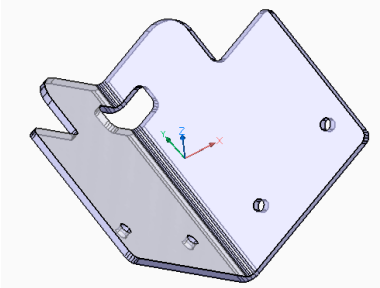
Seleciona os sólidos e subcomponentes 3D ou o modelo inteiro e vai obter um Relatório na janela Histórico de Avisos:

```
---------------- Component ----------------
Mass: 6.7757 kg
```

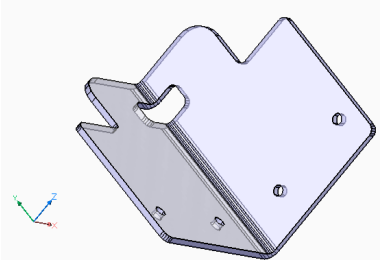
```
Volume: 846.9586 cm³
Centroid: X= -267.9141 mm Y= 46.2431 mm Z= -435.3534 mm
Moments of inertia: X= 1.3564 kg·m² Y= 1.8427 kg·m² Z= 0.5730 kg·m²
Products of inertia:
XY: -0.0808 kg·m²
YZ: -0.1535 kg·m²
ZX: 0.7934 kg·m²
Radii of gyration: X= 447.4159 mm Y= 521.4979 mm Z= 290.802 mm
Principal moments 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
```

7.106.2 Opções

Sim
Alinha o UCS com os eixos de momento principais.



Não
Mantém o UCS atual.



7.107 BMMECH comando

Converte o desenho atual em um componente mecânico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.107.1 Descrição

Se o desenho contém referências de bloco ou referências externas, essas também podem ser convertidas em inserções de componentes locais e externos. Se os blocos de mecânica estiverem ativados, sólidos e blocos nomeados regulares também podem ser convertidos em entidades mecânicas e blocos correspondentemente.

Se o desenho já é um componente mecânico, o comando BmMech não vai atuar.

Note: Os blocos de Mecânica são ativados se a variável de sistema MECHANICALBLOCKS estiver definida como 1.

7.107.2 Opções dentro do comando

Criar componentes Legados
(Somente se blocos de Mecânica estiverem ativados) Altera o modo de comando para criar componentes de mecânica (legados).

Criar Blocos de mecânica
(Somente se os blocos de Mecânica estiverem habilitados) Altere o modo de comando para criar blocos de mecânica e entidades mecânicas. Se não houver componente raiz no documento, o documento se tornará um bloco de mecânica em si próprio.

Sim - para converter tudo
Se o desenho contém referências de bloco ou referências externas, blocos são convertidos em componentes internos e referências externas são convertidas em componentes externos. Se o comando estiver no modo de blocos de Mecânica, referências de bloco, referências externas e sólidos no Model Space serão convertidos em blocos de mecânica e entidades.

Note: Blocos convertidos em componentes mecânicos (legados) não estão disponíveis no comando INSERIR. Use o BMINSERT para inserir blocos como componentes internos. No entanto, os blocos de mecânica estão disponíveis no comando INSERIR, pois são blocos regulares com dados de mecânica anexados.

Blocos - para converter blocos
(Somente se blocos de Mecânica estiverem ativados). Se o desenho contiver referências de bloco ou referências externas, estas serão convertidas em blocos de mecânica. Sólidos do Model Space não serão convertidos nesse modo.

Não - para ignorar a conversão
A estrutura de mecânica é inicializada, mas blocos e referências externas não estão convertidos.

7.108 BMNEW comando

Cria um componente mecânico como um novo arquivo de desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.108.1 Descrição

Cria um componente de Mecânica abrindo automaticamente um novo arquivo de desenho.

Note: Quando a variável de sistema MECHANICALBLOCKS está habilitada (ON), um bloco raiz de mecânica é criado.

7.109 BMOPEN comando

Abre o desenho de origem de um componente mecânico externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.109.1 Descrição

Abre o desenho de origem de um componente mecânico externo, selecionando-o no modelo, a fim de alterá-lo ou visualizá-lo.

7.110 BMOPENCOPY comando

Abre uma cópia de um componente inserido, como um novo desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.110.1 Descrição

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.

7.111 -BMPARAMETERS comando

Permite listar e editar os parâmetros de componentes inseridos, e matrizes associativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.111.1 Descrição

Permite listar e editar os parâmetros de componentes inseridos, e matrizes associativas. Ao pressionar Enter, a expressão do parâmetro pode ser alterada.

Note: Parâmetros de componentes aninhados dentro de uma matriz podem ser alterados ou atribuídos a uma expressão.

7.111.2 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 Avisos.

Note: Pressione F2 para exibir a janela Histórico de Avisos.

7.112 BMPROPERTIES comando

Cria, edita e exclui definições de propriedade e organiza propriedades em conjuntos de propriedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

7.112.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Propriedades de Mecânica** para criar e gerenciar definições de propriedade.

7.113 EXPBMP comando [BMPOUT]

Salva a vista atual como um arquivo BMP.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.113.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Salvar Bitmap para salvar a vista atual (Model ou Paper Space) como um arquivo bitmap *.BMP.

7.114 BMRECOVER comando

Recupera uma estrutura mecânica quebrada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.114.1 Descrição

Recupera uma estrutura mecânica quebrada selecionada através da caixa de diálogo Selecionar arquivo. O comando substitui o desenho original.

Note: O comando difere dos comandos básicos Audit (Inspecionar) e Recuper. Recomenda-se usar o BMRECOVER para corrigir problemas com um desenho MCAD.

7.115 BMREPLACE comando

Substitui um componente inserido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.115.1 Descrição

Substitui um componente mecânico inserido no desenho atual, por outro selecionado através da caixa de diálogo 'Selecionar arquivo de componente'.

7.115.2 Opções dentro do comando

Inserções similares

Permite substituir inserções semelhantes automaticamente, dependendo da opção escolhida.

- **Sim**: substitui todas as inserções similares nos componentes mecânicos selecionados na sua montagem.

- **Não**: substitui somente o(s) componente selecionado.

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.
- **Componente Padrão**: o novo componente será vinculado como especificado no 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**: os valores dos parâmetros do componente substituído são aplicados.
- **Não - use a substituição como está**: os valores de parâmetro 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.

7.116 BMSHOW comando

Mostra componentes mecânicos ocultos no desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.116.1 Descrição

Mostra componentes mecânicos anteriormente ocultos, inseridos no desenho atual.

7.116.2 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 (/).

7.117 BMTRAILINGLINES comando

Cria todas as linhas de arraste necessárias para peças selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.117.1 Descrição

Cria todas as linhas de arraste necessárias selecionando entidades.

Note: Uma vista explodida precisa ser selecionada antes que o comando possa ser executado.

7.117.2 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.

7.118 BMUNLINK comando

Interrompe a conexão entre uma inserção de componente e um sólido 3D que retém a abertura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.118.1 Descrição

Quebra a conexão entre uma inserção de componente (por exemplo, uma janela) e um sólido 3D (por exemplo, uma parede) que retém a abertura selecionando os componentes.

7.119 BMUNMECH comando

Converte componentes mecânicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.119.1 Descrição

O comando converte o atual componente mecânico em um desenho simples.

Note: O comando se aplica a desenhos que são somente um componente mecânico.

7.119.2 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.

7.120 BMUPDATE comando

Recarrega todos os componentes referenciados a partir de arquivos externos e atualiza as tabelas BOM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.120.1 Descrição

O comando:

- Recarrega componentes referenciados de arquivos externos (BMINSERT)
- Reconstrói recursos baseados em componentes, recursos de forma de chapa metálica e componentes de janelas / portas BIM (ver sobre a camada BC_SUBTRACT, Recursos de forma, BmInsert);
- Atualiza a Lista de Materiais (BMBOM)
- Regenerar vistas do desenho produzidas a partir do modelo 3D (VISTABASE)

Note: Se a variável de sistema BMAUTOUPDATE está Ligada, componentes de montagem externa são recarregados ao abrir o arquivo.

7.120.2 Opções dentro do comando

Modo
Define a nova face de posicionamento.

Note: Cada recurso baseado em componente inserido ou componente de Janela BIM tem uma face de posicionamento associada ao sólido 3D correspondente no qual o recurso está anexado. Esta é a face que será usada para a colocação do recurso no comando BMINSERT. A face de posicionamento associada do recurso pode ser perdida em operações de modelagem ou cópia ou pode estar ausente se o recurso tiver sido inserido em uma área vazia. O comando BMUPDATE permite associar novamente o recurso à sua face de posicionamento.

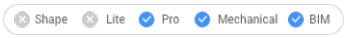
Automático
A face de posicionamento do recurso é detectada automaticamente.

Manual
Selecionar manualmente uma nova face de posicionamento.

Modelo inteiro
Atualiza o modelo inteiro.

7.121 BMVSTYLE comando

Aplica um estilo visual a um componente mecânico inserido



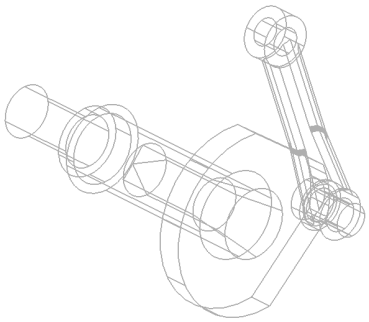
7.121.1 Descrição

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

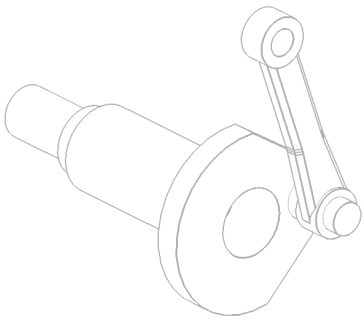
7.121.2 Opções

por Viewport
Aplica o estilo visual atual da viewport.

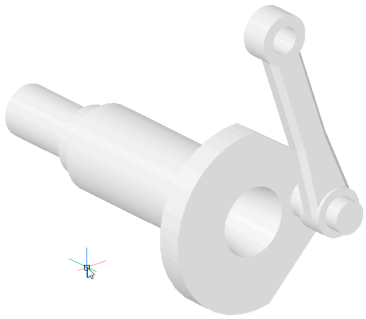
Arame
Aplica o estilo visual Arame 3D.



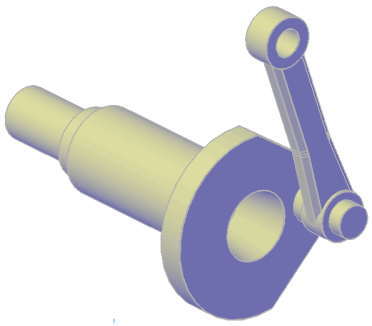
oCultas
Aplica o estilo visual Ocultas.



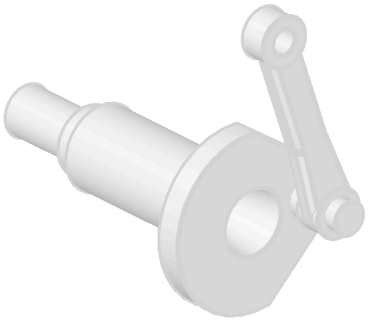
Realista
Aplica o estilo visual Realista.



Conceitual
Aplica o estilo visual Conceitual.



Modelagem
Aplica o estilo visual Modelagem.



por Nome
Aplica um estilo visual nomeado.

7.122 BMXCONVERT comando

Converte sólidos X-Hardware em componentes mecânicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.122.1 Descrição

Converte sólidos X-Hardware no desenho atual em componentes mecânicos.

7.123 LIMITE comando

Cria polilinhas fechadas a partir de entidades delimitadoras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

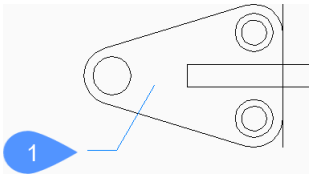
Icone:

Alias: BO, BPOLY

7.123.1 Descrição

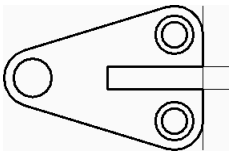
Cria polilinhas fechadas, definidas por entidades vizinhas. As opções permitem escolher um ponto interno, especificar o conjunto de limites, e detectar ilhas.

Entidades originais:



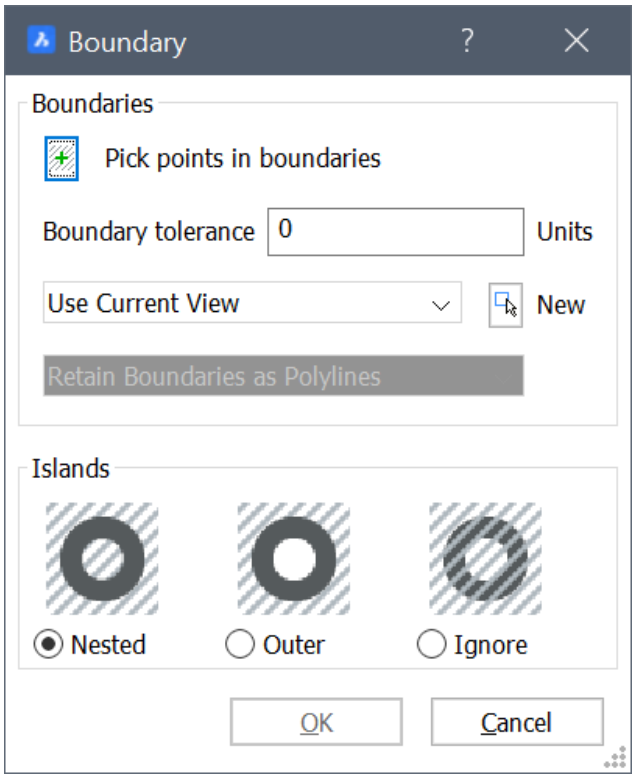
1 Ponto interno

Polilinhas resultantes:



7.123.2 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:

- **Usar Vista Atual**: pesquisa todas as entidades na viewport atual.
- **Usar Conjunto nos Limites**: pesquisa apenas no atual conjunto de seleção.
- **Novo**: cria um novo conjunto de seleção. Pressione Enter para concluir a seleção de entidades e retornar à caixa de diálogo Limite.

Reter Limites como Polilinhas [Somente-leitura]
Indica como os limites são retidos.

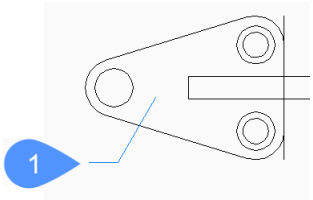
Ilhas
Especifique a detecção de ilha. Uma ilha é uma área fechada dentro de um limite.

Aninhado
Tratar todas as ilhas como um limite.

Exterior
Crie um limite apenas das entidades mais externas.

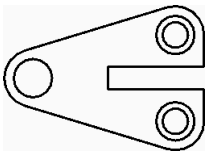
Ignorar
Ignore as áreas mais internas. Um limite é criado entre a área mais externa e as ilhas.

Entidades originais:

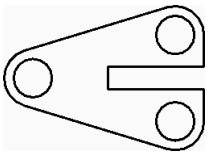


1 Ponto interno

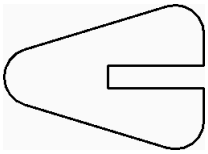
Aninhado:



Exterior:



Ignorar:

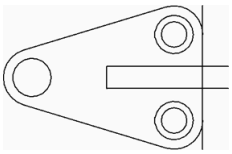


7.123.3 Opções dentro do comando LIMITE

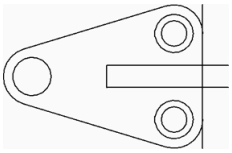
Depois de começar a criar limites, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Selecionar entidades
Selecione entidades para usar como limites.

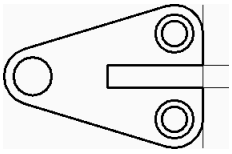
Entidades originais:



Entidades selecionadas:



Polilinhas resultantes:



Desfazer
Desfaça o último ponto de escolha interna e continue marcando pontos para especificar áreas fechadas adicionais.

7.124 -LIMITE comando [-BOUNDARY]

Cria polilinhas fechadas a partir de entidades delimitadoras.

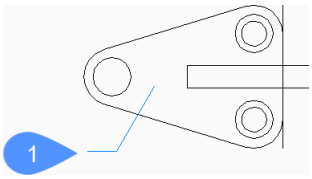
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -BO

7.124.1 Descrição

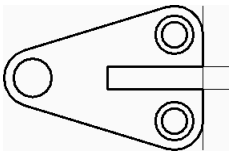
Cria polilinhas fechadas, definidas pelas entidades circundantes utilizando a linha de Comando. As opções permitem escolher um ponto interno, especificar o conjunto de limites e detectar ilhas. Consulte o comando LIMITE para acessar funcionalidades semelhantes usando uma caixa de diálogo.

Entidades originais:



1 Ponto interno

Polilinhas resultantes:



7.124.2 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]

7.124.3 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.

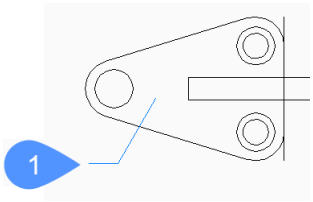
Limite
Especifica onde o BricsCAD deve procurar entidades que compõem o limite:

- **Novo**: cria um novo conjunto de seleção de entidades que compõem o limite.
- **Tudo**: seleciona todas as entidades na viewport atual.

Ilha
Especificar a detecção da ilha. Uma ilha é uma área fechada dentro de um limite.

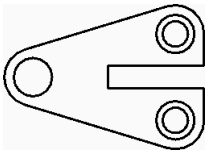
- **Sim**: trata cada ilha como um limite.
- **Não**: cria um limite de apenas as entidades mais externas.
- **Somente externo**: ignore as áreas mais internas. Um limite é criado entre a área mais externa e as ilhas.

Entidades originais:

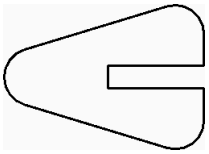


1 Ponto interno

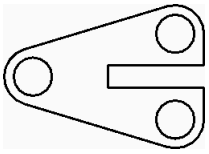
Sim:



Não:



Somente exterior:



Sair
Retorna ao aviso anterior.

Desfazer
Desfaça o último ponto de escolha interna e continue marcando pontos para especificar áreas fechadas adicionais.

7.125 CAIXA comando [BOX]

Cria um sólido 3D na forma de uma caixa.

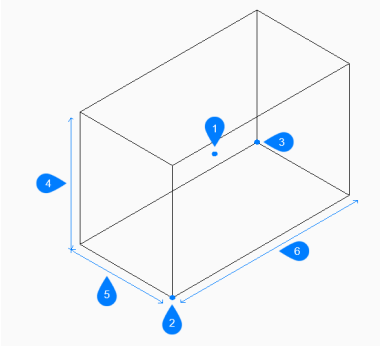
Note: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando CAIXA inicia o comando AI_BOX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

7.125.1 Descrição

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 Comprim

7.125.2 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]

7.125.3 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.

7.126 QUEBRAR comando [BREAK]

Remove uma porção de uma entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: BR

Você pode quebrar arcos, círculos, elipses, linhas, polilinhas, raios e linhas infinitas.

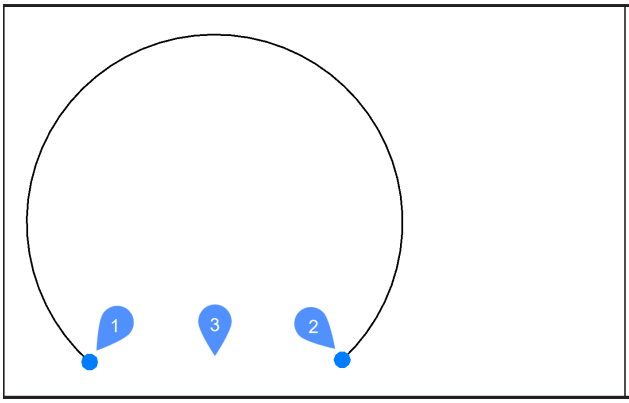
Note: Quebrar um círculo o converte este em um arco. Um raio (linha semi-infinita) é quebrado em um raio e uma linha. Uma linha infinita é quebrada em dois raios.

7.126.1 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.

Note: Por predefinição, o ponto que você usa para selecionar a entidade se torna o primeiro ponto de quebra.



1 Primeiro ponto de quebra
2 Segundo ponto de quebra
3 Porção removida

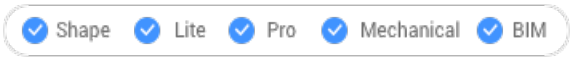
7.126.2 Opções dentro do comando

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.

7.127 NAVEGADOR comando [BROWSER]

Abre o navegador da Web padrão.

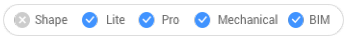


7.127.1 Descrição

Abra o navegador da Web padrão para navegar na Internet a partir de um URL especificado. Este 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.

7.128 SALVARBLOCOCOMO comando

Abre a caixa de diálogo Salvar definição de bloco.



7.128.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Salvar definição de bloco para copiar a definição de bloco atual para um novo nome. Esse comando só está disponível no Editor de Bloco.

8. C

8.1 CAL comando

Abre a Calculadora BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.1.1 Descrição

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 comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.2.1 Descrição

Este é um comando de serviço que não deve ser inserido diretamente pelo usuário. É usado pelo programa quando um item de menu de contexto é selecionado.

8.3 CAMERA comando

Coloca glifos de câmera em desenhos que apontam para pontos de alvo, e cria vistas nomeadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.3.1 Método

Especifique a localização da câmera e a localização do destino (o ponto em que a câmera olha).

Um glifo de câmera é exibido no desenho para indicar a posição da câmera.

Note: Um glifo de câmera é exibido no desenho para indicar a posição da câmera.

8.3.2 Opções

?

Exibe uma lista das câmeras existentes. Pressione Enter para listar todas as câmeras existentes.
Use curingas (* ou ?) para listar uma seleção de câmeras. Por exemplo, o termo Cam* lista todos os nomes de câmeras que começam com 'cam' e ?a* lista todos os nomes de câmera dos quais a segunda letra é 'a'

Nome

Nomeia a nova câmera.

Localização

Posiciona a câmera escolhendo um ponto no desenho, ou digitando as coordenadas X, Y, Z na linha de Comando.

Altura
Define a altura (coordenada-Z) da câmera.

Destino
Posiciona o alvo, o ponto em que a câmera olha, escolhendo um ponto no desenho ou digitando as coordenadas X, Y, Z na linha de Comando.

Lente
Define o comprimento da lente. Um número menor, como 20, oferece um campo de visão mais amplo, enquanto um número maior, como 200, fornece uma visão mais próxima, como uma lente de zoom em uma câmera.

Recortar
Define os planos de corte frontal e traseiro, que cortam a vista.

Vista
Define a câmera como vista atual.

Note: Propriedades de uma vista de câmera podem ser editadas:

- Na caixa de diálogo exibida pelo comando VISTA.
- no painel Propriedades, depois de selecionar o glifo da câmera no desenho.
-

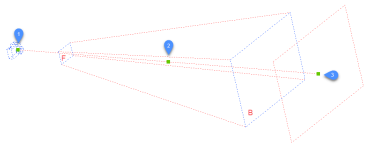
Camera

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

Edição por Alças
As câmeras podem ser editadas diretamente através das alças:
Selecione o glifo da câmera no desenho. Observe que este tem três alças. Os planos de recorte frontal (F) e traseiro (B) são exibidos em uma linha pontilhada azul.
Arraste as alças para executar as seguintes ações:

- Posicionar a câmera (1).
- Mover a definição da câmera como um todo (2).

- Posicionar o alvo (3).



8.4 CENTRO comando

Alterna o Snap ao Centro da Entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.4.1 Descrição

Alterne o Snap ao Centro da Entidade para ativar ou desativar o encaixe no centro. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

8.5 CENTRODESASSOCIAR comando [CENTERDISASSOCIATE]

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.5.1 Descrição

Quebra a associação das entidades linha de centro e marca de centro com as entidades associadas, como linhas, arcos e círculos.

8.6 CENTROLINHA comando [CENTERLINE]

Cria uma linha de centro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

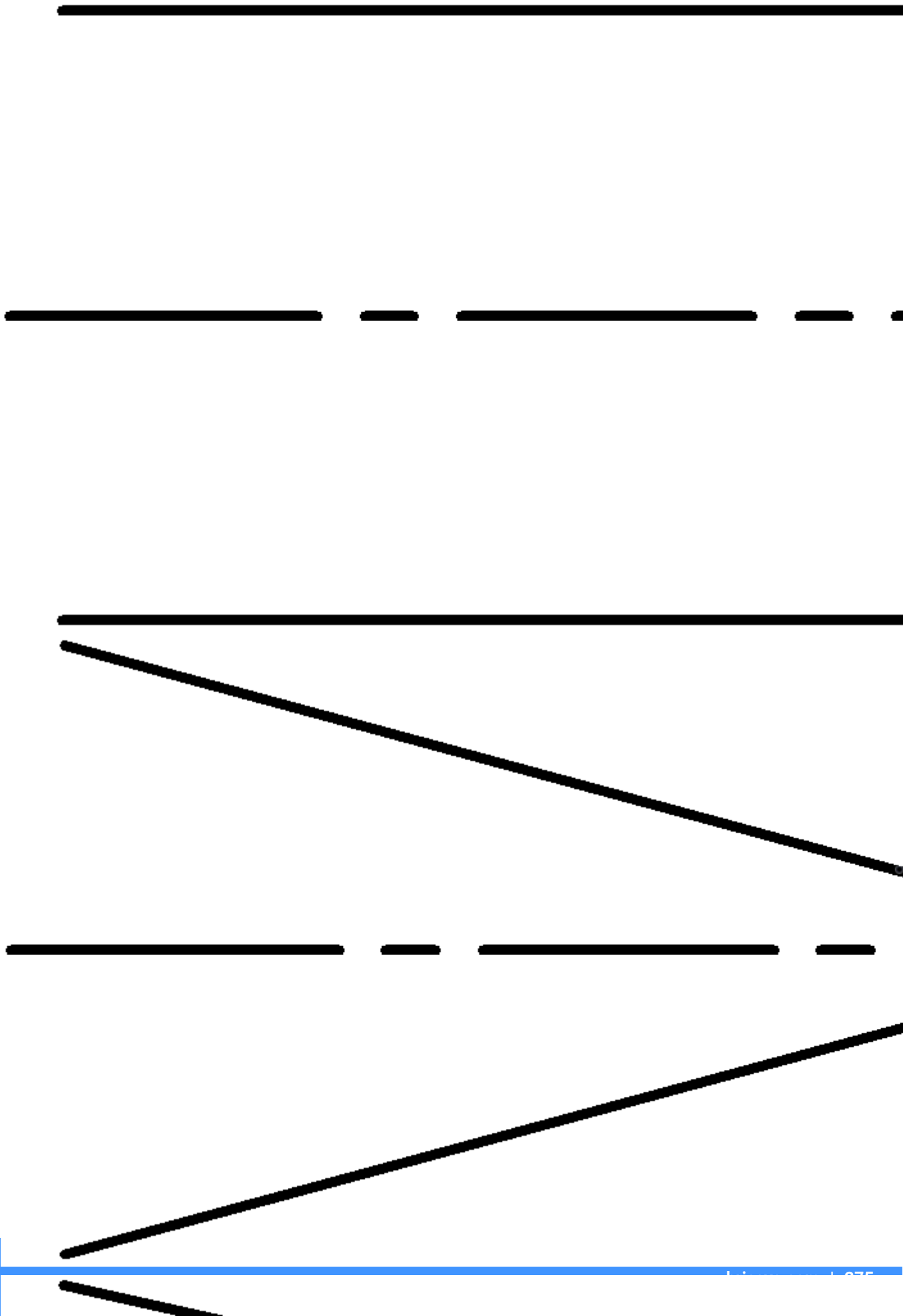
Icone:

Alias: CL

8.6.1 Descrição

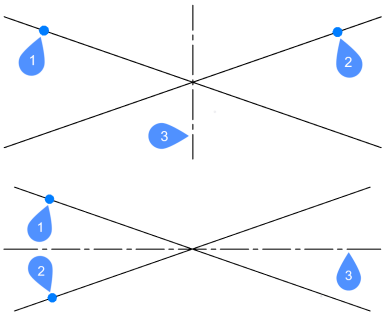
Cria uma geometria de linha de centro associada a duas linhas selecionadas ou segmentos de polilinha.

Note: As linhas de centro são entidades de referência do desenho para indicar eixos de simetria.



8.6.2 Método

Quando criar uma linha de centro a partir de duas linhas que se cruzam, a localização dos pontos escolhidos definem a direção da linha de centro.

	1 Primeiro segmento selecionado. 2 Segundo segmento selecionado. 3 Linha de centro resultante.

As linhas e os segmentos de polilinha podem ser selecionados dentro de blocos e em viewports de vistas do desenho. Você pode escolher dois segmentos da mesma polilinha.

Note: A linha de centro é associativa, portanto, quando uma ou ambas as linhas são movidas, a linha de centro se reposiciona.

Note: Linhas de centro podem ser editadas através de alças. Essas podem ser movidas e alongadas arrastando as alças. O comando CENTROREDEFINIR pode ser usado para redefinir a linha central.

8.7 CENTROMARCA comando [CENTERMARK]

Cria uma Marca de Centro.

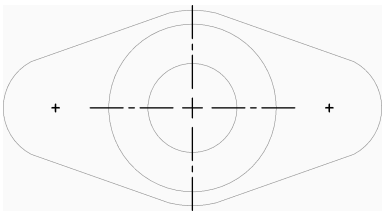
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: CM

8.7.1 Descrição

Crie uma Marca de Centro associada a um círculo, arco, ou poliarco selecionado.



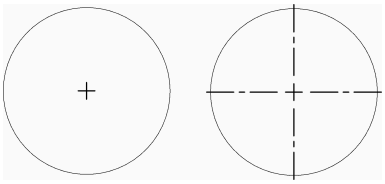
8.7.2 Métodos para criar uma Marca de Centro

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 da variável de sistema CENTERMARKEXE, a marca central é desenhada com ou sem linhas de extensão. Configurações centrais adicionais controlam ainda mais a aparência das marcas centrais.



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 (?)]

8.7.3 Opções dentro do comando CENTROMARCA

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

8.8 CENTROREASSOCIAR comando [CENTERREASSOCIATE]

Associa uma entidade de linha de centro com duas linhas selecionadas, ou então uma marca de centro com um círculo ou um arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.8.1 Descrição

Seleciona a marca de centro ou uma linha de centro para associar às entidades específicas.

Se você selecionar uma marca de centro, precisará especificar um círculo ou um arco (entidade circular) com a qual associar.

Se você selecionar uma linha de centro, precisará especificar duas linhas com as quais associar.

8.9 CENTROREDEFINIR comando [CENTERRESET]

Redefine entidades linha de centro e marca de centro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.9.1 Descrição

Linhas centrais são redefinidas pelo programa quando uma das linhas associadas é movida. Marcas de centro são redefinidas automaticamente quando o círculo ou arco associado é movido ou quando o raio ou o diâmetro for modificado.

8.10 CHANFRO comando

Cria chanfros nas interseções, definidas por dois comprimentos, ou um comprimento e um ângulo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: CHA

8.10.1 Métodos

Existem quatro métodos para criar chanfros:

- Criar chanfro especificando duas distâncias.
- Criar chanfro por comprimento e ângulo.
- Criar chanfros ao longo de uma polilinha.
- Criar chanfros em uma borda sólida 3D (obsoleta, substituída pelo comando DMCHAMFER).

Note: : Este comando não pode colocar um chanfro entre duas polilinhas, mas pode colocar um chanfro entre uma linha e uma polilinha, até mesmo uma polilinha fechada.

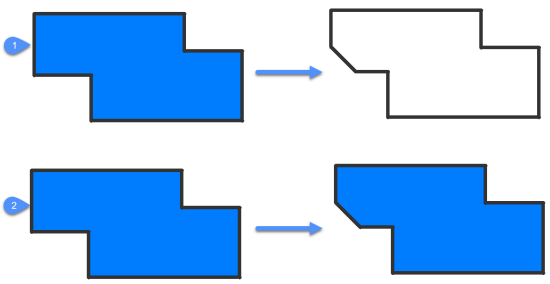
Note: Para conectar duas entidades sem criar um chanfro, mantenha pressionada a tecla Shift ao selecionar a segunda entidade. Isso funciona como um comando combinado de Aparar-Estender.

8.10.2 Opções

Configurações de chanfro
Abre a caixa de diálogo Configurações nos parâmetros do chanfro.

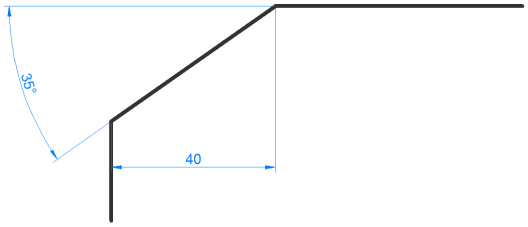
Polilinha
Chanfra os vértices onde se encontram dois segmentos da polilinha selecionada (se aplicável).

Note: A criação de chanfros em um limite de hachura criado com linhas individuais (1) resulta na remoção da associatividade de hachura. A associatividade é mantida se o limite for definido a partir de uma polilinha (2).

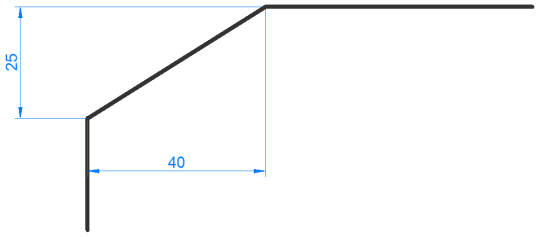


Angulo
Muda o método para comprimento-ângulo.

Note: O BricsCAD mede o ângulo de 0 graus, o eixo X.



Distância
Altera o método distância-distância.



Método
Especifique entre os métodos de ângulo e distância.

Note: O programa continuará usando o mesmo método para determinar o chanfro até que o método seja novamente alterado.

Aparar
Determina se as entidades são cortadas ou estendidas para atender aos pontos finais da linha de chanfro.

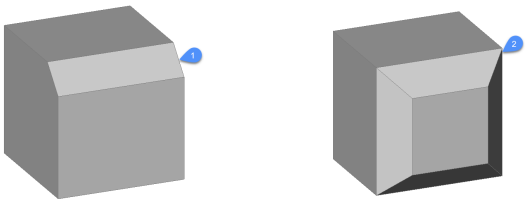
Desfazer
Desfaz o último chanfro, quando estiver no modo Múltiplo.

Multiplos
Cria múltiplos chanfros com as mesmas configurações. Pressione a tecla Esc para sair do comando.

Cria chanfro 3D
Cria chanfro 3D selecionando a borda de um sólido ou superfície 3D.

Entre a opção de seleção de superfície
Selecione entre as superfícies adjacentes à borda selecionada.

Selecionar borda ou Laçada
Selecione a borda (1) a ser chanfrada ou faça uma laçada ao redor selecionando todas as bordas tangenciais pertencentes à superfície da base (2).



8.11 ALTERAR comando [CHANGE]

Altera as propriedades das entidades, por meio da linha de Comando. Esse comando foi amplamente substituído pelo painel PROPRIEDADES.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: -CH

8.11.1 Método

Escolha uma ou mais entidades no desenho e escolha um ponto de alteração que altere o tamanho da entidade, dependendo do que a entidade é:

- Linhas - move a extremidade mais próxima do ponto de escolha.
- Arcos - altera o comprimento mais próximo do ponto de escolha.
- Circulos - muda o diâmetro.
- Texto - move o texto.
- Blocos - move o bloco.

Note: Esta opção não tem efeito nas polilinhas.

8.11.2 Opções

Entidades especiais
Especifica opções para alterar as propriedades de raios (Lsi) e linhas infinitas (LinhaInf):
Mudança de pontos em Lsi e em Linhas Inf afeta:

Altera ângulos
Altera o ângulo.

Pontos de definição
Altera a localização dos pontos que definem os raios (Lsi) e as linhas infinitas (LinhaInf).

Sem mudanças
Deixa entidades inalteradas.

Propriedades...
Cor/Elevação/Camada/TipoLinha/Escala TipoLinha/EspLinha/Espessura/Transparência/Material/Anotativo

Para obter mais explicações, consulte o painel Propriedades.

8.12 VERIFICANORMAS comando [CHECKSTANDARDS]

Verifica o desenho atual quanto a inconsistências que violam os padrões.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.12.1 Métodos

O comando VERIFICANORMAS é usado para visualizar e gerenciar as violações dos padrões no desenho atual.

Esse comando permite que o usuário corrija ou ignore cada violação relatada. O usuário pode ocultar ou mostrar as violações ignoradas. Se as violações ignoradas estiverem ocultas, elas não serão mais denunciadas como violações. Veja a variável de sistema STANDARDSOPTIONS.

O usuário pode optar por ser notificado sobre as violações dos padrões. Quando a opção de notificação estiver Ativa, o usuário será notificado com um alerta quando ocorrer uma violação. Veja a variável de sistema STANDARDSVIOLATION.

O objetivo deste comando é fazer algumas alterações no desenho atual com base nos padrões definidos para o desenho.

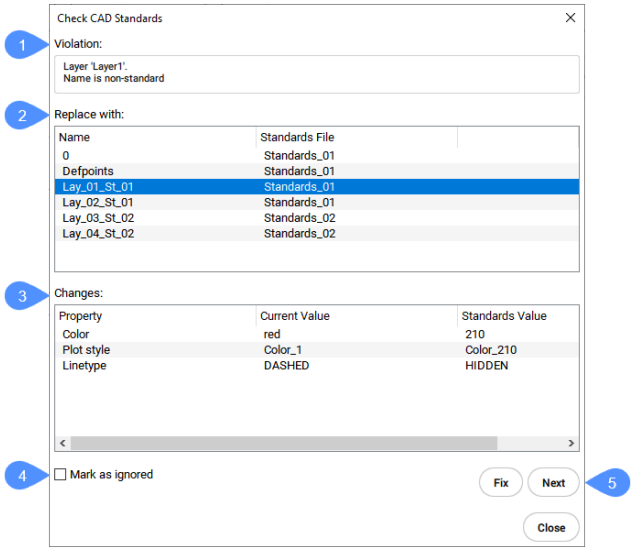
Um padrão é um conjunto de propriedades de um objeto nomeado no arquivo de padrões.

As propriedades dos objetos nomeados no desenho atual são comparadas com as definições no arquivo de padrões. Quando o objeto nomeado não está em conformidade com nenhum padrão, ocorre uma violação. Nesse caso, o usuário pode optar por aplicar uma substituição. Uma substituição atribui um padrão a um objeto nomeado no desenho atual. Todas as propriedades desse objeto nomeado são substituídas pelos valores no padrão.

Esse comando tem uma caixa de diálogo associada que gerencia todas as operações necessárias.

8.12.2 VERIFICANORMAS caixa de diálogo

A caixa de diálogo VERIFICANORMAS permite selecionar as opções para o comando VERIFICANORMAS.



1 Violação

2 Substituir com

3 Mudanças

4 Marcar como ignorado

5 Corrigir / Seguir / Fechar

Violação

Esta seção contém uma descrição da violação atual. A violação atual inclui um objeto nomeado de destino no desenho atual, que não está em conformidade com os padrões. A descrição inclui o tipo e o nome do objeto nomeado de destino e a primeira propriedade do objeto nomeado de destino.

Substituir com

Esta seção contém uma lista de padrões que podem ser aplicados ao objeto nomeado de destino. Uma entrada da lista inclui o nome do objeto nomeado de origem nos padrões e o nome do arquivo de padrões onde esse objeto nomeado de origem está localizado. Clicar em uma entrada vai destacá-la e a tornará ativa.

Mudanças

Esta seção exibe as alterações que podem ser feitas no objeto nomeado de destino. Ele contém uma tabela que exibe as propriedades do objeto nomeado de destino, no desenho atual. Para cada propriedade, a tabela exibe o valor atual e o valor padrão. O valor atual é o valor da propriedade que está atualmente atribuído ao objeto nomeado de destino. O valor padrão é o valor da propriedade definido no padrão. Quando o usuário optar por fazer a alteração, as propriedades do objeto nomeado de destino tomarão os valores no padrão escolhido.

Marcar como ignorado

Essa opção permite ignorar uma determinada violação. O usuário pode optar por ocultar as violações ignoradas. Veja a variável de sistema STANDARDSOPTIONS.

Corrigir / Seguir / Fechar

Esta seção contém os botões atribuídos às ações que podem ser executadas.

Fixar
Aplica o padrão selecionado ao objeto nomeado de destino.

Próximo
Prossegue com a próxima violação no desenho atual.

Fechar
Fecha a caixa de diálogo.

8.13 ALTPROP comando [CHPROP]

Altera as propriedades da entidade selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.13.1 Descrição

Altera as propriedades das entidades selecionadas, com menos opções do que o comando ALTERAR.

Você pode alterar as propriedades de uma ou várias entidades.

Note: Esse comando é amplamente substituído pelo painel Propriedades.

8.13.2 Opções dentro do comando

Cor
Altera a cor da entidade.

Livrodecores
Selecione o livro de cores para acrescentar.

CAmada
Altera a camada à qual as entidades são atribuídas.

TipoLin
Altera o tipo de linha. O tipo de linha deve estar carregado no desenho.

Escala do Tipo de linha
Altera a escala do tipo de linha.

Espessura da Linha
Altera a espessura da linha.

esPEssura
Altera a espessura.

Transparência
Altera a transparência.

Material
Aplica um material.

Anotativa
Define a propriedade anotativa.

8.14 ALTESPACO comando

Move entidades do espaço do papel para o espaço do modelo e vice- versa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Esse comando só pode ser usado em um Paper Space.

8.14.1 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.

8.14.2 Opções dentro do comando

Note: As seguintes opções estão disponíveis apenas com múltiplas viewports ativas

Selecionar viewport de DESTINO
Selecione a viewport de destino como referência.

Note: 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.

Note: O fator de escala é igual à escala personalizada da viewport de origem selecionada.

8.15 CIRCULO comando

Cria entidades circulares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: C

8.15.1 Descrição

Cria um círculo a partir de uma combinação de opções, incluindo o centro, raio, dois pontos, três pontos ou tangente a entidades. Você também pode converter um arco em um círculo.

8.15.2 Métodos

Existem 7 métodos diferentes para criar entidades de círculo:

Centro-Raio

Centro-Diâmetro

2 Pontos

3 Pontos

Tangente-Tangente-Raio

Transforma Arco em Círculo

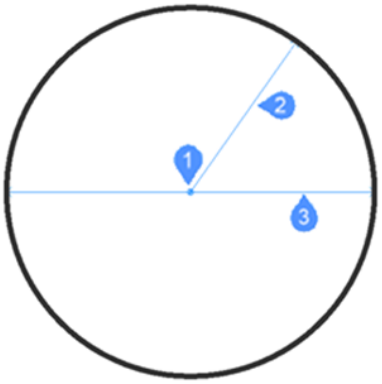
Multiplos círculos

8.15.3 Opções dentro do comando CIRCULO

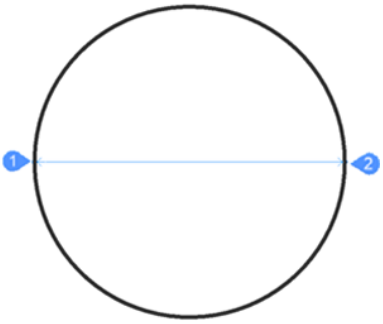
Selecionar centro do círculo
Especifique um ponto (1).

Definir Raio
Especifique um ponto (2)

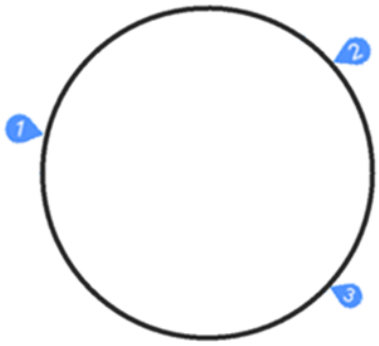
Definir Diâmetro
Especifique um ponto (3)



2P
Especifique 2 pontos diametralmente opostos (1 e 2) para definir o círculo.

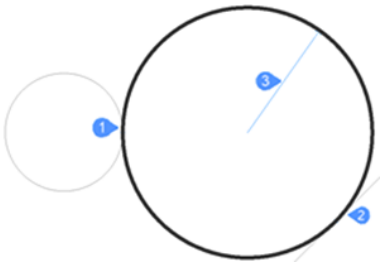


3P
Especifique 3 pontos para definir o círculo. O encaixe de entidade na tangente permite definir um círculo escolhendo 3 pontos tangentes para outras entidades. O método TanTanTan também está disponível pelo comando AI_CIRCTAN.



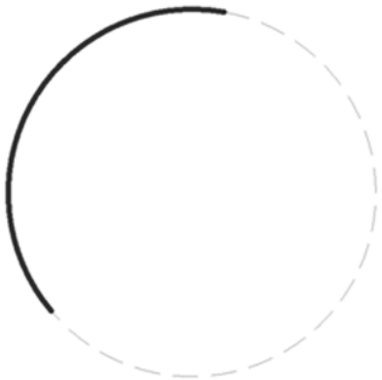
Tangente-Tangente-Raio

Defina o círculo por dois pontos tangentes (para outras entidades — 1 e 2) e seu raio. Quando você especifica um raio que não é possível com as tangentes selecionadas, você é solicitado a especificar o raio novamente ou uma terceira tangente.



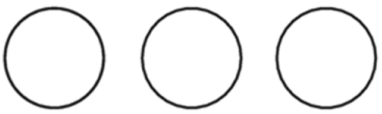
Transformar arco em círculo

Converte uma entidade de arco em um círculo estendendo-a para 360 graus.



Multiplos círculos

Cria vários círculos com o mesmo tamanho usando um dos métodos listados acima. Pressione Enter para sair do comando.



8.16 CIVIL3DIMPORTAR comando [CIVIL3DIMPORT]

Cria entidades de Civil do BricsCAD, a partir de um desenho Autodesk® Civil 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.16.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Importar Civil 3D**, que permite importar entidades do AutoCAD® Civil 3D a partir de um arquivo *.dwg selecionado, ou para convertê-los diretamente do desenho atual.

Os seguintes objetos do AutoCAD® Civil 3D podem ser importados, os quais estão no BricsCAD® também foram criados como entidades de Civil:

- Pontos Cogo e grupos de pontos
- Superfícies TIN
- Superfície de Volume TIN
- Superfícies da Grade
- Alinhamentos (ambos Alinhamentos por PI e Alinhamentos por Elementos são suportados)
- Vistas de Perfil
- Perfis (Alinhamentos Verticais)

8.17 CIVILDWGEXPORTAR comando [CIVILDWGEXPORT]

Exporta entidades do BricsCAD Civil como entidades CAD nativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.17.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Salvar Desenho Como** que permite exportar entidades de Civil como entidades CAD nativas em um novo desenho.

8.18 CIVILPONTO comando

Cria **Pontos de Civil**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.18.1 Descrição

Pontos de Civil são definidos em BricsCAD® como entidades de Civil, que são representadas por símbolos e rótulos. Além das coordenadas XYZ, os Pontos de Civil podem ter uma variedade de atributos atribuídos, incluindo número do ponto, nome do ponto, descrição sintética (campo) e descrição completa (expandida).

Use o painel Propriedades para editar as propriedades de um ponto individual ou de um grupo de pontos selecionados.

Para melhorar a organização, os Pontos de Civil podem ser coletados em grupos de pontos com base em certos critérios determinados por filtros.

Você pode usar os comandos básicos BricsCAD® para editar Pontos de Civil em um desenho. Por exemplo, COPIAR, COPIARAT, COLAR, MOVER, ROTAC...

Você pode usar os Pontos de Civil como objetos de entrada para criar uma Superfície TIN, que é atualizada automaticamente ao editar os pontos.

8.18.2 Método

Existem dois métodos para inserir Pontos de Civil:

- Insira um único ponto especificando sua localização em um desenho.
- Importe múltiplos pontos de um arquivo de pontos ASCII.

  Note: Além do arquivo ASCII básico, os pontos também podem ser importados de um arquivo LandXML usando o comando LANDXMLIMPORT.

8.18.3 Opções dentro do comando

Especificar a localização do ponto
Permite especificar a localização de um novo ponto individual em um desenho.

Importar pontos de arquivo
Abre a caixa de diálogo Abrir arquivo LandXML que permite importar Pontos de Civil, de um arquivo de pontos ASCII.
Atualmente, apenas as coordenadas XYZ são importadas de um arquivo de pontos ASCII, sem atributos adicionais que podem ser incluídos no arquivo de entrada. O arquivo de ponto de entrada pode ter qualquer extensão, por exemplo .xyz, .txt, .asc...

Entrar descrição de ponto
Permite que você especifique uma descrição para o Ponto de Civil.

Entrar elevação do ponto
Permite especificar uma elevação para o Ponto de Civil.

Entrar o delimitador de arquivo de pontos
Permite especificar um caractere que separa os dados do ponto (atributos) no arquivo de pontos ASCII especificado.
As colunas no arquivo de entrada podem ser delimitadas por qualquer caractere (delimitador), que é especificado pelo usuário ao importar o arquivo.

Definir estilo
Permite especificar um estilo de símbolo de ponto ao inserir um novo ponto.

Note: Mais informações sobre estilos de pontos e rótulos podem ser encontradas no artigo **Trabalhar com pontos de Civil**.

?
Lista os nomes dos estilos de símbolo de ponto disponíveis na linha de Comando.

8.19 CIVILPONTOATRIBUTOS comando [CIVILPOINTATTRIBUTES]

Adiciona ou remove atributos definidos-pelo-usuário para Pontos de Civil.



Icone:

8.19.1 Opções dentro do comando

Selecionar pontos de Civil

Permite selecionar Pontos de Civil para adicionar atributos definidos-pelo-usuário.

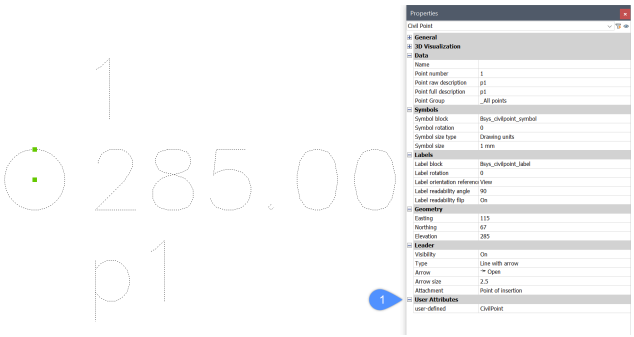
? para listar atributos do usuário

Lista os atributos definidos-pelo-usuário existentes em Pontos de Civil, na linha de Comando.

Adicionar atributo

Adiciona atributos para o Ponto de Civil selecionado, especificando uma chave (nome) e um valor.

Os atributos definidos pelo usuário são adicionados à seção **Atributos do Usuário** (1) no painel Propriedades.

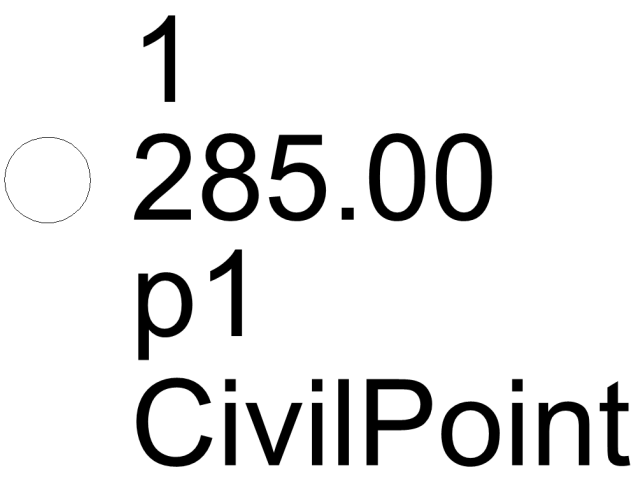


Você pode usar o editor de blocos para adicionar um novo atributo personalizado ao **Bloco de símbolo** do ponto de Civil. O novo atributo é adicionado escrevendo a chave de atributo entre colchetes angulares: **<definido-pelo-usuário>**. A chave de atributo pode ser escrita como Texto ou como uma definição de Atributo.

Atributo definido-pelo-usuário adicionado no editor de blocos:

<Number>
<Elevation>
<Full Description>
<user-defined>

O bloco de Símbolo do ponto de Civil, exibido na vista de Layout:



Remover
Remove atributos definidos-pelo-usuário em Pontos de Civil, com base nas chaves de atributo especificadas.

8.20 CIVILPONTOGRUPO comando

Cria grupos de **Pontos de Civil**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.20.1 Descrição

Dependendo dos filtros especificados, os pontos podem ser incluídos ou excluídos do grupo de pontos.

8.20.2 Método

Existem duas maneiras de usar o comando:

- Crie um novo grupo de pontos e adicione filtros para incluir ou excluir pontos do grupo.
- Edite filtros de um grupo de pontos existente.
- Com esse método, você pode especificar o nome do grupo de pontos existente na primeira etapa e, em seguida, editar os filtros.

8.20.3 Opções dentro do comando

Digite o nome do grupo de pontos
Permite inserir o nome de um novo grupo de pontos para o qual você vai criar um novo filtro. Também permite que você insira o nome de um grupo de pontos existente para o qual deseja editar os filtros.

Filtro para incluir
Permite criar um novo filtro ou editar um filtro existente no qual você especifica os critérios para incluir pontos no grupo selecionado de pontos.
Primeiro, selecione o nome do atributo Civil Point (Ponto de Civil) existente na linha de Comando. Em seguida, especifique um valor de atributo individual, vários valores, um intervalo de valores ou qualquer combinação das opções listadas, com base nos pontos incluídos no grupo de pontos desejado. Ao especificar vários valores de atributo, uma vírgula (,) sem um espaço é usada para separação.

Além de inserir os valores/chaves de atributo completos, filtros podem ser definidos de outras maneiras:

- Especifique apenas o primeiro caractere do nome e o sinal "*", como "a*", onde o filtro vai levar em consideração todos os nomes começando com "a".
- Especificar o primeiro e último caractere com um sinal intermediário "*", como "a*z", onde o filtro levará em consideração todos os nomes que começam com "a" e terminam com "z".
- Especifique o sinal "*" e um último caractere, como "*z", onde o filtro levará em consideração todos os nomes que terminam com "z".
- Especifique caracteres individuais, os caracteres em falta são substituídos pelo sinal "*", como "a*b*", onde o filtro levará em consideração todos os nomes que começam com "a", e com o terceiro caractere "b".

Note:

- Vários filtros podem ser adicionados ao grupo de pontos existente.
- Depois que um filtro individual é criado em um desenho específico, este também afeta todos os pontos que são inseridos posteriormente nesse desenho.

Filtro para excluir

Permite criar um novo filtro, ou editar um filtro existente, no qual você especifica os critérios para excluir pontos do grupo selecionado de pontos.

O procedimento para adicionar um novo filtro é exatamente o mesmo descrito na seção **Filtro para incluir**.

? para listar grupos de pontos

Lista os grupos de pontos existentes no desenho, na linha de Comando.

Especificar números de pontos para incluir

Permite inserir os números dos pontos a ser incluídos pelo filtro especificado.

Especificar números de pontos para excluir

Permite inserir os números dos pontos a ser excluídos pelo filtro especificado.

Nome

Permite que você insira os nomes dos pontos a ser incluídos pelo uso do filtro especificado, se a opção **Filtro para incluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Permite que você insira os nomes dos pontos a ser excluídos pelo uso do filtro especificado, se a opção **Filtro para excluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Elevação

Permite que você insira as elevações de ponto a ser incluídas com uso do filtro especificado, se a opção **Filtro para incluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Permite que você insira os nomes dos pontos a ser excluídos pelo uso do filtro especificado, se a opção **Filtro para excluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Um exemplo de um filtro de Elevação com vários valores de atributo, incluindo um intervalo de valores, tem a seguinte aparência: "100-200,>400". Este filtro inclui todos os pontos que estejam numa faixa de elevação entre 100 e 200 metros e, ao mesmo tempo todos os pontos com uma elevação superior a 400 m.

Vamos adicionar um novo filtro ao nosso grupo de amostra de pontos, para incluir pontos com base na descrição bruta dos pontos: "Manhole".

Com base no filtro adicional, apenas pontos que atendem aos critérios de ambos os filtros: Elevation="100-200,>400" e Raw Description="Manhole" estão incluídos no grupo de exemplos de pontos.

Descrição completa
Permite que você insira as descrições completas de pontos a ser incluídos pelo filtro especificado, se a opção **Filtro para incluir** estiver selecionada na etapa anterior.
Permite que você insira as descrições completas de pontos a ser excluídos pelo filtro especificado, se a opção **Filtro para excluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Descrição bruta
Permite que você insira as descrições brutas de pontos a ser incluídos pelo filtro especificado, se a opção **Filtro para incluir** estiver selecionada na etapa anterior.
Permite que você insira as descrições brutas de pontos a ser excluídos pelo filtro especificado, se a opção **Filtro para excluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Chave de atributo do Usuário
Permite que você insira as chaves de atributo definidas-pelo-usuário (nomes de atributo) a ser incluídas no filtro especificado, se a opção **Filtro para incluir** estiver selecionada na etapa anterior.
Permite que você insira as chaves de atributo definidas-pelo-usuário (nomes de atributo) a ser excluídas no filtro especificado, se a opção **Filtro para excluir** estiver selecionada na etapa anterior.

Valor do atributo do Usuário
Permite que você insira as chaves de atributo definidas-pelo-usuário (nomes de atributo) a ser incluídas no filtro especificado, se a opção **Filtro para incluir** estiver selecionada na etapa anterior.
Permite que você insira as chaves de atributo definidas-pelo-usuário (nomes de atributo) a ser excluídas no filtro especificado, se a opção **Filtro para excluir** estiver selecionada na etapa anterior.

8.21 CIVILPONTOGRUPOEDITAR comando [CIVILPOINTGROUPEDIT]

Edita grupos de **Pontos de Civil**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.21.1 Descrição

Esse comando permite alterar o nome do grupo de pontos selecionado, ou excluir este.

8.21.2 Opções dentro do comando

Entrar grupo de pontos para editar
Permite que você insira o nome do grupo de pontos a ser editado.

? para listar grupos de pontos
Lista os grupos de pontos existentes no desenho, na linha de Comando.

? para listar pontos
Lista todos os pontos que estão incluídos no grupo de pontos selecionado, na linha de Comando.

Remover
Permite renomear o grupo de pontos selecionado.

Renomear
Permite renomear o grupo de pontos selecionado.

8.22 TELALIMPADESAT comando [CLEANSCREENOFF]

Exibe os elementos da interface do usuário que foram ocultos pelo comando TELALIMPAATIV.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Não use o teclado numérico. Nos teclados AZERTY: não pressione a tecla Shift ao clicar a tecla de número.

8.23 TELALIMPAATIV comando [CLEANSCREENON]

Aumenta a área de desenho, ocultando elementos da interface do usuário.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Não use o teclado numérico. Nos teclados-AZERTY: não pressione a tecla Shift ao clicar a tecla de número.

8.23.1 Método

Elementos na interface do usuário estão ocultos de acordo com o valor atual da variável de sistema CLEANSCREENOPTIONS

8.24 CLEANUNUSEDVARIABLES comando

Limpa as variáveis paramétricas não usadas em expressões de restrição e não ligadas a dimensões.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.24.1 Descrição

Exclui automaticamente variáveis paramétricas não usadas por expressões de restrição e não vinculadas a dimensões quando o comando é executado.

8.25 EXIBIRRECORTE comando [CLIPDISPLAY]

Alterna a propriedade Exibir Recorte de planos de corte e entidades da corte BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: A exibição da entidade da corte e ser alternada também através do painel Propriedades.

8.26 FECHAR comando [CLOSE]

Fecha o atual desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.26.1 Descrição

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.

8.27 COR comando [COLOR]

Abre a caixa de diálogo Selecionar Cor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: COL, COLOUR, DDCOLOR, DDCOLOUR, SETCOLOR

8.27.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Selecionar cor para especificar a cor atual.

8.28 -COR comando [-COLOR]

Define a cor atual de trabalho, através da linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -COL, -COLOUR

8.28.1 Métodos

Digite o nome, número ou valor RGB de uma cor:

- Especifique um nome de cor: Vermelho, Amarelo, Verde, Ciano, Azul, Magenta, Branco, PorCamada ou PorBloco.
- Especifique um número de 0 a 256, que representa a Cor de Índice.
- Especifique um valor para cada um de vermelho, verde e azul, (RGB) que representa a True Color. O intervalo é de 0 a 255. Por exemplo, o branco é 255,255,255 e cinza is 128,128,128.
- Especifique um nome de cor de livro.

8.29 LINHACOMANDO comando

Abre o painel linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.29.1 Descrição

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 acoplável, o painel linha de Comando pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

8.30 OCULTARLINHACOMANDO comando

Fecha o painel da linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.30.1 Descrição

Fecha o painel da linha de Comando, para ocultar este da área de trabalho atual. Se o painel da linha de Comando estiver empilhado quando você fechá-lo, a aba ou ícone da linha de Comando será removido da pilha.

8.31 COMANDOS comando [COMMANDS]

Lista os nomes dos Comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.31.1 Descrição

Lista os nomes dos comandos disponíveis no programa de acordo com seu nível de licença, primeiro o nome em inglês seguido pelo nome do comando localizado.

8.31.2 Opções

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.

8.32 COMMUNICATORINFO comando

Verifica se o módulo Communicator está corretamente instalado, e fornece um relatório de diagnóstico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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).

8.32.1 Descrição

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

8.33 COMPONENTESPAINELFECHAR comando [COMPONENTSPANELCLOSE]

Esse comando está obsoleto.

Use BIBLIOTECAFECHAR.

8.34 COMPONENTESPAINELABRIR comando [COMPONENTSPANELOPEN]

Esse comando está obsoleto.

Usar BIBLIOTECAABRIR em vez disso.

8.35 CONE comando

Cria um sólido 3D na forma de um Cone.

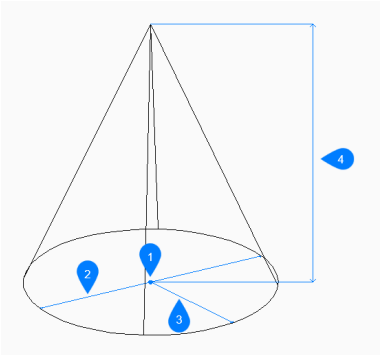
Note: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando CONE inicia o comando AI_CONE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.35.1 Descrição

Cria 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, extremidades do eixo, e altura.



1 Centro

2 Diâmetro

3 Raio

4 Altura

8.35.2 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 da base do cone
Especifique o raio da base do Cone.
Opção adicional: [Diâmetro]

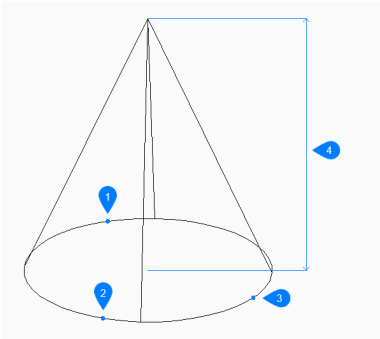
Especificar altura
Especifique a altura do cone.
Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]

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]



1 Ponto 1

2 Ponto 2

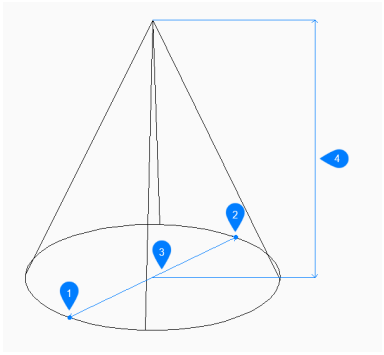
3 Ponto 3

4 Altura

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]



1 Ponto 1

2 Ponto 2

3 Diâmetro

4 Altura

Tangente Tangente Raio

Comece a criar um cone circular selecionando um ponto tangente na primeira entidade, e depois:

Escolha ponto no objeto para a segunda tangente

Selecione um ponto tangente na segunda entidade.

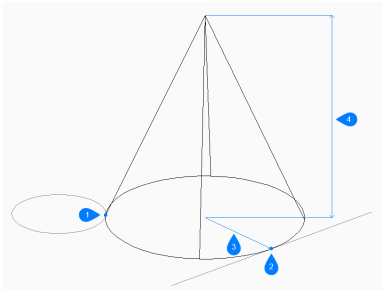
Raio do círculo

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]



1 Ponto tangente 1

2 Ponto tangente 2

3 Raio

4 Altura

Elíptico

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

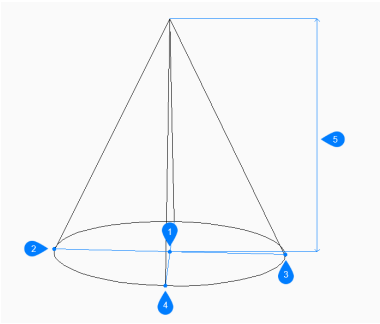
Opção alternativa: [Centro]

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]



1 Centro

2 Primeira extremid. do eixo da elipse

3 Segundo extremid. do eixo na elipse

4 Extremidade do outro eixo

5 Altura

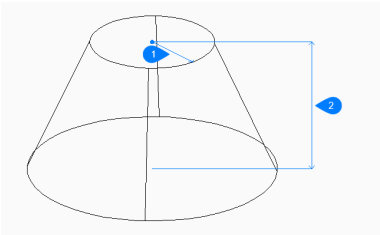
8.35.3 Opções dentro do comando CONE

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.



1 Raio superior

2 Altura

Diâmetro
Especifique o diâmetro da base do cone.

8.36 BARRARESTRIC comando [CONSTRAINTBAR]

Mostra e oculta barras de restrição.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.36.1 Descrição

Mostra e oculta barras de restrição, ao lado de entidades restringidas com restrições geométricas.

Note: Barras de Restrição estão inicialmente ocultas quando um desenho é aberto.

8.36.2 Opções

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.

8.37 FECHARNAVEGADORCONTEUDO comando [CONTENTBROWSERCLOSE]

Fecha o painel Navegador de Conteúdo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.37.1 Descrição

Fecha o painel Navegador de Conteúdo, para ocultar este, 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.

8.38 ABRIRNAVEGADORCONTEUDO comando [CONTENTBROWSEROPEN]

Abre o painel Navegador de Conteúdo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.38.1 Descrição

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.

8.39 CONVERTCTB comando

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de tabela de estilo de plotagem dependente-de-cor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.39.1 Descrição

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.

8.40 CONVERTPOLY comando

Converte polilinhas 2D e 3D entre as modernas polilinhas leves, e as clássicas polilinhas (peso-pesado).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.40.1 Método

O principal benefício desse comando é reduzir o tamanho do arquivo de desenho usando definições de polilinha leves (lw).

Este comando não converte os seguintes tipos de polilinhas:

- Curva-ajustada.
- Polilinhas em spline.
- Polilinhas com dados de objeto estendidos armazenados em seus vértices.

Note: BricsCAD® ignora entidades inelegíveis.

Você pode não precisar usar este comando nas seguintes situações:

- Comandos de edição se aplicam a polilinhas clássicas e leves.
- Você também pode usar a variável de sistema PLINETYPE para especificar se as polilinhas clássicas são automaticamente convertidas em polilinhas leves quando um desenho mais antigo é aberto. Essa variável de sistema determina qual estilo de polilinha é criado em novos desenhos.

Note: Você pode inserir esse comando de forma transparente durante os comandos ('convertpoly).

8.40.2 Opções

Pesada
Converte polilinhas leves e 3D em polilinhas pesadas.
Isso pode ser necessário para tornar os desenhos compatíveis com determinados softwares.

Leve
Converte polilinhas pesadas e 3D em polilinhas leves.
Depois de selecionar, você será solicitado:
Dividir a polilinha 3d em polilinhas planares se não for plana? [Sim/Não] <Sim>:

- **Sim**: polilinhas 3D são convertidas.
- **Não**: Polilinhas 3D não são convertidas.

Poli3D
Converte polilinhas leves e pesadas em polilinhas 3D.

8.41 CONVERTESTILOSP comando [CONVERTPSTYLES]

Converte o desenho atual do modo de estilo de plotagem Dependente de Cor (CTB) para Nomeado (STB) e vice-versa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Um desenho pode usar tanto estilos de plotagem CTB como STB, mas não pode usar ambos.

8.41.1 Descrição

Converte as tabelas de estilo de plotagem do desenho antes de converter o desenho, usando o comando CONVERTCTB.

8.42 CONVERTERPARAMALHA comando [CONVTOMESH]

Converte entidades em entidades de Malha.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.42.1 Descrição

Converter entidades 2D e 3D válidas em entidades Malha As entidades válidas incluem:

- Sólido 3D
- Superfície
- Polígono Malha
- Regiao
- Polilinha Fechada

8.42.2 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.

8.43 CONVERTERPARASOLIDO comando [CONVTOSOLID]

Converte entidades em entidades sólidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.43.1 Descrição

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
- Círculos com espessura
- Polilinhas fechadas de espessura não-nula e largura uniforme

8.43.2 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.

8.44 CONVERTERPARASUPERFICIE comando [CONVTOSURFACE]

Converte entidades em entidades de Superfície.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.44.1 Descrição

Converte entidades válidas 2D e 3D em entidades de Superfície As entidades válidas incluem:

- Sólido 2D
- Sólido 3D
- Regiao
- Polilinha Aberta com espessura não-zero e largura zero
- Linha com espessura não-zero
- Arco com espessura não-zero
- Círculo com espessura não-zero
- Malha
- Face planar 2D

8.44.2 Método para converter em superfície

Existe um método para converter entidades em entidades de Superfície:

- 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.

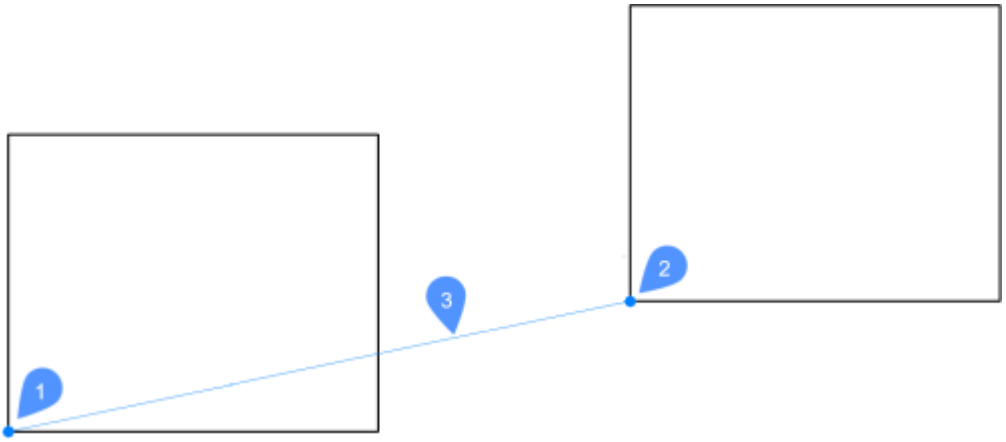
8.45 COPIAR comando [COPY]

Faz cópias de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: CO, CP



1 Ponto base

2 Segundo ponto

3 Distância de deslocamento

8.45.1 Método

Este comando permite que você faça uma ou múltiplas cópias de entidades inserindo um ponto base e um vetor para o deslocamento.

8.45.2 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.

Note: 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.

8.46 COPIARREF comando [COPYBASE]

Copia entidades para a Area de transferência.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.46.1 Descrição

Copia entidades para a Área de transferência com um ponto base para colar no mesmo desenho ou em outro desenho.

Note: Quando você cola entidades copiadas com o comando COPIARREF, ele usa um ponto base definido pelo usuário.

8.47 COPIARAT comando [COPYCLIP]

Copia entidades para a Area de transferência.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: A preferência de usuário PictureExportScale define a resolução da imagem quando a geometria exportada é colada em um formato de bitmap, ex.: em um documento do Word.

8.47.1 Descrição

Copia entidades selecionadas para a Area de transferência para colar em desenhos e outros documentos.

8.48 COPIARDADOS comando [COPYEDATA]

Copia dados de entidade estendidos, de uma entidade para outras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.48.1 Método

Insira o nome da aplicação à 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.

8.48.2 Opções

? para listar nomes de aplicações
Lista os nomes das aplicações carregadas no desenho atual.

8.49 COPIARGUIADA comando [COPYGUIDED]

Copia entidades usando curvas-guia.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.49.1 Descrição

Alinha automaticamente as entidades copiadas com a geometria relevante, usando curvas-guia temporárias.

8.49.2 Método

O comando pode ser executado de duas maneiras:

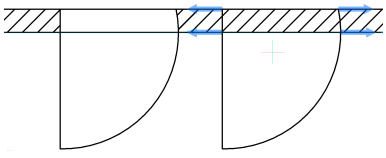
Modo de pré-seleção
Primeiro selecione entidades, então inicie o comando.

Note: As entidades a ser copiadas são exibidas em verde.

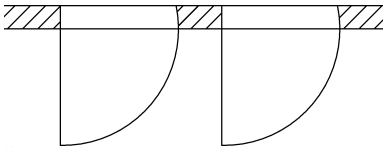
Modo pós-seleção
Inicie o comando, então selecione as entidades usando uma janela de seleção.

Note: 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 entre uma distância nos campos de entrada dinâmica.



8.49.3 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.

Salvar detalhes
Permite salvar um detalhe como um bloco/bloco Paramétrico.

Note: Exibe a caixa de diálogo Gravar bloco no arquivo.

trocar para o modo 3D
Essa opção vincula o comando COPIARGUIADA à funcionalidade COPIARGUIADA3D.

Note: Consulte o comando COPIARGUIADA3D para obter mais informações.

Especificar manualmente faces de origem
Define manualmente as faces de origem.

Redefinir
Redefine totalmente a seleção, ou altera a seleção automática.

Detecção automática de faces de origem
Define o reconhecimento das faces de origem como automático.

Ativar exibição das faces de origem
Alterna a exibição das faces de origem.

Voltar para o modo 2D
Volta para o modo 2D, se o modo 3D estava selecionado anteriormente.

8.50 COPIARGUIADA3D comando [COPYGUIDED3D]

Copia referências de Sólidos 3D ou Blocos de um local para outro, usando faces de referência à escolha do usuário.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.50.1 Método

Selecionar um sólido ou um bloco ativa a detecção automática de conexões e faces de origem. Essas faces de origem não devem interseccionar com as extensões do detalhe.

Apenas faces com geometria analítica (planar, cilíndrica, esférica, cônica e toroidal) são levadas em consideração.

Para encontrar pontos de inserção, o algoritmo utiliza faces de uma maneira semelhante de como o comando COPIARGUIADA usa curvas.

O detalhe pode se transformar para caber em uma nova posição. A transformação do detalhe pode consistir em translações, rotações e espelhamentos.

O detalhe pode ser visualizado em duas cores:

- Azul significa que a extensão do detalhe está no **Modo livre** sem nenhuma possibilidade de inserção.
- Verde significa que o algoritmo reconheceu um posicionamento para as extensões do detalhe, a transformação foi encontrada e o detalhado já foi transformado na vista prévia. Portanto, o próximo clique do mouse vai inserir o detalhe usando a transformação encontrada.

Quando uma possível inserção for detectada, pressione a tecla Ctrl para circular entre todas as alternativas detectadas para o posicionamento atual do cursor. A seguir mantenha pressionada a tecla Shift para fixar um conjunto de faces, para evitar que o comando procure por essas faces.

8.50.2 Opção dentro do comando

Especificar manualmente faces de origem
Define manualmente as faces de origem.

Redefinir
Redefine totalmente a seleção, ou altera a seleção automática.

Detecção automática de faces de origem
Define o reconhecimento das faces de origem como automático.

Ativar exibição das faces de origem
Alterna a exibição das faces de origem.

8.51 COPIARHIST comando [COPYHIST]

Copia todo o texto do histórico da linha de Comando para a Area de transferência.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: A variável de sistema SCRLHIST determina quantas linhas do histórico de comandos a janela Histórico de Avisos retém.

8.52 COPIARPARACAMADA comando [COPYTOLAYER]

Copia entidades para outra camada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.52.1 Descrição

Cria duplicatas das entidades selecionadas, em uma camada especificada pelo usuário. Você pode especificar um local diferente para as entidades duplicadas.

8.52.2 Método

Existem dois métodos para copiar para camada:

- Selecionar a entidade na camada de destino.
- Selecionar a camada de destino na caixa de diálogo Copiar para Camada.

8.52.3 Opções dentro do comando

Nome
Exibe a caixa de diálogo Copiar Para Camada que permite selecionar uma camada de destino.

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.

Note: Quando o Modo de Entrada Dinâmica estiver ativo, você poderá digitar uma distância e um ângulo nos campos de entrada dinâmicos.

8.53 CORREDOR comando [CORRIDOR]

Cria um corredor a partir de um template de corredor.

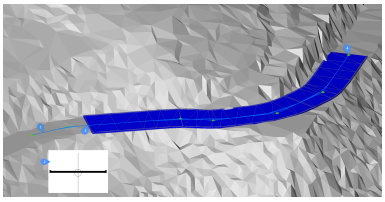
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

8.53.1 Métodos

Existem dois métodos para criar um corredor:

1 **Cria um corredor usando um template de corredor ao longo de uma linha de alinhamento 3D.**
   - Selecione o alinhamento 3D usado como linha de base do corredor (1)
   - Selecione o template do corredor (2).
   - Entre na estação inicial da região (o ponto de partida ao longo da linha de alinhamento 3D) (3).
   - Entre a estação final da região (o ponto final ao longo da linha de alinhamento 3D) (4).



2 **Cria um corredor simples usando um template de corredor ao longo de um caminho definido escolhendo pontos PI de alinhamento horizontal.**
   - Selecionar Superfície TIN
   - Selecionar o template do corredor
   - Escolha o ponto PI do alinhamento horizontal: escolha quantos pontos PI horizontais forem necessários e pressione Enter para finalizar.

8.53.2 Opções

Criar corredor simples
Cria um corredor simples usando um template de corredor ao longo de um caminho definido escolhendo pontos PI de alinhamento horizontal.

Pré-definido
Define o template de corredor pré-definido e especifica a posição do template.

Alterar template
Permite alterar o template do corredor.

8.54 CORREDOREDITAR comando [CORRIDOREDIT]

Adiciona ou remove regiões para um corredor selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.54.1 Método

Existem dois métodos para usar o comando CORREDOREDITAR:

- Adicionar regiões para um corredor selecionado.
- Remover regiões para um corredor selecionado.

8.54.2 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.

Note: Os intervalos disponíveis são exibidos na janela de Comando.

Remover Região
Selecione a região a ser removida.

entre o Indice
Selecione o Indice a ser removido.

Note: O Indice é calculado da estação inicial da região até a estação final da região.

8.55 CORREDOREXTRAIR comando [CORRIDOREXTRACT]

Extrai um sólido 3D, malha 3D, superfície TIN, polilinha 3D ou limites externos de um corredor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.55.1 Descrição

Extrai um sólido 3D, malha 3D, superfície TIN, polilinha 3D ou limites externos de um corredor. O elemento de modelo de corredor (CTE) é definido por pontos, links e formas e cada um deles pode conter vários códigos. A região do corredor aplica o modelo (uma coleção de CTEs) em estações incrementais ao

longo de sua linha de base. Pontos, links ou formas subsequentes são costurados juntos para formar uma entidade recém-extraída. Os pontos são usados para extrair polilinhas 3D e limites externos para cada região separadamente. Da mesma forma, as formas são usadas para extrair sólidos 3D ou malhas 3D em cada região. Considerando que os links são usados para criar superfícies TIN, mas sempre são combinados de todas as regiões em uma única superfície TIN e só podem ser especificados usando códigos.

8.55.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando CORREDOREXTRAIR:

- Extrair todos os sólidos 3D, malhas 3D, polilinhas 3D, superfície TIN ou limites externos.
- Extrair sólidos 3D individuais, malhas 3D, polilinhas 3D, superfície TIN ou limites externos.
- Extrair sólidos 3D, malhas 3D, polilinhas 3D, superfície TIN ou limites externos por código.

8.55.3 Opções dentro do comando

Malha
Extrai uma malha 3D.

Todas as Formas
Extrai malha 3D ou sólido 3D de todas as formas.

por Códigos
Extrair malha 3D ou sólido 3D por códigos.

Solido
Extrai um sólido 3D.

Tin
Especificar os links para extrair

? para listar todos os códigos de link
Lista todos os códigos de link na linha de Comando.

Listar códigos de link selecionados
Lista os códigos de link selecionados.

Polilinhas
Extrai uma polilinha 3D.

Todas as Linhas de String
Extrai uma polilinha 3D de todas as linhas encadeadas.
Stringlines são linhas que conectam pontos com o mesmo valor de código ao longo da linha base do corredor.

por Códigos
Extrai uma polilinha 3D de todas as linhas de string por código.

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.

8.56 CORREDORTEMPLATE comando [CORRIDORTEMPLATE]

Cria um template de corredor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.56.1 Método

Escolha um ponto para criar um template de corredor.

Adicione elementos de template de corredor ao template de corredor existente.

8.56.2 Opções dentro do comando

Adicionar elemento de template
Selecione o elemento de template do corredor que você deseja acrescentar.

8.57 CORREDORTEMPLATEELEMENTO comando [CORRIDORTEMPLATEELEMENT]

Cria um elemento de template do corredor a partir de polilinhas com ponto base e orientação especificados (esquerda, direita, nenhum).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.57.1 Descrição

A geometria do elemento de template do corredor é criada com base nas polilinhas especificadas, que podem posteriormente ser editadas com o comando CORREDORTEMPLATEELEMENTOEDITAR.

As polilinhas de entrada podem conter um grande número de segmentos. Um segmento individual pode ser desenhado como uma linha ou arco. A variável de sistema ARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT controla o parâmetro Mid-Ordinate Distance (distância média-ordenada) que se aproxima os segmentos do arco.

8.57.2 Método

Selecione polilinhas para criar um elemento de template de corredor e especificar o ponto base.

8.57.3 Opções

Nenhum
Sem orientação.

Direita
Orientação direita.

Esquerda
Orientação esquerda.

8.58 CORREDORTEMPLATEELEMENTOEDITAR comando [CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT]

Edita elementos do template de corredor adicionando ou removendo componentes e destinos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícones:

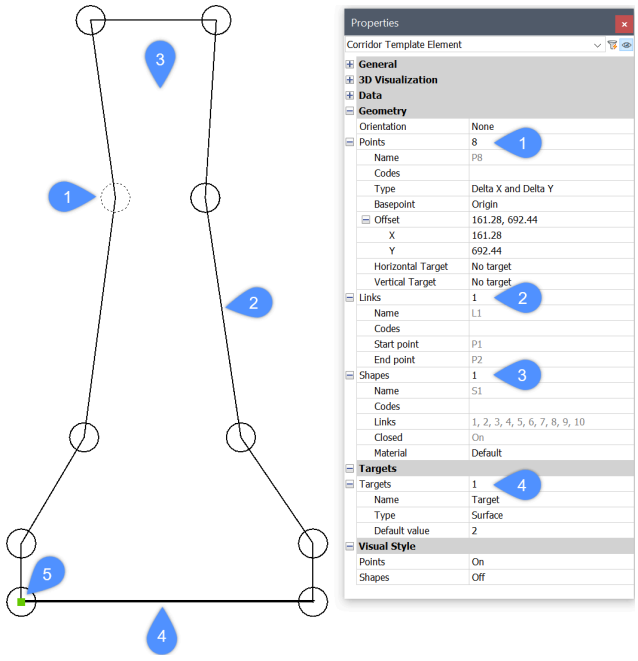


8.58.1 Descrição

Edita elementos do template de corredor adicionando ou removendo componentes (pontos, links, formas) e destinos a um elemento de template existente.

Note:

- Após a inserção, pontos (1), links (2), formas (3) e destinos (4) também podem ser editados no painel Propriedades.
- O ponto e o link atualmente selecionados são destacados.
- O quadrado verde (5) representa a origem do elemento do template do corredor.



8.58.2 Opções dentro do comando

Adicionar Ponto
Adiciona um novo ponto a um elemento de template existente especificando sua localização.

Ponto base
Permite especificar um ponto base, em relação ao qual a posição do novo ponto é determinada. Um novo ponto pode ser inserido diretamente após o ponto base especificado ou como o último ponto do elemento de template selecionado.

por Índice
Permite inserir um índice que corresponde ao componente do elemento do template de ponto (ponto, link, forma) pelo índice. O índice representa o número de sequência do componente de elemento de template.
O ponto P1 tem um valor de índice de 1, o valor do ponto P2 tem um valor de índice de 2 e assim por diante. O link L1 tem um valor de índice de 1, o link L2 tem um valor de índice de 2 e assim por diante. O mesmo se aplica às formas.

Adicionar novos pontos diretamente após o ponto base?
Alterna entre Sim ou Não.

Ponto base não definido
Desconfigura o ponto base, que é definido como a origem do novo ponto.

Desmarcar Indice de inserção
Desdefine o índice de inserção, que é definido como o último valor para o novo ponto.
Vamos dar um exemplo da figura acima, onde o elemento do template consiste em 10 pontos, nomeados P1 a P10. Suponha que queremos inserir um novo ponto diretamente após o ponto base especificado P5. Se selecionarmos a opção **Desmarcar Indice de Inserção** na linha de Comando, o novo ponto obterá um valor de índice igual a 11, então o nome do novo ponto será P11. Se esta opção não for selecionada, o novo ponto receberá um valor de índice de 6 e o nome do ponto será P6. Os pontos existentes de P6 em diante são reindexados e renomeados.

Inserir antes
Adiciona um novo ponto antes de um ponto especificado.
Se um novo ponto for adicionado ao elemento de template antes do ponto existente P5, o novo ponto receberá um valor de índice igual a 5 e o nome P5. O ponto existente será reindexado e renomeado para P6.
Links entre pontos existentes e um ponto recém-adicionado não são criados automaticamente, portanto, esses pontos precisam ser re-vinculados.

Inserir depois
Adiciona um novo ponto após um ponto especificado. O índice de um ponto recém-adicionado é uma unidade maior do que o índice de um ponto selecionado existente.
Se um novo ponto for adicionado ao elemento de template após o ponto existente P5, o novo ponto receberá um valor de índice igual a 6 e o nome P6. Os pontos existentes de P6 em diante são reindexados e renomeados.
Links entre pontos existentes e um ponto recém-adicionado não são criados automaticamente, portanto, esses pontos precisam ser re-vinculados.

Remover Ponto
Remove o ponto do elemento do template, clicando nele ou digitando um índice. Os pontos restantes são reindexados de acordo, após a edição.

Adicionar Link
Cria um link entre os pontos selecionados.

Remover Link
Remove o link do elemento do template, clicando nele ou digitando um índice. Os links restantes são reindexados de acordo, após a edição.

Adicionar Forma

Cria formas a partir de links de elementos de template

As formas determinam a geometria dos elementos da seção transversal. Eles podem ser criados a partir de um único link de elemento de template ou de vários links formando um polígono fechado. Atribuímos materiais às formas no painel Propriedades para uma representação realista do modelo de Corredor.

Remover Forma

Remova a forma do elemento do template clicando nela ou digitando um índice. As formas restantes são reindexadas de acordo, após a edição.

Adicionar Destino

Permite criar destinos **Superfície**, **Horizontal** e **Vertical**.

Quando a geometria de um elemento de template de corredor individual deve seguir uma superfície específica, objeto horizontal ou vertical, um destino é criado e adicionado ao ponto correspondente no elemento de template do corredor.

Remover Destino

Remove o destino do elemento do template clicando nele ou digitando um índice.

8.59 CPAGESETUP comando

Abre a caixa de diálogo Configuração da página.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.59.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configuração de página para exibir e modificar a configuração da página para o Layout atual ou o espaço do Modelo.

8.60 CRIARBIBLIOTECABLOCO comando [CREATELIBRARYBLOCK]

Abre a caixa de diálogo Adicionar bloco à biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

8.60.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Adicionar bloco à biblioteca para criar uma definição de bloco e adicioná-la à biblioteca.

8.61 -CRIARBIBLIOTECABLOCO comando [-CREATELIBRARYBLOCK]

Cria e categoriza componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.61.1 Descrição

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:

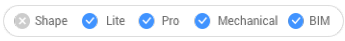
- 1 - Edifício
- 2 - Portas
- 3 - Elementos de mobiliário
- 4 - Furos
- 5 - Paisagem
- 6 - Pontos de conexão de fluxo de tubulação elétrica de Mecânica
- 7 - Pessoas
- 8 - Chapa metálica
- 9 - Peças padrão
- 10 - Transporte
- 11 - Janelas
- 0 - Adicionar uma nova categoria
- <rootCat (current category)> - 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

8.62 CRIARMINIATURA comando [CREATETHUMBNAIL]

Cria uma imagem em miniatura do desenho atual.



8.62.1 Descrição

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.

8.62.2 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.

8.63 CARREGARIUP comando [CUILOAD]

Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.63.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Grupos Personalizados para carregar e descarregar grupos de personalização.

8.64 DESCARREGARIUP comando [CUIUNLOAD]

Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.64.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Grupos Personalizados para carregar e descarregar grupos de personalização.

8.65 PERSONALIZAR comando [CUSTOMIZE]

Para abrir a caixa de diálogo Personalizar

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: CUI

8.65.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Personalizar, para personalizar a interface do usuário.

8.66 RECORTAT comando [CUTCLIP]

Copia entidades para a Area de transferência e em seguida apaga essas do desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: A variável de sistema PICTUREEXPORTSCALE define a resolução da imagem quando a geometria exportada é colada no formato bitmap, como em um documento do Word.

8.66.1 Descrição

Copia entidades selecionadas para a Area de transferência para colar em desenhos e outros documentos.

Este apaga automaticamente as entidades selecionadas do desenho.

8.67 CILINDRO comando [CYLINDER]

Cria um sólido 3D na forma de um Cilindro.

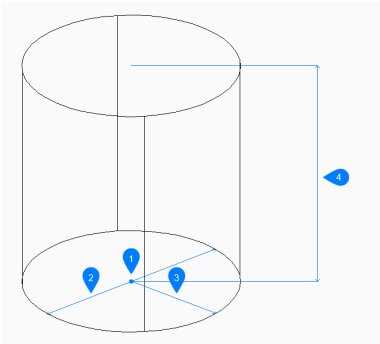
Note: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando CILINDRO inicia o comando AI_CYLINDER.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CYL

8.67.1 Descrição

Cria 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.



1 Centro

2 Diâmetro

3 Raio

4 Altura

8.67.2 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]

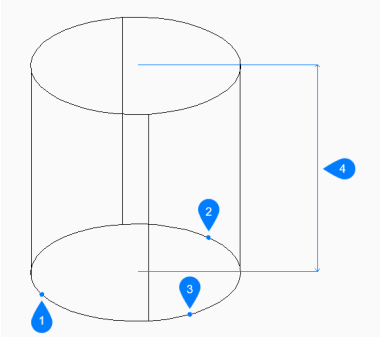
Especificar altura
Especifique a altura do Cilindro.
Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]

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]



1 Ponto 1

2 Ponto 2

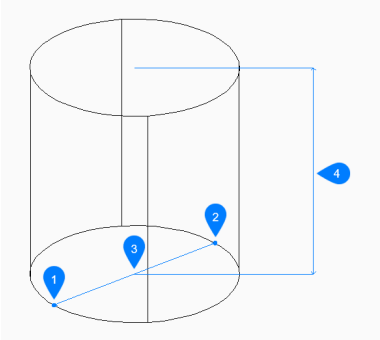
3 Ponto 3

4 Altura

2 Pontos
Comece a criar um Cilindro 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 Cilindro.
Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo]



1 Ponto 1

2 Ponto 2

3 Diâmetro

4 Altura

Tangente Tangente Raio

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

Escolha ponto no objeto para a segunda tangente

Selecione um ponto tangente na segunda entidade.

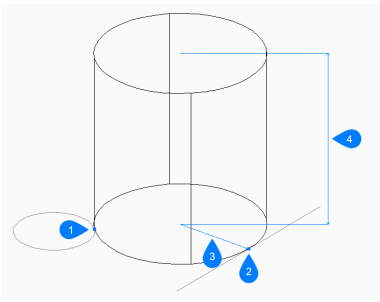
Raio do círculo

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]



1 Ponto tangente 1

2 Ponto tangente 2

3 Raio

4 Altura

Elíptico

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

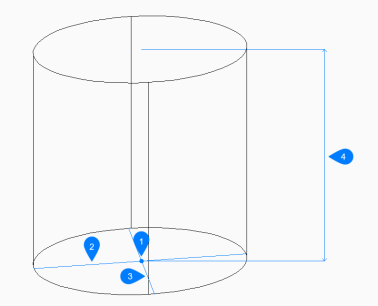
Opção alternativa: [Centro]

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]



1 Centro

2 Primeiro eixo

3 Segundo eixo

4 Altura

8.67.3 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 [DATAEXTRACTION]

Abre a caixa de diálogo da Página do Assistente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.1.1 Descrição

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 [-DATAEXTRACTION]

Insere uma tabela com extração de dados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 [DATALINK]

Abre a caixa de diálogo do gerenciador de VincularDados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.3.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo VincularDados para criar e gerenciar VincularDados no desenho atual.

9.4 ATUALIZARVINCULARDADOS comando [DATALINKUPDATE]

Sincroniza os dados vinculados, que estejam em tabelas no desenho atual, com dados num arquivo de origem a essas vinculado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 DATASMITHCONNECT comando

Cria uma conexão à qual o Twinmotion e/ou o Unreal Engine podem se conectar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.5.1 Descrição

Cria uma conexão de datasmith, que pode ser obtida pelo Twinmotion ou Unreal Engine para estabelecer um Direct Link (Link Direto).

Se uma conexão já tiver sido estabelecida para outro desenho, esta será removida e substituída pela nova conexão.

Note:

- Após estabelecer uma conexão ao Twinmotion com Direct Link, o modelo é sincronizado automaticamente na primeira vez.
- Use o comando DATASMITHSYNC para sincronizar as alterações mais recentes do desenho atual com o Direct Link.

9.6 DATASMITHEXPORT comando

Exporta o desenho atual para um arquivo udatasmith.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.6.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Exportar desenho para** para salvar dados do desenho atual em um arquivo udatasmith, que pode ser usado no Twinmotion e/ou no Unreal Engine.

9.7 DATASMITHSYNC comando

Envia alterações para o Twinmotion e/ou Unreal Engine, desde a última chamada para a conexão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.7.1 Descrição

Se houver uma conexão de datasmith para um Direct Link with Twinmotion e/ou Unreal Engine, esta será sincronizada para refletir as alterações mais recentes no desenho atual.

Note: Quando ainda não houver conexão, use primeiro o comando DATASMITHCONNECT.

9.8 LISTARBD comando [DBLIST]

Lista informações sobre todas as entidades no desenho (abreviação de "listagem de banco de dados").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.8.1 Descrição

Exibe informações sobre cada entidade no desenho.

As informações podem se referir ao 'handle', espaço atual, camada, cor, etc.

Note: Pressione F2 para ver os dados listados na janela do Histórico de Prompt. Para desenhos com muitas entidades, a lista pode demorar muito para ser concluída. Pressione Esc para interromper o comando.

9.9 RDALINHADA comando [DCALIGNED]

Restringe (parametriza) a distância entre duas entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.9.1 Descrição

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.

9.9.2 Método

Existem três métodos para começar a criar uma restrição alinhada:

- Entidade
- Ponto & linha
- 2Linhas

9.9.3 Opções dentro do comando

Entidade

Restringe o comprimento de uma linha, um segmento de polilinha, ou a corda de um arco.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: A distância restrita pode ser editada diretamente ou através do painel Propriedades.

9.10 RDANGULAR comando [DCANGULAR]

Restringe ângulos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

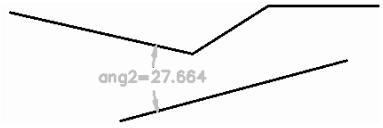
9.10.1 Descrição

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.

9.10.2 Métodos

Existem três métodos para começar a restringir ângulos:

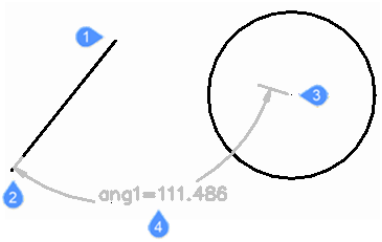
Entre dois segmentos retos
Restringe o ângulo entre dois segmentos.



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

9.11 RDCONVERSAO comando [DCCONVERT]

Transforma dimensões associativas em restrições.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.11.1 Descrição

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.



9.12 RDDIAMETRO comando [DCDIAMETER]

Restringe diâmetros.

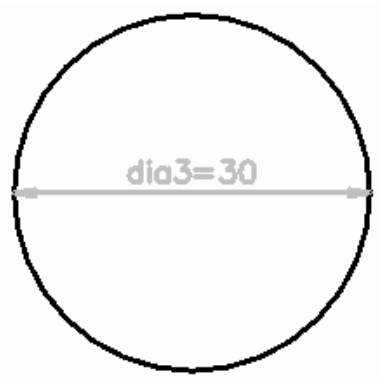
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.12.1 Descrição

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.



9.13 RDEXIBIR comando [DCDISPLAY]

Alterna a visibilidade da restrição dimensional.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.13.1 Descrição

Alterna 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.

9.14 RDHORIZONTAL comando [DCHORIZONTAL]

Restringe entidades horizontalmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.14.1 Descrição

Restringe horizontalmente a distância entre dois pontos ou o comprimento de uma única entidade.

Note: "Horizontal" significa que a restrição reside na direção X do sistema de coordenadas atual.

9.14.2 Método

Existem dois métodos para começar a restringir horizontalmente:

- Por distância: restringir horizontalmente a distância entre duas entidades.
- ***Note:*** 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.
- Por entidade: restringir uma entidade horizontalmente.

  Note: Restringe as seguintes entidades horizontalmente: Linha, Arco, Segmento de polilinha, Segmento de arco de polilinha.

9.14.3 Opções dentro do comando

Entidade
Restringe a distância horizontal entre extremidades de uma entidade.

9.15 RDLINEAR comando [DCLINEAR]

Restringe linearmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.15.1 Descrição

Restringe a distância entre dois pontos, ou o comprimento de uma única entidade, à horizontal ou vertical, dependendo de como o cursor é movido, como no comando COTALINEAR.

Note: "Horizontal" significa que a restrição está na direção X do sistema de coordenadas atual e "vertical" na direção Y.

9.15.2 Método

Existem dois métodos para começar a restringir linearmente:

- Por distância: restringe a distância entre duas entidades, na vertical ou na horizontal.

  Note: 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: restringe o comprimento de uma entidade entre suas extremidades, na vertical ou na horizontal.

  Note: Restringe um dos seguintes tipos de entidade horizontal ou verticalmente: Linha, Arco, Segmento de polilinha, Segmento de arco de polilinha.

O programa aplica uma restrição vertical ou horizontal, dependendo de como o cursor é movido durante o comando.

9.15.3 Opções dentro do comando

Entidade
Restringe a distância horizontal ou vertical entre os pontos de extremidade de uma entidade.

9.16 RDRADIAL comando [DCRADIUS]

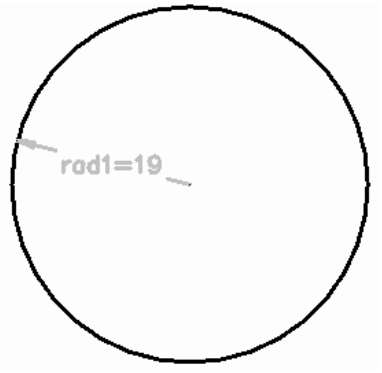
Restringe Raios.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.16.1 Descrição

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.



9.17 RDVERTICAL comando [DCVERTICAL]

Restringe verticalmente entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.17.1 Descrição

Restringe verticalmente a distância entre dois pontos, ou o comprimento de uma entidade.

Note: "Vertical" significa que a restrição reside na direção Y do sistema de coordenadas atual.

9.17.2 Método

Existem dois métodos para começar uma restrição vertical:

- Por distância: restringir verticalmente a distância entre duas entidades.

  Note: 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.

  Note: 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.

9.17.3 Opções dentro do comando

Entidade

Restringe a distância vertical entre extremidades de uma entidade.

9.18 DDATTE comando

Edita os valores dos atributos através de uma caixa de diálogo. Esse comando foi sucedido pelo comando GERATRIB.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.18.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Editar Atributos, onde você pode alterar o valor do texto do atributo.

9.19 EDITARD comando [DDEDIT]

Edita texto de linha única, texto de várias linhas (TextoM), texto de dimensão, definição de atributo e texto de chamada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: ED

9.19.1 Descrição

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).

Note: Altere o valor da variável de sistema TEXTED para alterar o método de edição de um texto de linha única.

9.20 DDEMODES comando

Define valores padrão para criar entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

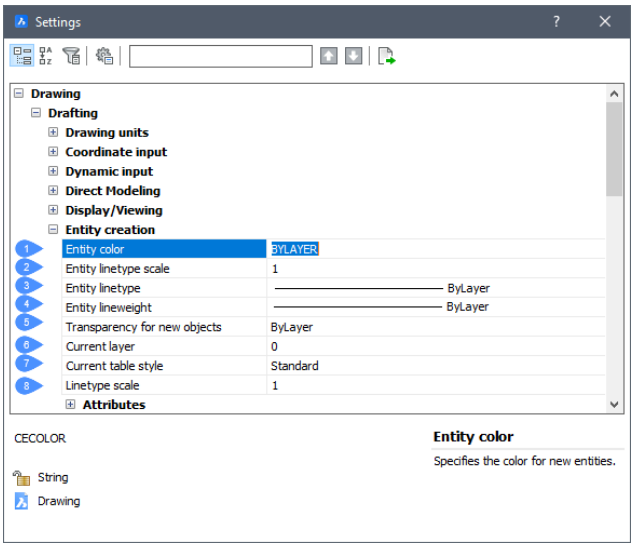
9.20.1 Descrição

Exibe a seção Criação de Entidades da caixa de diálogo Configurações.

Note: Esse comando é substituído pelo comando Configurações.

9.20.2 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

9.20.3 Opções

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.

9.21 DDFILTER comando

Cria um conjunto de seleção das entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Esse comando é substituído pelo comando SELECIONAR.

9.21.1 Descrição

Cria um conjunto de seleção que inclui as entidades selecionadas, para que você possa acessá-lo digitando "P" (previous=anterior) na próxima vez que um comando lhe solicitar "Selecionar entidades".

9.22 DDGRIPS comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Alças** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: GR

9.22.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Alças** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.23 TIPOPD comando [DDPTYPE]

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Pontos** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.23.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Pontos** expandida para visualizar e modificar as variáveis relevantes do sistema.

9.24 DDSELECT comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Seleção de entidade** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SE

9.24.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Seleção de entidade** expandida, para exibir e modificar variáveis de sistema relevantes.

9.25 DDSETVAR comando

Abre a caixa de diálogo Configurações.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.25.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações 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 comando DEFVAR.

9.26 DDSTRACK comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Rastreio de snap** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.26.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Rastreio de snap** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.27 PVISTAD comando [DDVPOINT]

Abre a caixa de diálogo Definir Ponto de Vista.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SETVPOINT, VIEWCTL, VP

9.27.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Definir ponto de vista para especificar um ponto de vista 3D para a viewport atual.

9.28 DEFAULTSCALELIST comando

Abre a caixa de diálogo lista de Escala Padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.28.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo lista de Escalas Padrão, 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.

9.29 PAUSA comando [DELAY]

Faz pausa na execução dos comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.29.1 Descrição

Esse comando é usado para pausar a execução do próximo comando.

Note: Destinado a ser usado com scripts.

9.29.2 Opções dentro do comando

Espera em milisegundos
Especifica a quantidade de tempo que o BricsCAD espera antes de continuar com o próximo comando no script.

Note: Digite um número entre 0 e 2.147.483.627 (aproximadamente 24 dias).

9.30 EXCLUIRRESTRIC comando [DELCONSTRAINT]

Remove restrições dimensionais e geométricas das entidades selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.30.1 Método

Selecione uma ou mais entidades, ou digite TUDO para selecionar todas as entidades no desenho, para excluir todas as restrições dimensionais e geométricas.

Note: Para remover restrições individuais, uma de cada vez:

- Restrições dimensionais: selecione a restrição dimensional e pressione o comando APAGAR.
- Restrições geométricas: clique no minúsculo 'x' na barra de restrição: 

9.31 DELEDATA comando

Exclui dados de entidade estendidos, para aplicações específicas, a partir da entidade selecionada (abreviação para "excluir dados de entidade")

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.31.1 Descrição

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.

9.31.2 Opções

? para listar nomes de aplicações
Lista os nomes das aplicações carregadas no desenho atual.

9.32 TABELAPROJETO comando [DESIGNTABLE]

Importa *.csv arquivos que contêm conjuntos de valores de parâmetros, ou cria estes do zero.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

9.32.1 Descrição

Importa arquivos *.csv que contêm conjuntos de valores de parâmetros, ou cria estes a partir do zero. Parâmetros são então adicionados ao painel Navegador de Mecânica e às propriedades paramétricas do componente no painel Propriedades.

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('TabelaProjeto).

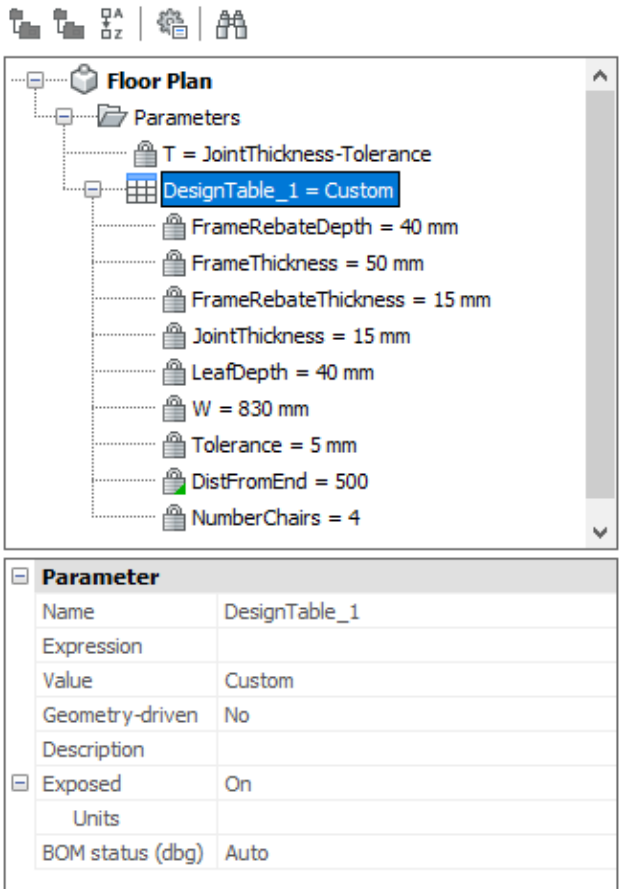
9.32.2 Opções

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.

Note: Digite o comando NAVEGADORMECANICAABRIR para ver as restrições:



VAzio

Cria uma tabela de projeto vazia, a partir do zero.

Note: 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.

9.33 -TABELAPROJETOEDITAR comando [-DESIGNTABLEEDIT]

Edita tabelas de projeto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('TabelaProjeto).

9.33.1 Opções

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:

9.34 DETALHESPAINELFECHAR comando [DETAILSPANELCLOSE]

Fecha o painel Detalhes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.34.1 Descrição

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.

9.35 DETALHESPAINELABRIR comando [DETAILSPANELOPEN]

Abrir o Painel Detalhes

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.35.1 Descrição

Abra o painel Detalhes 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.

9.36 EXPORTARDGN comando [DGNEXPORT]

Exporta o desenho atual para um formato de arquivo DGN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.36.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo 'Exportar desenho como' para exportar o desenho atual para um formato MicroStation DGN File (*.dgn).

9.37 -EXPORTARDGN comando

Exporta o desenho atual para o formato MicroStation DGN File (*.dgn) na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.37.1 Método

Especifique o caminho completo e o nome de arquivo para o arquivo DGN exportado.

Note: Digite ~ (til) para exibir a caixa de diálogo 'Exportar Desenho Como', que permite especificar a pasta e o nome do arquivo *.DGN.

9.37.2 Opções dentro do comando

DGN
Converter referência para DGN.

DWG
Mantém a referência ao DGN.

Juntar
Juntar arquivo de referência ao DGN-pai

Desanexar
Desanexa a referência externa.

9.38 IMPORTARDGN comando [DGNIMPORT]

Abre a caixa de diálogo Importar arquivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.38.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Importar arquivo para selecionar um arquivo *.dgn a ser importado para o desenho atual.

9.39 IMPORTARDGNOPCOES comando [DGNIMPORTOPTIONS]

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **IMPORTARDGN** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.39.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **IMPORTARDGN** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

9.40 ASSINATURADIGITAL comando [DIGITALSIGN]

Aplica uma assinatura digital (bloco de informações criptografadas) ao desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

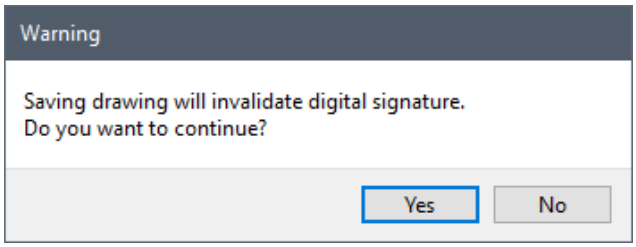
9.40.1 Método

Abre a caixa de diálogo Assinaturas Digitais, na qual você pode anexar uma assinatura digital ao desenho para validar a origem, a autenticidade e o estado inalterado do arquivo desde que a assinatura digital foi aplicada.

Note: A assinatura digital permanece válida após renomear o desenho.

Note: A variável de sistema SIGWARN controla a exibição de uma caixa de diálogo com o conteúdo da assinatura, quando um desenho com uma assinatura digital é aberto.

Note: Depois que o comando ASSINATURADIGITAL é iniciado, uma assinatura digital é aplicada sempre que salvar o desenho até que ele seja fechado. Na próxima vez que o desenho assinado for aberto e modificado, uma mensagem de aviso será exibida ao salvar.



9.41 COTA comando [DIM]

Cria vários tipos de dimensão em um fluxo único de trabalho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: ⟼

Alias: DIMENSION

9.41.1 Descrição

Permite criar múltiplas dimensões ou tipos de dimensões de uma só vez.

Note: A vista isométrica pode ser dimensionada e refletir o tamanho real da geometria.

9.41.2 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 CotaOrden.

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 Avisos.

SUbstituir
Substitui os valores do estilo de dimensão atual, o mesmo que o comando SobreCota.

Configurações...
Abre a caixa do Explorer do Desenho | Estilos de Dimensão, que permite modificar os estilos de dimensão, da mesma forma que o comando ESTILOCOTA.

CAmada
Define uma camada diferente para a camada padrão, na qual as dimensões são desenhadas.

Note: As dimensões são criadas na camada especificada pela variável de sistema DIMLAYER.

9.42 COTA1 comando

Executa um comando de única cota no aviso 'Comando dimensionar:'.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.42.1 Descrição

Permite criar um único tipo de dimensão, conforme especificado na linha de Comando.

9.42.2 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 CotaOrden.

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 Avisos.

SUbstituir
Substitui os valores do estilo de dimensão atual, o mesmo que o comando SobreCota.

Configurações...
Abre a caixa do Explorer do Desenho | Estilos de Dimensão, que permite modificar os estilos de dimensão, da mesma forma que o comando ESTILOCOTA.

CAmada
Define uma camada diferente para a camada padrão, na qual as dimensões são desenhadas.

Note: As dimensões são criadas na camada especificada pela variável de sistema DIMLAYER.

9.43 COTAALIN comando [DIMALIGNED]

Cria uma dimensão alinhada.

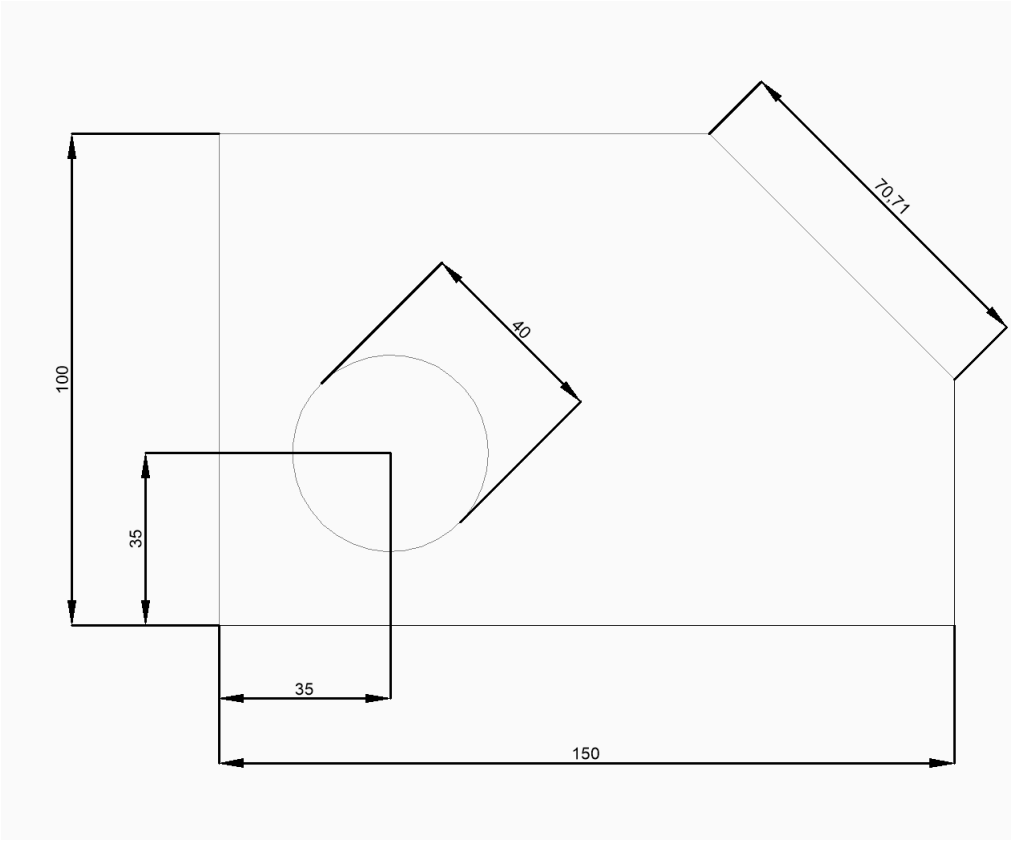
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DAL, DIMALI

9.43.1 Descrição

Cria uma dimensão que se alinha com os pontos de origem das linhas de extensão. A dimensão é baseada no atual estilo de dimensão. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



Note: A vista isométrica pode ser dimensionada e refletir o tamanho real da geometria.

9.43.2 Métodos para criar uma dimensão alinhada

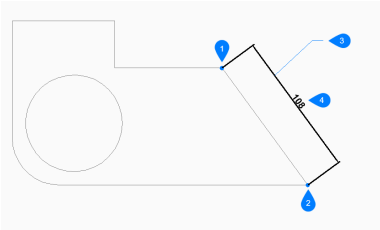
Este comando tem dois métodos para começar a criar uma dimensão alinhada:

- 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]



1 Origem da primeira linha de extensão

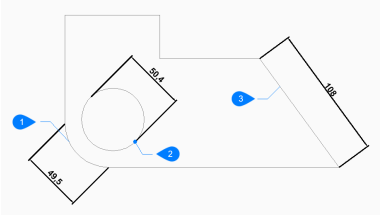
2 Origem da segunda linha de extensão

3 Localização da linha de cota

4 Dimensão alinhada

Selecionar entidade
Comece a criar uma dimensão alinhada 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, 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.



1 Entidade arco

2 Ponto de seleção da entidade círculo

3 Entidade polilinha

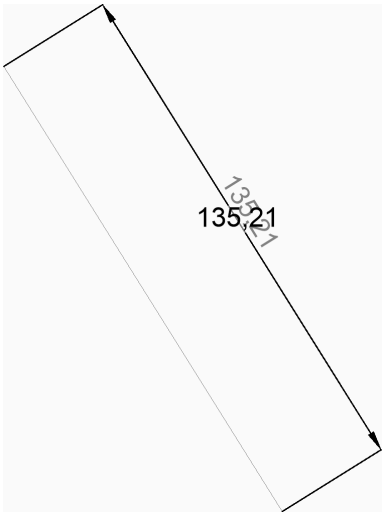
Opção adicional: [opções de seleção (?)]

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]

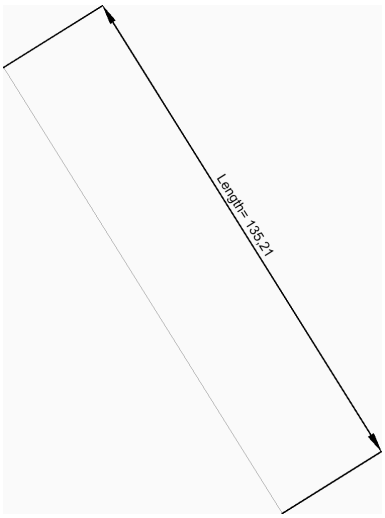
9.43.3 Opções dentro do comando COTAALIN

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.



9.44 COTAANG comando [DIMANGULAR]

Cria uma dimensão angular.

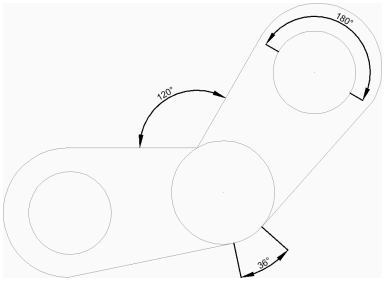
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DAN, DIMANG

9.44.1 Descrição

Cria uma dimensão angular selecionando uma entidade ou especificando o vértice e ambos os lados do ângulo. A dimensão é baseada no atual estilo de dimensão. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



9.44.2 Métodos para criar uma dimensão angular

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma dimensão angular:

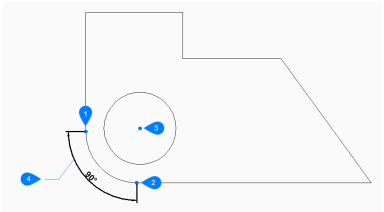
- Selecione linha, arco ou círculo
- Pressione ENTER para especificar ângulo

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: [Angulo/Texto]
Se você selecionou um segmento de arco ou arco

Localização do arco de cota
Especifique a localização do arco da dimensão.



1 Primeiro lado do ângulo

2 Outro lado do ângulo

3 Vértice do ângulo

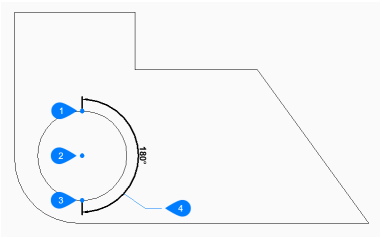
4 Localização do arco de cota

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.



1 Selecionar círculo

2 Outro lado do círculo

3 Vértice do ângulo

4 Localização do arco de cota

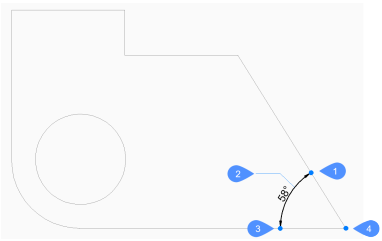
Opções adicionais: [Angulo/Texto]

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.



1 Primeiro lado do ângulo

2 Localização do arco de cota

3 Outro lado do ângulo

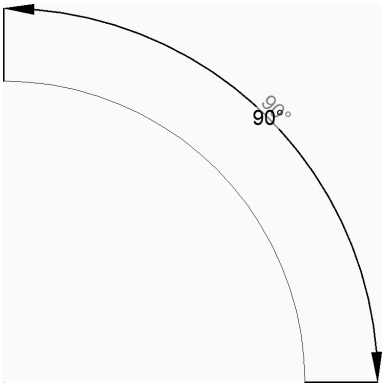
4 Vértice do ângulo

Opções adicionais: [Angulo/Texto]

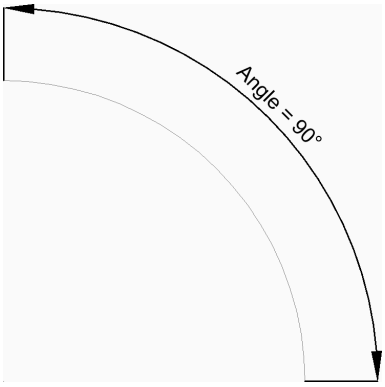
9.44.3 Opções dentro do comando COTAANG

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.



9.45 COTAARCO comando [DIMARC]

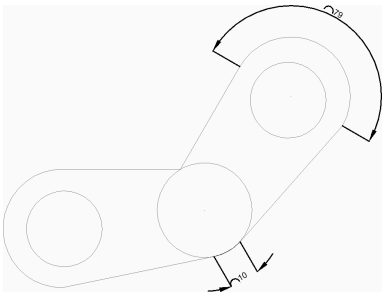
Cria uma dimensão de comprimento de arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.45.1 Descrição

Cria uma dimensão que mede o comprimento de um arco ou poli arco. A dimensão é baseada no atual estilo de dimensão. As opções permitem que você inclua uma chamada e especifique o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



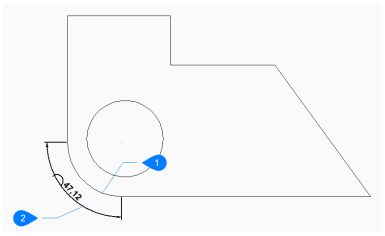
9.45.2 Métodos para criar uma dimensão de comprimento de arco

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]



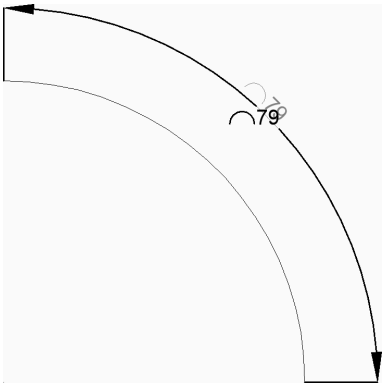
1 Segmento de arco

2 Localização do arco de cota

9.45.3 Opções dentro do comando COTAARCO

Depois de começar a criar uma dimensão de comprimento de arco, 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.



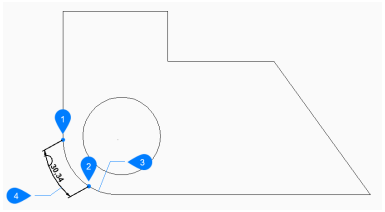
Texto
Insira o texto para substituir o texto padrão da dimensão, que inclui o comprimento medido da dimensão. Você pode usar dois colchetes angulares <> para exibir o comprimento medido da dimensão, além de outro texto.



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]



1 Dimensão do comprimento do primeiro ponto do arco

2 Dimensão do comprimento do segundo ponto do arco

3 Segmento de arco

4 Localização do arco de cota

LinhaChamada
Alterne uma chamada do texto da dimensão para o arco.

Sem chamada
Desligue a chamada do texto da dimensão para o arco.

9.46 COTALINBASE comando [DIMBASELINE]

Cria dimensões empilhadas a partir da mesma linha de base.

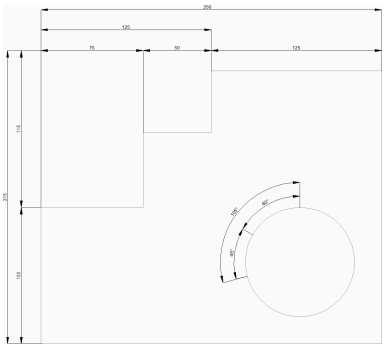
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DBA, DIMBASE

9.46.1 Descrição

Cria dimensões empilhadas linear, angular ou ordenada 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.



9.46.2 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
- Selecione dimensão inicial

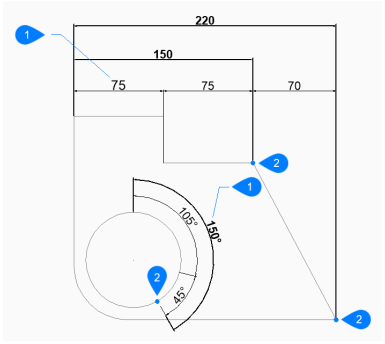
Origem da próxima linha de extensão

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: [Selecione dimensão inicial/Desfazer]



1 Dimensão existente

2 Origem da próxima linha de extensão

Selecione dimensão inicial

Comece a criar uma dimensão de linha de base selecionando uma dimensão linear, angular ou ordenada existente, em seguida:

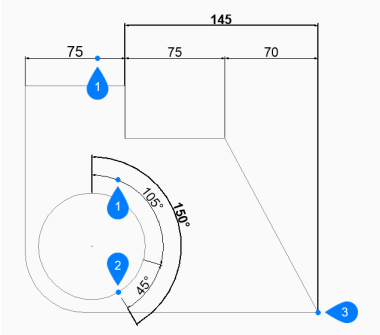
Origem da próxima linha de extensão

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: [Selecione dimensão inicial/Desfazer]



1 Dimensão inicial

2 Origem da próxima linha de extensão

9.46.3 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.

9.47 QUEBRACOTA comando [DIMBREAK]

Quebra linhas de cota, linhas de extensão, e linhas de chamada em locais onde essas cruzam com outras entidades.

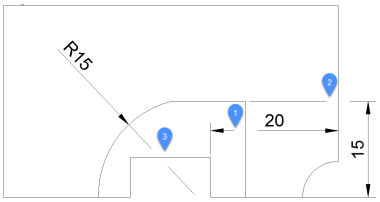
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.47.1 Descrição

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).



9.47.2 Opções

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.

9.48 COTACENTRO comando

Cria uma Marca de Centro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.48.1 Descrição

Cria uma Marca de Centro no centro de um círculo, arco ou poliarco. Consulte o comando CENTROMARCA para criar marcas de centro associativas.

9.48.2 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 (?)]

9.48.3 Opções dentro do comando COTACENTRO

Depois de começar a criar uma dimensão de Centro, as seguintes opções podem estar disponíveis:

9.49 RESTRICAOCOTA comando [DIMCONSTRAINT]

Aplica uma restrição dimensional para uma entidade, ou entre pontos de restrição em entidades; converte cotas associativas em dimensões dinâmicas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.49.1 Método

Selecione uma dimensão associativa ou escolha uma opção para colocar uma restrição dimensional.

A dimensão associativa é convertida para a restrição dimensional do mesmo tipo. Essa opção é equivalente ao comando RDCONVERSAO.

9.49.2 Opções

Linear
Restringe a distância horizontal (distância-X) ou a distância vertical (distância-Y) entre dois pontos em relação ao atual sistema de coordenadas. Essa opção é equivalente ao comando RDLINEAR.

Horizontal
- restringe a distância horizontal (distância-X) entre dois pontos em relação ao sistema de coordenadas atual. Essa opção é equivalente ao comando RDHORIZONTAL.

Vertical
- restringe a distância vertical (distância-Y) entre dois pontos em relação ao sistema de coordenadas atual. Essa opção é equivalente ao comando RDVERTICAL.

Alinhado
Restringe a distância entre dois pontos. Essa opção é equivalente ao comando RDALINHADA.

ANgular
Restringe o ângulo entre duas linhas ou segmentos lineares de polilinha; o ângulo total de um arco ou um segmento de arco de polilinha; ou o ângulo entre três pontos em entidades. Essa opção é equivalente ao comando RDANGULAR.

Radial
Restringe o raio de um círculo ou arco. Essa opção é equivalente ao comando RDRADIAL.

Diâmetro
Restringe o diâmetro de um círculo ou arco. Essa opção é equivalente ao comando RDDIAMETRO.

9.50 COTASERIE comando [DIMCONTINUE]

Cria dimensões em uma linha contínua ou arco.

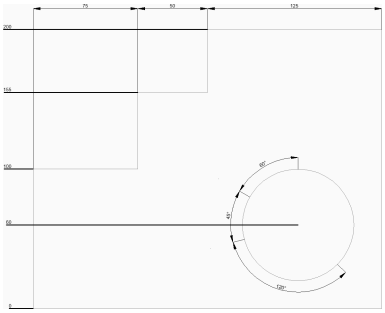
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: DCO, DIMCONT

9.50.1 Descrição

Cria uma linha contínua ou arco a partir de uma dimensão existente, seja linear, angular ou ordenada. A dimensão é baseada no estilo de dimensão atual.



9.50.2 Métodos para criar dimensões contínuas

Este comando tem dois métodos para começar a criar dimensões contínuas:

- Origem da próxima linha de extensão
- Selecione dimensão inicial

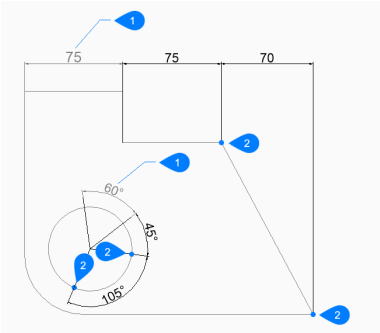
Origem da próxima linha de extensão

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: [Selecione dimensão inicial/Desfazer]



1 Última dimensão

2 Origem da próxima linha de extensão

Selecione dimensão inicial

Comece a criar uma dimensão de linha de base selecionando uma dimensão linear, angular ou ordenada existente, e então:

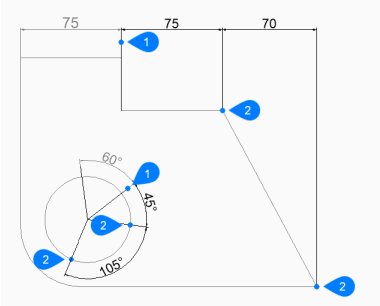
Origem da próxima linha de extensão

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: [Selecione dimensão inicial/Desfazer]



1 Dimensão inicial

2 Origem da próxima linha de extensão

9.50.3 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.

9.51 COTADIAMETRO comando

Cria uma dimensão de diâmetro.

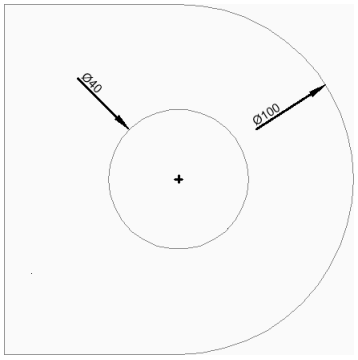
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DDI, DIMDIA

9.51.1 Descrição

Cria uma dimensão de diâmetro 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.



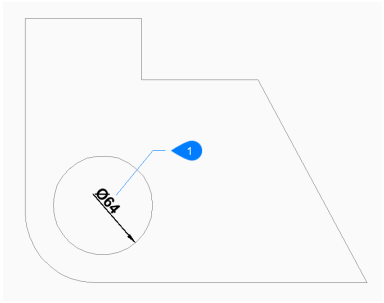
9.51.2 Métodos para criar uma dimensão diamétrica

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]



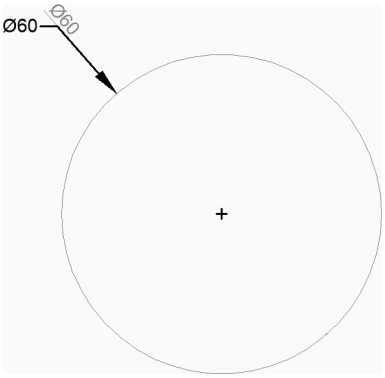
1 Localização da linha de cota

9.51.3 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.



9.52 COTADESASSOCIAR comando [DIMDISASSOCIATE]

Remove a associatividade de entidades de dimensão selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.52.1 Descrição

Desassocia as entidades de dimensão selecionadas, e avisa na linha de Comandos o número de dimensões desassociadas.

9.53 EDITARCOTA comando [DIMEDIT]

Edita elementos de dimensão específicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DED, DIMED

9.53.1 Descrição

Edita a posição e o ângulo do texto da cota e muda o ângulo das linhas de extensão.

9.53.2 Métodos

Existem quatro métodos para editar dimensões:

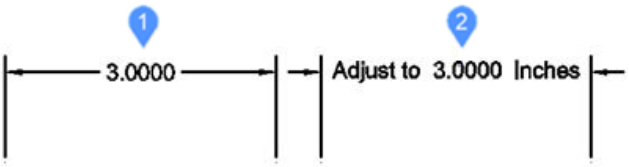
- Editar texto
- Linhas oblíquas
- Rotacionar texto
- Restaurar texto

9.53.3 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).

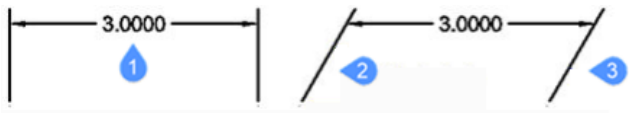


Linhas oblíquas

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 obliquo (2). As linhas de extensão (3) se tornarão oblíquas.

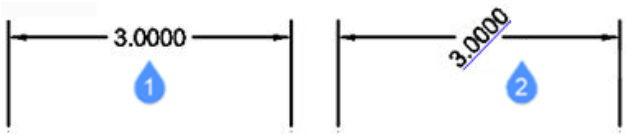


Rotacionar texto

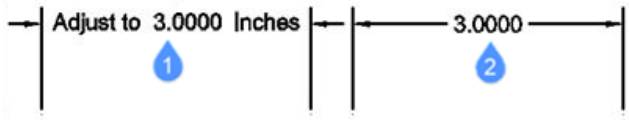
Essa opção vai rotacionar o texto da dimensão.

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.



9.54 LINHACHAMCOTA comando [DIMLEADER]

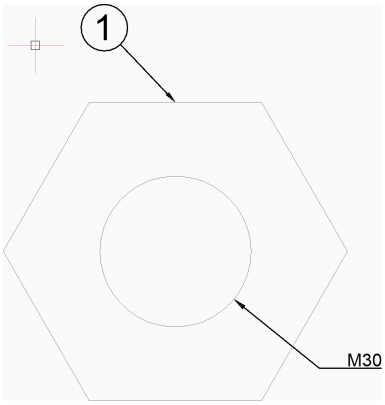
Cria uma .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.54.1 Descrição

Cria uma linha de Chamada especificando uma sequência de pontos. A linha de Chamada é baseada no estilo de dimensão atual. As opções permitem especificar o formato e a anotação da Chamada.



9.54.2 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 ilimitados vértices, até pressionar Enter para acessar a opção de anotação.

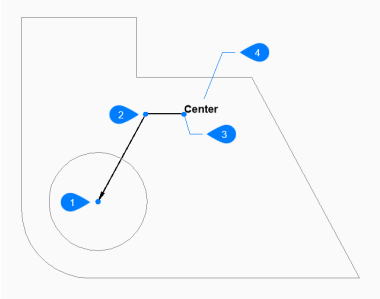
Opções adicionais: [Formatar/Desfazer/Anotação]

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.



1 Início linha de chamada

2 Próximo ponto (vértice)

3 Para ponto

4 Anotação

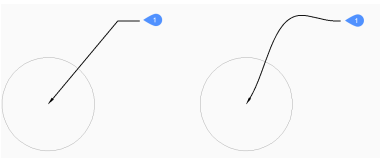
9.54.3 Opções no comando LINHACHAMCOTA

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.



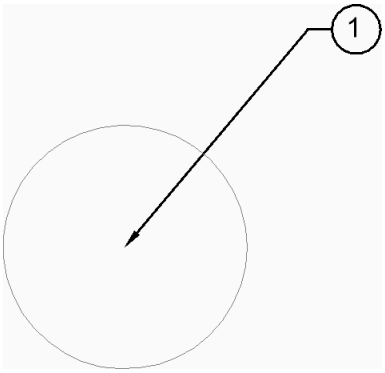
1 Centro

Desfazer

Desfazer o último segmento de linha de Chamada e continuar 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:

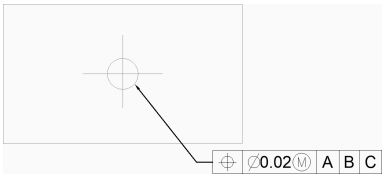
Bloco
Especifique o nome de um bloco no desenho.
Opção alternativa: [? para listar blocos na caixa de diálogo desenhar/abrir arquivo]



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.

9.55 COTALINEAR comando [DIMLINEAR]

Cria uma dimensão Linear.

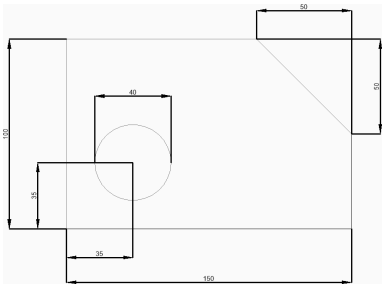
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: DIMHORIZONTAL, DIMLIN, DIMROTATED, DIMVERTICAL, DLI

9.55.1 Descrição

Cria uma dimensão linear que seja Horizontal, Vertical ou Rotacionada. A dimensão é baseada no atual estilo de dimensão. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



9.55.2 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:

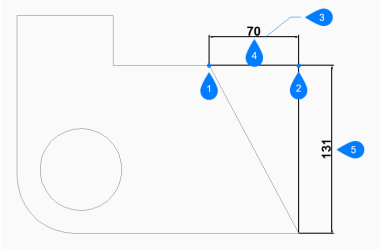
Origem da segunda linha de extensão

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: [Angulo/Texto/Horizontal/Vertical/Rotacionado]



1 Origem da primeira linha de extensão

2 Origem da segunda linha de extensão

3 Localização da linha de cota

4 Dimensão horizontal

5 Dimensão vertical

Selecionar entidade

Comece a criar uma dimensão Linear pressionando Enter e depois:

Selecionar entidade a dimensionar

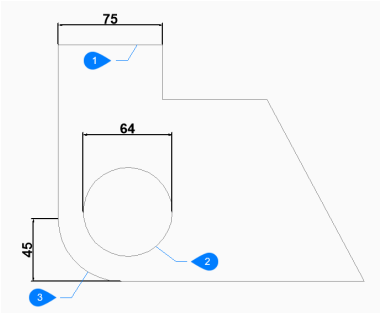
Selecione uma linha, segmento de polilinha, arco, ou círculo para dimensionar. Ao selecionar uma linha, as extremidades da linha são usados para as origens da extensão. Ao selecionar um arco, os pontos finais do arco são usados para as origens da extensão. Ao selecionar um círculo, os quadrantes do círculo 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]



1 Entidade linha

2 Entidade círculo

3 Entidade arco

9.55.3 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

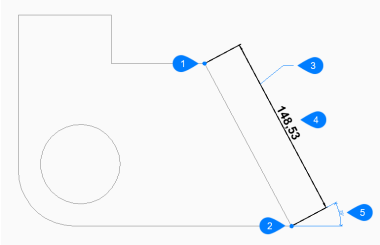
Especifique o local da dimensão para colocá-la no desenho. Isso cria uma dimensão vertical, independentemente de como as extremidades estão alinhados.

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.



1 Origem da primeira linha de extensão

2 Origem da segunda linha de extensão

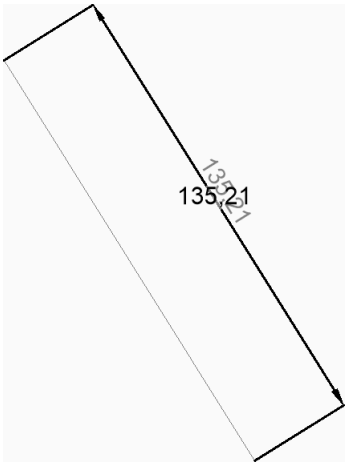
3 Localização da linha de cota

4 Dimensão rotacionada

5 Angulo da linha de cota

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.



9.56 COTAORDEN comando [DIMORDINATE]

Cria uma dimensão Ordenada.

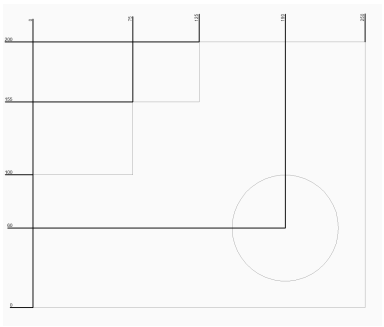
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DIMORD, DOR

9.56.1 Descrição

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.



9.56.2 Métodos para criar uma dimensão Ordenada

Este comando tem 1 método para começar a criar uma dimensão Ordenada:

- Selecionar ponto para dimensão ordenada

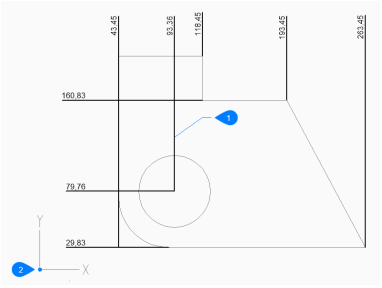
Selecionar ponto para dimensão ordenada

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]



1 Localização da linha ordinal

2 Ponto base UCS

9.56.3 Opções dentro do comando COTAORDEN

Depois de começar a criar uma dimensão Ordenada, as seguintes opções podem estar disponíveis:

XDatum

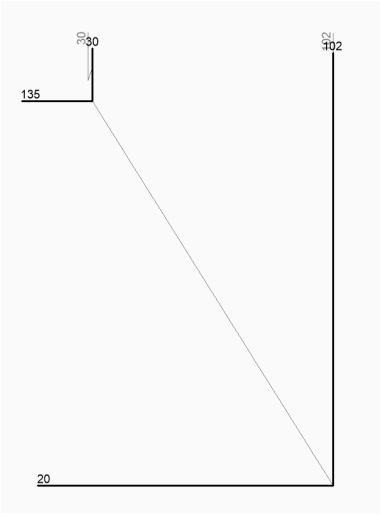
Especifique o ponto final para uma Ordenada em X, independentemente da direção que você arraste do ponto inicial.

YDatum

Especifique a extremidade para uma Ordenada em Y, independentemente da direção que você arrasta do ponto inicial.

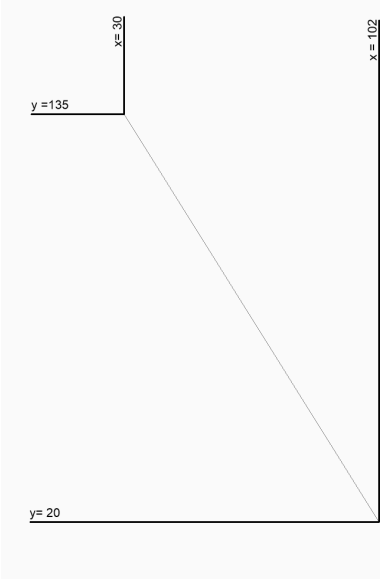
Angulo

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.



9.57 SOBRECOTA comando [DIMOVERRIDE]

Substitui os valores do estilo de cota atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DIMOVER, DOV

9.57.1 Descrição

Permite a substituição de valores de estilo de dimensão em uma dimensão selecionada.

Note: Esse comando está substituído pela função Override (Substituir) do comando ESTILOCOTA.

9.57.2 Opções dentro do comando

Limpar

Redefine os valores das variáveis de dimensão, limpando as substituições.

9.58 COTARAIOS comando [DIMRADIUS]

Cria uma dimensão Radial.

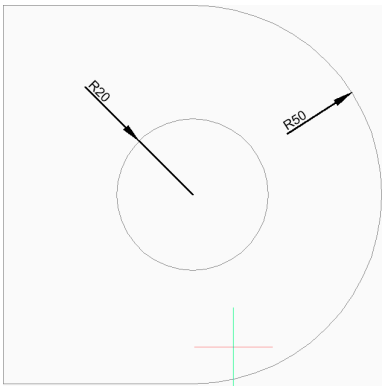
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DIMRAD, DRA

9.58.1 Descrição

Cria uma dimensão radial para um arco, poliarco ou círculo. A dimensão é baseada no atual estilo de dimensão. As opções permitem especificar o ângulo e o conteúdo do texto da dimensão.



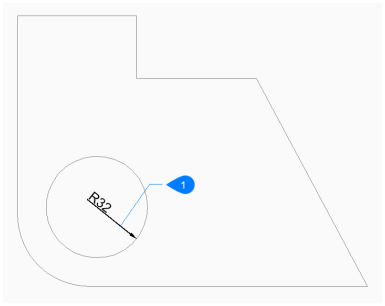
9.58.2 Métodos para criar uma dimensão Radial

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]

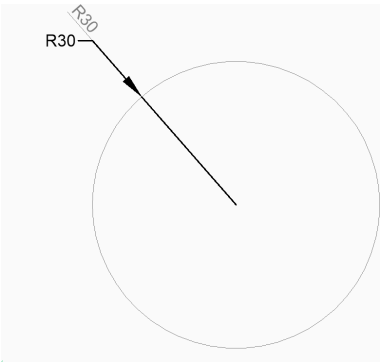


1 Localização da linha de cota

9.58.3 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.



9.59 REASSOCIARCOTA comando [DIMREASSOCIATE]

Reassocia ou associa dimensões para entidades ou pontos em entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.59.1 Descrição

As entidades de dimensão selecionadas destacam uma a uma com solicitações para especificar pontos de associação ou entidades para a entidade de dimensão atualmente destacada.

Note: Um marcador é exibido na posição atual do ponto de dimensão editado:

- 

  indica um ponto de dimensão não-associado.
- 

  indica um ponto de dimensão associado.

9.59.2 Métodos

O comando REASSOCIARCOTA pode ser usado de seis maneiras diferentes:

- Linear (rotacionado e alinhado) - Especificar uma entidade ou duas linhas.
- Diâmetro - Selecione arco, círculo ou arco de polilinha.
- Raio - Selecione arco, círculo ou arco de polilinha.
- Angular - Selecione 2 linhas ou 3 pontos, um arco ou um círculo.
- Ordenar - Especifique o local da feição.

- Chamada - Especifique o ponto de associação da chamada.

9.59.3 Opções

Desassociado
Solicita a reassociação de TODAS as entidades de dimensão desassociadas no desenho. Todas as dimensões desassociadas destacam uma a uma.

9.60 COTAREGEN comando [DIMREGEN]

Atualiza as dimensões associativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.60.1 Descrição

Atualiza TODAS as dimensões associativas no arquivo de desenho.

9.61 ESTILOCOTA comando [DIMSTYLE]

Abre a caixa de diálogo **Explorer do Desenho** com **Estilos de Dimension Styles** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: D, DDIM, DIMSTY, DS, DST, EXPDIMSTYLES, SETDIM

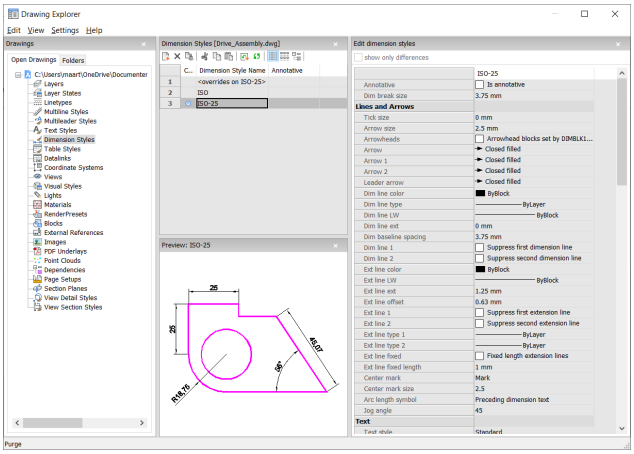
9.61.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Explorer do Desenho** com a categoria **Estilos de Dimensão** selecionada, para exibir e modificar estilos de dimensão no desenho atual.

9.61.2 Método

Existem dois métodos ao usar o comando DIMSTYLE:

- <Overrides>: substitui os valores das variáveis de dimensão individuais sem criar um novo estilo
- Standard: lista as configurações dimensionais para o estilo dimensional denominado "Standard".



9.61.3 Opções do Menu de Contexto

As seguintes opções são exibidas quando você clica o botão-direito em um estilo de cota:

Novo
Carrega definições adicionais de Estilos de Dimensão no desenho.

Excluir
Exclui definições de Estilos de Dimensão do desenho. Os seguintes estilos de dimensão não podem ser excluídos:

- <overrides on ISO-25>/<overrides on Standard>
- ISO-25/Padrão

Renomear
Renomeia os Estilos de Dimensão. Os seguintes estilos de dimensão não podem ser renomeados:

- <overrides on ISO-25>
- ISO-25

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de Estilos de Dimensão.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Define o Estilo de Dimensão selecionado como o atual.

Salvar substituições para o estilo atual
Salva as variáveis de substituição do estilo de dimensão selecionado para o estilo de dimensão atual.

Salvar para o novo estilo
Cria um novo estilo de dimensão com base no estilo de dimensão selecionado.

Novo estilo afiliado
Cria um novo estilo afiliado de dimensão. Um estilo de dimensão pode ter até 6 estilos afiliados: Linear, Angular, Raio, Diâmetro, Ordenada e Chamada. Se definido, o estilo afiliado é usado para o tipo de dimensão correspondente.
Estilos de cota afiliados compartilham todas as configurações com o estilo-pai, exceto para as propriedades que são definidas explicitamente diferentes.

9.61.4 Opções dentro do comando

Editar estilos de cota

Mostrar apenas as diferenças
Se vários estilos estão selecionados, compara os estilos selecionados e exibe somente suas diferenças.

Nome
Nomeia o estilo da dimensão. Os seguintes estilos de dimensão não podem ser renomeados:

- <overrides on ISO-25>
- ISO-25

Anotativa
Define a propriedade anotativa do estilo de dimensão.

Tam. quebra da dim

Define o valor da lacuna criada pelo comando QUEBRACOTA.

Linhas e Setas

Lines and Arrows	
Tick size	0 mm
Arrow size	2.5 mm
Arrowheads	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	Suppress first dimension line
Dim line 2	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	Suppress first extension line
Ext line 2	Suppress second extension line
Ext line type 1	ByLayer
Ext line type 2	ByLayer
Ext line fixed	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

Tam. marca

Determina o tamanho das marcas de conferência desenhadas em vez das pontas de seta para dimensionamento linear, de raio e de diâmetro. Se o valor for zero, pontas de seta serão desenhadas.

Tamanho da seta

Determina o tamanho das setas da dimensão e das linhas de chamada.

Pontas de setas

Controla se os blocos de ponta de seta da linha de dimensão são definidos por DIMBLK ou DIMBLK1 ou DIMBLK2.

SEta

Especifica o nome do bloco exibido nas extremidades das linhas de cota e das linhas de chamada. O nome do bloco pode ser tanto um nome padrão ou se referir a um bloco de ponta de seta definido-pelo-usuário.

Seta 1

Especifica o estilo da ponta da seta para o final inicial da linha de dimensão.

Seta 2

Especifica o estilo de seta para a terminação inicial da linha de dimensão.

Seta da chamada
Especifica o estilo de seta para a terminação inicial da linha de chamada.

Cor linha dim
Especifica a cor da linha de cota; escolha a partir de:

- Qualquer Cor de Indice.
- Qualquer Cor TrueColor
- PorBloco
- PorCamada

Tipo de linha Dim
Especifica o tipo de linha da linha da cota. Escolha entre qualquer tipo de linha carregada no desenho atual. Para acessar os tipos de linha adicionais, clique em Carregar..., e escolha um tipo na caixa de diálogo **Carregar TiposLinha**. Veja o comando TIPOLINHA.

Espess. linha dim
Especifica a espessura de linha da linha de cota. Escolha entre quaisquer espessuras de linha suportadas pelo programa.

Ext. linha dim
Especifica a distância que a linha de cota se estende além das linhas de extensão.

Espaçamento na cota acumulada
Especifica a distância padrão entre as dimensões adicionadas com o comando COTALINBASE.

Linha de dimensão 1
Alterna a exibição da primeira metade da linha de cota (entre a linha de extensão inicial e o texto).

Linha 2 dim
Alterna a exibição da segunda metade da linha de cota (entre o texto e a outra linha de extensão).

Cor linha de ext
Especifica a cor da linha de dimensão. Para selecionar cores adicionais, clique em Selecionar cor... e escolha uma na caixa de diálogo **Selecionar Cor**.
Veja o comando COR.

Espess. linha ext
Especifica a espessura da linha da extensão. Escolha entre qualquer espessura de linha suportada pelo programa.

Ext linha de ext
Especifica a distância que as linhas de extensão ultrapassam a linha de cota.

Desloc. linha ext.
Especifica a distância de deslocamento entre o objeto e o início das linhas de extensão.

Linha de extensão 1
Alterna a exibição da primeira linha de extensão.

Linha ext. tipo 1
Especifica o tipo de linha da primeira linha de extensão. Você pode escolher entre qualquer tipo de linha carregada no desenho atual.
Para acessar tipos de linha adicionais, clique em Carregar... A caixa de diálogo **Carregar TiposLinha** é exibida onde você pode escolher um tipo de linha.

Linha ext. tipo 2
Especifica o tipo de linha da segunda linha de extensão. Você pode escolher entre qualquer tipo de linha carregada no desenho atual.
Para acessar tipos de linha adicionais, clique em Carregar... A caixa de diálogo **Carregar TiposLinha** é exibida onde você pode escolher um tipo de linha.

Linha ext 2
Alterna a exibição da segunda linha de extensão.

Linha ext fixa
Determina se linhas de comprimento fixo serão usadas.

Linha ext compr. fixo
Especifica o comprimento total das linhas de extensão.

Marca de centro
Especifica o tipo de marca de centro:

- Marca
- Linha
- Nenhum

Tam marca centro
Especifica o tamanho da marca de centro.

Símbolo compr. do arco
Especifica a localização do símbolo de comprimento de arco:

- Texto da dimensão anterior.
- Acima do texto da dimensão.
- Não exibido.

Angulo de Jog
Especifica o ângulo do jog (padrão é 45 graus). Insira outro ângulo.

Texto

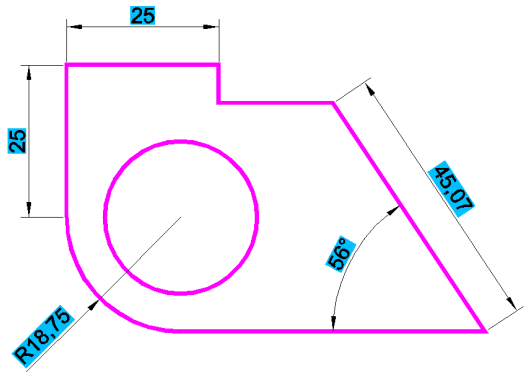
Text	
Text style	Standard
Text color	ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	Horizontal
Text outside align	Horizontal
Text view direction	Left to right

Estilo de texto
Especifica o estilo para o texto da cota; pode usar apenas os estilos criados com o comando ESTILO.

Cor do Texto
Especifica a cor do texto. Clique em Selecionar cor... para selecionar cor adicional na caixa de diálogo **Selecionar Cor**.

Preenchimento do texto
Determina se o texto da cota tem um fundo Retangular preenchido com cor.

- Sem preenchimento: não aplica um preenchimento de fundo.
- Fundo: usa a cor de fundo do desenho, geralmente branco ou preto.
- Cor: usa a cor especificada pela opção de Cor de Preenchimento do Texto.



Cor preenc. texto
Especifica a cor de preenchimento de plano de fundo quando o Preenchimento de Texto é definido para Cor. Você pode escolher uma cor na lista suspensa ou escolher Selecionar cor... e escolher uma cor na caixa de diálogo **Selecionar Cor**.

Altura do texto
Especifica a altura do texto.

Desenha quadro ao redor do texto
Desenha um retângulo ao redor do texto.

Posição texto vertical
Justifica o texto verticalmente em relação a linha de cota:

- Centralizado: centraliza o texto na linha de dimensão.
- Acima: coloca o texto acima da linha de cota.
- Fora: coloca texto fora das linhas de extensão.
- JIS: coloca o texto acima da linha de dimensão, de acordo com o padrão da indústria japonesa.
- Abaixo: coloca o texto abaixo da linha de dimensão.

Posição texto horizontal
Justifica o texto horizontalmente em relação às linhas de extensão:

- Centralizado: centraliza o texto entre as linhas de extensão.
- Primeira Linha de Extensão: coloca o texto perto da primeira linha de extensão.
- Segunda Linha de Extensão: coloca o texto perto da segunda linha de extensão.
- Sobre a Primeira Extensão: coloca o texto sobre a primeira linha de extensão.

- Sobre a Segunda Extensão: coloca o texto sobre a segunda linha de extensão.

Deslocamento de texto
Especifica o tamanho da lacuna entre a linha de cota e o texto.

Offset vertical texto
Define a posição vertical do texto da dimensão acima ou abaixo da linha de dimensão.

Alinham. texto interno
Justifica o texto quando localizado entre linhas de extensão:

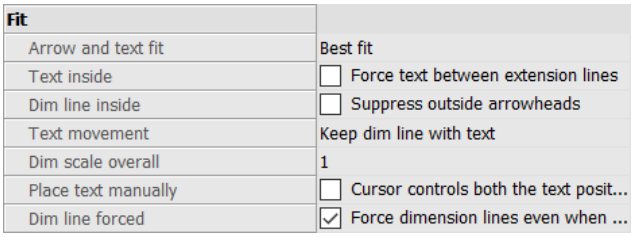
- Alinhado com a Linha de Cota: alinha o texto com a linha de cota.
- Horizontal: força o texto para estar sempre na posição horizontal.

Texto fora do alinhamento
Justifica o texto quando localizado fora das linhas de extensão:

- Alinhado com a Linha de Cota: alinha o texto com a linha de cota.
- Horizontal: força o texto para estar sempre na posição horizontal.

Direção de exibição de texto
Define o direção de leitura do texto da dimensão.

Ajustar



Ajustar seta e texto
Especifica onde texto e setas devem ser localizadas quando há espaço suficiente para os dois entre as linhas de extensão:

- Texto e Setas: força tanto texto como setas a ficarem entre as linhas de extensão.
- Setas Somente: força as setas para permanecer dentro de linhas de extensão; move o texto para fora quando não há espaço suficiente.
- Somente Texto: força o texto a permanecer dentro de linhas de extensão; move setas para o lado de fora, quando não há espaço suficiente.
- Melhor Ajuste: requer que o programa descubra onde colocar o texto e as setas, dependendo do espaço entre as linhas de extensão

Texto interno
Especifica se o texto é forçado entre as linhas de extensão:

- Liga: força o texto entre as linhas de extensão.
- Desl: desenha texto do lado de fora se não houver espaço suficiente entre as linhas de extensão.

Linha interna dim
Especifica se a linha de dimensão é forçada entre as linhas de extensão:

- Liga: forças de linha de cota, sempre entre as linhas de extensão.

- Desl: desenha a linha de dimensão para fora se não houver espaço suficiente entre a extensão.

Movimento do texto

Especifica o que acontece quando o texto é movido longe de seu local padrão:

- Manter dim linha com texto: move a linha de cota com o texto, estendendo-se as linhas de extensão.
- Mover texto, adicionar chamada: desenha um chamada entre o texto e a linha de cota.
- Mover o texto, nenhum chamada: não desenhar um chamada.

Escala geral dim

Especifica o fator de escala geral para dimensões. Isso afeta apenas o tamanho das setas e do texto. Esta configuração não é editável para estilos de dimensão anotativa. Recomenda-se definir Escala de Escala Geral de Dimensão = 1 para estilos de cota anotativa.

Insira texto manualmente

Alterna se o usuário sempre deve especificar o local do texto ao criar dimensões.

Linha forçada dim

Força a linha de dimensão a ser sempre desenhada; força os líderes a serem desenhados com os comandos COTADIAMETRO e COTARAIOS.

Unidades primárias

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	☐ Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	☑ Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	☑ Suppress zero feet
Suppress zero inches	☑ Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	☐ Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	☐ Suppress trailing zeros

Unid. dim

Especifica as unidades a exibir para dimensões:

- Científica: notação científica, como 1.2345E+01
- Decimal: métrica, como 1.2345
- Engenharia: pés e polegadas decimais, como 1'-2.3456"
- Arquitetura: pés e polegadas fracionárias, como 1'-2 1/16"
- Fracionária: apenas polegadas fracionárias; sem pés, como 14 1/16"
- Área de trabalho Windows: usa as unidades definidas pelo Windows

Precisão dim

Especifica a precisão de unidades, ou casas decimais ou precisão fracionária.

Tipo fracional
Especifica como as frações são empilhadas:

- Horizontal: empilha frações verticalmente, com uma linha de separação horizontal.
- Diagonal: empilha diagonalmente, com uma linha de separação diagonal
- Nenhum: não empilha frações, colocadas horizontalmente com um separador de barra.

Separador decimal
Especifica o caractere usado para indicar o ponto decimal; pode ser qualquer caractere.
Países norte-americanos usam o ponto; Países europeus e o Brasil usam a vírgula.

Arredond. dim
Especifica o arredondamento de números decimais. O intervalo vai de nenhum a 8 casas decimais.

Prefixo da Dim
Especifica o texto do prefixo que aparece na frente do texto da dimensão, se houver.

Sufixo da Dim
Especifica o texto do sufixo que aparece após o texto da cota, se houver.

Sufixo sub-unidades de dim
Especifica o texto do sufixo caso a subunidade seja usada. Por exemplo, insira 'cm' para exibir 0.96 como 96 cm.

Note: Suprimir zeros devem ser definida como Sim para exibir distâncias de dimensão inferiores a uma unidade, em sub-unidades

Escala para dimensão linear
Especifica o fator de escala para valores de dimensão linear, como 25.4 para alterar polegadas para milímetros.
Valores positivos se aplicam às dimensões no Model Space e no Paper Space. Valores negativos se aplicam somente às dimensões do Paper Space.

Escala de sub-unidades de dim
Define o fator de escala para as sub-unidades. Por exemplo, insira 10 se a unidade de desenho for cm e o sufixo da subunidade for mm.

Note: Suprimir zeros devem ser definida como Sim para exibir distâncias de dimensão inferiores a uma unidade, em sub-unidades.

Suprimir zeros antecedentes
Alterna a exibição de zeros na frente do ponto decimal. Por exemplo, 0.23 é exibido como:

- Liga: suprime o zero à esquerda, como .23
- Desl: permite o zero à esquerda, como 0.23

Suprimir dígitos decimais
Alterna a exibição de zeros após o ponto decimal. Por exemplo, 1.2300 é exibido como:

- Liga: suprime zeros à direita, como 1.23
- Desl: permite zeros à direita, como 1.2300

Suprimir zero pés
Alterna a exibição de zero pés. Por exemplo, 0'-3" é exibido como:

- Liga: suprime zero pés, tais como 3"

- Desl: permite zero pés, tais como 0'-3"

Suprimir zero polegadas
Alterna a exibição de zero polegadas; por exemplo, 1'-0" é exibida como:

- Liga: suprime a exibição de zero polegadas, como 1'
- Desl: permite zero polegadas, tais como 1'-0"

Unid. ângulo Dim
Especifica o formato das unidades em cotas angulares:

- Graus decimais: 360 graus fazem um círculo. Por exemplo, 123.45 graus
- Deg/Min/Seg: graus, minutos, segundos. Por exemplo, 123d 12' 45.67"
- Grados: 400 grados fazem um círculo. Por exemplo, 230g
- Radianos: 2pi radianos fazem um círculo. Por exemplo, 1.5r

Angulo precisão da Dim
Especifica o número de casas decimais. O intervalo vai de 0 a 8.

Suprimir zeros antecedentes do ângulo
Alterna a exibição de zero graus. Por exemplo, 0.1234 graus é exibido como:

- Liga: suprime zero graus, como .1234
- Desl: permite zero graus, como 0.1234

Suprimir zeros à direita
Alterna a exibição de zeros após graus. Por exemplo, 0.1200 graus são exibidos como:

- Liga: suprime zeros à direita, como 0.12
- Desl: permite zeros à direita, como 0.1200

Unidades alternativas

Alternate units	
Alt enabled	☐ 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	☐ Alt suppress leading zeros
Alt suppress trailing zeros	☐ Alt suppress trailing zeros
Alt suppress zero feet	☑ Alt suppress zero feet
Alt suppress zero inches	☑ Alt suppress zero inches

Alt habilitado
Alterna a exibição das unidades alternativas:

- Liga: segunda, unidades alternativas são exibidas à direita das unidades primárias.
- Desl: somente as unidades primárias são exibidas.

Unidades alternativas
Especifica o tipo alternativo de unidade para dimensões lineares:

- Científica: notação científica, como 1.2345E+01.

- Decimal: métrica, como 1.2345
- Engenharia: pés e polegadas decimais, como 1'-2.3456"
- Empilhado arquitetura: como 4'-6.61"
- Empilhado fracionário: como 54 1/2
- Arquitetura: pés e polegadas fracionárias, como 1'-2 1/16"
- Fracionária: apenas polegadas fracionárias; sem pés, como 14 1/16"
- Área de trabalho Windows: usa as unidades definidas pelo Windows

Alt precisão
Especifica a precisão de unidades alternativas, casas decimais ou precisão fracionária.

Alt fator de escala
Especifica o multiplicador para valores alternativos, tais como 25.4 por mostrar milímetros (unidades alternativas) ao lado de polegadas (unidades primárias).

Escala de sub-unidades Alt
Especifica o multiplicador para valores alternativos, tais como 25.4 por mostrar milímetros (unidades alternativas) ao lado de polegadas (unidades primárias).

Alt arred
Especifica o arredondamento de números alternativos. O intervalo vai de zero a 8 casas decimais.

Alt prefixo
Especifica o texto do prefixo que aparece na frente do texto da dimensão, se houver.

Alt sufixo
Especifica o texto do sufixo que aparece após o texto da cota, se houver.

Sufixo de sub-unidades Alt
Especifica o texto do sufixo caso a subunidade seja usada.

Note: suprimir zeros iniciais deve ser definido como Sim para exibir distâncias alternativas menores que uma unidade em subunidades.

Alt suprimir zeros antecedentes
Alterna a exibição de zeros na frente do ponto decimal. Por exemplo, 0.23 é exibido como:
- Liga: suprime o zero à esquerda, como .23
- Desl: permite o zero inicial, como 0.23

Alt suprimir zeros em decimais
Alterna a exibição de zeros na frente do ponto decimal. Por exemplo, 1.2300 é exibido como:
- Liga: suprime zeros à direita, como 1.23
- Desl: permite zeros à direita, como 1.2300

Alt suprimir zero pés
Alterna a exibição de zero pés; por exemplo, 0'-3" é exibido como:
- Liga: suprime zero pés, tais como 3" Desl: permite zero pés, tais como 0'-3"

Suprimir zero polegadas em alternativas
Alterna a exibição de zero polegadas. Por exemplo, 1'-0" é exibido como:
- Liga: suprime a exibição de zero polegadas, como 1'

- Desl: permite zero polegadas, tais como 1'-0"

Tolerâncias

Tolerances	
Tolerance display	Display tolerance
Limits display	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	Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	Alt tolerance suppress zero inches

Mostrar tolerância
Alterna a exibição do texto da tolerância.

Exibir limites
Define o texto padrão como limites de dimensão.

Precisão da tolerância
Especifica a precisão de exibição do texto de tolerância. O intervalo vai de 0 a 8 casas decimais ou 1/1 a 1/256 polegadas.

Limite inferior tolerância
Especifica o valor da tolerância superior.

Limite superior tolerância
Especifica o valor da tolerância inferior.

Tolerância de altura do texto
Especifica a altura do texto de tolerância.

Tolerancia na posição vertical
Localiza o texto de tolerância relativo ao texto da dimensão:

- Inferior: alinha o texto tolerância com o fundo do texto de cota.
- Médio: alinha texto de tolerância com o meio do texto de cota.
- Top: alinha o texto tolerância com a parte superior do texto de cota.

Tolerância para suprimir os zeros antecedentes
Alterna a exibição de zeros na frente do ponto decimal. Por exemplo, 0.23 é exibido como:

- Liga: suprime o zero à esquerda, como .23
- Desl: permite o zero inicial, como 0.23

Tolerância para suprimir os zeros nos decimais
Alterna a exibição de zeros depois do ponto decimal. Por exemplo, 1.2300 é exibido como:

- Liga: suprime zeros à direita, como 1.23

- Desl: permite zeros à direita, como 1.2300

Tolerância para suprimir zero pés
Alterna a exibição de zero pés; por exemplo, 0'-3" é exibido como:

- Liga: suprime zero pés, tais como 3"
- Desl: permite zero pés, tais como 0'-3"

Tolerância para suprimir zero polegadas
Alterna a exibição de zero polegadas. Por exemplo, 1'-0" é exibido como:

- Liga: suprime a exibição de zero polegadas, como 1'
- Desl: permite zero polegadas, tais como 1'-0"

Tolerância Alternativa
Especifica o número de casas decimais para as tolerâncias em unidades alternativas.

Alt tolerância a suprimir zeros antecedentes
Alterna a exibição de zeros na frente do ponto decimal. Por exemplo, 0.23 é exibido como:

- Liga: suprime o zero à esquerda, como .23
- Desl: permite o zero inicial, como 0.23

Alt tolerância a suprimir zeros em decimais
Alterna a exibição de zeros depois do ponto decimal. Por exemplo, 1.2300 é exibido como:

- Liga: suprime zeros à direita, como 1.23
- Desl: permite zeros à direita, como 1.2300

Alt tolerância a suprimir zero pés
Alterna a exibição de zero pés; por exemplo, 0'-3" é exibido como:

- Liga: suprime zero pés, tais como 3"
- Desl: permite zero pés, tais como 0'-3"

Alt tolerância a suprimir zero polegadas
Alterna a exibição de zero polegadas. Por exemplo, 1'-0" é exibido como:

- Liga: suprime a exibição de zero polegadas, como 1'
- Desl: permite zero polegadas, tais como 1'-0"

9.62 -ESTILOCOTA comando [-DIMSTYLE]

Cria e modifica estilos de dimensões na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: -DST

9.62.1 Método

Executa o comando para criar um novo estilo de dimensão escolhendo uma das opções. O comando também solicita o nome do estilo de dimensão atual.

9.62.2 Opções dentro do comando

?
Lista os nomes de todos os estilos de dimensão carregados no desenho atual, exceto o Padrão.

Anotativa
Define a propriedade anotativa do estilo de dimensão.

Aplicar
Altera ou restaura o estilo das dimensões existentes aplicando o estilo atual.

Salvar
Salva as configurações atuais de dimensão como um estilo.

Note: Essa opção é útil para salvar substituições como um estilo.

Status
Exibe o valor atual de cada variável de dimensão.

Variáveis
Lista os valores das variáveis de dimensão pertencentes à dimensão selecionada.

Restaurar
Redefine os valores das variáveis de dimensão para os da dimensão selecionada.

9.63 DIMSTYLESET comando

Relata o estilo de cota atual na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.63.1 Método

O nome do estilo de dimensão atual também é mostrado na janela da aplicação BricsCAD como Estilo de Dimensão Atual na barra Status.

9.64 EDTXTCOTA comando [DIMTEDIT]

Altera a posição do texto da cota.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DIMTED

9.64.1 Descrição

Permite alterar a posição e o ângulo do texto em uma entidade de dimensão.





9.64.2 Métodos

Esse comando oferece quatro métodos para alterar a posição do texto da dimensão.

- Rotacionar o texto da dimensão.
- Mova o texto da dimensão para a esquerda.
- Mova o texto da dimensão para a direita.
- Centralize o texto da dimensão.

9.64.3 Opções

Angulo
Rotaciona o texto da dimensão da posição original do texto da dimensão (1) para a posição do texto da dimensão rotacionada (2).

Esquerda
Move o texto da dimensão para próximo da linha de extensão esquerda da dimensão, dependendo do posicionamento original da dimensão.

Centro
Centraliza o texto da dimensão entre as duas linhas de extensão da dimensão.

Direita
Move o texto da dimensão para próximo da linha de extensão direita da dimensão, dependendo do posicionamento original da dimensão.

Restaurar
Redefine o ângulo de rotação do texto da dimensão para 0 graus e não altera o texto da dimensão reposicionado.

9.65 BACIA comando [DISH]

Esse comando é obsoleto e existe apenas para compatibilidade com versões anteriores. Em vez disso, use o comando AI_DISH.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.66 DIST comando

Informa a distância e o ângulo entre dois pontos.

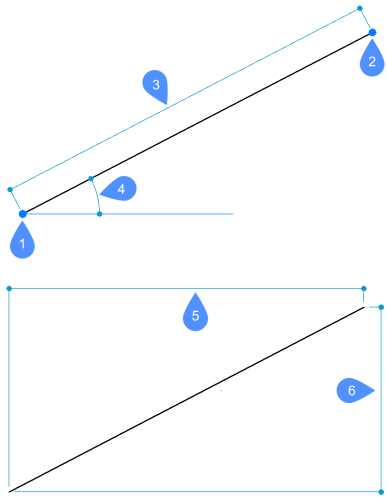
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DI

9.66.1 Método

A distância pode ser medida entre dois pontos ou múltiplos pontos.



1 Ponto de partida para a distância
2 Ponto final
3 Distância
4 Angulo no plano XY
5 Distância em X
6 Distância em Y

Note: 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.

9.66.2 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.

9.67 LUZDISTANTE comando [DISTANTLIGHT]

Coloca luzes distantes para renderizações.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.67.1 Descrição

Coloca luzes distantes para uso com renderizações. Luzes distantes representam fontes distantes, como o sol, e, portanto, não exibem um glifo nos desenhos.

Note: ajustando DEFAULTLIGHTING=1 vai abrir uma caixa de diálogo onde você será solicitado.

9.67.2 Opções

Nome
Especifica um nome para a luz.

Fator de intensidade
Indica o brilho relativo da luz.

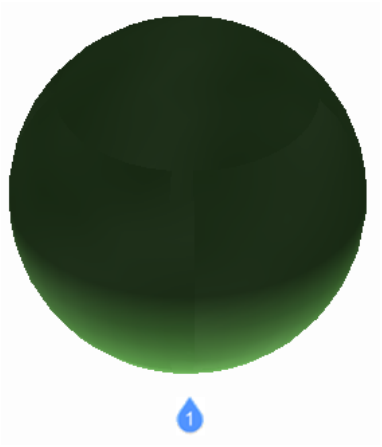
Status
Liga e desliga a luz

Fotometria
Especifica os parâmetros de cor e intensidade.

sombrA
Especifica a aparência das sombras, se houver alguma.

filtraCor
Define a cor da luz.

Vetor
A direção dos feixes de luz pode ser definida por um vetor, cuja coordenada XYZ determina a direção da luz, começando no infinito. A direção padrão aponta para cima, na direção Z.
Ao contrário dos vetores regulares, este vetor de iluminação especifica apenas direção, não magnitude.



1: Luz distante iluminando a partir da direção vetorial padrão.

9.68 DIVIDIR comando [DIVIDE]

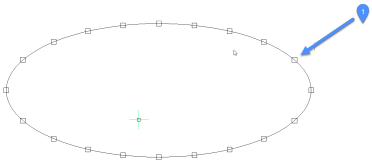
Coloca um número específico de pontos ou blocos espaçados-igualmente ao longo de uma entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DIV

9.68.1 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

Note: Pode ser necessário ajustar as configurações do modo de exibição de Ponto (TIPOPD) para exibir os pontos corretamente.

9.68.2 Opções

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.

Note: 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).

9.69 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

9.69.1 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 Angulo Planar por predefinição: 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.

9.69.2 Opções

Restrição ao Angulo 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.

9.70 DMAUDIT comando

Analisa e repara erros.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.70.1 Descrição

É uma ferramenta poderosa para analisar e corrigir automaticamente problemas na geometria 3D suportada pelo kernel ACIS (sólidos 3D, superfícies).

Note: Recomenda-se executar o DMAUDIT sempre que a geometria 3D for importada.

9.70.2 Métodos

Existem dois métodos para auditar o desenho selecionando uma ou mais entidades ou todo o modelo:

- Verificar problemas
- Corrigir problemas

9.70.3 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 Relatório
Redireciona a saída do comando para o painel Relatório.

Note: 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 Inspecionar
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?

9.71 DMAUDITALL comando

Analisa e repara erros em desenhos inseridos como referências externas

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.71.1 Descrição

É uma ferramenta poderosa para analisar e corrigir automaticamente problemas na geometria 3D suportada pelo kernel ACIS (sólidos 3D, superfícies).

Note: Recomenda-se executar o DMAUDITALL sempre que a geometria 3D for importada.

9.71.2 Método

Existem dois métodos para inspecionar o desenho:

- Verificar problemas.
- Corrigir problemas.

9.71.3 Opções dentro do comando

Verificar
Verifica se há erros na geometria 3D no desenho sem corrigi-los.

Fixar
Repara erros.

Voltar
Retorna ao prompt principal do comando.

Painel de relatório
Redireciona a saída do comando para o painel Relatório.

Note: 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 da inspeção
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.

9.72 DMCHAMFER comando

Cria chanfros de distância igual e variável entre as faces adjacentes compartilhando uma borda exata.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

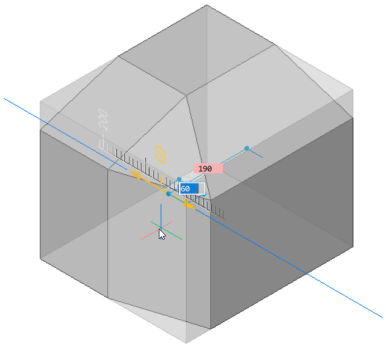
Icones: 

9.72.1 Descrição

Cria chanfros de distância igual ou variável entre faces adjacentes que compartilham uma borda exata.

Depois de selecionar as bordas para criar chanfro, você pode optar por especificar um deslocamento simétrico constante ou uma das opções avançadas disponíveis.

O chanfro é aplicado dinamicamente, e o Manipulator é exibido.



9.72.2 Opções

Permite criar chanfros variáveis. Todos os modos avançado de procedimento de chanfro começam criando um deslocamento simétrico, que é então modificado ao especificar deslocamentos e/ou ângulos. Antes de especificar o valor final, você pode pressionar a tecla Tab para modificar valores anteriormente especificados.

Assimétrico
Permite especificar dois deslocamentos.

ANgular
Permite especificar um deslocamento e um ângulo.

Simétrico variável
Permite especificar dois deslocamentos.

Assimétrico variável *
Permite especificar quatro deslocamentos.

Angular variável *
Permite especificar dois pares de deslocamentos e um ângulo.

* Cria uma face curva no chanfro.

9.73 DMCOINCIDENT3D comando

Aplica uma restrição Coincidente entre duas subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

9.73.1 Método

Aplica uma restrição Coincidente entre duas bordas, duas faces, uma borda e uma face ou um vértice e uma face ou borda de dois sólidos ou superfícies diferentes.

Selecione as duas superfícies cilíndricas (circulares ou elípticas), esféricas ou cônicas entre as quais uma restrição Concêntrica será aplicada. Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.73.2 Opções

RestricaoAuto
Automaticamente cria uma restrição Coincidente entre cada par de faces conectadas na seleção de sólidos.
Você pode verificar quais restrições são criadas no painel Navegador de Mecânica ou no painel Parâmetros e Restrições.

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.

9.74 DMCONCENTRIC3D comando

Aplica uma restrição de 'Concidência' entre duas subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.74.1 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.

9.74.2 Opções dentro do comando

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.

9.75 DMCONSTRAINT3D comando

Aplica restrições geométricas e dimensionais para entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.75.1 Descrição

Aplica restrições geométricas e dimensionais entre faces, superfícies ou bordas de entidades 3D.

As restrições geométricas criam uma relação específica entre duas subentidades/entidades, como paralelismo, perpendicularidade, tangência, coincidência, concentricidade, fixa ou rígida.

As restrições dimensionais restringem o valor de uma dimensão de uma entidade ou entre entidades, como raio, ângulo ou distância.

Selecione as subentidades entre as quais você aplicará uma restrição dimensional ou geométrica.

Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.75.2 Opções

Novo
Permite criar um novo parâmetro.

Fixar
Aplica uma restrição de Fixar para um sólido, ou uma borda, ou uma face de um sólido. A opção é equivalente ao comando DMFIX3D.

Coincidir
Aplica uma restrição de coincidência entre duas arestas, duas faces, ou uma aresta e uma face de dois sólidos diferentes. A opção é equivalente ao comando DMCOINCIDENT3D.

Caminho
Permite que um ponto se mova ao longo de uma curva especificando os parâmetros da curva com uma expressão. A opção é equivalente ao comando DMPATH3D.

CONcêntrico
Aplica uma restrição concêntrica entre duas superfícies cilíndricas, esféricas ou cônicas. A opção é equivalente ao comando DMCONCENTRIC3D.

Paralela
Aplica uma restrição perpendicular entre duas faces de um sólido ou de diferentes sólidos. A opção é equivalente ao comando DMPARALLEL3D.

Perpendicular
Aplica uma restrição perpendicular entre duas faces de um sólido ou de diferentes sólidos. A opção é equivalente ao comando DMPERPENDICULAR3D.

Tangente
Aplica uma restrição tangente entre uma face e uma superfície curva de diferentes sólidos. A opção é equivalente ao comando DMTANGENT3D.

Conjunto Rígido
Permite definir um conjunto de entidades ou subentidades como um corpo rígido. A opção é equivalente ao comando DMRIGIDSET3D.

Distância
Aplica uma restrição de distância entre dois subentidades de um sólido ou de diferentes sólidos. A opção é equivalente ao comando DMDISTANCE3D.

Raio
Aplica uma restrição de raio para superfícies cilíndricas ou bordas circulares. Essa opção é equivalente ao comando DMRADIUS3D.

Angulo
Aplica uma restrição de ângulo entre duas faces de um sólido, ou de diferentes sólidos. A opção é equivalente ao comando DMANGLE3D.

Editar
Permite editar a restrição nomeada

NodeId
Especifica a restrição pelo seu número de ordem.

Habilitar
Alterna a restrição selecionada Ativar/Desativar.

Alterar argumentos
Permite alterar os argumentos de restrição 3D.

Substituir argumento
Especifica o índice do argumento a ser substituído e sua substituição.

Mundo
Selecione subentidade do sistema de coordenadas de referência

bLoco
Selecione uma referência de bloco.

Excluir argumento
Especifique o índice do argumento a ser excluído.

Note: Essa opção está disponível somente para restrições do ComjRigido.

Adicionar argumentos
Especifique a posição onde os novos argumentos serão adicionados.

Note: Essa opção está disponível somente para restrições do ComjRigido.

Acrescentar argumentos
O novo argumento é adicionado no final da lista.

Editar Argumentos
Permite editar a lista de argumentos de restrição 3D selecionando entidades ou escolhendo uma das opções.

Note: Essa opção está disponível somente para restrições do ComjRigido.

Renomear
Permite renomear uma restrição.

Excluir
Permite excluir uma restrição.

?
Lista as restrições e seus status.

9.76 DMCOPYFACES comando

Copia um recurso a partir de um sólido 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.76.1 Descrição

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.

9.76.2 Opções dentro do comando

Selecionar entidades
Seleciona todas as faces do recurso inteiro.

Ponto base
Especificar ponto base.

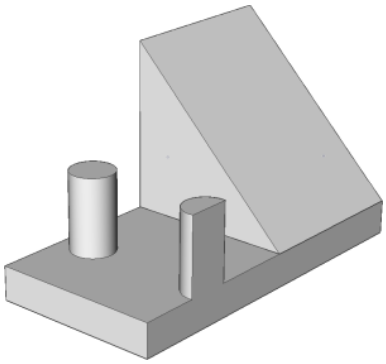
Ponto de inserção
Permite a você selecionar um ponto de inserção.

Rotacionar
Rotaciona as faces em torno do eixo Z do UCS.

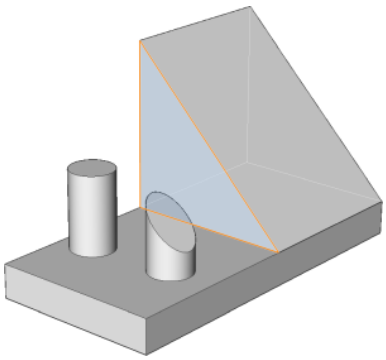
Multiplos
Insere múltiplas cópias de um recurso.

Modo
Alterna entre várias opções de corte.

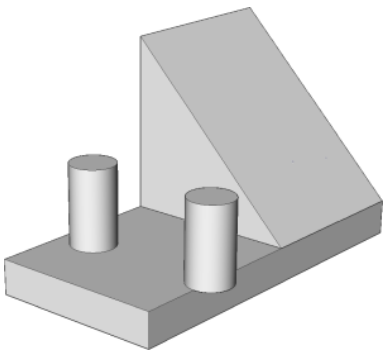
Face de Colocação
Corta o recurso copiado para que ele se adapte à face de colocação.



Selecionar Faces
Corta o recurso copiado para que ele se adapte à face selecionada.



Sem Corte
Não corta o recurso copiado.



9.77 DMDEFORMCURVE comando

Deforma sólidos 3D ou superfícies substituindo suas bordas por determinadas curvas.

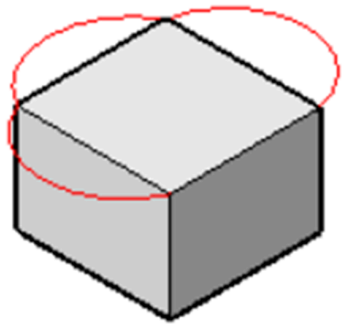
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.77.1 Descrição

Deforma uma ou mais faces conectadas de um sólido 3D ou superfície, substituindo suas bordas com curvas dadas.

Seleciona as arestas que serão substituídas pelas curvas de destino para obter o novo sólido ou superfície 3D.





9.77.2 Opções

Adicionar faces

Permite selecionar faces adicionais, além das faces adjacentes às bordas selecionadas, para deformar.

Multiplas bordas

Permite a deformação de uma cadeia de bordas em uma única curva destino.

9.78 DMDEFORMMOVE comando

Deforma sólidos 3D, superfícies ou regiões, movendo e/ou rotacionando suas bordas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

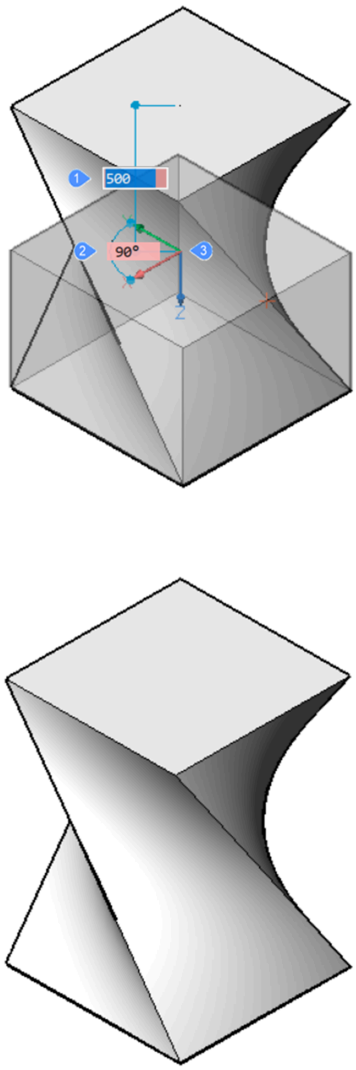
9.78.1 Descrição

Deforma faces conectadas de um sólido 3D ou de uma superfície, movendo e/ou rotacionando suas bordas.

Para especificar a deformação faça o seguinte:

- Especifique um ponto no desenho.
- Digite o valor de uma distância, no campo de entrada dinâmica.
- Pressione a tecla TAB para alternar entre os campos de distância (1) e ângulo (2).

As bordas são rotacionadas em torno de um eixo que passa pelo ponto base (3) na direção de deformação.



Dinâmica (à esquerda) e resultado final (à direita)

9.78.2 Opções

Ponto base
Permite especificar o ponto base. O eixo de deformação passa através do ponto base.

Direção
Permite especificar a direção do eixo de deformação. Você pode optar por definir a direção especificando dois pontos no desenho ou escolher um dos eixos UCS.

Faces adicionais
Permite selecionar faces adicionais a ser deformadas, além daquelas adjacentes às bordas selecionadas.

9.79 DMDEFORMPOINT comando

Deforma uma região, face(s) de um sólido 3D ou de uma superfície, movendo um ponto sobre um deles numa direção 3D arbitrária.

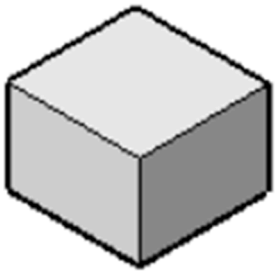
Shape Lite Pro Mechanical BIM

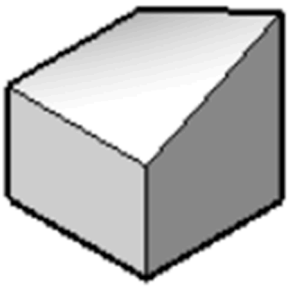
Icone:

9.79.1 Descrição

Deforma uma região, uma ou mais faces conectadas de um sólido 3D ou de uma superfície, movendo um ponto em uma delas na direção 3D arbitrária. As faces selecionadas são deformadas o mais suavemente possível. A continuidade inicial entre faces deformadas (G1 - faces tangentes, ou G2 - continuidade da curvatura) é mantida durante a deformação.

Selecione uma região ou uma face ou algumas faces conectadas de um sólido ou superfície 3D e, em seguida, especifique o ponto de deformação e o valor de deformação para deformar a entidade.





9.79.2 Opções

Alterar parâmetros
Escolha um método para alterar os parâmetros.

Alfa
Especifica a resistência ao alongamento. É um tensor de segunda ordem que pode ser descrito com três números. Cada valor deve ser 0 ou um número positivo:

- alfa U: resistência na direção-U,
- alfa V: resistência na direção-V,
- alfa-teta: o ângulo entre as direções principais U e V da superfície, e as direções de propriedade do material.

Beta
Especifica a resistência à flexão. Da mesma forma que Alfa, Beta é definida como um triplo: beta U, beta V, beta teta. Cada valor deve ser 0 ou um número positivo.

Gama
Especifica a resistência à taxa de variação na flexão. O valor deve ser 0 ou um número positivo.

Delta
Especifica a resistência a desvios da forma padrão. O valor deve ser 0 ou um número positivo.

Definir ponto de alvo
As entidades são deformadas para o ponto especificado.

Definir Direção
As entidades selecionadas são deformadas dinamicamente na direção especificada.

Alterar ponto base
Selecione um novo ponto de deformação.

9.80 DMDELETE comando

Apaga entidades do desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

O comando DMDELETE foi integrado ao comando APAGAR.

9.81 DMDISTANCE3D comando

Aplica uma restrição de Distância entre duas entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.81.1 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.

9.81.2 Opções

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.

9.82 DMEXTRUDE comando

Cria sólidos 3D ou superfícies por extrusão de entidades.

O comando DMEXTRUDE foi unificado com o comando EXTRUSAO. Em vez disso, use o comando EXTRUSAO.

9.83 DMFILLET comando

Cria uma concordância suave entre faces adjacentes que compartilham uma borda precisa.

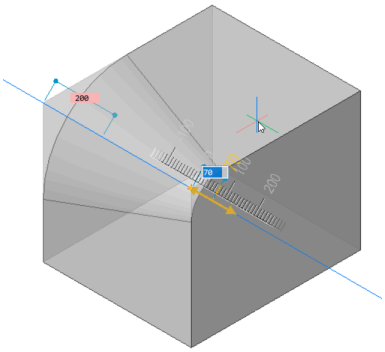
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.83.1 Descrição

Cria concordância de raio constante ou variável entre faces adjacentes que compartilham uma borda precisa. Depois de selecionar as bordas, você pode optar por especificar um raio constante para concordar as bordas ou uma das opções avançadas disponíveis.

A concordância é aplicada dinamicamente e o Manipulator é exibido.



9.83.2 Opções

Modo de raio variável
Permite criar uma concordância variável entre faces adjacentes que compartilham borda(s) afiada.

Note: Todos os procedimentos de concordância de modo avançado começam criando uma concordância de raio constante, que é então modificada especificando o primeiro, segundo raio ou pontos intermediários. Antes de especificar o valor final do raio você pode pressionar a tecla TAB para modificar os valores especificados anteriormente.

Modo de raio intermediário
Permite introduzir valores diferentes para raio para pontos intermediários.

9.84 DMFIX3D comando

Aplica uma restrição Fixa à entidade 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.84.1 Descrição

Aplica-se uma restrição Fixa para um sólido, ou uma borda, ou uma face de um sólido.

9.84.2 Opções

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.

9.85 DMGROUP comando

Cria recursos de grupo, que são nomeados como persistentes coleções de faces e bordas de sólidos 3D e superfícies.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.85.1 Descrição

Cria recursos de grupo, que são nomeados como persistentes coleções de faces e bordas de sólidos 3D e superfícies.

Um recurso de grupo pode ser acoplado com sua descrição, a qual pode ser usada para armazenar instruções de fabricação ou qualquer outra informação com seu modelo. Os recursos de grupo geralmente sobrevivem após a modificação de sólidos/superfícies 3D e podem ser acessados ou criados em scripts Lisp e aplicações BRX.

9.85.2 Opções

Novo
Cria um novo grupo.

Editar
Permite editar um recurso de grupo existente chamando seu nome.
Use Shift para selecionar entidades desse conjunto de seleção.

Dissolver
Permite excluir um recurso de grupo existente chamando seu nome.

Note: Nomes de recursos de grupo diferenciam maiúsculas de minúsculas.

9.86 DMMOVE comando

Move entidades ou subentidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.86.1 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.

9.87 DMPARALLEL3D comando

Aplica uma restrição paralela entre subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.87.1 Método

Selecione duas faces de um sólido ou duas faces de sólidos ou superfícies diferentes ou uma face e uma borda de dois sólidos diferentes entre os quais a restrição paralela será aplicada. Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.87.2 Opções

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.

9.88 DMPATH3D comando

Permite que um ponto se mova ao longo de uma curva especificando os parâmetros da curva.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.88.1 Método

Selecione qualquer entidade curva (polilinha, polilinha 3D, spline ou hélice) como o caminho e um ponto/vértice de um sólido 3D e especifique o valor do parâmetro da curva. Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.88.2 Opções

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.

9.89 DMPERPENDICULAR3D comando

Aplica uma restrição perpendicular entre duas subentidades de duas entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.89.1 Descrição

Aplica uma restrição perpendicular entre faces ou bordas de um sólido, ou de diferentes sólidos ou superfícies.

Selecione as duas subentidades das entidades 3D entre as quais a restrição perpendicular será aplicada. Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.89.2 Opções

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.

9.90 DMPUSHPULL comando

Adiciona ou remove o volume de um sólido movendo as faces destacadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

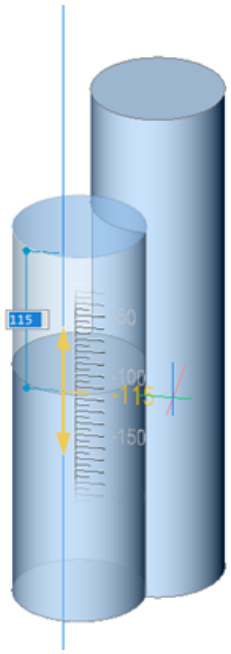
Icone: 

9.90.1 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.

Note: As subcamadas das composições de multi-camadas são selecionáveis se a variável de sistema Selecionar Faces da variável de sistema SELECTIONMODES estiver definida.

A geometria selecionada move dinamicamente. Usando o Manipulator, 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.

9.90.2 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.

Note: 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.

Note: 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.

9.91 DMRADIUS3D comando

Aplica uma restrição de raio a entidades ou subentidades 3d circulares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.91.1 Descrição

Aplica uma restrição de Raio a bordas circulares, superfícies cilíndricas, esferas e toros, indicando o valor do raio, ou sendo conduzido-pela-geometria.

9.91.2 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.

Pressione a tecla TAB para selecionar uma geometria obscurecida.

9.91.3 Opções

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 conduzida-por-geometria.

9.92 DMREPAIR comando

Analisa e repara erros.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: O comando DMREPAIR foi substituído pelo comando DMAUDIT.

9.93 DMREVOLVE comando

Cria sólidos ou superfícies 3D revolvendo entidades 2D em torno de um eixo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

9.93.1 Descrição

Note: O comando *DMREVOLVE* foi unificado com o comando *REVOLUCAO*. Em vez disso, use o comando *REVOLUCAO*.

9.94 DMRIGIDSET3D comando

Permite definir um conjunto de entidades ou subentidades como um corpo rígido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.94.1 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.

9.94.2 Opções

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.

9.95 DMROTATE comando

Rotaciona a geometria selecionada em torno de um eixo.

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando ROTAC3D.

9.96 DMSELECT comando

Seleciona bordas e faces de sólidos 3D ou superfícies, com base nas suas propriedades geométricas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.96.1 Descrição

Permite selecionar um grupo de faces, que formam um recurso geométrico, como uma protrusão, uma depressão, uma mesclagem, ou uma rede de mesclagem. Você pode combinar diferentes opções desse comando, por exemplo. selecionar todas as mesclagens cujo raio seja menor do que o valor fornecido. Seleciona as faces ou bordas das quais os recursos serão consideradas como padrão para o conjunto de seleção.

9.96.2 Opções

Seleção
Permite selecionar um conjunto de subentidades:

Subconjunto
Somente faces/bordas no subconjunto serão selecionadas.

Amostra
O conjunto pré-selecionado de faces/bordas deve ser considerado como amostras, das quais os recursos geométricas (comprimento, área, raio) serão usados como parâmetros para seleção.

Inicial
O conjunto pré-selecionado de faces/bordas deve ser considerado como elemento inicial (semente) para a seleção de recursos como mesclas, mesclas em rede, protrusão ou depressões.

Atributo

Raio
Seleciona faces/bordas por raio.

Area
Seleciona faces por área.

Comprim
Seleciona bordas por comprimento.

Tipo
Seleciona faces/bordas por seu tipo geométrico.

Exclui concordâncias curtas
Exclui concordâncias curtas da seleção, o que pode ser útil ao trabalhar com peças importadas de Sheet Metal.

Então escolha entre:

Amostra atual
Para usar o valor da face/borda da amostra.

Valor
Digite um valor na linha de Comando.

> ***Note:*** : No caso de um valor não-zero, você pode filtrar entidades como Menor/Menor ou Igual/Igual/Maior ou Igual/Maior.

Relação

Coincidir
Seleciona faces/bordas coincidentes.

Paralela
Seleciona faces/bordas paralelas.

Coaxial
Seleciona faces/bordas coaxiais.

Suave
Seleciona o lado suave de uma peça.

Primitiva

Face
Seleciona faces.

Aresta
Seleciona bordas.

Laçada
seleciona laçadas de borda.

Note: A pré-seleção vai determinar o resultado. É necessário selecionar um conjunto de faces conectadas. O comando selecionará todas as arestas, que descrevem a borda do conjunto de seleção; as bordas internas serão ignoradas. Se o resultado contiver várias laçadas e você quiser apenas uma, a pré-seleção deve conter um conjunto de faces conectadas uma borda da laçada de saída desejada. Se nenhuma das laçadas do conjunto de seleção contiver a borda selecionada, a saída ficará vazia.

Rede de bordas
Encontra uma borda adjacente que tem convexidade semelhante para uma determinada borda de entrada.

Recurso

Protrusão
Seleciona saliências (protrusões).

Depressão
Seleciona depressões.

Junção
Seleciona junções.

Rede de junções
Seleciona redes de junções.

9.97 DMSELECTEDGES comando

Seleciona as bordas de faces e sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.97.1 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.

9.98 DMSIMPLIFY comando

Simplifica a geometria e a topologia de entidades de sólidos 3d.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.98.1 Descrição

Remove vértices e arestas desnecessários, mescla e costura bordas, e substitui a geometria de faces e bordas por superfícies analíticas e curvas, se possível dentro da tolerância especificada pelo usuário.

Note: É recomendável sempre executar este comando em geometrias importadas de sólido 3d.

9.98.2 Opções

Modelo inteiro
Simplifica o modelo inteiro.

Configurações
Permite acessar as configurações do comando

Geometria
Defina as configurações geométricas.

Topologia
Defina as configurações de Topologia.

Ligada
Ativa a simplificação topológica/geométrica.

Desl
Desativa a simplificação topológica/geométrica.

9.99 DMSIMPLIFYALL comando

Simplifica a geometria em sólidos, dentro de desenhos inseridos como referências externas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.99.1 Descrição

Remove vértices e arestas desnecessários, mescla e costura bordas, e substitui a geometria de faces e bordas por superfícies analíticas e curvas, se possível dentro da tolerância especificada pelo usuário.

Note: Recomenda-se sempre executar este comando em desenhos importados com referências externas inseridas

9.99.2 Opções

Modelo inteiro
Simplifica o modelo inteiro.

Configurações
Permite acessar as configurações do comando

Geometria
Defina as configurações geométricas.

Ligada
Ativa a simplificação topológica/geométrica.

Desl
Desativa a simplificação topológica/geométrica.

Topologia
Defina as configurações de Topologia.

AUto
Simplifica a geometria ou a topologia detectada.

9.100 DMSTITCH comando

Converte um conjunto de entidades de tipos região e superfície, que limitem uma área hermética (estanque), em um sólido 3d.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.100.1 Método

Selecione as superfícies a ser costuradas, e converta-as em sólidos ou superfícies 3D.

Note: Se a variável de sistema DMREPORTPANEL estiver definida como Ligada, o resultado será relatado no painel Relatório em vez de ser na linha de Comando.

9.100.2 Opções

Modo
Permite configurar o modo de validação, manual ou automático.

AUto
Cria somente entidades válidas sólidas 3D ou superfície, sem bordas livres ou não-múltiplas.

Sólido
Cria entidades sólidas 3D inválidas.

SUperfície
Cria superfícies inválidas.

Note: Criar entidades sólidas 3d inválidas pode ser útil para entender o motivo de uma falha. O comando relata problemas (bordas livres ou não-múltiplas) e destaca estas. Você pode aceitar o sólido 3d inválido pressionando Enter ou recusando-o pressionando Cancelar.

Tolerâncias
Digite um valor ou aceite Automático.

Note: O modo de validação selecionado é armazenado e re-utilizado para futuras chamadas do comando.

9.101 DMTANGENT3D comando

Aplica uma restrição de Tangente entre subentidades circulares de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.101.1 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.

9.101.2 Opções

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.

9.102 DMTHICKEN comando

Cria sólidos 3D engrossando as superfícies, suas faces, faces de sólidos 3D, regiões e entidades de arame.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

9.102.1 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

Note: 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.

Note: Quando uma entidade de arame é selecionada, um círculo com o raio do valor especificado para a espessura é varrido ao longo do arame.

9.102.2 Opções

Único lado
Adiciona o espessamento na direção especificada.

Ambos lados
Adiciona espessamento em ambas as direções.

9.103 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

Icone: 

9.103.1 Descrição

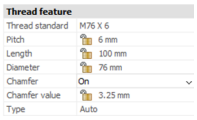
Cria um recurso de rosca no modelo, que é representado de acordo com os padrões de desenho em vistas de desenho ou vista de corte, criadas com os comandos VISTABASE e VISTACORTE.

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante outros comandos, com 'dmthread.

9.103.2 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.

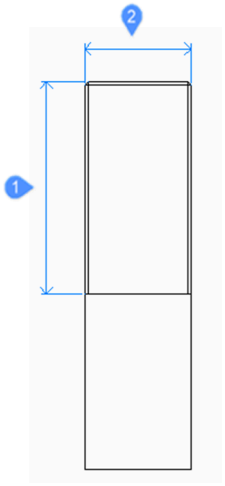
Os recursos de rosca são exibidos no Navegador de Mecânica, onde você pode editar os parâmetros da rosca.

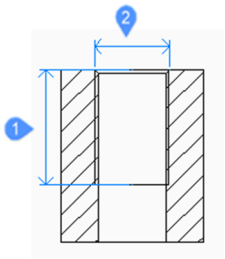


Note: Tipos de rosca macho e fêmea são suportados.

Note: Este comando opera somente no Model Space.

Abaixo, você pode ver o resultado dos comandos VISTABASE e VISTACORTE.





1 Comprim

2 Diâmetro

9.104 DMTWIST comando

Torce uma porção de uma entidade, em torno de um eixo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.104.1 Descrição

Modifica um sólido 3D, superfície ou regiões, pela torção de uma parcela definida por dois pontos, em torno de um eixo.

Note: Você pode torcer num ângulo menor que 360 graus.

9.104.2 Método

É possível especificar a continuidade entre as partes deformada e fixa das entidades. Você pode escolher entre exata, suave e intermediária.

9.104.3 Opções dentro do comando

Ponto inicial do eixo de torção
Especifique um ponto em que a deformação por torção vai começar.

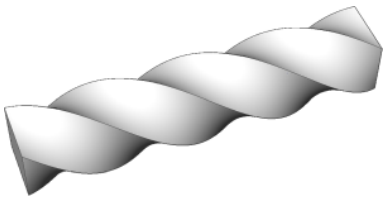
Ponto final do eixo de torção
Especifique um ponto em que a deformação por torção vai terminar.

Ponto inicial da torção
Especifique um ponto em que a torção vai começar.

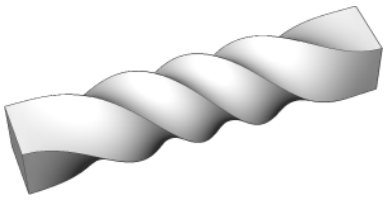
Angulo de torção
Especifique dinamicamente um ângulo, ou digite um valor.

Continuidade
Permite controlar se a transição entre a parte deformada e a não-deformada é precisa ou suave.

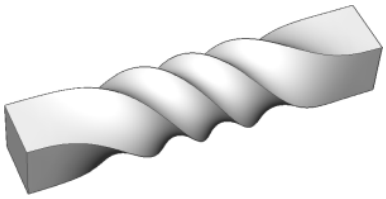
G0
Sem continuidade.



G1
Faces tangentes.



G2
Continuidade da curvatura.



9.105 DMUPDATE comando

Força as restrições 3d a se atualizarem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.105.1 Descrição

Atualiza todas as restrições 3D aplicadas a todas as entidades 3D existentes no desenho.

9.106 DOMO comando

Esse comando é obsoleto e existe apenas para compatibilidade com versões anteriores. Em vez disso, use o comando AI_DOME.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.107 ANEL comando [DONUT]

Cria uma polilinha fechada na forma de um Anel.

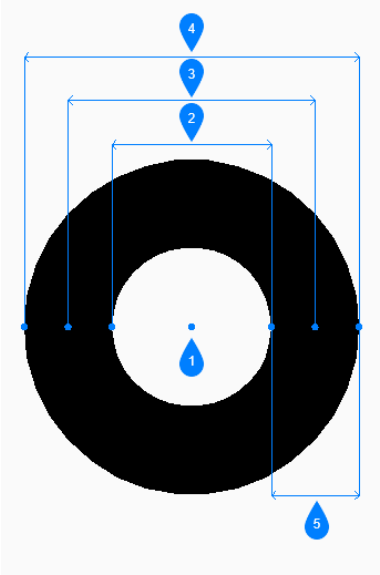
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DO, DOUGHNUT

9.107.1 Descrição

Cria uma polilinha fechada na forma de um Anel a partir de uma combinação de opções, incluindo o diâmetro interno, diâmetro externo, centro e largura.



1 Centro

2 Diâmetro interior

3 Diâmetro

4 Diâmetro externo

5 Largura

9.107.2 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:

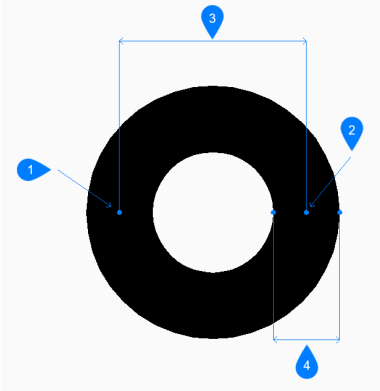
Diâmetro externo do Anel
Especifique o diâmetro externo do Anel.

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.



1 Ponto 1

2 Ponto 2

3 Diâmetro

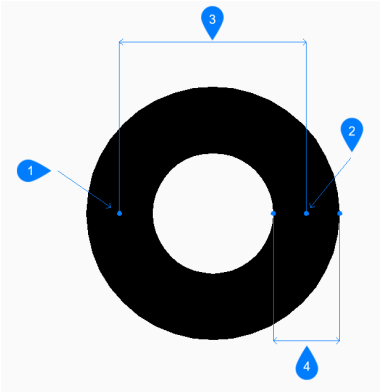
4 Largura

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.



1 Ponto 1

2 Ponto 2

3 Ponto 3

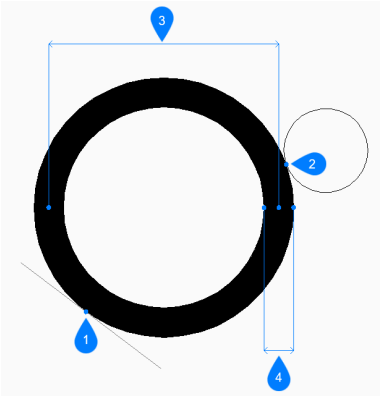
4 Largura

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.



1 Ponto tangente 1

2 Ponto tangente 2

3 Diâmetro

4 Largura

9.108 ARRASTAR comando [DRAG]

Move sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.108.1 Descrição

Move sólidos 3D perpendicularmente a uma face selecionada, ao arrastar essa face. Opcionalmente preserva conexões com outros sólidos.

9.108.2 Método

Depois de selecionar uma ou mais faces planas:

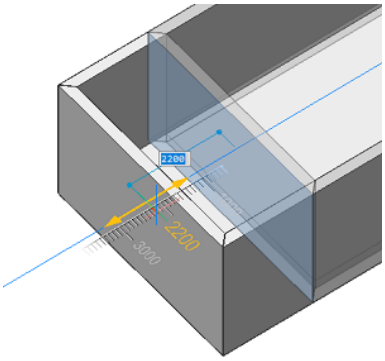
- Digite um valor no campo de dimensão dinâmica.

Note: Ative a entrada dinâmica (DYN) na barra de Status.

- Digite um valor na linha de Comando.
- Mova o cursor para ajustar o valor no campo de distância dinâmica.

Note: A(s) face selecionada se move dinamicamente. O manipulador exibe a distância da posição atual da face selecionada no campo de entrada dinâmica.

Note: Selecione uma face de referência diferente pressionando repetidamente a tecla TAB para alternar todas as faces paralelas do sólido. Todas as faces paralelas sob o cursor são reconhecidas.



9.108.3 Opções dentro do comando

Desabilitar modo de conectividade
A conectividade não é mantida.

Note: Esse modo está definido como padrão.

Note: Pressione a tecla Ctrl para alternar o modo de ativação de conectividade.

Habilitar modo de conectividade
A conectividade é mantida.

Note: Pressione a tecla Ctrl para ativar/desativar o modo de conectividade.

Opcionalmente, o Assistente de teclas de atalho (HKA) pode ser ativado, na barra de Status, para exibir o modo de conectividade usado atualmente.

Note: Se o Assistente de teclas de atalho (HKA) não for exibido, clique o botão-direito no botão de alternância e verifique sua configuração.

9.109 MODOARRASTE comando [DRAGMODE]

Controla a aparência dos objetos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.109.1 Descrição

Controla a aparência de objetos enquanto estão sendo arrastados. O comando não é mais necessário e é mantido apenas para compatibilidade.

9.109.2 Opções dentro do comando

Ligada
Ativa o MODOARRASTE.

Note: Objetos arrastados são sempre mostrados.

DesI
Desativa o MODOARRASTE.

Note: Objetos arrastados e a linha de arraste nunca são mostrados na tela.

AUto
Ativa o MODOARRASTE.

Note: Objetos arrastados são sempre mostrados.

9.110 ORDEMDES comando [DRAWORDER]

Altera a ordem de exibição de entidades sobrepostas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: DR

9.110.1 Descrição

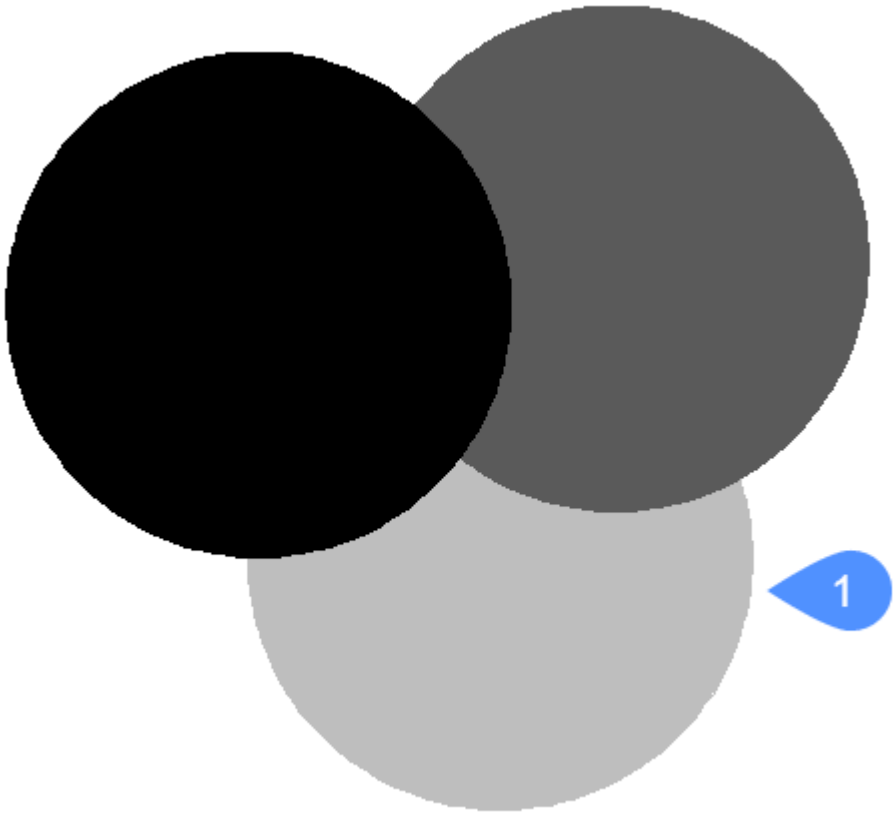
Esse comando é usado para exibir entidades na posição sobre outras entidades que, de outra forma, as sobreporiam ou as ocultariam. Este comando deve funcionar com objetos sobrepostos. Embora esse comando funcione com entidades não sobrepostas, este não tem efeito sobre essas.

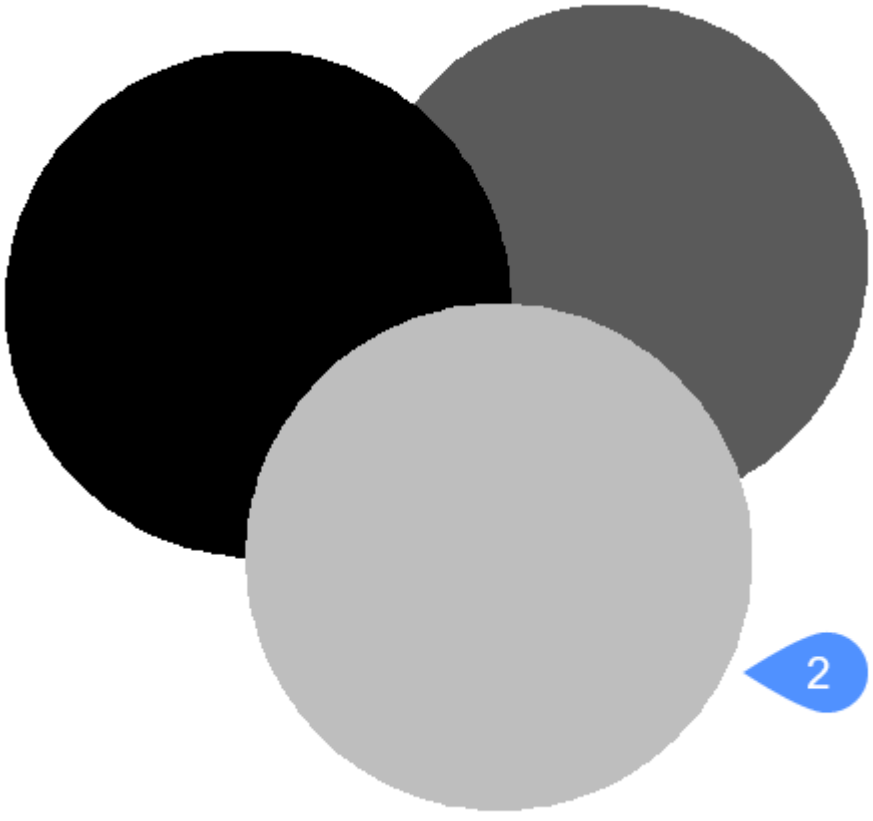
Note: Hachuras e entidades de texto no BricsCAD já têm comandos úteis controlando sua ordem de exibição: HatchToBack coloca todas as hachuras abaixo de todas as outras entidades, e TextoParaFrente exibe todo o texto acima de todas as entidades.

9.110.2 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


1


2

9.110.3 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.

9.111 DRAWORDERBYLAYER comando

Abre a caixa de diálogo Abrir lista de arquivos de camadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.111.1 Descrição

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.

9.112 CONFIGDES comando [DSETTINGS]

Abre a caixa de diálogo Configurações.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDRMODES, RM

9.112.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Configurações 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 comando DEFVAR.

9.113 ETEXTO comando

Cria uma entidade de texto de linha única.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DT

Consulte o comando TEXTO.

9.114 DUMPSTATE comando

9.115 VISTAD comando [DVIEW]

Muda interativamente o ponto de vista 3D e Liga o modo de perspectiva (abreviação para "vista dinâmica").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

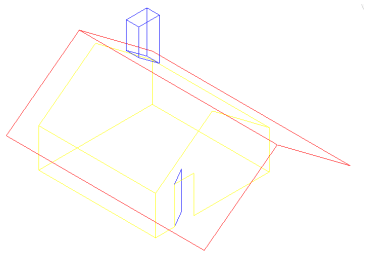
Icone:

Alias: DV

Note: A variável de sistema PERSPECTIVE alterna a propriedade perspectiva de uma vista.

9.115.1 Método

Selecione entidades ou use DVIEWBLOCK que exiba o bloco 3d integrado abaixo.



9.115.2 Opções

Rotacionar câmera
Especifica o local da câmera (olho).

Rotacionar o alvo
Especifica o local de destino (olhar para).

Torcer vista
Define o ângulo de torção (rotação de exibição sobre o eixo Z).

Distância ao destino
Especifica a distância da câmera até o alvo.

Note: Esta opção ativa o modo de perspectiva.

Pontos x y z
Especifica a câmera e o local de destino.

Recortar
Define as distâncias de recorte, que cortam as partes frontal e traseira do modelo. Os planos de recorte frontal e traseiro estão se posicionando perpendicularmente à linha imaginária entre a câmera e o alvo.

Note: Os planos de recorte podem ser definidos usando a barra deslizante.

Recorte frontal
Define o plano de recorte frontal que obscurece objetos localizados entre este e a câmera.

Recorte frontal Liga
Liga o recorte frontal na distância de recorte atual.

Recorte frontal Desl
Desliga o recorte frontal.

Recorte frontal no olho
Define o plano de recorte frontal no local da câmera.

Recorte traseiro
Define o plano de recorte traseiro que obscurece os objetos atrás deste.

Recorte traseiro Liga
Liga o recorte traseiro na distância de recorte atual

Recorte traseiro Desl
Desliga o recorte traseiro

Recorte Desl
Remove os planos de recorte.

Perspectiva Desl
Desativa o modo de perspectiva. Use a opção Distância para Ligar o modo de perspectiva.

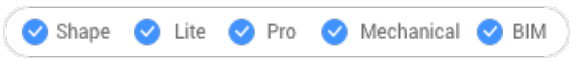
Ocultar
Remove linhas ocultas do modelo.

Pan
Faz Pan interativamente ao redor do desenho.

Zoom
Aumenta e diminui interativamente o Zoom (insira um número para alterar o nível de zoom).

9.116 DWFOUT comando

Salva o desenho em DWF e outros formatos.



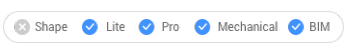
9.116.1 Descrição

Salva o desenho em DWF e outros formatos (abreviação para o "desenho de saída em Drawing Web Format"). DWFOUT é um alias para o comando EXPORTAR.

Note: Arquivos DWF podem ser visualizados com o software DesignReview, disponível grátis em www.autodesk.com/designreview .

9.117 DWGCODEPAGE comando

Altera o código de idioma para o texto nos desenhos.



9.117.1 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.

9.118 COMPARARDWG comando [DWGCOMPARE]

Compara um desenho selecionado com o desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

9.118.1 Descrição

Compara um desenho selecionado com o desenho atual, mostrando as diferenças entre os dois.

9.118.2 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)

Note: 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 assegure que o arquivo de configuração Default CST (predefinido) está carregado. Expanda o nó Comparação no painel Estrutura:



Note: O comando COMPARARFIM descarrega o desenho trazido para comparação.

9.118.3 Opções dentro do comando

Limite
Define o limite de quantas entidades deve comparar no desenho.

9.119 PROPDES comando [DWGPROPS]

Abre a caixa de diálogo Propriedades do Desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.119.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Propriedades do desenho para visualizar e modificar as propriedades do desenho.

9.120 IMPDXF comando [DXFIN]

Abre a caixa de diálogo Carregar arquivo DXF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.120.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Carregar arquivo DXF para selecionar um arquivo *.dxf para importar para o desenho atual.

9.121 EXPDXF comando [DXFOUT]

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo DXF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DX

9.121.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Selecionar arquivo DXF para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.dxf.

9.121.2 Método

Depois de escolher **Salvar** 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 EDITARATRIBA comando [EATTEDIT]

Edita atributos contidos em um bloco isolado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: ATE

10.1.1 Descrição

Edita os valores e a maioria das propriedades de todos os atributos contidos em um único bloco, por meio da caixa de diálogo Editor de Atributos.

10.2 SUPARESTA comando [EDGESURF]

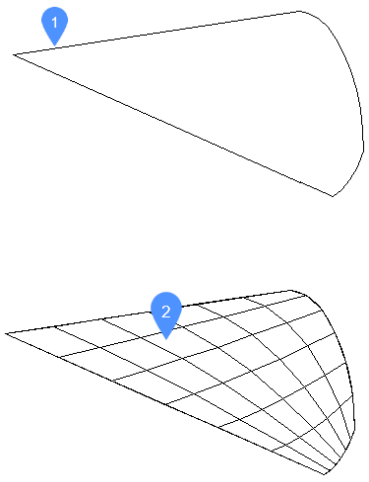
Cria remendos de malha de polígono 3D entre quatro entidades lineares (abreviação de “superfície definida pela borda”).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

10.2.1 Método

Crie uma superfície pela borda (2) selecionando cada quatro entidades lineares conectadas (1) para isso.



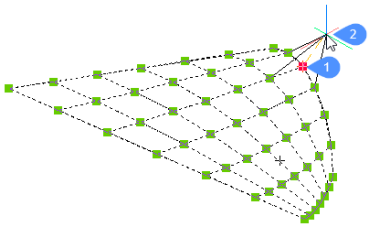
As quatro entidades devem ser:

- Linear: entidades abertas, como linhas, arcos, splines abertas e polilinhas abertas
- Conectadas: tocando ou se sobrepondo, de modo que eles formam uma área fechada

10.2.2 Edição por Alças

Malhas de borda podem ser editadas diretamente através de alças:

Arrastar uma alça (1) para esticar (2) as faces adjacentes.



10.3 EDITEDATA comando

Edita os dados estendidos da entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

10.3.1 Método

Selecione uma entidade para exibir a caixa de diálogo Criar ou Editar Dados da Entidade.

10.4 ELEV comando

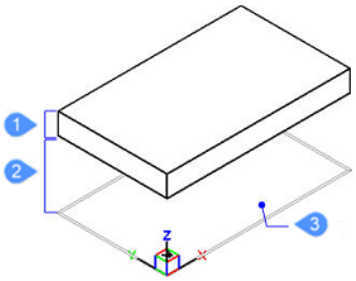
Altera a elevação e a espessura dos objetos selecionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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.



1 esPEssura
2 Elevação
3 Plano-XY

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.

Note: 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.

Note: A espessura começa na elevação.

Note: 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 [ELLIPSE]

Cria uma elipse ou arco elíptico.

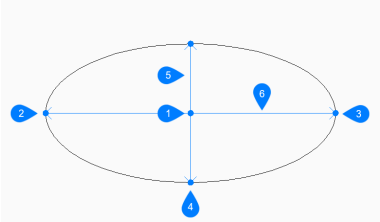
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: EL

10.5.1 Descrição

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.



1 Centro

2 Primeira extremid. do eixo da elipse

3 Segundo extremid. do eixo na elipse

4 Extremidade do outro eixo

5 Eixo principal

6 Eixo secundário

10.5.2 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]

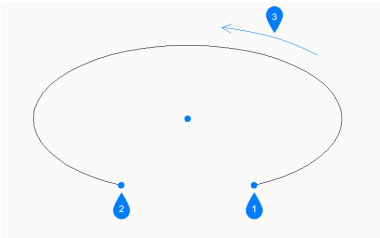
Arco
Comece a criar um arco elíptico especificando um ponto no primeiro eixo da elipse, então:
Opções adicionais: [Center]

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]

Angulo final
Especifique o ângulo final para definir o ponto final do arco.
Opções adicionais: [Parâmetro/Angulo incluído]



1 Angulo inicial

2 Angulo final

3 Angulo incluso

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]

10.5.3 Opções adicionais dentro do comando ELIPSE

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

Angulo incluso
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 comando

Adiciona os dados de serviço ao desenho e seus RefEx's.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.6.1 Descrição

Isso afeta apenas a associatividade do resultado do corte.

Note: Se este comando não for chamado e ambos GENERATEASSOCVIEWS e GENERATEASSOCATTRS estiverem Desativados, o resultado será visualmente o mesmo, mas não será associativo.

10.6.2 Método

Depois que os dados são adicionados, os comandos BIMCORTEATUALIZAR e VISTABASE não causam modificações extras nos desenhos referenciados.

Note: Se o desenho contiver um arquivo RefEx que requer modificação, uma mensagem vai aparecer para confirmar a modificação do arquivo RefEx.

10.6.3 Opções dentro do comando

Prosseguir
Alterna entre Sim ou Não.

10.7 COMPARARFIM comando [ENDCOMPARE]

Sai de um desenho que estava no modo de comparação.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.7.1 Descrição

Sai de um desenho que estava no modo de comparação, iniciado pelo comando COMPARARDWG.

10.8 EXTREMIDADE comando [ENDPOINT]

Alterna o snap de entidade Extremidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.8.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Extremidade para habilitar ou desabilitar o encaixe na extremidade. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

10.9 APAGAR comando [ERASE]

Apaga entidades do desenho; apaga as faces e bordas dos sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 comando

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Dependências** selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

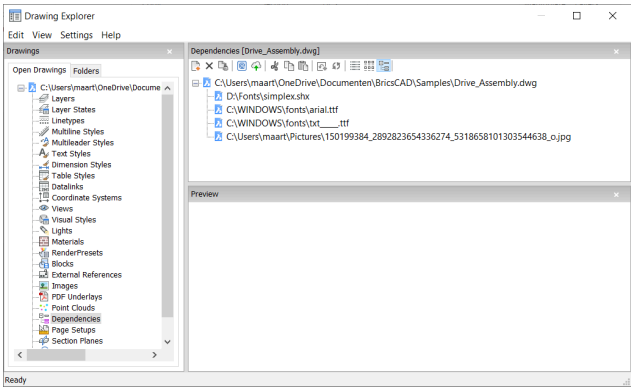
Icone: 

10.10.1 Descrição

Cria um pacote a partir de um arquivo de desenho contendo todas as suas dependências, como: referências externas, imagens, arquivos de fonte, arquivos de configuração de plotagem, tabelas de estilo de plotagem e arquivos de mapas de fontes.

10.10.2 Métodos

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria Dependências selecionada para visualizar e modificar todas as dependências no desenho atual.



10.10.3 Opções do Menu de Contexto

eTransmit
Inicia o procedimento eTransmit. A caixa de diálogo eTransmit é aberta, listando os arquivos a ser incluídos.

Upload para o Bricsys 24/7
Abre a caixa de diálogo Upload para o Bricsys 24/7 para permitir que você envie o desenho e suas dependências para o Bricsys 24/7.

10.10.4 Opções dentro do comando

Novo
Adicionar outro desenho ao procedimento do eTransmit. A caixa de diálogo Arquivo é aberta para permitir que você escolha outro desenho.

Excluir
Exclui definições de Dependência do desenho.

10.11 -ETRANSMIT comando

Cria um pacote em arquivo ZIP pela linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.11.1 Descrição

Cria um pacote em arquivo de formato ZIP pela linha de Comando, consistindo no arquivo de desenho atual e todos os seus arquivos dependentes.

10.11.2 Opções dentro do comando

Criar
Cria um pacote em arquivo ZIP de pacote que contém o desenho e seus arquivos de suporte.

Sim
Cria automaticamente um arquivo ZIP do pacote com o mesmo nome do desenho. No uso subsequente do comando, o pacote será salvo no caminho da pasta usado anteriormente.

Não
Abre uma caixa de diálogo Arquivo, para permitir que você selecione uma pasta e especifique um nome de arquivo.

Configurações
Solicita alterações nas configurações, pela linha de Comando.

Salvar formato
Especifica o formato dos arquivos de desenho no pacote eTransmit.

Formato de saída
Especifica se deve criar um ZIP arquivo ou copiar os arquivos para a pasta de saída.

Estrutura de pastas
Especifica como os arquivos são organizados em pastas.

Lista de arquivos
Determina quais arquivos estão incluídos no pacote de transmissão.

10.12 EXECUTARFERRAM comando [EXECUTETOOL]

Repete a última ferramenta usada no painel Paletas Ferramenta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.13 EXPBLOCKS comando

Abre a categoria **Blocos** da caixa de diálogo Explorer do Desenho para inserir, excluir e criar blocos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

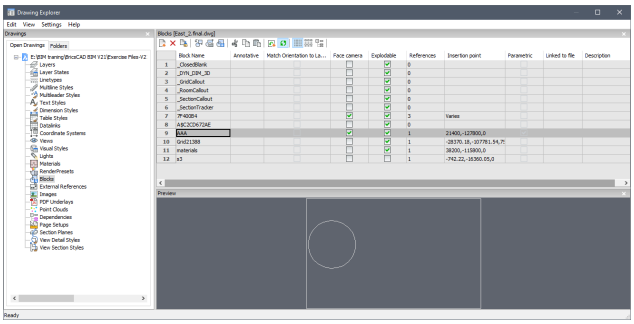
Icone: 

Alias: XB

Note: Blocos com escala não uniforme podem ser explodidos somente se a variável de sistema EXPLMODE estiver Ligada.

10.13.1 Descrição

Exibe a categoria Blocos da caixa de diálogo Explorer do Desenho:



10.13.2 Opções do Menu de Contexto

Novo

Cria novos blocos; descarta a caixa de diálogo Explorer do Desenho e inicia o comando -BLOCO. Consulte comando BLOCO.

Excluir

Exclui a definição de bloco; disponível somente para blocos não inseridos neste desenho.

Inserir

Insere o bloco selecionado; descarta a caixa de diálogo Explorer do Desenho e inicia o comando -INSERIR. Consulte o comando INSERIR.

Inserir externo

Insere arquivos DWG como blocos; inicia o comando INSERIR e exibe a caixa de diálogo INSERIR BLOCO. Consulte o comando INSERIR.

Salvar Bloco

Exporta o bloco selecionado como um arquivo DWG; exibe a caixa de diálogo Salvar Bloco.

Clique o botão-direito do mouse em um bloco para exibir o menu de atalho, e escolha Opções.

Adicionar à Paleta atual

Adiciona o bloco à atual Paletas de ferramentas.

Opções

Exibe as opções na caixa de diálogo Explorer do Desenho para permitir que você alinhe, defina a escala ou a rotação dos blocos inseridos.

Alinhar com a vista

Quando marcado, insere o bloco de frente para a câmera (os blocos são rotacionados em torno do eixo-Z local para ficar de frente para a câmera).

Note: Blocos paramétricos não podem ser cortados, copiados ou renomeados.

Renomear

Renomeia o bloco selecionado.

Selecionar Tudo

Seleciona todas as definições de blocos.

Inverter Seleção

Inverte os blocos selecionados. Por exemplo, se você tiver um bloco selecionado, essa opção o desmarcará e selecionará todos os outros blocos.

10.13.3 Opções dentro do comando

Nome do Bloco
Especifica o nome do bloco.

Anotativa
Se estiver marcada, define a propriedade Anotativa.

Igualar Orientação ao Layout
Se estiver marcada, define a propriedade Igualar Orientação dos blocos anotativos.

Facear Câmera
Quando marcado, insere o bloco de frente para a câmera (os blocos são rotacionados em torno do eixo-Z local, para ficar de frente para a câmera). Consulte o comando CAMERA.

Explodível
Quando estiver marcada, os blocos com esta definição podem ser explodidos para suas peças componentes, pelo comando Explodir. Blocos com escala não uniforme podem ser explodidos somente se a variável de sistema EXPLMODE estiver Ligada.

Referências
Informa o número de inserções do bloco no desenho atual; número é definido pelo programa e, portanto, não é possível alterá-lo.

Ponto de Inserção
Reporta o ponto de inserção do bloco; reporta "Varia" quando o bloco tiver sido inserido no desenho mais de uma vez.

Paramétrico
Indica se o bloco é paramétrico ou não.

Vinculado ao arquivo
Mostra o caminho do arquivo para blocos Paramétricos Externos

Descrição
Descrição opcional do bloco.

10.14 EXPFOLDERS comando

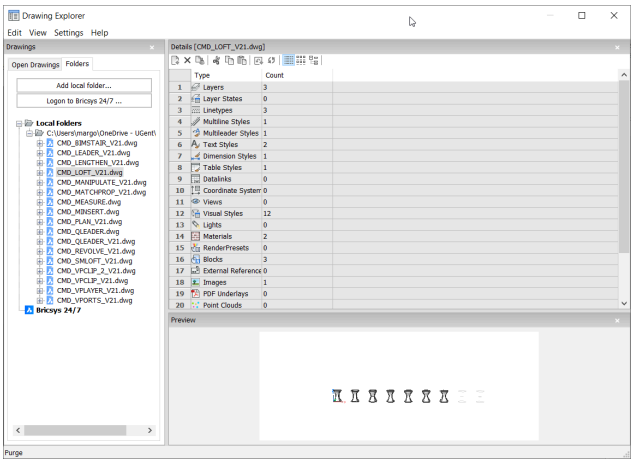
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a aba **Pastas** selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.14.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho na aba Pastas.



Note: As categorias (como Camadas, Blocos, etc.) podem ser copiadas e coladas da aba Pastas para a aba Abrir Desenhos.

10.14.2 Opções do Menu de Contexto

Selecionar Tudo
Seleciona todos os itens.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

10.14.3 Opções dentro do comando

Adicionar pasta local
Abre uma caixa de diálogo Escolher uma Pasta.

Logon ao Bricsys 24/7
Exibe a caixa de diálogo Bricsys 24/7 para fazer logon.

10.15 EXPIMAGENS comando [EXPIMAGES]

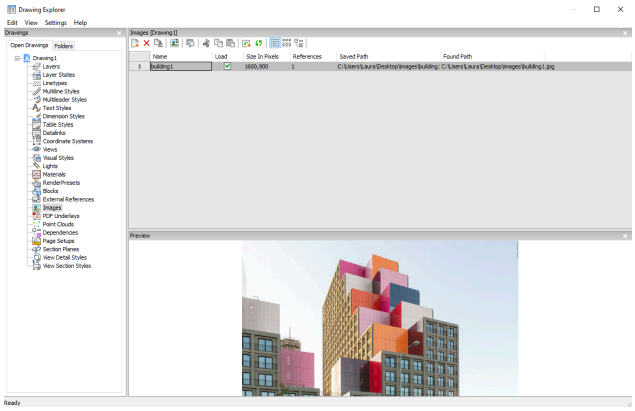
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a opção **Camadas** selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

10.15.1 Descrição

Exibe a categoria Imagens da caixa de diálogo Explorer do Desenho:



Suporta os seguintes formatos:

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 (formato Bricsys raster para grandes imagens)

PCX: PC Paintbrush

PNG: Portable network graphics

SID: MrSID é um acrônimo para Multi-resolution Seamless Image Database

TGA: Targa

TIF, TIFF: Tagged Image File Format

10.15.2 Opções do menu de contexto

Novo
Anexa arquivos de imagem raster ao desenho. dispensa a caixa de diálogo Explorer do Desenho, e inicia o comando ANEXARIMAG. Veja o comando ANEXARIMAG.

Excluir
Remove a imagem do desenho. Você pode precisar usar o comando REGEN para atualizar a tela.

Inserir
Insere mais imagens no desenho, como o botão Novo. Exibe a caixa de diálogo Anexar Imagem Raster. Veja o comando ANEXARIMAG.

Executar uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.
Executa uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.

Limpar cache
Limpa a pasta onde os arquivos de cache de imagens temporários são armazenados.

Caminho relativo
Mostra o Caminho Salvo como um caminho relativo.

Caminho absoluto
Mostra o Caminho Salvo como um caminho absoluto do arquivo PDF localizado na pasta de desenho.

Nome do arquivo como um caminho
Substitui o caminho salvo pelo nome do arquivo.

10.15.3 Opções dentro do comando

Nome
Especifica o nome da imagem. Geralmente é o nome do arquivo da imagem.

Carregar
Alterna se a imagem é exibida (ou não) no desenho:
Liga: exibe a imagem no desenho
Desl: exibe apenas o quadro da imagem, que é desativado pelo comando IMAGEFRAME

Tam. em Pixels
Informa o tamanho da imagem em pixels, horizontal e verticalmente.

Referências
Informa o número de vezes que a imagem ocorre no desenho.

Caminho Salvo
Informa o caminho para o arquivo de imagem quando este é carregado pela primeira vez. Quando o caminho não puder ser encontrado, clique no botão Procurar, que exibirá a caixa de diálogo Escolher um Arquivo e vai localizar o arquivo de imagem ausente.

Caminho Encontrado
Relata o caminho atual para o arquivo de imagem. Esse caminho deve corresponder ao Caminho Salvo (Saved Path) na maioria dos casos.

10.16 EXPCAMADAS comando [EXPLAYERS]

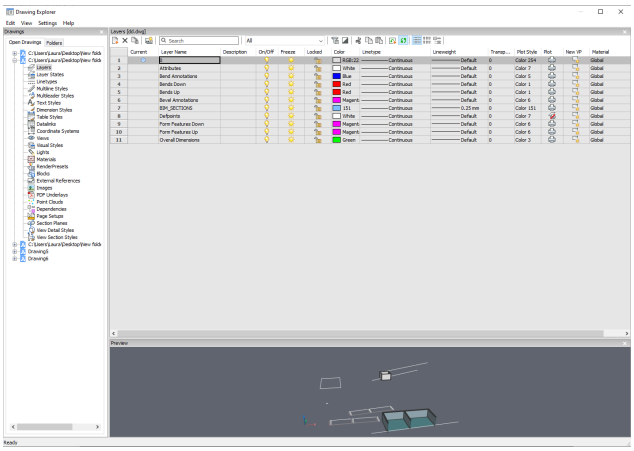
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Camadas** selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.16.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria Camadas selecionada para visualizar e modificar camadas no desenho atual.



Note: Quando você abre o diálogo Explorer do Desenho - Camadas, quando estiver no Paper Space, colunas adicionais são exibidos: VP Congela, VP Cor, VP TipoLinha, VP EspessLinha e VP Estilo Plot. VP é as abreviatura para viewport.

Note: Por predefinição, estas colunas correspondem às configurações do Model Space correspondentes, mas as propriedades da camada em viewports podem ser definidas de forma diferente, para cada layout e para cada viewport do Paper Space. Se a variável SHOWLAYERUSAGE estiver Ligada, os ícones **Uso da Camada** indicam se as configurações da viewport para o layout atual e a viewport do Paper Space são diferentes das configurações do Model Space:

- : camada atual com substituições na viewport.
- : camada com substituições na viewport.
- : camada vazia com substituições na viewport.

Note: Se nenhuma viewport do Paper Space estiver Ligada, as configurações se aplicam a entidades no layout atual. Se uma viewport estiver ativa, as configurações da viewport substituem as propriedades de PORCAMADA na viewport atual.

Note: A configuração VP Congela permite controlar a visibilidade das entidades do Model Space na viewport atual. A configuração Novo controla se uma camada está Congelada ou Descongelada nas novas viewports do Paper Space.

10.16.2 Opções do Menu de Contexto

Novo

Crie uma nova definição de Camada no desenho. A nova camada criada copia as propriedades da camada atualmente selecionada.

Excluir

Exclui definições de camada do desenho. As seguintes definições de camada não podem ser excluídas:

- Camada 0
- Defpoints
- Camadas em uso
- A camada atual

Mesclar para...
Abre a caixa de diálogo Mesclar Camadas. Aqui você pode escolher uma camada de destino onde as camadas selecionadas serão mescladas.
As seguintes definições de camada não podem ser mescladas:

- Camada 0
- Defpoints
- A camada atual

Note: você só pode mesclar camadas que estão em uso. Se não houver entidades atribuídas a uma camada, a opção de mesclagem excluirá a camada selecionada.

Remover do grupo
Remove camadas do grupo ao qual elas estão atribuídas.

Criar Filtro de Grupo Da Seleção
Cria um grupo com as camadas selecionadas atribuídas a este.

Renomear
Renomeia a camada selecionada.
As camadas seguintes não podem ser renomeadas:

- Camada 0
- Defpoints

Selecionar Tudo
Seleciona todas as camadas.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Remover Substituições de Viewport
Remove substituições de propriedades que foram definidas de maneira diferente para viewports.

De Camadas Selecionadas

- Para a viewport atual: remove substituições da viewport atual
- Para todas as viewports: remove substituições de todas as viewports no desenho

De Todas as camadas
Remove as substituições de todas as camadas no desenho para a viewport atual ou todas as viewports.

Isolar Camadas Selecionadas
Esmaece as entidades em tudo o que não está selecionado. Use o comando AGRUPARCAMADA para desfazer o isolar camadas.

10.16.3 Opções dentro do comando

Filtros
Você pode pensar em filtros de camada como "grupos de camadas", grupos de camadas que você precisa mostrar, ativar, ou desativar, tudo de uma vez.

Filtro de Novas Propriedades
Cria um novo filtro de propriedades. Exibe a caixa de diálogo Filtro de Propriedade da Camada.

Novo Filtro de Grupo
Cria um novo filtro de grupo.

Estado das camadas
Alterna o estado das camadas de todas as camadas no grupo selecionado.

- Liga: ativa as camadas.
- Desliga: desativa as camadas.
- Descongela: descongela as camadas.
- Congelar: congela as camadas.
- Bloquear: bloqueia as camadas.
- Desbloquear: desbloqueia as camadas.

Isolar camadas
Isolar as camadas no grupo selecionado.

- Viewport atual: remove substituições da viewport atual.
- Todas as viewports: remove substituições de todas as viewports no desenho.

Adicionar camadas da seleção
No filtro de grupo de camadas selecionado, as camadas dos objetos selecionados no desenho são adicionadas.

Substituir por camadas da seleção
As camadas do filtro de grupo selecionado são substituídas pelas camadas dos objetos selecionados no desenho.

Adicionar camadas da seleção do painel
Adiciona as camadas selecionadas no painel de camadas.

Colar com Camadas
Cola o grupo copiado ou cortado, incluindo suas camadas.

Converter para Grupo
Converte um filtro de propriedade para um filtro de grupo.

10.17 EXPLODIR comando [EXPLODE]

Reduz entidades complexas a entidades mais simples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: X

10.17.1 Descrição

Reduz as entidades complexas às mais simples, como blocos em partes constituintes, e polilinhas em linhas e arcos.

Note: Entidades em camadas congeladas e bloqueadas não são explodidas.

10.17.2 Método

O resultado depende da(s) entidade selecionada:

- Polilinhas tornam-se linhas e arcos. A largura é perdida.
- As regiões tornam-se linhas, arcos e splines.
- Cotas explodidas tornam-se linhas, texto e sólidos (cabeças de setas).
- Blocos se tornam entidades individuais e blocos aninhados. Pode ser necessário usar o Explodir uma segunda vez.
- ***Note:*** Somente blocos que têm propriedades definidas Explodíveis podem ser explodidos. Blocos de escala não uniforme só podem ser explodidos se EXPLMODE=Ligado.
- Tipos de linha e cores PorBloco podem mudar.
- Atributos revertem para as definições de atributo.
- Entidades de superfície 3D tornam-se faces 3D.
- Malhas se tornam faces 3D.

Note: Entidades simples, como linha e círculos, não podem ser explodidas.

10.18 EXPLORER comando

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho.

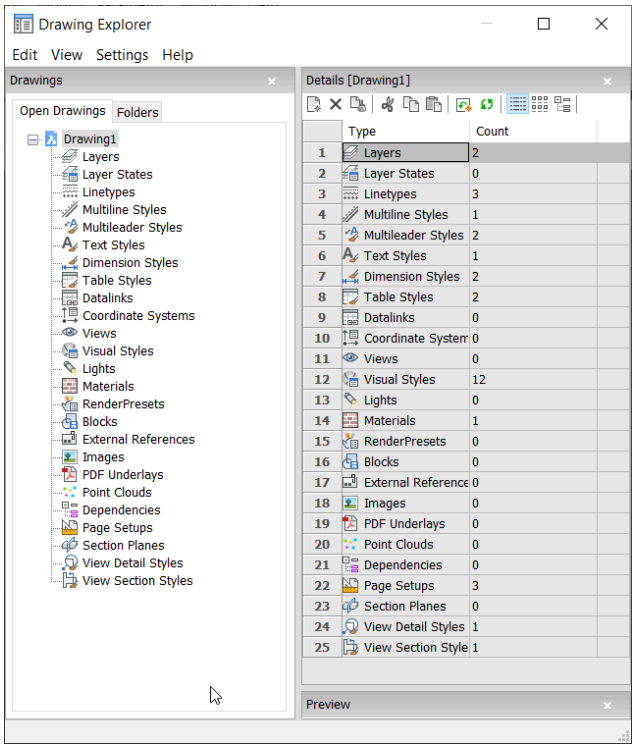
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.18.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho na última aba ou categoria usada para gerenciar definições e conteúdo de referência que foi usado no desenho.

Note: Pressione F1 para acessar a Ajuda. Para fechar, pressione X.



10.18.2 Opções na barra de menu

Vista

Caixas de seleção
Alterna a visibilidade de itens específicos na caixa de diálogo Explorer do Desenho ligada e desligada.

Detalhes da árvore/ícones
Seleciona um estilo visual para listar todas as definições do desenho selecionado.

Regen
Regenera todas as definições.

Regen a cada mudança
Regenera as definições sempre que uma alteração for feita.

Ocultar símbolos de referência
Ativa e desativa a visibilidade dos símbolos RefEx.

Configurações

Restaurar layout padrão
Restaura o layout modificado do Explorer do Desenho para o layout padrão.

Opções
Exibe a caixa de diálogo opções do Explorer do Desenho. Opções relacionadas à inserção de um bloco podem ser definidas.

Colunas
Colunas podem ser ligadas e desligadas e reposicionadas por arrastar e soltar:

- Mover: arraste-o pelo cabeçalho para um novo local.

- Alterar largura: arraste a linha do separador para frente e para trás.
- Restaurar largura: clique duas vezes na linha separadora.

Mostrar todas as colunas
Exibe todas as colunas, incluindo as que estavam ocultas antes.

Restaurar posições da Coluna
Retorna as colunas para a posição original.

10.18.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria um novo item com um nome genérico, como NewLayer1 ou NewStyle1.

Excluir
Exclui o item selecionado do desenho. Quando o item selecionado está em uso, por exemplo, uma camada com entidades, várias opções podem estar disponíveis.

Excluir
Exclui a camada selecionada e todas as entidades nela.

Alterar
Altera a característica de todas as entidades no item para excluir para outro item característico. Depois disso, o item será excluído.

Cancelar
Cancela a operação de exclusão para que nenhuma alteração seja feita.

Note: Algumas definições geradas automaticamente não podem ser excluídas.

Cortar
Corta o item selecionado para a Area de transferência.

Copiar
Copia o item selecionado para a área de transferência.

Note: As opções Recortar e Copiar só podem ser usadas quando itens adicionais já foram criados, e não podem ser usadas em itens gerados automaticamente.

Colar
Cola o item copiado, a partir da Area de transferência. Quando o mesmo item de nome já existe, várias opções podem estar disponíveis:

Eliminar
Remove entidades nomeadas não utilizadas de desenhos, como camadas não utilizadas e tipos de linha.

Copiar e Substituir
Substitui o item original no desenho atual pelo item que está sendo copiado.

Não copiar
O item não será colado no desenho atual.

Copiar, mas manter ambos
O item será colado no desenho com um novo nome 'NOME'1.

Cancelar
Cancela a operação de Colar.

Note: Essa opção não pode ser usada antes de cortar ou copiar um item.

Renomear
Renomeia o item.

Note: Algumas definições geradas automaticamente não podem ser renomeadas.

Selecionar Tudo
Seleciona todos os itens.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Define o item selecionado como o atual.

10.19 EXPORTAR comando [EXPORT]

Abre a caixa de diálogo **Exportar desenho como**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: DWFOUT, EXP

10.19.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo 'Exportar desenho como' para salvar dados do desenho atual em uma variedade de formatos de arquivo.

Os formatos de arquivo suportados para exportação, dependendo do nível de licença, são:

BricsCAD Lite

- **FBX binary file** (.fbx)
- **FBX ASCII file** (.fbx)
- **AutoCAD Drawing** (dwg)
- **AutoCAD ASCII DXF** (dxf)
- **Drawing Template** (.dwt)
- **Bitmap file**(2) (.bmp)
- **Windows Meta File** (.emf)(1) (2)
- **Enhanced Windows Meta File** (.wmf)(1) (2)
- **3D DWF v6.01** (.dwf)
- **Binary DWF v6.0** (.dwf)
- **Zipped ASCII Encoded 2D Stream DWF v6.0** (.dwf)
- **Compressed DWF v5.5** (.dwf)

- **Binary DWF v5.5** (.dwf)
- **ASCII DWF v5.5** (.dwf)
- **Compressed DWF v4.2** (.dwf)
- **Binary DWF v4.2** (.dwf)
- **ASCII DWF v4.2** (.dwf)
- **XPS DWFx** (.dwfx)
- **Scalable Vector Graphics** (.svg)
- **Lithography** (.stl)
- **Collada file**(.dae)
- **Micro Station DGN File** (.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (.udatasmith)(1) (2)
- **Rhino file** (.3dm)(1) (2)
- **3D PDF**: .pdf
- **Assembly ACIS file** (.asat)
- **Assembly ACIS file** (.asab)

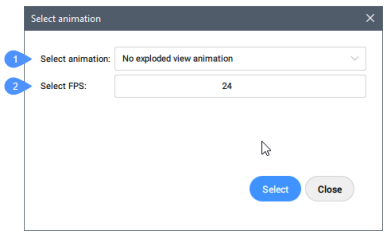
BricsCAD BIM / Mechanical / Ultimate

- **IFC2x3 file** (.ifc)
- **IFC4 file** (.ifc)
- **IFC4x1** (.ifc)

(1) Não disponível BricsCAD® para Linux.

(2) Não disponível BricsCAD® para Mac OSX.

Note: Se a variável de sistema EXPORT3DPDFWRITER estiver definida como 1 (Escritor Interno 3D PDF) e você salvar o desenho como um arquivo PDF 3D, a caixa de diálogo **Selecionar animação** será exibida:



Escolha uma animação para exportar (1) e defina o número necessário de quadros por segundo (fps) (2), ou selecione **Nenhuma animação de vista explodida** para exportar o documento sem animação;

Note: Exportar para o **Binary DWF v6.0** (.dwf) leva em consideração apenas a **Area de Plotagem** do Layout ou Model Space definido na Configuração de Página. Assim, tudo fora da área de plotagem será removido e/ou cortado fora.

Note: As variáveis de sistema EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE e EXPORTPAGESETUP atualmente são neutras para exportações em formato *.dwf.

Note: Mais formatos 3D estão disponíveis através de um módulo separado, o **BricsCAD Communicator**. Você pode baixá-lo no site da Bricsys.

Os procedimentos de importação e exportação usando o Communicator são controlados através das preferências do usuário. Consulte a seção Communicator na caixa de diálogo Configurações.

Note: Para exportar para um formato PDF, use o comando EXPORTARPDF.

10.20 EXPORTARLAYOUT comando [EXPORTLAYOUT]

Abre a caixa de diálogo Exportar layout para um desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.20.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Exportar layout para um 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 do BricsCAD permite que você escolha se deseja abrir o novo desenho.

10.21 EXPORTARPDF comando [EXPORTPDF]

Abre a caixa de diálogo 'Exportar desenho como'.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.21.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo 'Exportar Desenho Como', para salvar dados do desenho atual em um arquivo PDF.

10.22 EXPPDFS comando

Anexa arquivos PDF como subjacências ao desenho atual, através do Explorer do Desenho.

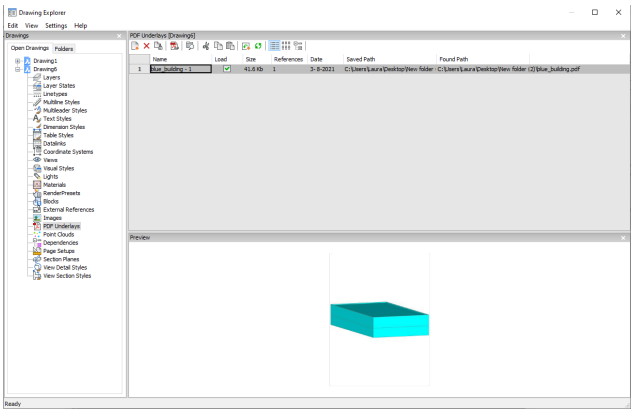
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: Para importar arquivos PDF como entidades de desenho, use o comando IMPORTARPDF.

10.22.1 Descrição

Exibe a categoria PDF Underlays da caixa de diálogo Explorer do Desenho:



10.22.2 Opção dentro do comando

Nome

Informa o nome da inserção em PDF. Esse nome é gerado pelo programa, mas pode ser editado pressionando duas vezes no nome ou clicando o botão-direito e escolhendo Renomear no menu de contexto.

Carregar

Alternar o carregamento do PDF:

Liga: carrega o PDF, e o torna visível.

Desl: descarrega a PDF, tornando-o invisível.

Tam

Informa o tamanho do arquivo PDF.

Referências

Informa o número de vezes que o PDF está anexado ao desenho.

Data

Informa a data do arquivo. Isso pode ser útil para determinar se você trabalha com a revisão mais recente.

Caminho Salvo

Informa o caminho para o arquivo PDF quando foi carregado pela primeira vez. Quando o caminho não puder ser encontrado, clique no botão Procurar, que exibirá a caixa de diálogo Escolher um Arquivo e vai localizar o arquivo DWG ausente.

Caminho Encontrado

Reporta o caminho atual para o arquivo PDF. Esse caminho deve corresponder ao Caminho Salvo (Save Path) na maioria dos casos.

10.22.3 Opções do menu de contexto

Novo

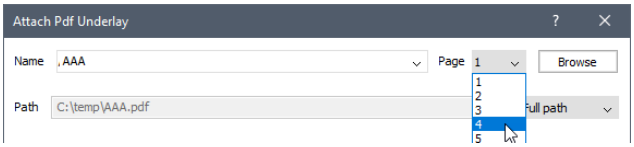
Anexa um arquivo PDF ao desenho atual. Na caixa de diálogo Selecionar Subjacência PDF abre um arquivo pdf, especifica os parâmetros na caixa de diálogo Anexar Subjacência PDF e um ponto de inserção para localizar o canto inferior esquerdo do PDF.

Excluir

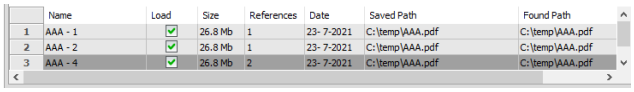
Desanexa os arquivos PDF anexados selecionados, sem aviso.

Eliminar
Elimina os arquivos PDF selecionados do desenho; disponível apenas para as definições de arquivo PDF que não estão inseridas no desenho.

Inserir
Anexa páginas adicionais de um arquivo PDF de várias páginas já anexado ao desenho atual:
Na caixa de diálogo Anexar Subjacência PDF, escolha um número de página na lista suspensa Página.



A página adicionada aparece no Explorer do Desenho, com o número da página como um sufixo para seu nome.



Executar uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.
Executa uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.

Limpar cache
Limpar Cache para PDFs.

Caminho relativo
Mostra o Caminho Salvo como um caminho relativo.

Caminho absoluto
Mostra o Caminho Salvo como um caminho absoluto do arquivo PDF localizado na pasta de desenho.

Nome do arquivo como um caminho
Substitui o caminho salvo pelo nome do arquivo.

10.23 EXPUCS comando

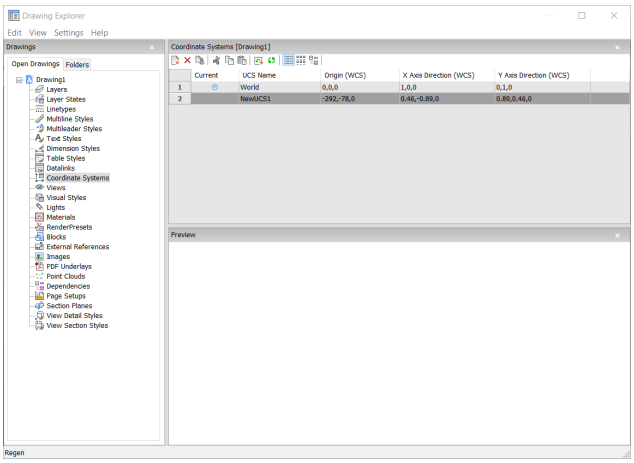
Cria, renomeia e exclui os UCS nomeados através da caixa de diálogo Explorer do Desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDUCS, UC

10.23.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho na categoria Sistemas de Coordenadas:



10.23.2 Opções dentro do comando

Atual
Indica o UCS atual.

UCS Nome
Lista os nomes de UCSs no desenho; Clique para renomear.

Origem (WCS)
Informa a origem (0,0,0) do UCS em coordenadas X,Y,Z do WCS; não pode ser editado.

Direção Eixo X (WCS)
Reporta a direção do eixo X nas coordenadas do WCS.

Note: Não pode ser editado.

Direção Eixo Y (WCS)
Reporta a direção do eixo Y nas coordenadas do WCS.

Note: Não pode ser editado.

10.23.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria UCS adicional no desenho através do Model Space.

Excluir
Exclui o Sistema de Coordenadas do desenho. As definições do sistema de coordenadas Mundo não podem ser excluídas.

Renomear
Renomeia o Sistema de Coordenadas.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições do Sistema de Coordenadas.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Define o Sistema de Coordenadas selecionado como atual.

10.24 EXPREFEX comando [EXPXREFS]

Combina vários comandos relacionados ao refex, por meio do Explorer do Desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

10.24.1 Descrição

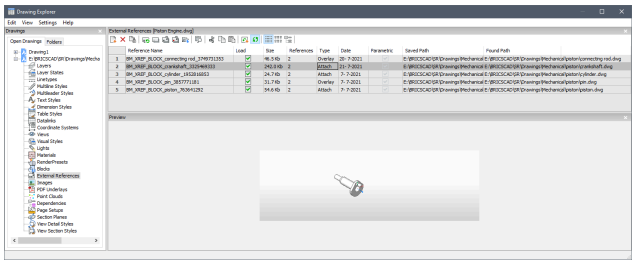
Esse comando anexa arquivos DWG ao desenho atual e controla o estado dos anexos (abreviação de "referência externa").

Note: A variável de sistema XDWGFADECTL define o esmaecimento das referências externas. Valores entre 0 (sem esmaecer) e 90 são aceitos.

Note: A variável de sistema BINDTYPE influencia o comportamento da opção Juntar do comando - REFEX.

10.24.2 Método

Abre a seção Referências Externas do Explorer do Desenho.



10.24.3 Opção dentro do comando

Nome de Referência
Relata o nome da inserção de RefEx. Esse nome é atribuído pelo programa, mas pode ser editado pressionando um duplo clique no nome, ou um clique no botão-direito para escolha de Renomear no menu de atalho.

Carregar
Alterna o carregamento do RefEx:
Liga: carrega o RefEx, e o torna visível
Desl: descarrega o RefEx, tornando-o invisível

Tam
Reporta o tamanho dos arquivos RefEx DWG. Arquivos muito grandes podem retardar o sistema.

Referências
Reporta o número de vezes que a RefEx está anexada ao desenho.

Tipo
Reporta se o RefEx está anexado ou sobreposto, que é como eles tratam os RefEx's que têm seus próprios RefEx's:
Anexar: todos os RefEx's são exibidos.
Sobrepor: apenas o primeiro RefEx dentre os aninhados é exibido.

Data
Informa a data do arquivo. Isso pode ser útil para determinar se você trabalha com a revisão mais recente.

Paramétrico
Indica se os desenhos de RefEx são paramétricos ou não.

Caminho Salvo
Reporta o caminho original para arquivo DWG do RefEx quando carregado pela primeira vez. Quando o caminho não puder ser encontrado, clique no botão Procurar, que exibirá a caixa de diálogo Escolher um Arquivo e vai localizar o arquivo DWG ausente.
O caminho para blocos Paramétricos não pode ser alterado

Caminho Encontrado
Informa o caminho atual para o arquivo de desenho do RefEx. Esse caminho deve corresponder ao Caminho Salvo (Save Path) na maioria dos casos.

10.24.4 Opções do menu de contexto

Anexar RefEx
Anexa arquivos DWG como RefEx's ao desenho atual. Na caixa de diálogo Anexar Referência Externa, procure e escolha um arquivo dwg e especifique os parâmetros e um ponto de inserção para localizar o arquivo RefEx. Consulte o comando -REFEX.

Desanexar RefEx
Apaga o RefEx selecionado do desenho, sem aviso prévio. Isso equivale a usar a opção Desanexar.

Recarregar RefEx
Recarrega o RefEx selecionado. Isso é útil quando o arquivo DWG original foi alterado, e você deseja ver a versão atualizada em seu desenho.

Descarregar RefEx
Descarrega o RefEx selecionado. Isso oculta o RefEx da vista. Você também pode clicar as caixas de seleção na coluna Carregado.

Juntar RefEx
Junta o RefEx ao desenho atual, para tornar as entidades que estiveram no RefEx parte do desenho hospedeiro. Neste caso, as referências ao RefEx desaparecem do Explorer do Desenho. (Esta opção não está disponível quando os RefEx's foram descarregados.)
Esta opção define a variável de configurações BINDTYPE como Desligada (Comportamento tradicional da junção), influenciando assim o comportamento da opção Juntar do comando -REFEX.

Inserir RefEx
Converte RefEx's em blocos. Isso é como usar o comando Inserir para inserir arquivos DWG externos em desenhos. Neste caso, as referências ao RefEx desaparecem do Explorer do Desenho. (Esta opção não está disponível quando os RefEx's foram descarregados.)

Abrir RefEx
Abre o arquivo RefEx DWG para edição. Veja o comando XABRIR.

Executar uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.
Executa uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.

Caminho relativo
Mostra o Caminho Salvo como um caminho relativo.

Caminho absoluto
Mostra o Caminho Salvo como um caminho absoluto do arquivo PDF localizado na pasta de desenho.

Nome do arquivo como um caminho
Substitui o caminho salvo pelo nome do arquivo.

10.25 ESTENDER comando [EXTEND]

Estende ou apara uma ou mais entidades abertas até uma entidade limite.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

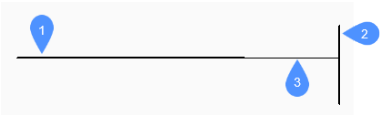
Icone:

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

Note: 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 Opções

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 [EXTENSION]

Alterna o snap de entidade na Extensão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

10.26.1 Descrição

Alterna o snap de entidade na Extensão, para habilitar ou desabilitar o snap na extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

10.27 EXTRAIRBLOCOS comando [EXTRACTBLOCKS]

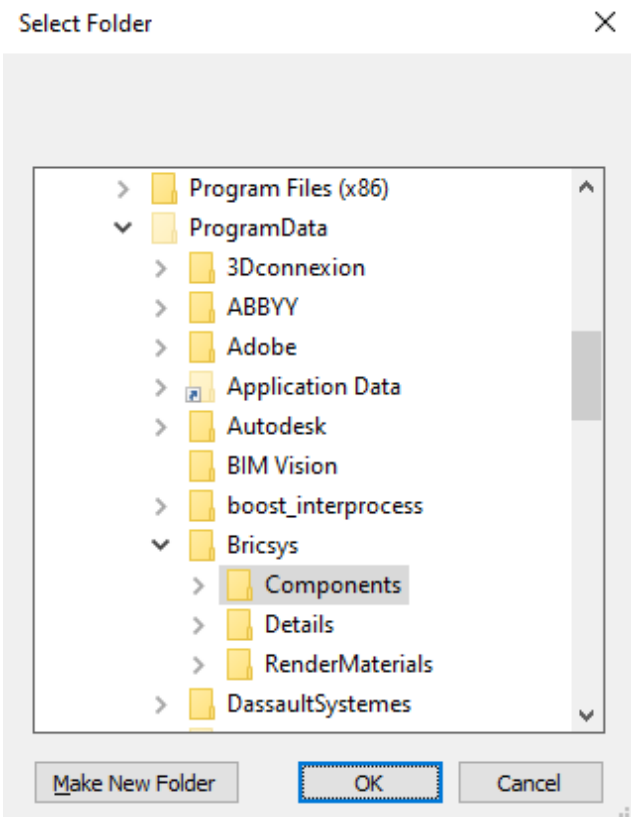
Extrai blocos para arquivos individuais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.27.1 Método

Esse comando extrai uma instância de bloco de um desenho, criando um arquivo *.dwg separado em um local especificado pelo usuário.

Depois de selecionar um bloco para extrair, a caixa de diálogo Selecionar Pasta é exibida para escolher o local para o novo arquivo *.dwg criado .



10.28 EXTRUSAO comando [EXTRUDE]

Cria sólidos 3D ou superfícies por extrusão de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: EXT

10.28.1 Descrição

Cria sólidos 3D ou superfícies por extrusão de entidades 2D fechadas, faces de sólidos 3D, regiões ou limites fechados.

Note:

- A variável de sistema SELECTIONPREVIEW deve estar definida como 2 ou 3 para realçar faces.
- Dependendo do valor da variável de sistema DELOBJ, as entidades de origem são retidas ou excluídas. Caso contrário, você será perguntado se deseja que as entidades sejam excluídas ou não.

10.28.2 Método

Existem dois métodos para extrudar entidades:

- Criar sólidos 3D.
- Criar superfícies.

10.28.3 Opções dentro do comando

Modo
Permite a você criar sólidos ou superfícies.

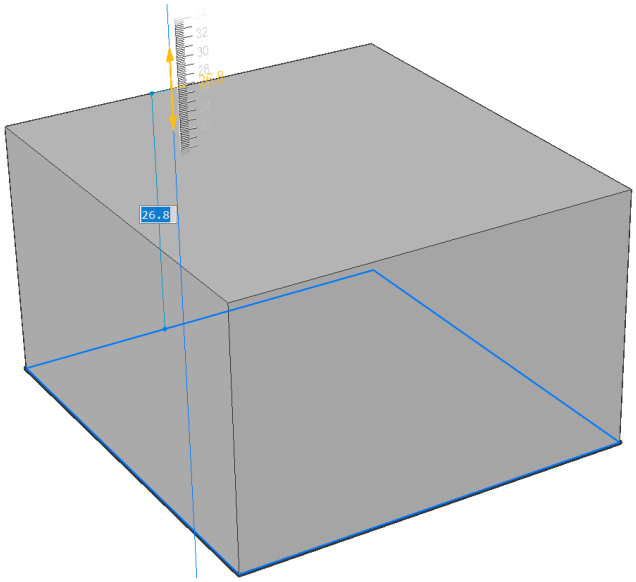
Sólido
Criar sólidos 3D.

SUperfície
Cria superfícies.

Note: EXTRUSAO não faz a extrusão de entidades 2D abertas como sólidos 3D porque esses não podem ficar estanques.

Especificar altura da extrusão
Permite definir uma altura de extrusão. A altura de extrusão é medida perpendicularmente à entidade de origem.

Note: Você pode especificar a altura dinamicamente, usando o **Manipulator** ou digitando um valor de distância.



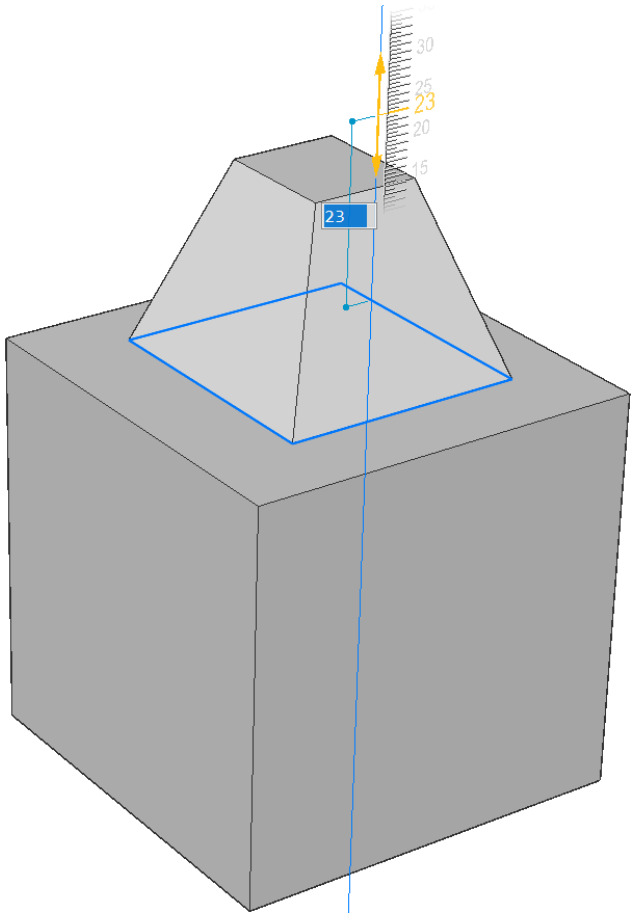
Direção
Permite especificar a direção de extrusão.

Caminho
Especifique a altura de extrusão e o afunilamento por outra entidade. O programa usa o caminho para determinar como extrudar a entidade de origem.

Note: A entidade de caminho não pode ficar no mesmo plano que a entidade de extrusão.

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'.

Note:O ângulo deve ser raso o suficiente para que os lados inclinados não se interceptem após o topo da extrusão.



AUto

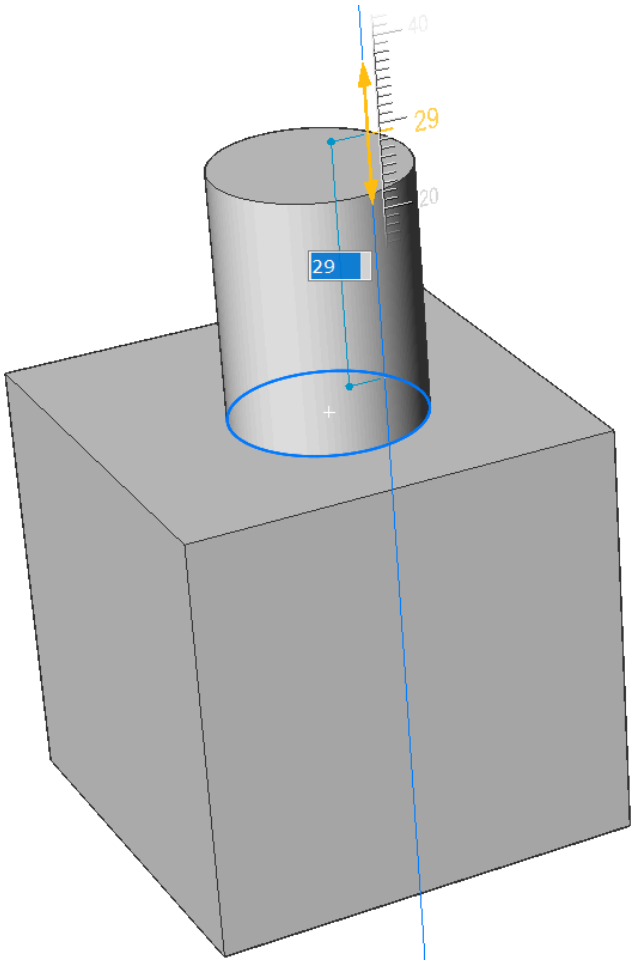
O resultado depende da direção da extrusão e do valor das variáveis de sistema EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES e UNITESURFACES.

Note: O valor padrão de todas as variáveis de sistema do Modo Extrusao acima depende da Area de trabalho:

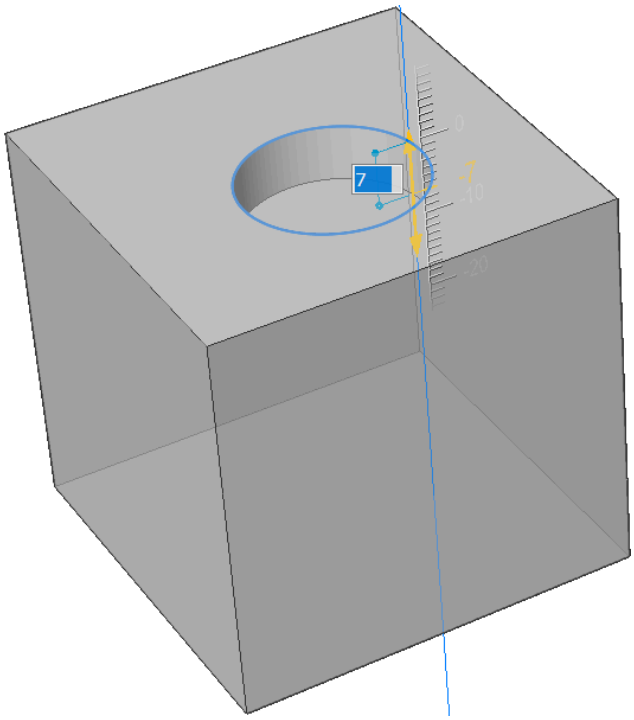
- **0** para Rascunho e Modelagem.
- **1** para Mecânica e BIM.

Por exemplo, nas Areas de trabalho Mecânica e BIM, se todas as variáveis do sistema do Modo Extrusao tiverem o valor padrão, o resultado da extrusão será como abaixo:

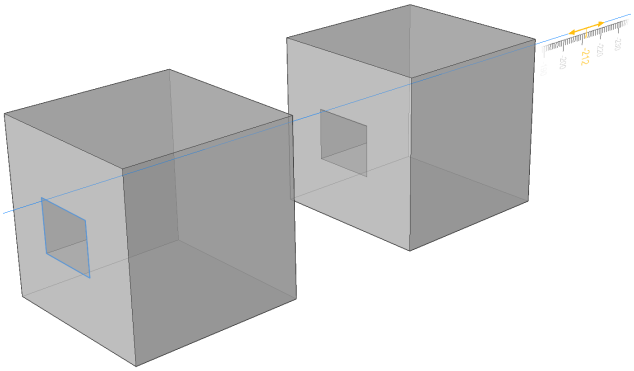
- Quando você destaca uma entidade e a extrai 'para fora', um novo volume é adicionado.



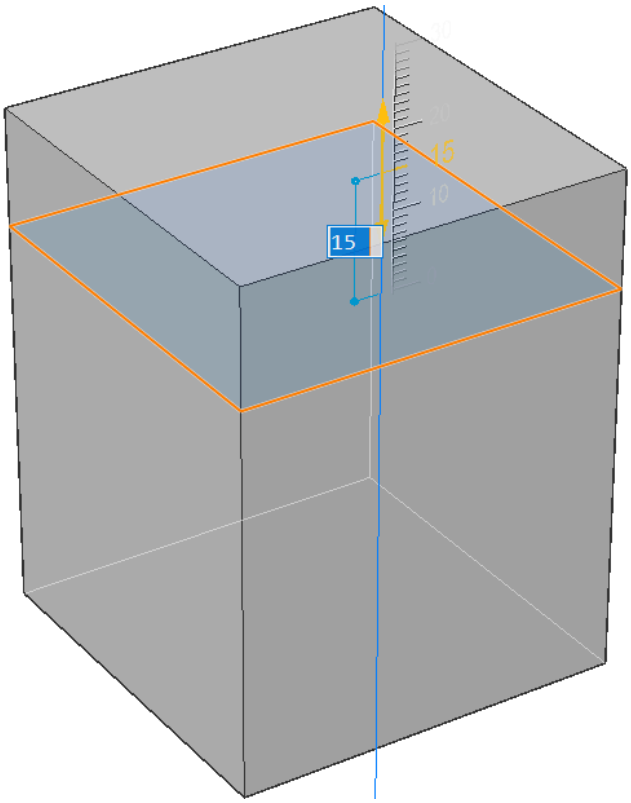
- Quando você realça uma entidade e a extrude 'para dentro', um volume é subtraído do sólido principal.



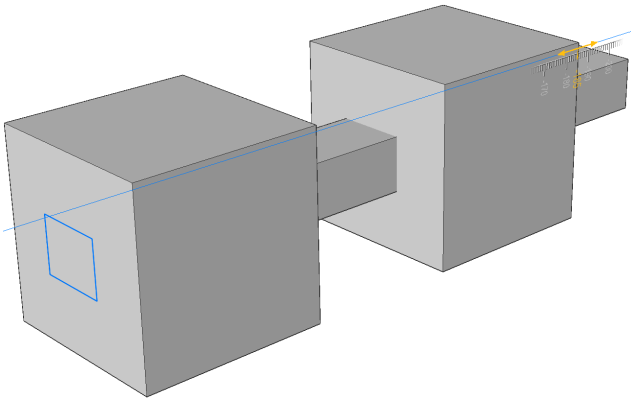
Subtrair
O sólido 3D é subtraído de cada um dos sólidos interferentes existentes.



Criar
Um novo volume ou superfície é criado, independentemente da direção da extrusão.

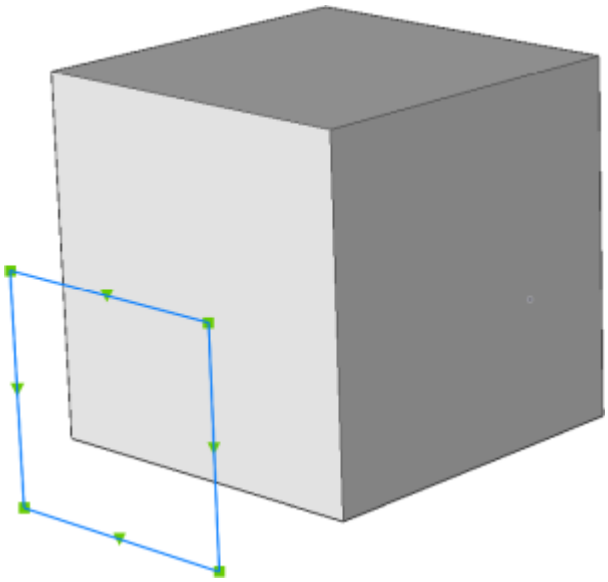


Unir
O novo sólido 3D é unificado com cada sólido existente interferente.

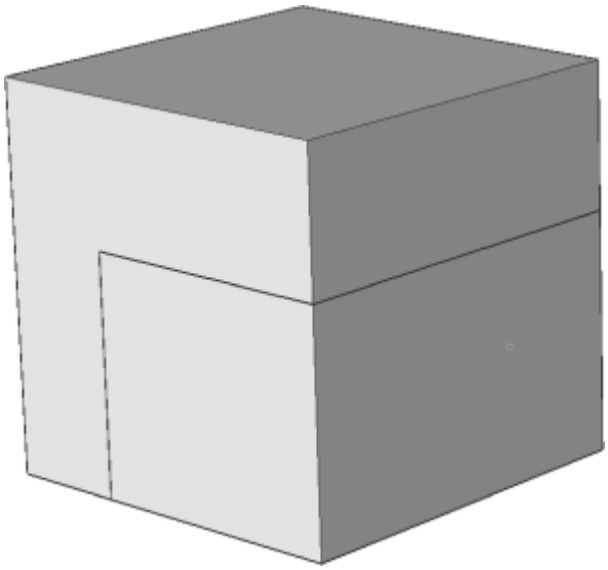


Fatiar
Corta através dos sólidos, com a superfície extrudada.

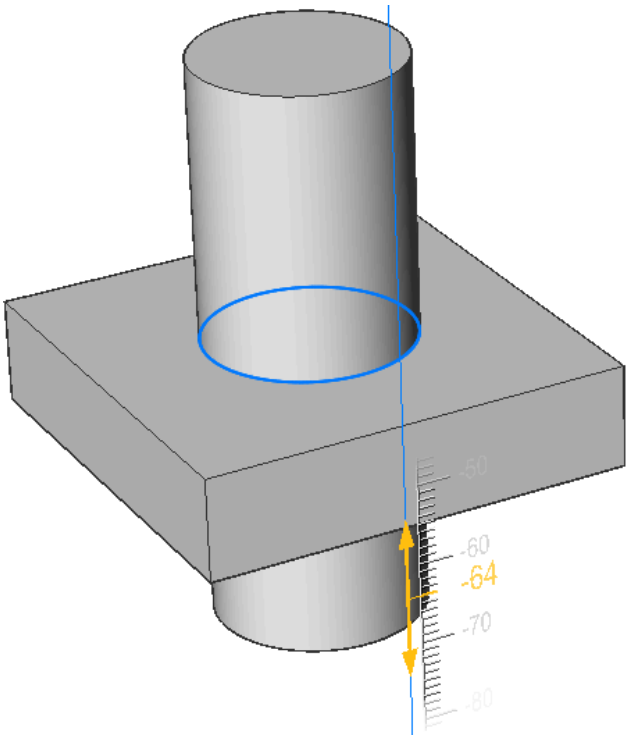
- Selecione uma entidade a ser extrudada.



- A superfície extrudada corta sólidos.



Ambos lados
Extruda simetricamente em ambos os lados.



Alinhar
Permite selecionar ou definir um eixo.

2Pontos
Defina a direção da extrusão ao especificar dois pontos.

Entidade
Permite selecionar uma extensão axial.

Ultima
Usa o eixo anterior.

Vista
Permite especificar um ponto na direção da vista.

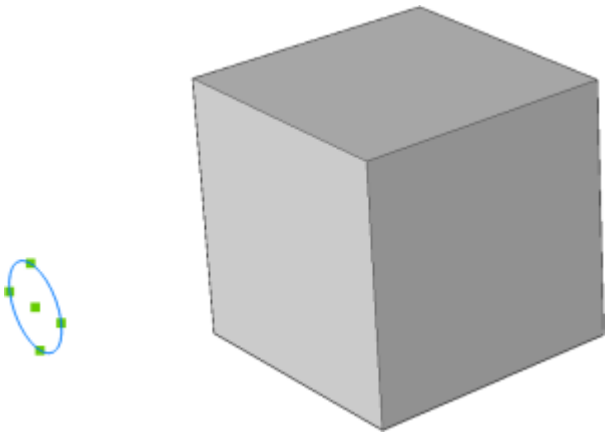
EixoX
Define a direção da extrusão paralela ao eixo-X do UCS atual.

eixoY
Define a direção da extrusão paralela ao eixo-Y do UCS atual.

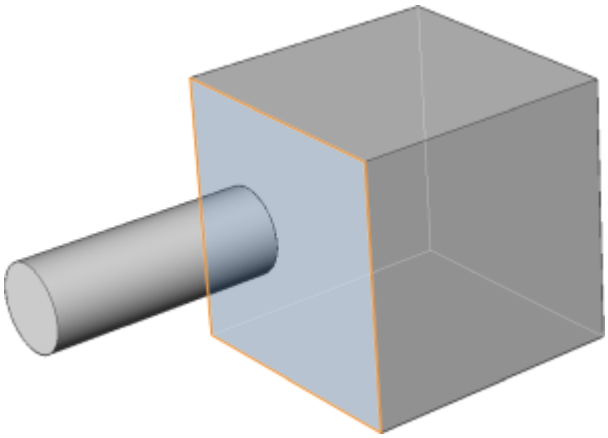
eixoZ
Define a direção da extrusão paralela ao eixo-Z do UCS atual.

Definir Limite
Permite limitar a extrusão pela face de um sólido.

- Selecione uma entidade a ser extrudada.



- Selecione uma face como limite da extrusão.



Note: Se a variável de sistema HOTKEYASSISTANT estiver Ligada, o assistente de **HKA (Teclas de Atalho)** será exibido. Pressione repetidamente a tecla Ctrl durante a exibição dinâmica da extrusão para alternar entre as várias opções

11. F

11.1 EXPORTARFBX comando [FBXEXPORT]

Exporta entidades 3D no desenho atual para o formato FBX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Se você deseja exportar entidades 2D, deve primeiro dar-lhes uma espessura.

11.1.1 Método

Existem dois métodos para exportar para o formato FBX:

- Exportar todas as entidades visíveis.
- Exportar somente entidades selecionadas.

11.1.2 Opções dentro do comando

Selecionadas
Selecione as entidades a ser exportadas.

Visível
Exportar todas as entidades visíveis.

Note: Essa opção exclui as entidades em camadas congeladas ou desativadas, e aquelas que não estão visíveis na viewport atual.

Selecionar
Solicita a seleção entre entidades, luzes, câmeras e materiais.

Tudo
Exporta todos os tipos de entidade.

Embutido
Inclui os arquivos de textura no arquivo FBX.

Referência ao arquivo.
Adiciona um link de referência no arquivo FBX para indicar o local dos arquivos de textura

Copiar para arquivo
Copia os arquivos de textura para a pasta de destino, separadamente do arquivo FBX

Note: Os arquivos de textura não são incluídos nos arquivos FBX quando estes são muito grandes ou quando um conjunto comum de arquivos de textura é usado pelos projetos de renderização e animação.

Entre o caminho para exportar o arquivo fbx:
Especifique o caminho para a pasta na qual colocar o arquivo FBX, ou pressione Enter para aceitar o caminho fornecido.

Note: Digitar ~ exibe a caixa de diálogo de exportação do FBX, que permite selecionar uma pasta.

11.2 -EXPORTARFBX comando [-FBXEXPORT]

Exporta entidades 3D no desenho atual para o formato FBX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Consulte o comando EXPORTARFBX.

11.3 CAMPO comando [FIELD]

Abre a caixa de diálogo Campo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

11.3.1 Método

Abre a caixa de diálogo Campo para criar um campo no desenho atual. Depois de selecionar o campo e escolher **OK**, você será 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Note: Digite ~ para exibir a caixa de diálogo Abrir Desenho.

11.5 ARQUIVOS comando [FILES]

Abre o gerenciador de arquivos do sistema operacional, para acessar arquivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.6 PREENCHER comando [FILL]

Alterna a variável de sistema FILLMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.6.1 Descrição

Altern a variável de sistema FILLMODE para especificar a exibição de entidades 2D preenchidas, incluindo polilinha, hachura, sólido, e entidades de traço. Você pode iniciar esse comando no aviso de Comando ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'FILLMODE. Você deve usar REGEN ou REGENTUDO para ver a alteração.

- Liga: liga a variável de sistema FILLMODE
- Desl: desliga a variável de sistema FILLMODE

11.7 CONCORD comando [FILLET]

Concorda interseções; junta linhas que se interceptam com um arco de raio qualquer apropriado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: F

11.7.1 Descrição

Define um valor de raio para o filete entre duas entidades.

As entidades podem ser:

- Linhas, incluindo linhas paralelas
- Todos os vértices de uma polilinha 2D isolada; duas polilinhas não podem ser concordadas.
- Lsi's, incluindo raios paralelos.
- Linhas infinitas, incluindo linhas infinitas paralelas
- Arcos

Note: Pressione e segure a tecla Shift ao selecionar a segunda entidade para criar um canto (raio = 0). As entidades selecionadas são estendidas ou aparadas no ponto de interseção. A parte selecionada das entidades é mantida.

Note: Se a segunda entidade for paralela à primeira entidade, as entidades serão conectadas por um semicírculo. Se as entidades paralelas não tiverem o mesmo comprimento, a segunda entidade será estendida ou aparada quando Modo de Aparar = Aparar.

11.7.2 Opções

Configurações de concordar

Abre a seção da caixa de diálogo Configurações para Chanfro/Aparar.



1 Raio de concordância - define raio do arco de concordância.

2 Modo aparar - alterna se as entidades são aparadas de volta ao raio da concordância.

Polilinha
Concorda todos os vértices de uma polilinha.

Raio
Alterna o modo da borda.

Aparar
Define o modo a aparar para chanfros e concordâncias:

Aparar
Apara ou estende as entidades selecionadas.

Sem aparar
Cria o chanfro ou concordância, mas deixa as entidades selecionadas inalteradas.

Desfazer
Anula o último aparamento quando estiver no modo Múltiplo.

Multiplos
Vamos criar concordâncias adicionais usando as mesmas configurações, sem ter que reiniciar o comando.

11.8 LOCALIZAR comando [FIND]

Abre a caixa de diálogo Localizar e Substituir

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

11.8.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Localizar e Substituir para localizar e, opcionalmente, substituir cadeias de texto no desenho atual. Este pesquisa texto em blocos, atributos, dimensões e hiperlinks.

11.9 AJUSTARCO comando [FITARC]

Ajusta um arco ou um círculo às entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.9.1 Descrição

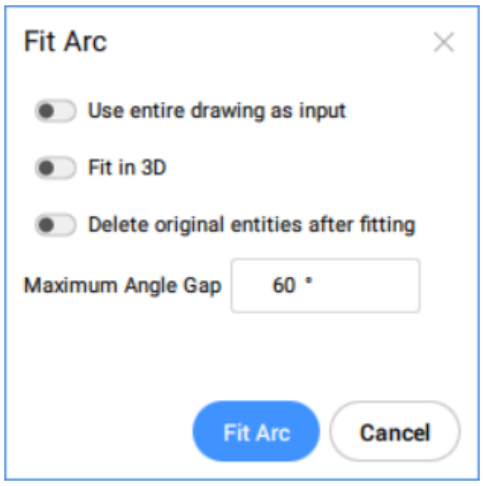
Desenha um arco ou círculo ajustado a uma ou mais entidades. O comando minimiza distâncias perpendiculares acumuladas para os pontos da(s) entidade selecionada.

Um caso de uso realista é uma empresa de produção de papelão publicitário. Normalmente, os arquivos CAD 2D para passar para a máquina de corte são importados de outro software de projeto, onde polilinhas e splines são os tipos típicos de entidade curva 2D. Veja o exemplo em que a máquina tem que cortar um semicírculo no cartão, e o semicírculo é representado por uma polilinha com muitos pequenos segmentos lineares subsequentes. Ao passar este desenho para a máquina de corte, a máquina fará uma sequência de muitos pequenos cortes. Após cada corte, a máquina precisa parar, mudar a orientação e reiniciar. Para

cada ação parar-alterar-reiniciar, há uma chance para erros. Isso não só levaria a um tempo de corte muito maior, como também o corte resultante seria abaixo do ideal e pareceria áspero. Nesse caso, o comando AJUSTARCO pode ser usado para transformar essa polilinha em um ARCO, levando a uma operação de corte rápida e suave.

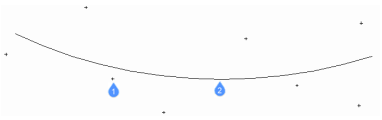
11.9.2 Métodos

Esse comando abre o painel de comando **Ajustar Arco**.



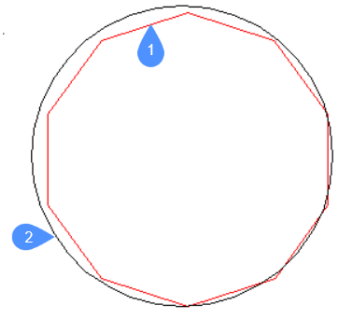
As opções no comando AJUSTARCO são as mesmas do painel de comando **Ajustar Arco**.

As entidades e os resultados desse comando são mostrados nos exemplos abaixo:



1 Pontos usados pelo comando para ajustar o arco.

2 Arco ajustado aos pontos.



1 Polilinha usada pelo comando para ajustar o arco.

2 Arco ajustado à polilinha.

11.9.3 Opções dentro do comando

use o desenho Inteiro
Use todas as entidades no desenho como entrada.

Ajustar em 3d
Essa opção se aplica quando uma ou mais entidades de entrada não estão no plano XY.
Se marcado, o arco ou círculo resultante será criado no espaço 3D, caso contrário, as entidades de entrada serão projetadas primeiro no plano-XY.

> ***Note:*** O plano XY usado para projeção é o atual UCS (Sistema de Coordenadas do Usuário). Isso permite que o usuário faça o ajuste em qualquer plano.

Excluir entidades originais, após o ajuste
Quando essa opção é definida como **Sim**, as entidades iniciais são excluídas.

Angulo máximo de folga
Define o valor limite para o Angulo máximo de folga entre os pontos característicos das entidades de entrada. Se o ângulo máximo de folga for maior que o valor limite, um arco será criado. Caso contrário, um círculo é criado.

Opções de seleção (?)
Permite escolher um método de seleção. Consulte o comando SELECIONAR.

> ***Note:*** As opções **Usar desenho inteiro**, **Ajustar em 3d**, e **Excluir entidades originais após o ajuste** pode ser definido usando a variável de sistema FITLINEFITARCMODE. A opção **Angulo máximo de folga** pode ser definida usando a variável de sistema FITARCMAXGAP.

11.10 AJUSTLINHA comando [FITLINE]

Ajusta uma linha a entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

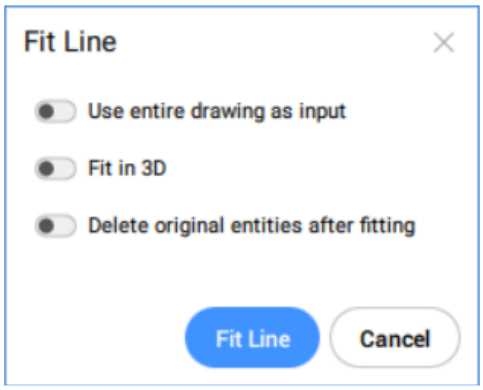
11.10.1 Descrição

Desenha uma linha ajustada a uma ou mais entidades. O comando minimiza distâncias perpendiculares acumuladas para os pontos das entidades selecionadas.

O comando AJUSTLINHA funciona em qualquer tipo de entidade de entrada, portanto, pode ser aplicado em vários casos de uso da vida real. Você pode usá-lo para desenhar uma linha que corresponda perfeitamente a um conjunto de pontos verificados no plano XY. Você pode usar o AJUSTLINHA para encontrar a linha ideal que se encaixa em uma polilinha de vários segmentos ou curva de spline que sobe e desce.

11.10.2 Métodos

Esse comando abre o painel de comando **Ajustar Linha**.



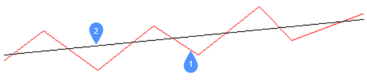
As opções no comando AJUSTLINHA são as mesmas que as opções no painel de comando **Ajustar Linha**.

As entidades e os resultados desse comando são mostrados nos exemplos abaixo:



1 Pontos usados pelo comando para ajustar a linha.

2 Linha ajustada aos pontos.



1 Polilinha usada pelo comando para ajustar a linha.

2 Linha ajustada à polilinha.



1 Spline usada pelo comando para ajustar a linha.

2 Linha ajustada à spline.

11.10.3 Opções dentro do comando

use o desenho Inteiro
Use todas as entidades no desenho como entrada.

Ajustar em 3d
Essa opção se aplica quando uma ou mais entidades de entrada não estão no plano XY.
Se estiver marcado, o arco ou círculo resultante será criado no espaço 3D, caso contrário, as entidades de entrada serão projetadas primeiro no plano-XY.

> ***Note:*** O plano XY usado para projeção é o atual UCS (Sistema de Coordenadas do Usuário). Isso permite que o usuário faça o ajuste em qualquer plano.

Excluir entidades originais, após o ajuste
Quando essa opção é definida como Sim, as entidades iniciais são excluídas.

Opções de seleção (?)
Permite escolher um método de seleção. Consulte o comando SELECIONAR.

> ***Note:*** As opções **Usar desenho inteiro**, **Ajustar em 3d** e **Excluir entidades originais após ajuste** pode ser definido usando a variável de sistema FITLINEFITARCMODE.

11.11 AJUSTPLINHA comando [FITPOLYLINE]

Ajusta polilinhas a entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

11.11.1 Descrição

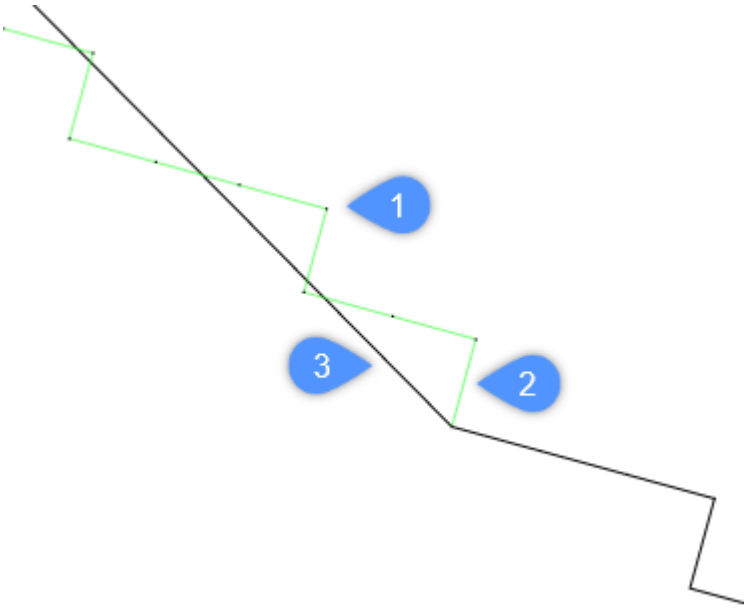
Desenha uma ou várias entidades de polilinha, ajustadas aos pontos característicos das entidades de entrada. O comando minimiza distâncias perpendiculares acumuladas para os pontos das entidades selecionadas. O comando funciona com todo tipo de entidade, desde que tenha pontos característicos.

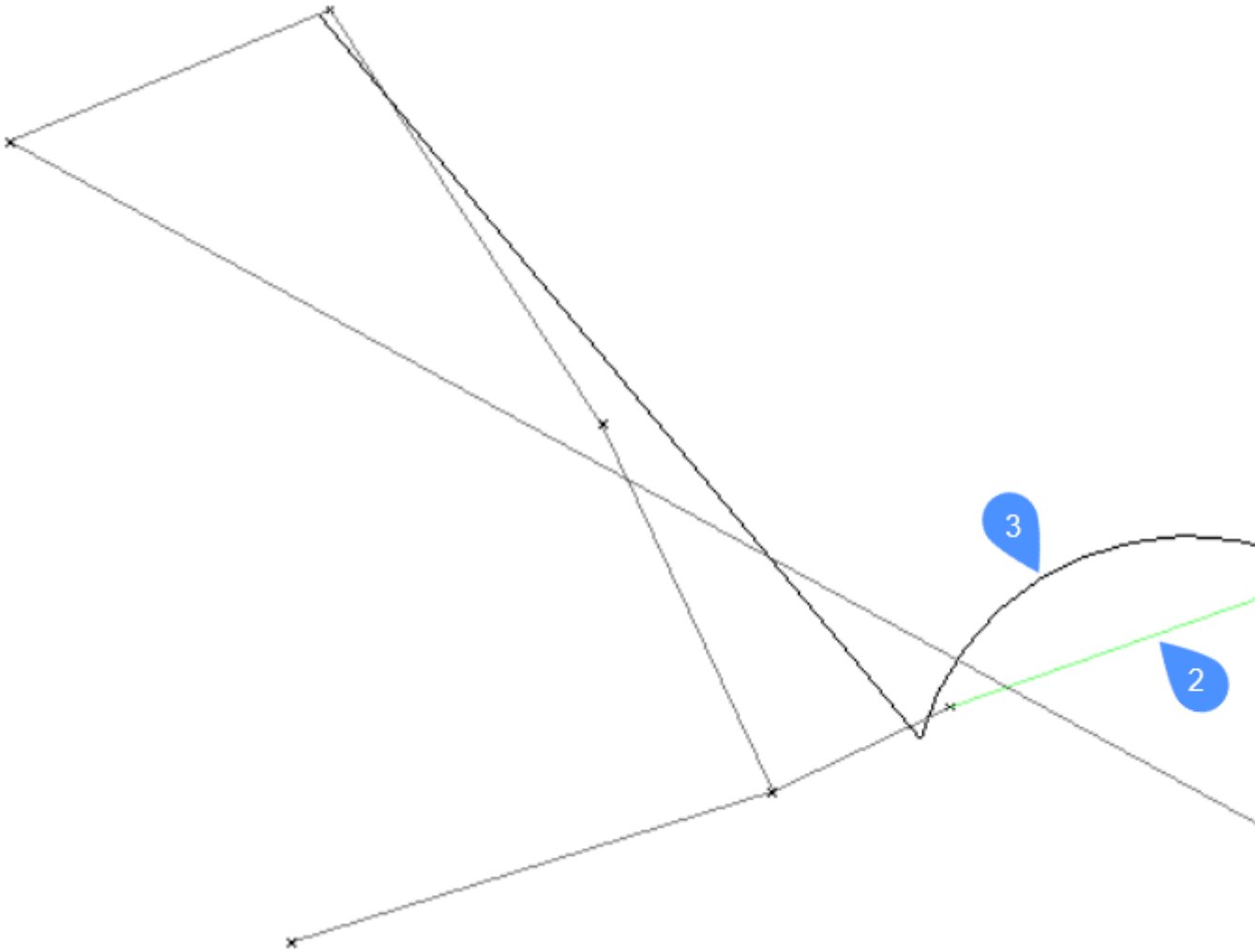
11.11.2 Método

Existem duas maneiras de definir a entrada para o comando AJUSTPLINHA:

- Selecione entidades de ajuste: escolha as entidades às quais a linha deve ficar ajustada.
- Usar desenho inteiro: selecione todas as entidades não-congeladas na viewport atual.

Escolha um ponto para o Início da polilinha. A diretriz é usada como uma ajuda visual para o usuário, ajudando este a escolher os vértices de polilinha imaginados.





1 Os pontos usados pelo comando para ajustar a polilinha.

2 A diretriz sugerida.

3 A polilinha.

11.11.3 Opções dentro do comando

Inicie a polilinha
Escolha um ponto e inicie a polilinha.

Ajustar linhas
Ajusta um segmento de polilinha linear aos pontos entre o último vértice fixo da polilinha e a posição do mouse.

Note: Consulte o comando AJUSTLINHA.

Ajustar arcos
Ajusta um segmento de polilinha em arco entre os pontos entre o último vértice fixo da polilinha e a posição do mouse.

Note: Veja o comando AJUSTARCO.

Melhor ajuste
O algoritmo decide automaticamente se um segmento de polilinha linear ou de arco é mais adequado para ajustar os pontos entre o último vértice fixo da polilinha e a posição do mouse.

Note: Se a variável de sistema Assistente de Teclas de Atalho (HKA) estiver definida como Ligada, pressione a tecla Ctrl para circular entre as opções de ajuste.

Desfazer
Desfaz a última ação.

Fechar polilinha
Fecha a polilinha.

Iniciar nova polilinha
Inicia uma nova polilinha.

Note: Pressione a tecla Esc uma vez para terminar a polilinha atual e iniciar uma nova polilinha.

Note: Pressione a tecla Esc duas vezes para terminar o comando.

Acabamento
Finaliza o comando.

11.12 GEOMPLANA comando [FLATSHOT]

Cria uma representação de linha achatada, oculta, de um modelo 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

11.12.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **GeomPlana** para criar uma representação de linha plana e oculta de um modelo 3D, como um bloco ou um novo desenho.

11.13 FLATTEN comando

Achata entidades 2D e 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

11.13.1 Descrição

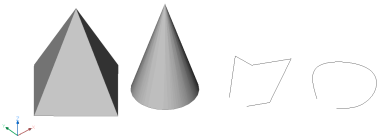
Achata entidades 2D e 3D ao projetar essas para o plano-XY da vista atual.

Note: A variável de sistema PERSPECTIVE deve estar definida como 0.

11.13.2 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.

11.13.3 Opções dentro do comando

Nova elevação UCS
Especifica a nova elevação para as entidades 2D resultantes.

Note: A elevação e a espessura das entidades 2D podem ser alteradas com o comando ELEV.

permite Explodir
Explode entidades compostas, como sólidos 3D.

11.14 INVERTLINHA comando [FLIPLINE]

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.14.1 Métodos

Esse comando deve ser usado com blocos paramétricos 2D.

O comando INVERTLINHA permite desenhar uma linha que será usada como eixo de referência para inverter as entidades do bloco. Depois de criada, a linha de inversão terá uma cor verde e será movida para uma camada especial chamada FLIPLINES.

O comando INVERTLINHA criará automaticamente um tipo especial de parâmetro e o associará à entidade da linha invertida. Esse parâmetro tem dois valores possíveis, **Não Inverter** e **Inverter**.

A inversão do bloco ocorrerá quando o valor do parâmetro Inverter for alterado. Esse parâmetro pode ser acessado no painel **Parâmetros e Restrições**. Outra maneira de alterar o parâmetro Inverter é selecionar o bloco e ir para o painel **Propriedades**, na seção **Parâmetros**.

Quando o parâmetro inverter usa o valor **Não Inverter**, o bloco está em sua configuração padrão, como foi desenhado. Quando o valor do parâmetro Inverter é alterado para **Invertido**, o bloco é invertido ao redor da linha de inversão.

Nota: A construção da linha de Inversão é equivalente ao desenho de uma linha usando o comando **Linha**.

11.14.2 Opções dentro do comando

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.

11.15 DE comando [FROM]

Permite inserir coordenadas relativas, no que diz respeito um ponto de referência sempre que um comando solicita entrar um ponto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

> ***Note:*** O comando 'De' é um modificador de comando, não um comando, e portanto, é inserido apenas durante um comando de desenho ou edição.
>
> ***Note:*** 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.

11.15.1 Opções dentro do comando

Ponto base
Escolha um ponto ou entre as coordenadas para especificar o ponto base

Ponto deslocado ou regular
Entre 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.1.1 Descrição

Cria uma restrição Coincidente para garantir que um ponto em uma entidade permaneça coincidente com um ponto ou entidade especificado.

12.1.2 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.

12.1.3 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 RGCOLINEAR comando [GCCOLINEAR]

Cria uma restrição geométrica Colinear em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.2.1 Descrição

Cria uma restrição Colinear para garantir que duas ou mais entidades lineares permaneçam colineares.

12.2.2 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 subseqüentes se ajustam, conforme necessário, para se tornarem colineares.

12.3 RGCONCENTRICA comando [GCCONCENTRIC]

Cria uma restrição geométrica Concêntrica em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.3.1 Descrição

Cria uma restrição Concêntrica para garantir que duas entidades circulares ou elípticas permaneçam concêntricas.

12.3.2 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

Alterna o Snap a Entidade ao Centro geométrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.4.1 Descrição

Alterna o snap de entidade ao Centro geométrico para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de 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 [GCEQUAL]

Cria uma restrição geométrica 'Igual' em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

12.5.1 Descrição

Cria uma restrição Igual para garantir que entidades circulares mantenham raios iguais, ou entidades lineares mantenham comprimentos iguais.

12.5.2 Métodos para criar uma restrição Igual

Este comando tem dois métodos para começar a criar uma restrição Igual:

- Selec. primeira entidade
- Multiplos

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.

Multiplos
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 subseqüentes são atualizados para corresponder à primeira entidade.

12.6 RGFIXA comando [GCFIX]

Cria uma restrição geométrica Fixo em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.6.1 Descrição

Cria uma restrição Fixa em um ponto ou entidade para manter sua posição no desenho.

12.6.2 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 [GCHORIZONTAL]

Cria uma restrição geométrica Horizontal em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

12.7.1 Descrição

Crie uma restrição Horizontal para garantir que uma entidade linear ou par de pontos permaneça paralelo ao eixo-X.

12.7.2 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 [GCPARALLEL]

Cria uma restrição geométrica 'Paralela' em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.8.1 Descrição

Cria uma restrição Paralela para garantir que entidades lineares permaneçam paralelas entre si.

12.8.2 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 RGPERPENDICULAR comando [GCPERPENDICULAR]

Cria uma restrição geométrica Perpendicular em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.9.1 Descrição

Cria uma restrição Perpendicular, para garantir que entidades lineares permaneçam perpendiculares entre si.

12.9.2 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 [GCSMOOTH]

Cria uma restrição geométrica 'Suave' em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.10.1 Descrição

Cria uma restrição Suave para garantir que duas Splines mantenham a continuidade geométrica fluida entre elas.

12.10.2 Métodos para criar uma restrição Suave

Este comando tem 1 método para começar a criar uma restrição Suave:

- Selecione a primeira entidade Spline

Selecionar 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 [GCSYMMETRIC]

Restringe uma restrição geométrica simétrica em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.11.1 Descrição

Cria uma restrição Simétrica, para garantir que duas entidades permaneçam simétricas em relação a uma linha selecionada.

12.11.2 Métodos para criar uma restrição Simétrica

Existem dois métodos para começar a criar uma restrição Simétrica:

- Selec. 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 então tornar simétrica para a primeira entidade:

Selecione a Linha de simetria:
Selecione uma linha para atuar como uma linha de espelhamento 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, então:

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 de espelhamento 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.12.1 Descrição

Cria uma restrição tangente para garantir que entidades curvas permaneçam tangentes a outra entidade curva ou linear.

12.12.2 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 [GCVERTICAL]

Cria uma restrição geométrica vertical em entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

12.13.1 Descrição

Cria uma restrição vertical para garantir que uma entidade linear ou par de pontos permaneça paralelo ao eixo-y.

12.13.2 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 LOCALIZACAOGEOGRAFICA comando [GEOGRAPHICLOCATION]

Abre a caixa de diálogo Localização Geográfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: GEO

12.15.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Localização Geográfica para aplicar uma longitude e latitude a um ponto no desenho atual.

12.16 GEOIMPORTAR comando [GEOIMPORT]

Importa um desenho em relação à localização geográfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.16.1 Descrição

Importa um desenho em relação à localização geográfica na origem e no arquivo de destino.

Note: 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 RESTRICAOGEOM comando [GEOMCONSTRAINT]

Aplica relações geométricas entre entidades, em entidades, e pontos de restrição válidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.17.1 Descrição

As restrições mantêm as entidades em uma posição fixa, como na perpendicular ou na vertical.

Note: 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 Opções

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 RGPERPENDICULAR.

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 IRPARAINICIO comando [GOTOSTART]

Exibe a aba Iniciar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.18.1 Descrição

Abre ou ativa a aba Começar.

12.18.2 Método

Na aba Iniciar, você pode:

- Abrir um desenho recente.

Note: O número de arquivos recentes disponíveis é controlado pelo valor da variável de sistema RECENTFILES.

- Criar um novo desenho.

Note: 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.

Note: O acesso à Internet é necessário.

- Acesse o catálogo de Aplicações de Terceiros, no site da Bricsys.

Note: O acesso à Internet é necessário.

12.19 GRADIENTE comando

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.19.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente para criar uma entidade Hachura no desenho atual.

12.20 -GRADIENTE comando [-GRADIENT]

Preenche áreas fechadas com um preenchimento em gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.20.1 Descrição

Preenche áreas fechadas com preenchimentos sólidos, com gradientes de uma ou duas cores em uma variedade de padrões.

Note: Entidades 3D não podem ser preenchidas com gradientes.

12.20.2 Método

Existem dois métodos para preencher gradientes:

- Cor única

- Duas cores

12.20.3 Opções dentro do comando

Propriedades de hachura
Permite especificar um padrão de hachura.

?
Lista os nomes de todos os padrões de hachura. Pressionar F2 para ver a lista na janela Histórico de Avisos.

Preench. sólido
Especifica uma hachura preenchida com cor-sólida.

Definido pelo usuário
Permite personalizar o padrão de hachura.

Angulo para linhas
Especifique o ângulo para as linhas do padrão.

Espaço entre linhas padrão
Especifique o espaço entre as linhas da hachura.

Hachura transversal
O padrão é repetido a 90 graus em relação ao original.

Gradiente
Permite especificar um padrão de gradiente.

ângulo para o gradiente
Permite especificar um ângulo para o preenchimento de gradiente.

Centralizar o gradiente
Centraliza o gradiente.

?
Lista os nomes de todos os padrões de gradiente. Pressionar F2 para ver a lista na janela Histórico de Avisos.

Cor única
Especifica uma nova cor e matiz do gradiente.

valor de sombra ou matiz
Especifica um número entre 0 e 1 (0 = escuro, 1 = claro).

Livrodecores
Entre o nome do Livro de Cores

Duas cores
Especifique duas novas cores de gradiente.

Remover limites
Remover entidades limites

Opções avançadas
Permite definir opções avançadas para a hachura.

Conj. de limite
Especifique as entidades a considerar ao criar limites.

Manter limite
Determine se o limite temporário é retido após o término do comando.

Detecção de ilha
Alterna se ilhas são hachuradas ou não: As ilhas representam limites internos.

Especificar estilo
Especifica como as ilhas são tratadas.

Aninhado
Ilhas alternadas são hachuradas, começando com a mais externa.

Exterior
Somente a região mais externa é hachurada. As ilhas do interior não são eclodidas.

Ignorar
As ilhas são ignoradas e hachuradas.

Definir associatividade
Alterna se as hachuras são associativas, para que elas atualizem ou não atualizem sua geometria com os limites.

Tolerância de limite
Especifica a maior lacuna que BricsCAD ignora quando hachura um limite que não está totalmente fechado.

Note: Um valor de 0 significa que nenhuma lacuna no limite é tolerada pelo programa.

Separar hachuras
Especifica a criação de hachuras separadas para cada área fechada ou uma única entidade de hachura para todas.

Ordem do desenho
Especifica se o padrão de hachura aparece visualmente acima/abaixo de entidades sobrepostas ou seu limite.

Origem
Especifique um novo valor para a origem da hachura.

Anotativa
Define a propriedade anotativa para a hachura. Este aplica a escala anotativa atual, definida pela variável de sistema CANNOSCALE.

Camada
Especifica a camada na qual a hachura deve ser colocada.

Transparência
Especifique um valor entre 0 e 90 para a transparência.

Note: Um valor de 0 significa totalmente opaco. O nível de transparência é limitado a 90% para evitar confusão com camadas congeladas ou desativadas.

PorCamada
Aplica o valor da propriedade de transparência da camada na qual a hachura reside.

PorBloco
O valor da transparência é controlado por bloco.

Usar atual
Aplica o valor de transparência atual, conforme definido pela variável de sistema CETRANSPARENCY.

Note: O valor da Transparência para novas hachuras é salvo pela variável de sistema HPTRANSPARENCY.

Desfazer
Remover limites selecionados da seleção

12.21 GRADIENTEFUNDODESL comando [GRADIENTBKGOFF]

Desliga o gradiente de fundo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 [GRADIENTBKGON]

Liga o gradiente de fundo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 [GRADING]

Cria uma superfície nivelada nas superfícies topográficas existentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

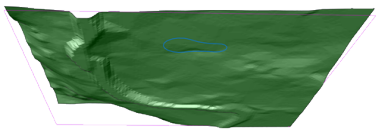
12.23.1 Descrição

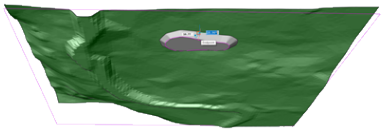
Cria uma superfície nivelada entre uma entidade selecionada e uma superfície TIN, ou uma superfície nivelada em declive de uma entidade selecionada. Selecione a entidade para definir uma superfície nivelada, selecione a superfície TIN de destino para criar uma superfície nivelada, e mova o mouse para ajustar a inclinação do nivelamento.

12.23.2 Opções

Declividade/deslocamento
Define a declividade ou a opção de deslocamento para o nivelamento.

Note: O método de projeção do declive-deslocamento requer uma entidade de entrada, um deslocamento, e a declividade.





12.24 NIVELAMENTOEQUILIBRAR comando [GRADINGBALANCE]

Equilibra volumes de corte e preenchimento (atêrro).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 GRAFICOSUBSTITUIR comando [GRAPHICOVERRIDE]

Permite modificar temporariamente a aparência das entidades no Model Space 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.25.1 Descrição

GRAFICOSUBSTITUIR é um recurso de personalização de desenho 3D que permite substituir temporariamente a aparência visual de uma seleção específica de objetos com base nas propriedades BIM.

O comando abre a caixa de diálogo **Substituição de Gráfico 3D**.

12.26 TELADES comando [GRAPHSCR]

Muda para a tela gráfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.26.1 Descrição

Muda da janela Histórico de Avisos do programa para a janela de desenho.

A janela Histórico de Avisos é exibida pelo comando TELATEXTO ou pela tecla F2.

12.27 GRADE comando

Alterna a exibição da grade e define algumas de suas propriedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: G

12.27.1 Método

Especifique o valor do espaçamento da grade. Isso torna o espaçamento igual da grade em X e Y.

12.27.2 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.

12.28 GRUPO Comando

Abre a caixa de diálogo Agrupar Entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

12.28.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Agrupar Entidades para visualizar e gerenciar grupos nomeados de entidades no desenho atual.

12.29 -GRUPO comando [-GROUP]

Cria e modifica grupos de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.29.1 Descrição

Cria e modifica grupos nomeados de entidades na linha de Comando.

12.29.2 Opções dentro do comando

?
Lista grupos nomeados e não-nomeados no desenho.

Note: 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 [HATCH]

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: BH, H

13.1.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Hachura e Gradiente para criar uma entidade Hachura no desenho atual.

13.2 -HACHURA comando [-HATCH]

Preenche áreas 2D fechadas com padrões repetidos ou cores sólidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -BH, -B

Note: Entidades 3D não podem ser hachuradas.

13.2.1 Método

Existem dois métodos para aplicar um padrão de hachura:

- Especificar ponto interno.
- Selecionar entidades.

Note: Entidades que não estão visíveis na viewport atual quando o comando é iniciado não podem ser selecionadas. Entidades parcialmente visíveis podem, no entanto, ser selecionadas.

13.2.2 Opções dentro do comando

Propriedades de hachura
Permite especificar um padrão de hachura.

?
Lista os nomes de todos os padrões de hachura. Pressionar F2 para ver a lista na janela Histórico de Avisos.

Preench. sólido
Especifica uma hachura preenchida com cor-sólida.

Definido pelo usuário
Permite personalizar o padrão de hachura.

Angulo para linhas
Especifique o ângulo para as linhas do padrão.

Espaço entre linhas padrão
Especifique o espaço entre as linhas da hachura.

Hachura transversal
O padrão é repetido a 90 graus em relação ao original.

Gradiente
Permite especificar um padrão de gradiente.

ângulo para o gradiente
Permite especificar um ângulo para o preenchimento de gradiente.

Centralizar o gradiente
Centraliza o gradiente.

?
Lista os nomes de todos os padrões de gradiente. Pressionar F2 para ver a lista na janela Histórico de Avisos.

Cor única
Especifica uma nova cor e matiz do gradiente.

valor de sombra ou matiz
Especifica um número entre 0 e 1 (0 = escuro, 1 = claro).

Livrodecores
Entre o nome do Livro de Cores

Duas cores
Especifique duas novas cores de gradiente.

Remover limites
Remover entidades limites

Opções avançadas
Permite definir opções avançadas para a hachura.

Conj. de limite
Especifique as entidades a considerar ao criar limites.

Manter limite
Determine se o limite temporário é retido após o término do comando.

Detecção de ilha
Alterna se ilhas são hachuradas ou não: As ilhas representam limites internos.

Especificar estilo
Especifica como as ilhas são tratadas.

Aninhado
Ilhas alternadas são hachuradas, começando com a mais externa.

Exterior
Somente a região mais externa é hachurada. As ilhas do interior não são eclodidas.

Ignorar
As ilhas são ignoradas e hachuradas.

Definir associatividade
Alterna se as hachuras são associativas, para que elas atualizem ou não atualizem sua geometria com os limites.

Tolerância de limite
Especifica a maior lacuna que BricsCAD ignora quando hachura um limite que não está totalmente fechado.

Note: Um valor de 0 significa que nenhuma lacuna no limite é tolerada pelo programa.

Separar hachuras
Especifica a criação de hachuras separadas para cada área fechada ou uma única entidade de hachura para todas.

Ordem do desenho
Especifica se o padrão de hachura aparece visualmente acima/abaixo de entidades sobrepostas ou seu limite.

Origem
Especifique um novo valor para a origem da hachura.

Anotativa
Define a propriedade anotativa para a hachura. Este aplica a escala anotativa atual, definida pela variável de sistema CANNOSCALE.

Camada
Especifica a camada na qual a hachura deve ser colocada.

Transparência
Especifique um valor entre 0 e 90 para a transparência.

Note: Um valor de 0 significa totalmente opaco. O nível de transparência é limitado a 90% para evitar confusão com camadas congeladas ou desativadas.

PorCamada
Aplica o valor da propriedade de transparência da camada na qual a hachura reside.

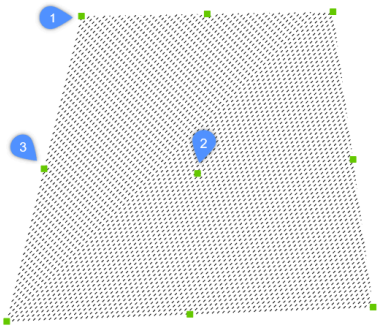
PorBloco
O valor da transparência é controlado por bloco.

Usar atual
Aplica o valor de transparência atual, conforme definido pela variável de sistema CETRANSPARENCY.

Note: O valor da Transparência para novas hachuras é salvo pela variável de sistema HPTRANSPARENCY.

Desfazer
Remover limites selecionados da seleção

Note: Hachuras podem ser editadas diretamente através das alças:



- Arraste a alça central (2) para mover a hachura.
- Arraste o vértice (1) ou uma alça de ponto médio (3) para alterar o limite da hachura.

13.3 EDITARHACH comando [HATCHEDIT]

Edita hachuras por meio de uma caixa de diálogo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: HE

13.3.1 Descrição

Seleciona um padrão de hachura ou um preenchimento em gradiente e edita este por meio da caixa de diálogo para Editar Hachura.

Note: O painel Propriedades também pode ser usado para editar hachuras e preenchimentos em gradiente.

13.4 -EDITARHACH comando [-HATCHEDIT]

Edita os limites das entidades de hachura na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Adicionar 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 EDITARHACHEXT comando [HATCHEDITEXT]

Edita os vértices de uma entidade de hachura ou gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.5.1 Descrição

Edita os vértices de uma entidade de hachura ou gradiente de forma interativa por meio da linha de comando.

13.5.2 Opções dentro do comando

Adic. vértice
Adiciona vértices esticando os pontos de alças selecionados.

Remover vértice
Remove vértices.

Converter para linha
Converte segmentos de arco em segmentos de linha.

Converter para arco
Converte segmentos de linha em segmentos de arco.

13.6 HATCHGENERATEBOUNDARY comando

Gera um limite ao redor de uma hachura ou preenchimento em gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

13.6.1 Descrição

Cria um limite feito de uma polilinha em torno das hachuras selecionadas ou preenchimento em gradiente.

13.7 HATCHTOBACK comando

Move todas as entidades de hachura no desenho para trás de todas as outras entidades sobrepostas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: Este comando seleciona automaticamente todos os padrões de hachura no desenho atual.

13.8 HELICE comando

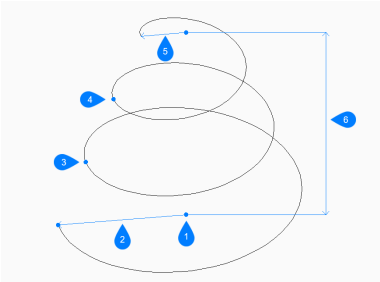
Cria uma espiral 2D ou uma Hélice 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

13.8.1 Descrição

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.



1 Centro da base

2 Raio de base

3 Começar turn 2

4 Começar turn 3

5 Raio superior

6 Altura

13.8.2 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]

13.8.3 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 [HELP]

Abre o BricsCAD Help Center (Central de Ajuda).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

13.9.1 Descrição

Abra a descrição da central de ajuda BricsCAD Help Center 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 comando

Pesquisa ajuda on-line na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.10.1 Descrição

Pesquisa as páginas de ajuda online do BricsCAD e, em seguida, exibe o resultado no navegador da Web padrão do seu computador; funciona na linha de Comando.

13.11 OCULTAR comando [HIDE]

Remove linhas ocultas de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

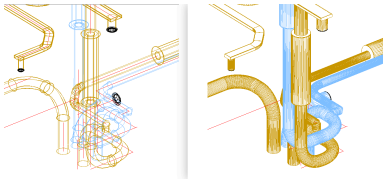
Icone:

Alias: HI

13.11.1 Método

Esse comando oferece apenas um método para remover linhas ocultas. O comando é executado automaticamente depois de digitar “OCULTAR” na linha de Comando e pressionar Enter.

Exibe nenhum prompt na linha de Comando; o programa remove imediatamente as linhas ocultas.



Note: Para retornar à exibição em arame, altere o estilo visual para Arame 2D.

13.12 HIDEOBJETS comando

Oculta entidades selecionadas.

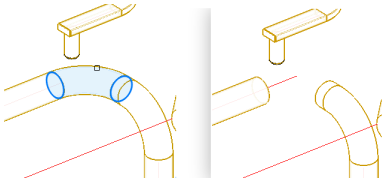
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

13.12.1 Descrição

Oculta entidades selecionadas, como usar a opção Congelar do comando Camada, mas para entidades individuais. As entidades ocultas opcionalmente ficam ocultas entre as sessões de desenho.

Note: Para retornar a exibição de objetos ocultos, use o comando UNISOLATEOBJECTS.



Note: A variável de sistema OBJECTISOLATIONMODE controla se o estado oculto está salvo ou não:

Note: O comando HIDEOBJECTS é habilitado nas sessões EDITARBLOCO e EDITARREF.

13.13 HIPERLINK comando [HYPERLINK]

Vincula entidades e páginas da web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.13.1 Descrição

Vincula entidades selecionadas com campos e páginas da Web por meio da caixa de diálogo Editar Hiperlink.

13.14 -HIPERLINK comando [-HYPERLINK]

Vincula entidades e páginas da web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.14.1 Descrição

Vincula entidades com campos e páginas da web, pela linha de Comando.

Note: 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.

Note: 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 [HYPERLINKOPTIONS]

Alterna a exibição do hiperlink.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.15.1 Descrição

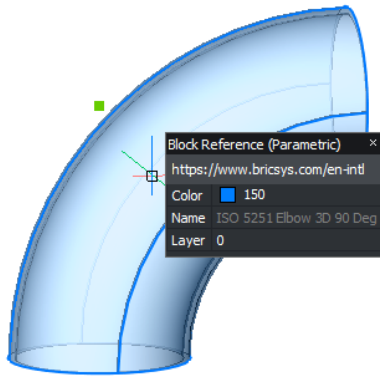
Alterna a exibição do cursor do hiperlink e da dica da URL, e adiciona Hiperlink ao menu de atalho.

13.15.2 Opções dentro do comando

Exibir cursor de hiperlink, dicas e menu de atalhos

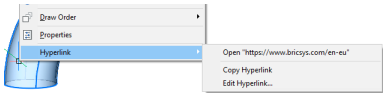
Alterna entre a exibição do ícone "hiperlink", a dica que exibe a URL, e o submenu Hiperlink nos menus de atalho.

Note: O texto da dica é especificado pela opção de Descrição do Hiperlink, do comando HIPERLINK.



Menu do hiperlink

Clique o botão-direito na entidade selecionada que contém hiperlinks, o item Hiperlink é adicionado ao menu.



Abrir URL

Abre o local especificado pela URL: um local na Internet ou um arquivo com a aplicação associada.

Note: Essa opção executa o comando URL.

Copiar Hiperlink

Copia a URL para a Area de transferência.

Note: 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: IDPOINT

14.1.1 Descrição

Reporta as coordenadas X,Y,Z de um ponto especificado, usando o sistema de coordenadas atual.

14.2 IEMBED comando

Incorpora uma imagem bitonal anexado em arquivo *.tiff de imagem para o desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.2.1 Método

Normalmente, as imagens anexadas a um desenho são salvas em um arquivo separado. Este comando salva uma imagem de renderização dentro do desenho atual.

Note: Para reverter essa ação, use o comando IUNEMBED.

14.3 IFCEXPORTAR comando [IFCEXPORT]

Exporta um modelo BIM para o formato IFC.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.3.1 Descrição

Exporta um modelo BIM para IFC, parcial ou totalmente.

Note: A importação e exportação de Alinhamentos e Superfícies TIN com IFC 4X1 é suportada.

14.3.2 Método

Selecione as entidades a ser exportadas, ou pressione **Enter** para exportar o modelo inteiro.

14.4 IMAGEM comando [IMAGE]

Abre o painel de Anexos

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: IM

14.4.1 Descrição

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 AJUSTARIMAG comando [IMAGEADJUST]

Ajusta as propriedades de imagens através da paleta Propriedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IAD

Atalhos de Teclado: **clique no quadro da imagem**

14.5.1 Método

Depois de selecionar uma ou mais entidades de imagem por seus quadros, o painel Propriedades exibirá as propriedades da Imagem Raster.

As propriedades de ajuste de imagem são:

Brilho
Clareia e escurece a imagem:

- 0 - muito escuro ou preto
- 50 - normal
- 100 - muito claro ou branco

Contraste
Aumenta e diminui o contraste:

- 0 - muito baixo contraste
- 50 - normal
- 100 - muito alto contraste

Esmaecer
A imagem desvanece:

- 0 - sem esmaecimento
- 100 - totalmente desbotada

14.6 -ANEXARIMAG comando [-IMAGEATTACH]

Anexa imagens rasterizadas ao desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Opções

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 [IMAGEATTACH]

Abre a caixa de diálogo Selecionar arquivo de imagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: IAT

14.7.1 Descrição

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 [IMAGECLIP]

Recorta imagens com formas retangulares ou poligonais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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:

Note: Uma imagem pode ter apenas um limite de recorte; criar um novo limite apaga o anterior.

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('cortarimag).

14.8.2 Opções

Ligada
Ativa o recorte e exibe o limite de recorte.

Desl
Desativa o recorte e oculta o limite de recorte.

Inverter
Alterna 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 [IMAGEFRAME]

Alterna a variável de sistema IMAGEFRAME.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

14.9.1 Descrição

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 [IMAGEQUALITY]

Especifica a qualidade de exibição das imagens anexadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

14.10.1 Descrição

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 -IMPORTAR comando [-IMPORT]

Importa a geometria de arquivos externos nos prompts de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Esse comando abre todos os formatos de arquivo suportados pelo comando IMPORTAR.

14.11.1 Método

Especifique o caminho completo e o nome do arquivo de um arquivo importável.

Note: Digite ~ (til) para exibir a caixa de diálogo Importar arquivo, que permite selecionar um arquivo para importar.

Note: Os tipos de arquivo disponíveis para importação são os mesmos do comando **IMPORTAR**.

14.12 IMPORTAR comando [IMPORT]

Importa a geometria de arquivos externos para dentro do desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: IMP

14.12.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Importar arquivo** para selecionar um tipo de arquivo suportado, para importar para o desenho atual.

Os tipos de arquivo suportados para importar são:

- **Drawing Exchange Format** (.dxf; .dwg)
- **Windows Metafile Formats*** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)**(1) (2)**
- **Collada** (.dae)
- **Micro Station DGN File** (.dgn)

Formatos disponíveis no BricsCAD BIM:

- **Wavefront Object file** (.obj)
- **Rhino file**(.3dm)**(1) (2)**
- **SketchUp file** (.skp)**(1) (2)**

  Note: Os arquivos Trimble SketchUp são importados como malhas de subdivisão (entidades são importadas como blocos nomeados, definições de material de renderização e os mapeamentos de material são importados nas malhas). Os comandos ConverterParaSolido e ConverterParaMalha fornecem fácil conversão entre malhas e sólidos.
- **IFC file** (.ifc; .ifczip)
- **Revit family** (.rfa)
- **Revit Project** (.rvt)

(1) Não disponível no BricsCAD® para Linux.

(2) Não disponível em BricsCAD® para macOS.

Note: BricsCAD® atualmente é compatível apenas com a importação de arquivos **Revit 2015-2021**. Se você gostaria de importar um modelo criado em uma versão posterior do Revit, considere importar o modelo para o BricsCAD® como um arquivo IFC.

Note:

Mais formatos 3D estão disponíveis através de um módulo separado, o BricsCAD Communicator. Você pode baixá-lo no site da Bricsys.

Os procedimentos de importação e exportação usando o Communicator são controlados através das preferências do usuário. Consulte a seção Communicator na caixa de diálogo Configurações.

Note: Se a montagem importada tiver materiais físicos atribuídos às suas peças, os materiais podem ser importados juntamente com a estrutura da montagem. Para cada material no arquivo importado, um material correspondente será criado na biblioteca de materiais do documento de destino, e seu nome, densidade, calor específico e condutividade térmica serão copiados do material de origem. Se o arquivo importado contiver vários materiais com o mesmo nome, o primeiro será usado. Se o documento já tiver um material com o mesmo nome em sua biblioteca de materiais, esse material será usado.

Materiais copiados para a biblioteca de material do documento não serão apagadas em operações de Desfazer.

14.13 ESTAMPAR comando [IMPRINT]

Estampa entidades 2D sobre faces planas de sólidos 3D e superfícies para criar bordas adicionais.

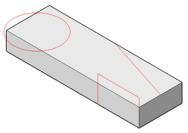
Shape Lite Pro Mechanical BIM

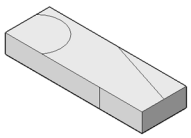
Icone:

Note: Use UCS dinâmico (DUCS) para desenhar nas faces de objetos 3D (variável de sistema UCSDETECT = 1).

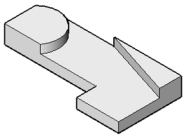
14.13.1 Método

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 [INSERT]

Abre a caixa de diálogo Inserir bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DDINSERT, I

14.14.1 Descrição

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 -INSERIR comando [-INSERT]

Insere blocos por meio de prompts na linha de Comando. Também solicita valores de atributo, se algum fizer parte da definição do bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -I

14.15.1 Descrição

Insere blocos por meio de prompts na linha de Comando. E solicita valores de atributo, se houver algum, fazem parte da definição do bloco.

14.15.2 Método

Especifique o nome do bloco a ser inserido ou pressione Enter para aceitar o nome do bloco inserido anteriormente e especifique o ponto de inserção, o fator de escala, o ângulo de rotação do bloco inserido. BricsCAD solicita na linha de Comando as unidades inseridas do bloco, por exemplo. Unidades: Milímetros.

Note: O desenho atual pode ser inserido como um bloco digitando o nome do desenho como nome do bloco.

Note: Se o bloco contiver atributos, o valor da variável de sistema ATTDIA (Caixa de diálogo de atributos) determina se você será solicitado na linha de comando para definir os atributos (ATTDIA=0) ou por meio da caixa de diálogo Editar Atributos (ATTDIA=1).

14.15.3 Opções

? para listar blocos no desenho

Lista os nomes de todos os blocos no desenho atual.

Insira parte de um nome para ver os nomes de certos blocos. Você pode usar curingas como '?' para um caractere individual e '*' para todos os caracteres.

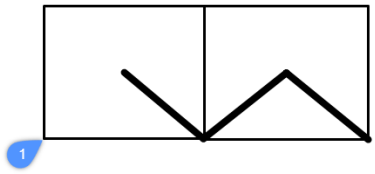
Note: Se necessário, pressione a tecla F2 para ver a lista completa; veja comando TELATEXTO. Você deve reiniciar o comando -INSERIR para inserir o bloco.

~ para abrir o diálogo de arquivo

Exibe a caixa de diálogo Inserir Bloco. Escolha um arquivo DWG ou DXF e abra-o.

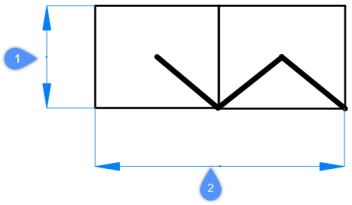
ponto de inserção (1)

Especifique as coordenadas X-, Y- e Z- ou escolha um ponto para o ponto de inserção do bloco (canto inferior esquerdo). A coordenada Z normalmente é deixada em 0, para blocos 2D.



Escalar
Escala do bloco:

- Valores maiores que 1 - tornam o bloco maior.
- 1 - insere o bloco no tamanho real.
- Valores menores que 1 - fazem o bloco menor.
- Valores menores que zero - invertem o bloco, como espelhar este



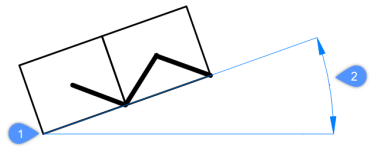
Escala X (2)
Especifica o fator de escala ao longo do eixo-X; entre um valor negativo para espelhar o bloco em torno do eixo-Y.

Escala Y (1)
Especifica o fator de escala ao longo do eixo-Y; entre um valor negativo para espelhar o bloco torno do eixo-X.

Escala Z
Z especifica o fator de escala ao longo do eixo-Z.

Rotacionar
Especifica o ângulo de rotação do bloco em torno de seu ponto de inserção, começando com o eixo-C como 0 graus:

- **Angulos positivos** - rotaciona o bloco no sentido anti-horário.
- **Angulos negativos** - rotaciona o bloco no sentido horário.



Multiplos blocos
Insere múltiplas sessões do bloco nos pontos de inserção especificados.

Canto
Indica o tamanho do bloco especificando um segundo canto de um retângulo. O ponto de inserção é o primeiro canto.

Note: Blocos podem ser editados diretamente através das alças.

14.16 INSERTALIGNED comando

Insere blocos alinhados às entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: INSAL

14.16.1 Descrição

Insere blocos alinhados com entidades e, opcionalmente, os espelha. Passe o cursor sobre uma entidade existente para alinhar o bloco à sua geometria. O snap de entidade não precisa estar ligado, mas se ganha precisão quando está.

14.16.2 Opções

Bloco a inserir

- Digite o nome do bloco
- ~ - abre uma caixa de diálogo para escolher um desenho externo para inserir
- ? - lista as definições de bloco existentes.

Ponto de controle de espelhamento de blocos

Move o cursor para inverter o bloco sobre seu ponto de inserção.

Escala X/Y/Z

Define a escala correspondente ao bloco inserido.

Multiplos

Insere várias instâncias do bloco.



1 Bloco sendo inserido

2 Bloco alinhado com entidade

3 Bloco espelhado sobre a entidade

14.17 INSERCAO comando [INSERTION]

Alterna o Snap da Inserção de Entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

14.17.1 Descrição

Alterna o snap à entidade Inserção para habilitar ou desabilitar o snap ao ponto de inserção dos objetos. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução.

Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

14.18 INSERIROBJ comando [INSERTOBJ]

Abre a caixa de diálogo Inserir objeto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IO

Note: Este é um comando somente para Windows.

14.18.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Inserir objeto para inserir um objeto OLE no desenho atual.

14.19 INTERFERE comando

Mostra volumes e áreas de interferência entre dois conjuntos de entidades ACIS.

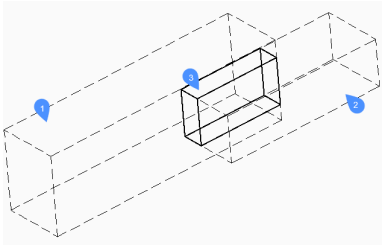
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: INF

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente ('interfere) durante os comandos.

14.19.1 Método



Especifica o primeiro (1) e o segundo (2) conjunto de entidades ACIS: escolha um ou mais sólidos 3D e/ou regiões 2D.

Você pode responder com TUDO para colocar todas as entidades ACIS em um conjunto, e posteriormente usar a opção Verificar primeiro Conjunto para compará-las umas com as outras. Isso evita a necessidade de criar dois conjuntos de entidades.

As entidades no primeiro conjunto são comparadas com as entidades do segundo conjunto e resulta em um volume, ou área, de interferência (3) que é criado na camada definida pela variável de sistema INTERFERELAYER que está armazenada no registro, e tem valor inicial para "Interferences".

Note: A edição Pro adicionalmente mostra volumes de interferência entre dois conjuntos de sólidos ACIS e, opcionalmente, cria novos sólidos ACIS a partir das porções comuns de pares de sólidos que se interceptam, colocando-os na camada "Interferences".

O(s) sólido de interferência permanece no desenho quando o comando termina.

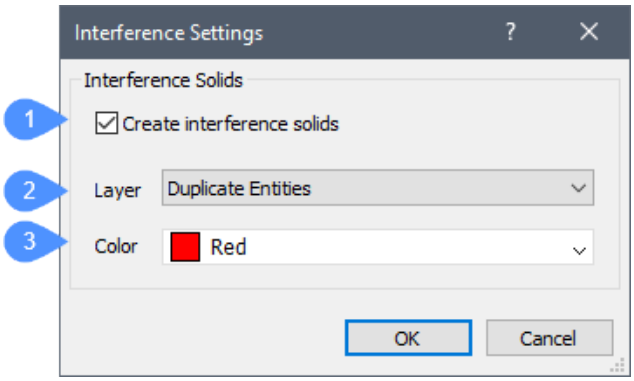
Note: Entidades que estão na camada definida pela variável de sistema INTERFERELAYER não são aceitas ao selecionar entidades, uma vez que esta é considerada apenas uma camada de saída (output layer).

Note: Quando você seleciona uma entidade de interferência no modelo ou no painel ESTRUTURA, as entidades de origem são realçadas junto com a entidade de interferência selecionada.

14.19.2 Opções

Seleção aninhada
Seleciona entidades ACIS dentro de blocos ou refexs.

Configurações
Exibe uma caixa de diálogo:



1 **Criar sólidos de interferência**: quando marcada, novos sólidos são criados a partir da área ou volume de interferência.

2 **Camada**: especifica a camada na qual as entidades de interferência são criadas. Default = camada armazenada na variável de sistema INTERFERELAYER. Não seleciona uma camada com as entidades selecionadas, pois esta é considerada apenas uma camada de saída (output). Recomenda-se selecionar uma camada vazia ou aceitar a camada padrão.

3 **Cor**: especifica a cor das entidades de interferência; a cor da camada 'Interference' é alterada para corresponder a essa cor.

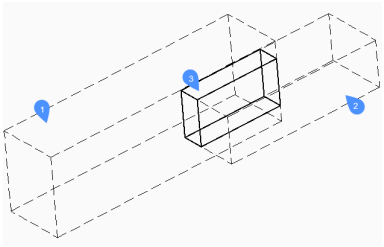
Verificar primeiro conjunto
Verifica a interferência de entidades no primeiro conjunto, quando este contém duas ou mais entidades, então cria entidade(s) de interferência entre essas.

14.20 -INTERFERE comando

Mostra volumes e áreas de interferência entre dois conjuntos de entidades ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.20.1 Método



Especifica o primeiro (1) e o segundo (2) conjunto de entidades ACIS: escolha um ou mais sólidos 3D e/ou regiões 2D.

Você pode responder com TUDO para colocar todas as entidades ACIS em um conjunto, e posteriormente usar a opção Verificar primeiro Conjunto para compará-las umas com as outras. Isso evita a necessidade de criar dois conjuntos de entidades.

As entidades no primeiro conjunto são comparadas com as entidades do segundo conjunto e resulta em um volume, ou área, de interferência (3) que é criado na camada definida pela variável de sistema INTERFERELAYER que está armazenada no registro, e tem valor inicial para "Interferences".

Note: A edição Pro adicionalmente mostra volumes de interferência entre dois conjuntos de sólidos ACIS e, opcionalmente, cria novos sólidos ACIS a partir das porções comuns de pares de sólidos que se interceptam, colocando-os na camada "Interferences".

O(s) sólido de interferência permanece no desenho quando o comando termina.

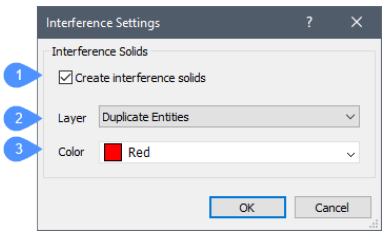
Note: Entidades que estão na camada definida pela variável de sistema INTERFERELAYER não são aceitas ao selecionar entidades, uma vez que esta é considerada apenas uma camada de saída (output layer).

Note: Quando você seleciona uma entidade de interferência no modelo ou no painel ESTRUTURA, as entidades de origem são realçadas junto com a entidade de interferência selecionada.

14.20.2 Opções

Seleção aninhada
Seleciona entidades ACIS dentro de blocos ou refexs.

Configurações
Exibe uma caixa de diálogo:



1 Criar sólidos de interferência - quando ligado, produz novos sólidos a partir da área ou volume de interferência.

2 Camada - especifica a camada na qual as entidades de interferência são criadas. Default = camada armazenada na variável de sistema INTERFERELAYER. Não seleciona uma camada com as entidades

selecionadas, pois esta é considerada apenas uma camada de saída (output). Recomenda-se selecionar uma camada vazia ou aceitar a camada padrão.

3 Cor - especifica a cor das entidades de interferência; a cor da camada 'Interference' é alterada para corresponder a essa cor

Verificar primeiro conjunto
Verifica a interferência de entidades no primeiro conjunto, quando este contém duas ou mais entidades, então cria entidade(s) de interferência entre essas.

Crie uma interface sólida?
Escolha se deseja criar uma interface sólida ou não.

14.21 INTERSEC comando [INTERSECT]

Executa operações de interseção Booleana em sólidos 3D e regiões 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: IN

Note: No nível de licença BricsCAD® Lite, o comando se aplica somente a entidades de Região.

14.21.1 Descrição

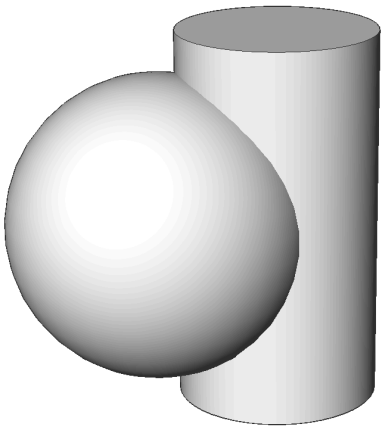
Executa operações de interseção Booleana em sólidos 3D e 2D regiões removendo todas as porções em comum.

Note: Se sólidos e regiões não se cruzarem, o BricsCAD apaga estas.

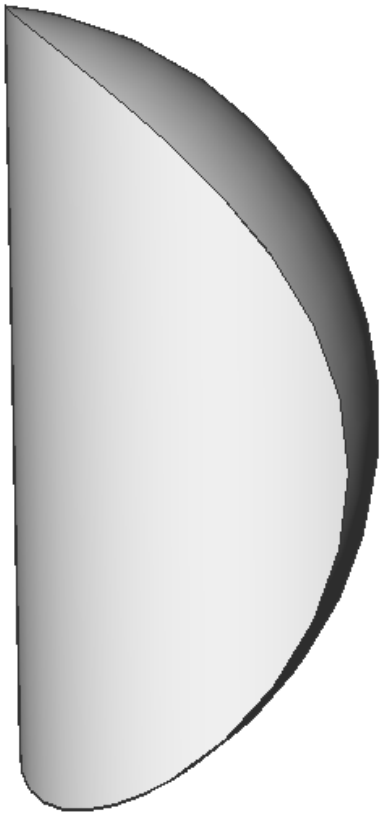
14.21.2 Método

Especifique os sólidos 3D e/ou as regiões 2D a serem interseccionadas. O programa remove todos, exceto os volumes e áreas em comum das entidades selecionadas.

As entidades selecionadas:



Resultado:



14.22 INTERSECAO comando [INTERSECTION]

Alterna o snap de entidade na Interseção.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.22.1 Descrição

Alterna o Snap da Entidade na Interseção, para habilitar ou desabilitar o snap para a interseção. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

14.23 ISAVEAS comando

Salva imagens.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.23.1 Descrição

Salva imagens em seu computador por meio da caixa de diálogo Salvar Arquivo de Imagem.

14.24 ISOLATEOBJECTS comando

Esconde tudo, exceto as entidades selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: ISOLATE

14.24.1 Descrição

Somente entidades selecionadas são exibidas. Outras entidades estarão ocultas.

Note: Use o comando UNISOLATEOBJECTS para tornar visíveis novamente as entidades ocultas.

Note: A variável OBJECTISOLATIONMODE controla o que acontece com o estado oculto das entidades que não foram selecionadas para ser ocultadas:

Note: O comando ISOLATEOBJECTS é habilitado nas sessões EDITARBLOCO e EDITARREF.

14.25 PLANOISO comando [ISOPLANE]

Alterna a variável de sistema SNAPISOPAIR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IS

14.25.1 Descrição

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).

14.26 IUNEMBED comando

Converte uma imagem incorporada em uma anexada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.26.1 Descrição

Converte uma imagem incorporada em uma imagem anexada, ao exportar a imagem incorporada para um arquivo (ao qual a entidade de imagem é então anexada).

Note: Esse comando reverte a ação do comando IEMBED.

15. J

15.1 UNIR comando [JOIN]

Une entidades 2D por suas extremidades comuns.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

15.1.1 Descrição

Une linhas, polilinhas 2D leves e antigas, polilinhas 3D, arcos, arcos elípticos, poli arcos, splines e hélices por suas extremidades comuns.

Note: O tipo da entidade resultante depende dos tipos de entidades de entrada e sua coplanaridade.

15.1.2 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 complanares (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.

Note: Colinear significa que as entidades estão na mesma linha imaginária. Coplanar significa que as entidades estão no mesmo plano.

16. K

16.1 MANTENHAME comando

Adiciona entidades alteradas ao desenho de origem, quando dois desenhos um pouco diferentes estão sendo comparados visualmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: O comando funciona somente durante uma sessão iniciada pelo comando COMPARARDWG.

16.1.1 Método

Selecione uma ou mais entidades ou digite TUDO para selecionar todas as entidades no desenho para adicioná-las ao desenho de origem.

17. L

17.1 LANDXMLEXPORT comando

Exporta entidades de Civil para um arquivo LandXML.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.1.1 Descrição

Permite que você selecione as entidades de Civil do BricsCAD, que deseja exportar para um arquivo LandXML. Depois que as entidades estão selecionadas, a caixa de diálogo **Salvar arquivo LandXML** é aberta, onde você pode especificar o local e o nome do arquivo LandXML de saída.

17.1.2 Método

Selecione pontos de Civil, superfícies TIN, nivelamentos ou Alinhamentos Horizontais e Alinhamentos 3D no desenho, e especifique o arquivo de saída.

17.2 LANDXMLIMPORT comando

Cria superfícies ou alinhamentos TIN a partir de um arquivo LandXML.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.2.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Abrir arquivo LandXML** para selecionar um arquivo *.xml a ser importado.

As seguintes entidades de BricsCAD Civil podem ser importadas do arquivo LandXML especificado: Pontos de Civil, Superfícies, Alinhamentos Horizontais (ambos Alinhamentos por PI e Alinhamentos por Elementos são suportados), e Alinhamentos 3D.

17.2.2 Opções dentro do comando

Desenhar Linhas de Interrupção como Polilinhas
Especifica se as linhas de interrupção são importadas como polilinhas.

Note: Essa opção está disponível ao importar superfícies TIN com linhas de interrupção.

As unidades no desenho são diferentes daquelas no arquivo XML. O que você gostaria de fazer:
Essa opção está disponível se as unidades no desenho atual não corresponderem às unidades no arquivo XML de entrada.

Escalar
Escala as unidades de arquivo XML.

Importar sem escalar
Importa o arquivo XML sem escalar.

Cancelar
Cancela o comando.

17.3 CAMADAATUAL comando [LAYCUR]

Move as entidades selecionadas para a camada atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.3.1 Descrição

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 ("NomeCamada1").

17.4 -CAMADA comando [-LAYER]

Gerencia camadas através da linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -LA

17.4.1 Descrição

Cria camadas e estados de camada e altera suas propriedades.

Note: A camada atual não pode ser desligada e congelada.

17.4.2 Opções dentro do comando

?
Lista os nomes de camadas no desenho atual.

Nova camada
Cria novas camadas.

Note: Você pode criar várias novas camadas separando cada nome com uma vírgula (,).

Fazer a nova camada a Atual
Cria uma nova camada e torna esta a atual.

Definir camada como atual
Define uma camada como a atual.

Renomear
Renomeia a camada.

Cor
Muda a cor das camadas.

TipoLinha
Muda o tipo de linha das camadas.

EspessLinha:
Altera a espessura da linha das camadas.

Transparência
Define o fator de transparência da entidade entre 0 (totalmente opaco) e 90 (totalmente transparente).

Material
Define a propriedade do material para todas as entidades na camada.

Plotar
Altera o status de plotagem das camadas.

Estado
Gerencia os estados da camada.

Salvar
Salva o atual estado da camada.

Restaurar
Restaura um estado de camada salvo.

Editar
Edita um estado de camada salvo.

reNomear
Renomeia um estado de camada salvo.

Excluir
Exclui um estado de camada salvo.

Importar
Exibe a caixa de diálogo Importar estados de camadas, que permite importar um estado de camada de um arquivo para o desenho atual.

eXportar
Exporta um estado de camada salvo no desenho atual para um arquivo de estado de camada.

Ligar camada
Ativa as camadas que foram desligadas anteriormente.

Desligar camada
Desativa as camadas para ocultar suas entidades da vista.

Congelar
Congela as camadas para que elas fiquem ocultas da vista.

Descongelar
Descongela camadas que estavam ocultas anteriormente com a opção Congelar.

Bloquear
Bloqueia camadas para que suas entidades permaneçam visíveis, mas não possam ser editadas.

Desbloquear
Desbloqueia camadas que foram bloqueadas anteriormente.

17.5 CAMADA comando [LAYER]

Abre o painel Camadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDLMODES, LA

17.5.1 Descrição

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 [LAYERP]

Restaura as propriedades da Camada para o estado anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.6.1 Descrição

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 [LAYERSPANELCLOSE]

Fecha o painel Camadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.7.1 Descrição

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 [LAYERSPANELOPEN]

Abre o painel Camadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.8.1 Descrição

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 ESTADOCAMADA comando [LAYERSTATE]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estados Camada** selecionado.

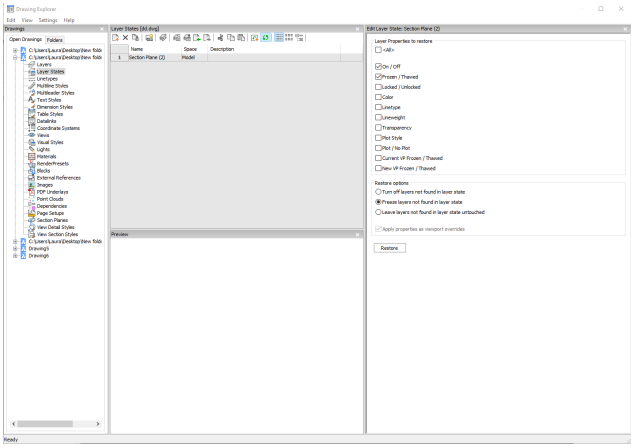
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: LAS

17.9.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho na categoria Estados Camada para gerenciar os estados de camadas, daquelas camadas que estão sendo usadas no desenho selecionado.



17.9.2 Opções dentro do comando

<Tudo>

Seleciona ou desseleciona todas as propriedades. Consulte o comando CAMADA para o significado das propriedades

Restaurar opções

Determina o que acontece com camadas não encontradas no estado da camada, como as adicionadas após a criação do estado da camada.

Aplicar propriedades como substitutas da viewport

Aplica o estado da camada como substituições da viewport (consulte Propriedades da Camada VP) à viewport de layout atual.

Note: Essa opção só está disponível em um layout dentro de uma viewport de layout.

17.9.3 Opções do Menu de Contexto

Novo

Cria um novo estado de camadas com um nome genérico.

Excluir

Exclui o estado da camada selecionada do desenho.

Note: Os estados de camada usados no desenho serão excluídos sem aviso.

Ocultar símbolos de referência
Ativa e desativa a visibilidade dos símbolos RefEx.

Editar Estado Camada
Exibe a caixa de diálogo Editar Estado da Camada para alterar o status do estado da camada.

Adicionar
Adiciona camadas ao estado da camada

Remover
Remove camadas do estado da camada.

Restaurar
Restaura o estado da camada selecionada para o estado padrão.

Note: As propriedades da camada mudarão depois de fechar a caixa de diálogo Explorer do Desenho.

Sobrescrever
Sobrescreve as configurações do estado da camada selecionada com as novas configurações alteradas pelo painel Editar Estado da Camada.

Importar
Importa estados de camada a partir de um arquivo LAS através da caixa de diálogo Estados da Camada.

Exportar
Exporta estados de camada para um arquivo LAS por meio da caixa de diálogo Estados da Camada.

Note: O arquivo de estado da camada pode ser importado para outros desenhos ou enviado para clientes.

Renomear
Renomeia o item.

Selecionar Tudo
Seleciona todos os itens.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

17.10 CONGELACAMADA comando [LAYFRZ]

Congela camadas de entidades selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.10.1 Descrição

Congela as camadas de entidades selecionadas para ocultar todas as entidades que estão nas mesmas camadas que as entidades selecionadas.

17.10.2 Método

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 (?)]

17.10.3 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.
- **VP Congela**: 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. Esta ignora camadas de entidades dentro de bloco ou referência externa, independentemente de onde você escolheu o bloco. Essa é a opção padrão.
- **Bloco**: congela a camada do bloco selecionado/refex ou bloco aninhado/refex. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco-pai ou aninhado/refex, determina qual camada está congelada.
- **Entidade**: congela a camada da entidade selecionada dentro de um bloco/refex ou bloco aninhado/refex. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco-pai ou aninhado/refex, 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 [LAYISO]

Isola as camadas de entidades selecionadas.



Icone:

17.11.1 Descrição

Isola as camadas de entidades selecionadas, bloqueia ou oculta todas as entidades, exceto aquelas que estão nas mesmas camadas que as entidades selecionadas.

17.11.2 Método

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 (?)]

17.11.3 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.
- **VP Congela**: congela camadas na viewport atual.

Opções de seleção

17.12 BLOQUEARCAMADA comando [LAYLCK]

Bloqueia a camada onde fica a entidade selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

17.12.1 Descrição

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.

17.12.2 Método

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 bloqueadas:

- **Esta camada foi bloqueada: LayerName1**
- **Esta camada foi bloqueada: LayerName2**

Entidades em camadas bloqueadas são esmaecidas por predefinição. Você pode alterar o esmaecimento da camada com a variável de sistema LAYLOCKFADECTL.

17.13 TORNARCAMADAATUAL comando [LAYMCUR]

Muda a camada de trabalho para a da entidade selecionada (abreviação de "layer make current").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: SETLAYER

17.13.1 Método

Escolha uma entidade e vai fazer com que sua camada seja a atual.

17.14 DESATIVARCAMADAS comando [LAYOFF]

Desativa camadas de entidades selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.14.1 Descrição

Desativa as camadas de entidades selecionadas para ocultar todas as entidades que estão nas mesmas camadas que as entidades selecionadas.

Você é solicitado:

17.14.2 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**: desligue a camada atual.
- **Não**: não desligue a camada atual.

Opções adicionais: [Configurações/Desfazer/Opções de seleção (?)]

17.14.3 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**: desliga as camadas em todas as viewports. Essa é a opção padrão.
- **VP Congela**: congela camadas na viewport atual.

Seleção de bloco
Especifique o comportamento para blocos e referências externas.

- **Seleção**: desativa a(s) camada das entidades selecionadas, incluindo blocos e referências externas. Esta ignora camadas de entidades dentro de bloco ou referência externa, independentemente de onde você escolheu o bloco. Essa é a opção padrão.
- **Bloco**: desativa a camada do bloco/refex selecionado, ou bloco/refex aninhado. Essa opção exige que você selecione entidades escolhendo cada uma individualmente. Onde você escolhe, em um bloco-pai ou aninhado/refex, determina qual camada é 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/refex, determina qual camada é 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 [LAYON]

Ativa todas as Camadas no desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.15.1 Descrição

Liga 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.

Note: 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 comando

Cria, copia, renomeia, e exclui layouts.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.16.1 Método

Você pode criar até 255 layouts em um único desenho. Cada layout do Paper Space representa uma folha de papel.

17.16.2 Opções dentro do comando

?
Lista os nomes de layouts já definidos neste desenho.

Definir
Alterna para o layout especificado:

Novo
Cria novos layouts.

Copiar
Cria um novo layout fazendo uma cópia de um layout existente.

Excluir
Apaga layouts do desenho.

Renomear
Renomeia layouts.

Salvar
Salva o layout mencionado como formato de arquivos DWG ou DXF.

Template
Importa layouts de arquivos de desenho DWG, DWF, ou DXF. A caixa de diálogo Inserir Layout(s) é exibida, o que permite selecionar um nome de layout.

Próx
Exibe o próximo layout.

Anterior
Exibe o layout anterior.

17.17 GERENCIARLAYOUT comando [LAYOUTMANAGER]

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Layout.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.17.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de layout para visualizar e gerenciar layouts no desenho atual.

17.18 DESCONGELACAMADA comando [LAYTHW]

Descongela todas as camadas no desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.18.1 Descrição

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.

Note: 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 [LAYTRANS]

Abre a caixa de diálogo Tradutor de camadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.19.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Tradutor de camadas para traduzir as propriedades da camada, mapeando esta para outras camadas.

17.20 DESBLOQUEARCAMADA comando [LAYULK]

Desbloqueia a camada onde fica a entidade selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.20.1 Descrição

Desbloqueia a camada de uma entidade selecionada, para permitir que entidades nessa camada sejam editadas.

17.20.2 Método

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 [LAYUNISO]

Restaura camadas isoladas para o estado anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.21.1 Descrição

Restaura 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 CONECTARL comando [LCONNECT]

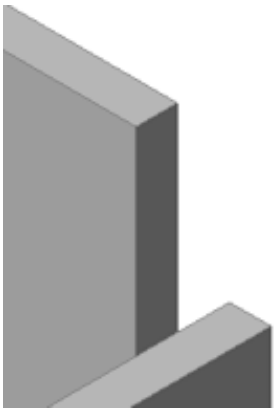
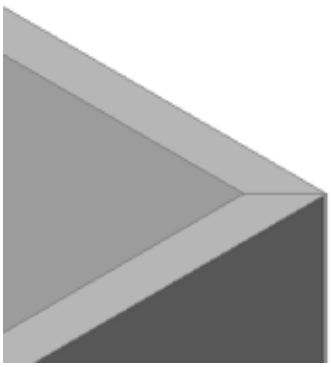
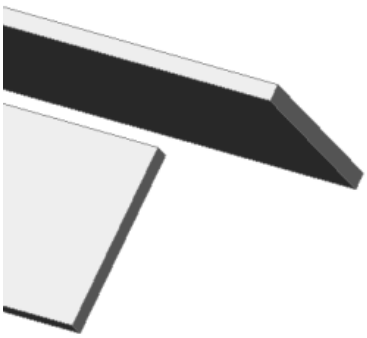
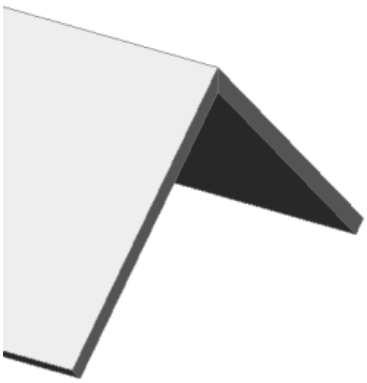
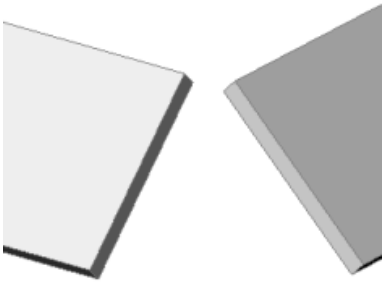
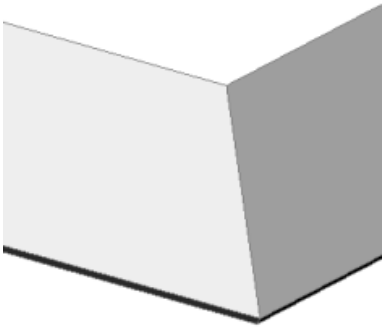
Cria ou modifica uma conexão-L entre sólidos.

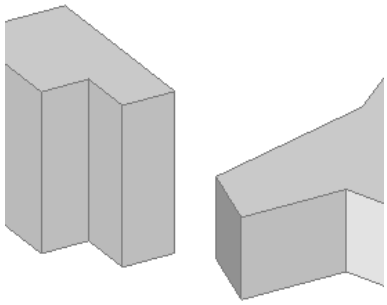
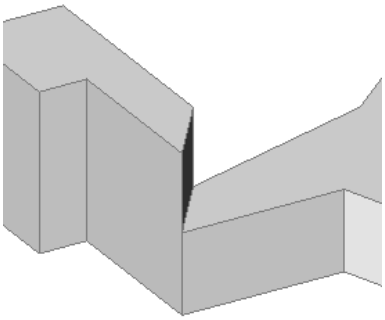
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.22.1 Descrição

Cria ou modifica uma conexão-L entre sólidos. Opcionalmente, desconecta os sólidos conectados em L.

Antes	Após
	
	
	

Antes	Após
	

17.22.2 Opções

Selecionar entidades para conectar
Selecione manualmente as duas entidades que deseja conectar.

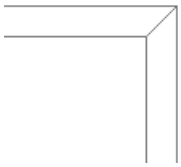
Trocar
Permite escolher entre duas conexões-L ortogonais:



ou



ou uma conexão-L em bissetriz:



ou uma conexão tocante (desconectada):



Note: Se o HOTKEYASSISTANT estiver Ligado, pressione a tecla Ctrl para alternar entre os tipos de conexão.

17.23 LINHACHAM comando [LEADER]

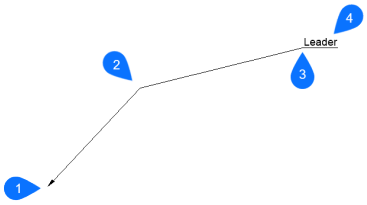
Desenha linhas de chamada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: LE, LEAD

17.23.1 Descrição

Desenha linhas de chamada especificando vários pontos.



1 Ponto inicial

2 Próximo ponto

3 Para ponto

4 Anotação

Note: Depois de começar a criar uma chamada, as opções sobre a anotação podem estar disponíveis.

17.23.2 Opções

Formato
Especifica o estilo da chamada.

SEta
Desenha uma ponta de seta no ponto inicial da chamada (padrão).

Nenhum
Não desenha uma ponta de flecha.

Spline
Desenha uma chamada como uma spline.

Reta
Desenha a chamada como um segmento de linha reta (padrão).

Desfazer
Desfaz o último segmento de linha chamada.

Anotação
Começa a adicionar texto ao final da linha de chamada.

Note: A anotação é criada como uma entidade TEXTOM.

Note: A anotação é independente da linha de chamada. Ao mover uma chamada, certifique-se de incluir a anotação no conjunto de seleção.

Bloco
Selecione um bloco no desenho ou envie um arquivo de bloco a partir do computador.

Copiar
Selecione um texto TextoM, texto, referência de bloco ou objeto de tolerância do desenho, para usar como anotação da chamada.

Nenhum
O comando da chamada fecha sem anotação.

Tolerância
Insira a anotação como uma notação de tolerância através da caixa de diálogo de tolerância geométrica.

TextoM
Entre a anotação como TextoM por meio de uma barra de ferramentas de formatação de texto.

17.24 ALONGAR comando [LENGTHEN]

Altera o comprimento de objetos abertos, tais como linhas, polilinhas e arcos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: EDITLEN, LEN

17.24.1 Método

Existem quatro métodos para alterar o comprimento de um objeto.

- Dinâmico
- Incremento
- Percentual
- Comprim. total

Note: Ao selecionar um objeto, o comprimento atual é listado na linha de Comando.

17.24.2 Opções

DInâmica
Especifique um ponto para definir o ponto inicial do objeto.

Note: 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.

Note: : Por exemplo, insira 25 (para 25%), e uma linha de 1"-comprimento é encurtada para 0.25". Insira 150%, e a linha de 1" passa a ser de 1.5".

Total
Entre o novo comprimento total do objeto.

17.25 BIBLIOTECAFECHAR comando [LIBRARYPANELCLOSE]

Fecha o painel Biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.25.1 Descrição

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 BIBLIOTECAABRIR comando [LIBRARYPANELOPEN]

Abra o Painel da Biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.26.1 Descrição

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

17.27 LICENSEMANAGER comando

Abre a caixa de diálogo do gerenciador de licenças BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.27.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Licença BricsCAD para visualizar e gerenciar sua licença do BricsCAD.

17.28 LUZ comando [LIGHT]

Coloca glifos de luz em desenhos, para gerar renderizações mais realistas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: LIGHTING

Note: 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 Opções

Ponto
Cria uma Luz pontual.

Note: Consulte o comando LUZPUNTIFORME para saber o significado de suas opções.

Spot
Cria uma Luz de spot.

Note: Consulte o comando LUZSPOT para saber o significado de suas opções.

Rede
Criar uma luz de rede.

Note: Consulte o comando LUZDEREDE para saber o significado de suas opções.

Distante
Cria uma luz distante.

Note: Consulte o comando LUZDISTANTE para saber o significado de suas opções.

17.29 LISTALUZ comando [LIGHTLIST]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Luzes** selecionadas.

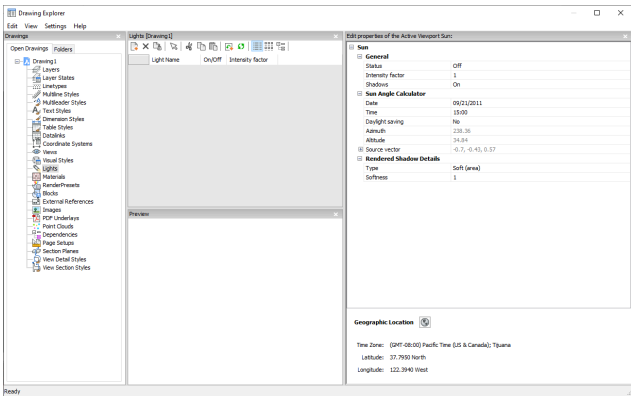
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: LL

17.29.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho na categoria Luzes, para gerenciar as luzes no desenho selecionado.



17.29.2 Opções dentro do comando

Geral
Define as configurações gerais do sol.

Fator de intensidade
Especifica um fator de intensidade que torna a luz mais clara ou mais fraca, em sua origem.

Calculador Angulo do Sol
Define o ângulo do sol inserindo informações de data, hora e local.

Detalhes Renderizados com Sombras
Define configurações de renderização com sombra.

Localização Gráfica
Define o local gráfico.

Note: Para obter mais informações sobre as propriedades de uma luz de distância chamada Sol, que simula a luz solar, consulte o comando PROPRIEDADESOL.

17.29.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria um novo estado de camadas com um nome genérico.

Excluir
Exclui o estado da camada selecionada do desenho.

Note: Os estados de camada usados no desenho serão excluídos sem aviso.

Selecione as luzes no desenho
Seleciona uma luz através do Model Space do desenho.

Renomear
Renomeia o item.

Selecionar Tudo
Seleciona todos os itens.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

17.30 DEFLIMITE comando

Define um limite imaginário para as extensões do desenho e, opcionalmente, da grade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

17.30.1 Descrição

O comando cria um limite de retângulo imaginário dentro da área de desenho.

Desenhar fora da área definida por este comando é restringido, quando a variável de sistema LIMCHECK está Ligada. "O ponto selecionado está fora dos limites. Por favor, selecione outro ponto". será reportado na linha de Comando.

O limite imaginário também limita a exibição da grade quando o primeiro sinalizador da variável GRIDDISPLAY não está definido.

17.30.2 Opções

Canto inferior esquerdo
Especifica o canto inferior esquerdo dos limites.

Canto superior direito
Especifica o canto superior direito dos limites.

Ligada
Liga os limites para sua área de desenho.

Desl
Desliga os limites da sua área de desenho.

17.31 LINHA comando [LINE]

Cria segmentos de Linha.

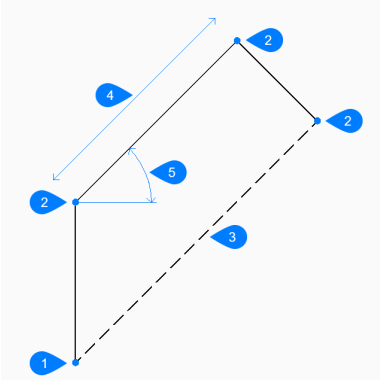
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: 3DLINE, L

17.31.1 Descrição

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.



1 Iniciar

2 Finalizar

3 Fechar

4 Comprim

5 Arco

17.31.2 Métodos para iniciar uma Linha

Este comando tem 3 métodos para começar a criar um segmento de Linha:

- Início da linha
- Ultimo ponto
- Seguir

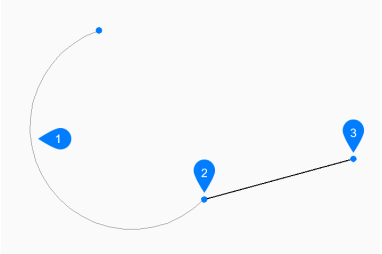
Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

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.



1 Último arco desenhado

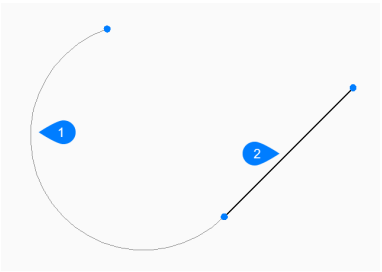
2 Ultimo ponto

3 Ponto final

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.



1 Último arco desenhado

2 Seguir

Opções adicionais: [Angulo/Comprimento/Seguir/Fechar/Desfazer]

17.31.3 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 -TIPOLINHA comando [-LINETYPE]

Carrega, define, e cria tipos de linha na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -LT

17.32.1 Método

Você pode criar um novo tipo de linha especificando uma descrição (até 47 caracteres) e uma definição de tipo de linha.

A definição do tipo de linha consiste em uma série de números separados por vírgulas:

- Traços: são mostradas por números positivos.
- Espaços: são mostrados por números negativos.
- Pontos: são mostrados pelo número zero.

Note: Depois de criar um novo tipo de linha, você precisa carregá-lo para ficar acessível.

17.32.2 Opções dentro do comando

?

Exibe a caixa de diálogo Selecionar Arquivo de Tipo de linha, que permite selecionar um arquivo LIN.

Criar

Exibe a caixa de diálogo Criar ou Anexar Arquivo de Tipo de linha, que permite selecionar um arquivo LIN para adicionar um novo tipo de linha.

Carregar

Exibe a caixa de diálogo Selecionar Arquivo de Tipo de linha, que permite carregar uma definição de tipo de linha.

Definir

Define um tipo de linha atual carregado.

17.33 TIPOLINHA comando [LINETYPE]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Tipos de linha** selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DDLTYPE, EXPLTYPES, LT

17.33.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo **Explorer do Desenho** com a categoria **Tipos de linha** selecionada, para visualizar e modificar tipos de linha no desenho atual.

Novos desenhos contêm pelo menos esses tipos de linha: Contínuo, PorCamada, e PorBloco.

- Tipo de linha **Contínua**: exibe entidades com uma linha sólida, ininterrupta.
- Tipo de linha **PorCamada**: exibe entidades com o tipo de linha atribuído à camada atual.

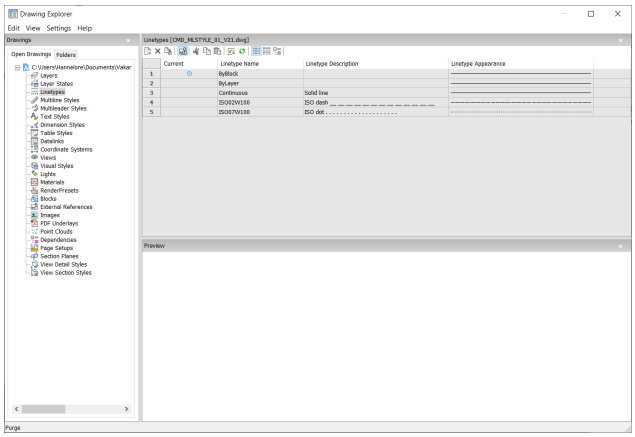
- Tipo de linha **PorBloco**: exibe entidades com o tipo de linha **Contínuo** até que as entidades sejam combinadas em uma definição de bloco.

  Note:

  - Se você precisar controlar o tipo de linha de uma determinada parte de um bloco, poderá atribuir o valor **PorBloco** a essa parte do bloco. Isso significa que essa parte do bloco não tem nenhum valor atribuído até que seja inserida em um desenho. Você deve atribuir o valor **PorBloco** às entidades antes de criar o bloco, ou alterá-lo depois, no editor de blocos.
  - Quando o bloco é inserido no desenho, este exibe o tipo de linha atual do desenho para essas entidades.

Qualquer outro tipo de linha deve estar carregado no desenho, antes que possa ser usado: clique o botão **Novo** para carregar o tipo de linha.

Para iniciar novos desenhos com todos os tipos de linha carregados, crie e salve o desenho como um arquivo de modelo DWT.



17.33.2 Opções do Menu de Contexto

Novo
Carrega tipos de linha adicionais no desenho. Exibe a caixa de diálogo **Carregar TiposLinha**.

Excluir
Exclui tipos de linha do desenho.

Note: Os seguintes tipos de linha não podem ser excluídos:

- Contínuo
- PorCamada
- PorBloco
- Qualquer tipo de linha em uso

Renomear
Renomeia o tipo de linha selecionado.

Note: Os seguintes tipos de linha não podem ser renomeados:

- PorBloco

- PorCamada
- Contínuo

Selecionar tudo
Seleciona todos os tipos de linha.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como Atual
Define o tipo de linha selecionado como o atual.

Ocultar símbolos de referência
Ativa e desativa a visibilidade dos símbolos RefEx.

17.34 LISTA comando [LIST]

Lista as propriedades de entidades selecionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 Avisos. 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, a informação será apresentada 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 Opções

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 CORTEAUTO comando

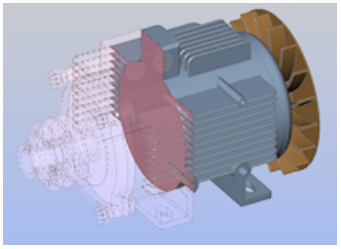
Ativa ou desativa as vistas de corte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

17.35.1 Descrição

Ativa e desativa a exibição da propriedade Corte Auto dos planos de corte. Quando ligado, o interior dos modelos 3D pode ser visualizado.



Os cortes ao vivo diferem dos planos de corte regulares por serem interativos. Este comando requer pelo menos um plano de corte em um desenho que foi feito com o comando PLANOCORTE.

Note: Se o corte estava ativado, então será desligado — e vice-versa.

Note: É recomendável usar a propriedade Exibir Recorte em vez de Corte Auto. O status de Exibir Recorte pode ser definido para várias entidades do corte simultaneamente.

17.36 CARREGAR comando [LOAD]

Abre a caixa de diálogo Carregar arquivo Shape.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.36.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Carregar arquivo shape para selecionar um arquivo *.shx e carregar para dentro do desenho atual.

17.37 ELEVAR comando [LOFT]

Cria sólidos 3D ou superfícies 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

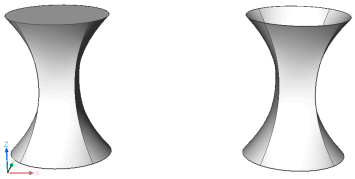
Icone:

17.37.1 Descrição

Cria sólidos 3D ou superfícies 3D passando por 2 seções transversais selecionadas.

17.37.2 Opções

Modo
Determina se o loft resultante é um sólido ou uma superfície.



Solido
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.

Note: Quando a variável de sistema DELOBJ é definida como 2, as entidades guia selecionadas são excluídas.

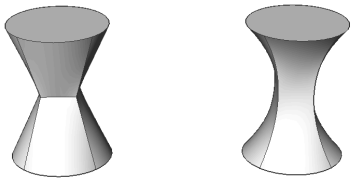
Caminho
Especifique a curva do caminho.

Somente secções transversais
Usa apenas entidades de secção 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.



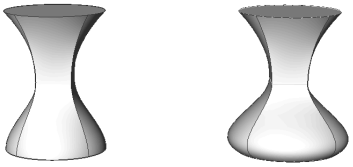
Normal a
Desenha superfícies normais às seções transversais escolhidas. Selecione uma das opções para se tornar um dos seguintes resultados:

- Iniciar
- AMbos
- Finalizar
- Tudo



Angulos de desenho
Especifica os ângulos nas seções transversais inicial e final para modificar a forma do loft.

Note: 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 DESARQLOG comando [LOGFILEOFF]

Ativa a gravação do arquivo de log.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.38.1 Descrição

Ativa a gravação do arquivo de log.

Note: Arquivos de log registram todos os prompts do programa e todas as entradas de teclado. Este não registra ações do mouse ou outras atividades que não sejam do teclado.

17.39 ATIVARQLOG comando [LOGFILEON]

Ativa a gravação do arquivo de log.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.39.1 Descrição

Ativa a gravação do arquivo de log.

Note: Arquivos de log registram todos os prompts do programa e todas as entradas de teclado. Este não registra ações do mouse ou outras atividades que não sejam do teclado.

BricsCAD registra todos os texto de comando para o arquivo de LOG localizado na pasta especificada pela variável de sistema LogFilePath. O nome padrão do arquivo é "drawingname_year-month-date_hour-minutes-seconds.log", tal como drawing1_2029-08-31_08-32-46.log. Definir a variável de sistema LOGFILEMODE como 1 tem o mesmo efeito que o comando ATIVARQLOG. Você pode abrir o arquivo de log resultante no Bloco de Notas, ou em outro editor de texto.

17.40 -LOGIN comando

Autentica no servidor Bricsys.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.40.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Login para autenticar no servidor Bricsys.

17.41 -LOGOUT comando

Sair da conta da Bricsys.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.41.1 Descrição

Desconecta o usuário da conta Bricsys, que foi usada para acessar os serviços online.

17.42 LOOKFROM comando

Alterna e configura o assistente LookFrom.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: NAVVCUBE

17.42.1 Descrição

Altera a exibição do assistente LookFrom entre Ligado e Desligado e acessa as configurações, para exibir o assistente.

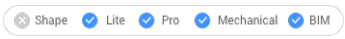
17.42.2 Métodos

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 [LWEIGHT]

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Espessura de linha** expandida.



17.43.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Espessura de linha** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

18. M

18.1 MAIL comando

Abre o cliente de eMail padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.1.1 Descrição

Abre o cliente de eMail padrão, para iniciar automaticamente um novo eMail com o desenho atual anexado. 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.

18.2 MANIPULAR comando [MANIPULATE]

Inicia o assistente Manipulator para rotacionar, mover, copiar, espelhar e/ou escalar entidades 2D e modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

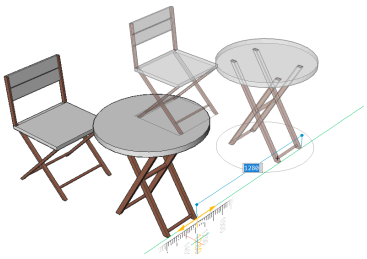
18.2.1 Métodos

Existem vários métodos para acessar o Manipulator.

- Usar o comando Manipular
- Selecione entidades e pressione Enter.
- Quad
- Pressione por mais tempo um objeto
- Certifique-se de que a variável de sistema MANIPULATOR esteja configurada corretamente.

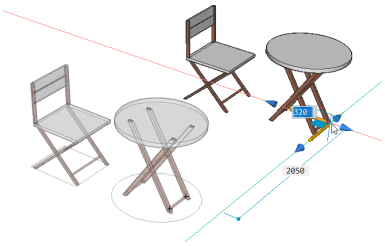
18.2.2 Opções

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.



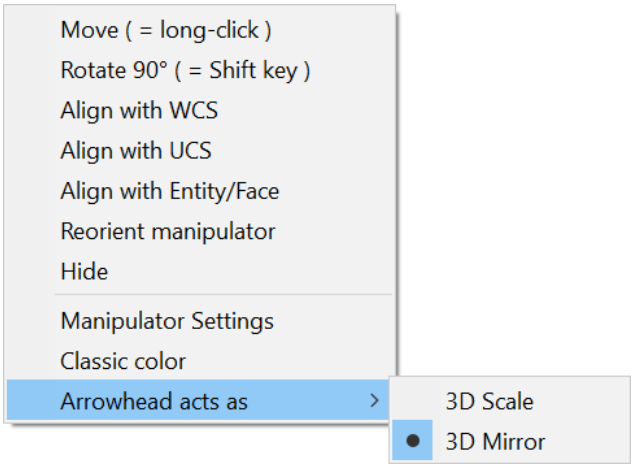
Selecione um plano
Move a seleção de entidades no plano selecionado.

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 cursor sobre o assistente Manipulator, é exibido um menu de contextos com outras opções. Aqui, a função da ponta da seta pode ser alterada entre Espelhar 3D e Escalar 3D.



Selecione uma das pontas de seta e especifique o eixo a espelhar ou a escala.

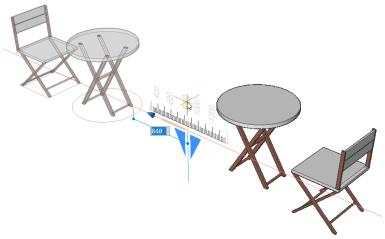


Figure 1: Espelhar 3D

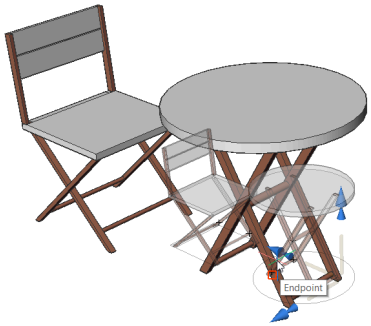
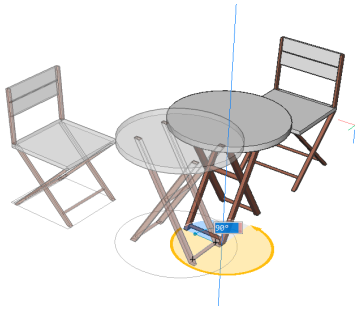


Figure 2: Escalar 3D

Selecione um arco de rotação

Rotaciona a seleção, ao redor de um dos eixos do Manipulator. Insira o valor do ângulo de rotação, ou especifique clicando em um ponto no desenho.



Selecione a alça de âncora

- Se MANIPULATORHANDLE = 0: Move o manipulador. Especifique um ponto para deslocar.
- Se MANIPULATORHANDLE = 1: Move as entidades selecionadas sem restrições.
- Clique por mais tempo na alça do Manipulator e mova este para um novo local.

Note: 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.3.1 Descrição

Exibe a caixa de diálogo Map connect para mapear a conexão.

Note: Antes de adicionar dados de mapa a um desenho, você deve executar o comando LOCALIZACAOGEOGRAFICA para definir a localização geográfica do desenho.

18.4 APARARMAPA comando [MAPTRIM]

Apara entidades por um limite selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.4.1 Descrição

Oferece uma maneira fácil e rápida de aparar entidades de desenho, dentro ou fora de um limite especificado.

Note: O comando permite apagar ou ignorar entidades que não podem ser cortadas, como blocos e textos.

18.4.2 Método

Existem dois métodos para definir um limite:

- Selecione uma entidade como um limite de corte.
- Defina um polígono.

Entidades aceitas como limite de corte:

- Polilinhas fechadas
- Círculos
- Splines fechadas
- Elipses

Note: Entidades que não podem ser cortadas:

- Linhas de chamada
- Blocos
- Textos
- TextoM's
- Faces 3d
- Sólidos
- Coberturas
- Imagens raster
- Superfícies
- Regiões
- Dimensões
- Hachuras
- Sólidos 3d
- Malhas polyface
- Malhas poligonal

18.4.3 Opções dentro do comando

Selecionar um limite de aparamento
Permite selecionar uma entidade existente no desenho como o polígono de limite.

Definir
Permite definir pontos como o polígono de limite.

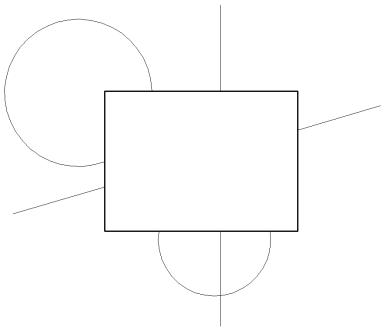
Desfazer
Desfaz o último ponto final da linha.

Selecionar entidades para aparar
Permite selecionar entidades para aparar no desenho.

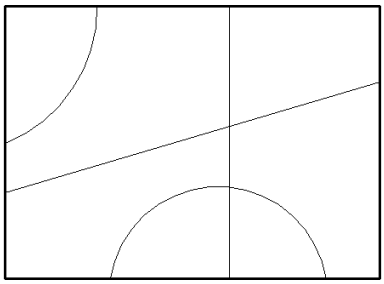
Automático
Seleciona automaticamente todas as entidades no desenho a ser cortadas.

Note: **Automático** é a opção padrão para seleção de entidades.

Dentro
Apara as entidades dentro do limite definido.



Fora
Apara as entidades fora do limite definido.



Note: **Fora** é a opção padrão para aparar entidades.

Ignorar
Ignora as entidades que não podem ser aparadas.

Excluir
Exclui as entidades que não podem ser aparadas.

Referência
Se a opção **Dentro** tiver sido escolhida, a entidade que não puder ser cortada será excluída somente se o ponto de inserção estiver dentro do limite especificado.
Se a opção **Fora** tiver sido escolhida, a entidade que não puder ser cortada será excluída somente se o ponto de inserção estiver fora do limite especificado.

18.5 PROPMASS comando [MASSPROP]

Reporta as propriedades matemáticas de regiões 3D e 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.5.1 Descrição

Reporta a área, o perímetro e outras propriedades matemáticas de modelos sólidos 3D e entidades de região 2D.

Note: Todas as outras entidades são ignoradas pelo programa.

18.5.2 Opções

Gravar análise num arquivo?
Decide se deseja salvar o relatório em um arquivo *.mpr ou não.

Note: Se Sim, a caixa de diálogo 'Criar Arq. Propriedades Massa e Area' será aberta. O arquivo *.mpr pode ser aberto em qualquer editor de texto. MPR é a abreviação de Mass Properties Report.

18.6 FECHARNAVMAT comando [MATBROWSERCLOSE]

Fecha o painel Materiais de Renderização.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.6.1 Descrição

Fecha 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.

18.7 ABRIRNAVMAT comando [MATBROWSEROPEN]

Abre o painel Materiais de Renderização.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MATB

18.7.1 Descrição

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 que tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Materiais de Renderização pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

18.8 IGUALARPERSPECTIVA comando [MATCHPERSPECTIVE]

Iguala a vista atual do Model Space com uma imagem de fundo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.8.1 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.



18.9 PROPIG comando [MATCHPROP]

Copia propriedades e estilos selecionados de uma entidade, e os aplica a uma ou mais entidades.

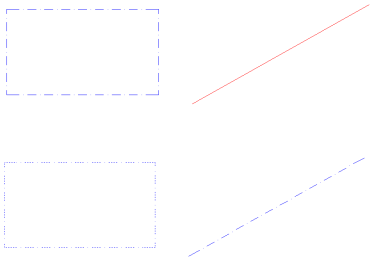
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: MA

18.9.1 Método

Seleciona a entidade cujas propriedades serão copiadas, e então as entidades às quais serão aplicadas as propriedades.



18.9.2 Opções

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.

18.10 ATRIBUIRMATERIAL comando [MATERIALASSIGN]

Atribui o material atual às entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.10.1 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.

18.10.2 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. Materiais não podem ser atribuídos a entidades não preenchidas, como círculos, nem a entidades abertas, como arcos, nem a áreas que parecem estar preenchidas mas não estão de fato, como 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** para entidades ou para camadas.

18.11 MAPEARMATERIAL comando [MATERIALMAP]

Ajusta a colocação das imagens de textura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: SETUV

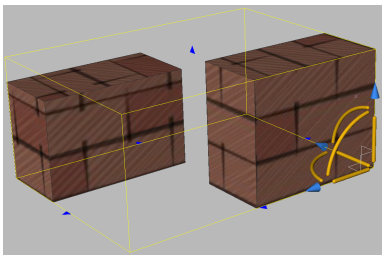
18.11.1 Descrição

Ajusta a colocação de imagens de textura em sólidos 3D, faces 3D, polilinhas largas e malhas poligonais, para criar uma aparência mais realista, como combinar um padrão de tijolo com a parede de uma casa.

18.11.2 Método

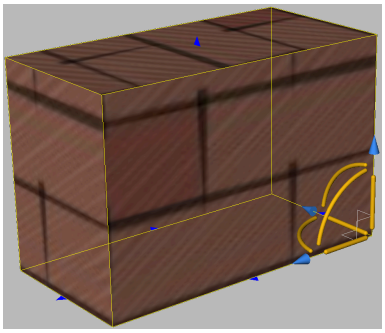
As entidades selecionadas são incluídas em uma caixa delimitadora amarela. Alças azuis e o assistente Manipulator aparecem:

- Arraste as alças azuis para alterar a escala do material, horizontal e verticalmente.
- Clique nas diferentes partes do Manipulator para mover, escalar, e rotacionar o material.



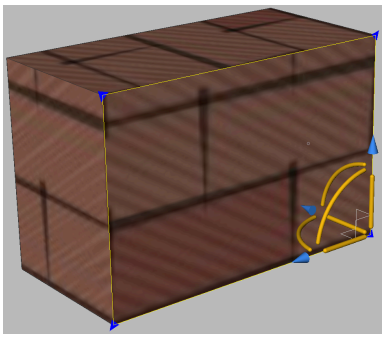
18.11.3 Opções dentro do comando

Caixa
Envolve a textura em torno das seis faces da caixa delimitadora.



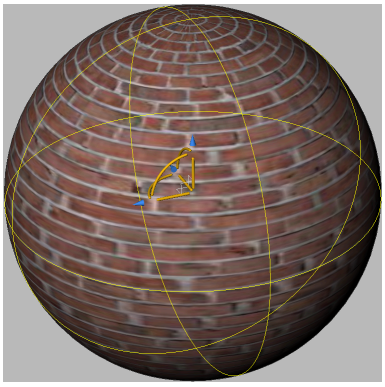
Planar
Alinha a textura a uma única face.

Note: Para selecionar uma face de um sólido 3D, marque a opção Selecionar Faces da variável SELECTIONMODES.



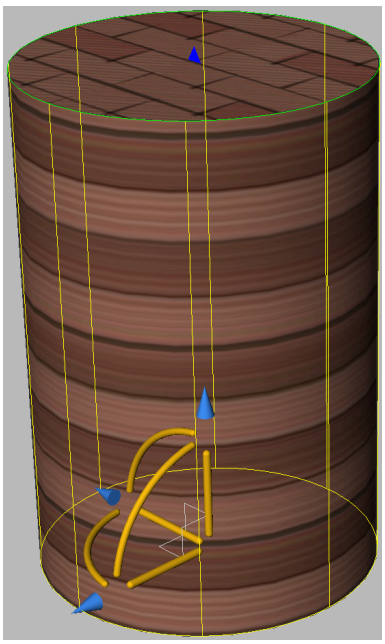
Esférica

Alinha a textura com uma forma esférica. As bordas superior e inferior da imagem são comprimidas até um ponto nos pólos norte e sul da esfera.



Cilíndrica

Alinha a textura com a forma de um cilindro. As bordas verticais da imagem são envolvidas em conjunto. A altura da imagem é escalada ao longo do eixo da forma cilíndrica.



Trocar modo de mapeamento
Troca para um diferente modo de mapeamento.

Copiar mapeamento para
Aplica o mapeamento da entidade de origem, ou face, às entidades selecionadas, duplicando assim o mapeamento, incluindo os ajustes, para outras entidades. Todas as entidades compartilham o mesma mapeamento de origem, eixos e escala. Como resultado, a imagem de textura é estendida sem interrupção de uma entidade para outra.

Redefinir mapeamento
Restaura o mapeamento padrão.

18.12 MATERIAIS comando [MATERIALS]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Materiais** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

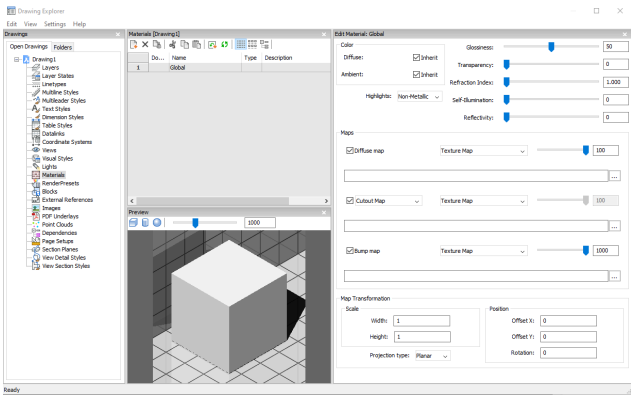
Icone:

Alias: FINISH, MAT, RMAT

18.12.1 Método

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria **Materiais** selecionada, para visualizar e modificar Materiais no desenho atual.

Note: Os materiais fornecidos pela RedWay ( ) não podem ser editados inicialmente e, portanto, suas configurações ficam acinzentadas, exceto para uma Transformação de Mapa. Para editar esses materiais, clique o botão=direito em um material Redway, e escolha Converter para material regular no menu de contexto.



18.12.2 Opções dentro do comando

Opções de prévia

Cubo
Exibe uma visualização prévia do material selecionado aplicado a um cubo.

Cilindro
Exibe uma prévia do material selecionado aplicado a um cilindro.

Esfera
Exibe uma visualização do material selecionado aplicado a uma esfera.

Intensidade da Luz
Define a intensidade da luz na janela de Visualização.

Cor

Difuso
Define a cor difusa. Você pode clicar no bloco colorido para escolher uma cor na caixa de diálogo Selecionar Cor. Quando Herdar está marcada, a cor da entidade é aplicada.

Ambiente
Define a cor ambiente. Você pode clicar no bloco colorido para escolher uma cor na caixa de diálogo Selecionar Cor. Quando Herdar está marcada, a cor da entidade é aplicada.

Destacar
Define a propriedade de destaque do material. Você pode escolher entre Não-metálico ou Metálico.

Brilho
Define o brilho da superfície do material. Você pode escolher um número no intervalo de 0 a 100.

Transparência
Define a transparência da superfície do material. Você pode escolher um número no intervalo de 0 a 100.

Indice de Refração
Define o índice de refração da superfície do material. Você pode escolher um número na faixa de 1.00 a 3.00.

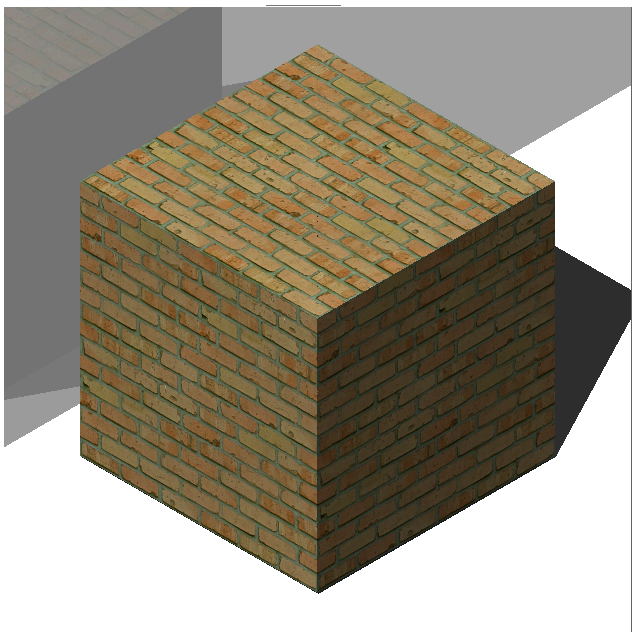
Auto-Iluminação
Define a auto-iluminação da superfície do material. Você pode escolher um número no intervalo de 0 a 100.

Refletividade
Define a refletividade da superfície do material. Você pode escolher um número no intervalo de 0 a 100.

Mapas
Mapas de textura adicionem detalhes a uma superfície, que não estejam incluídos no próprio modelo 3D.

> ***Note:*** A preferência do usuário TextureMapPath define o caminho de pesquisa para imagens de mapa de textura. Na pasta do programa BricsCAD existem três subpastas sob Texturas, cada uma contendo um número de arquivos de textura com o mesmo nome. As imagens na pasta 1 têm um tamanho de 256x256 pixels, a pasta 2 contém imagens de 512x512 pixels, as imagens na pasta 3 têm um tamanho de 1024x1024 pixels. Se a definição 'Mapa difuso' de um material utilizar apenas o nome da imagem (não o caminho), é possível controlar a qualidade de uma imagem renderizada definindo a preferência do usuário TextureMapPath para a pasta 1, 2 ou 3.

Mapa difuso
Mapas difusos aplicam uma textura na superfície de um material como granulados de madeira, tijolos ou mosaicos. Você pode selecionar um arquivo de bitmap de textura com o botão Procurar. O selecionado Mapa de Textura pode ser aplicada como Mapa de Transparência ou Mapa de Recorte.



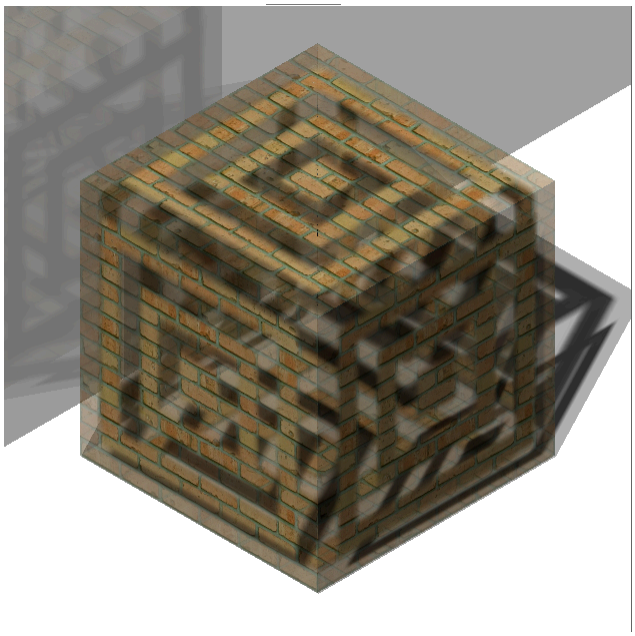
Fator de mistura

Define a intensidade do mapa de textura. Desta forma, você pode misturar o mapa de textura com as configurações de Cor. Você pode definir o fator de mesclagem em um intervalo de 0 a 100.

Mapa de Transparência

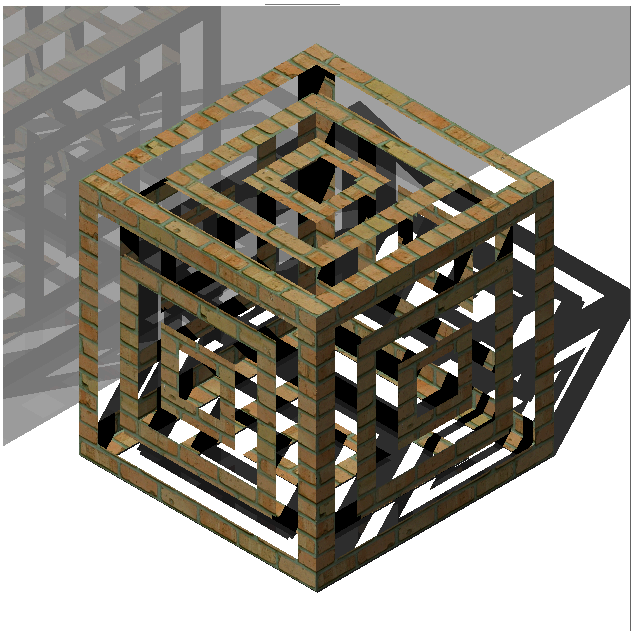
Se Mapa de Transparência estiver selecionado, a imagem Mapa de Textura selecionada definirá um mapa de transparência. A imagem é recomendada para ser uma imagem em tons de cinza. Pixels brancos serão invisíveis, pixels pretos serão opacos e pixels cinza serão transparentes.

Note: Se você selecionar uma imagem colorida, ela será convertida em uma imagem em escala de cinza no plano de fundo. O canal alfa da imagem é ignorado.



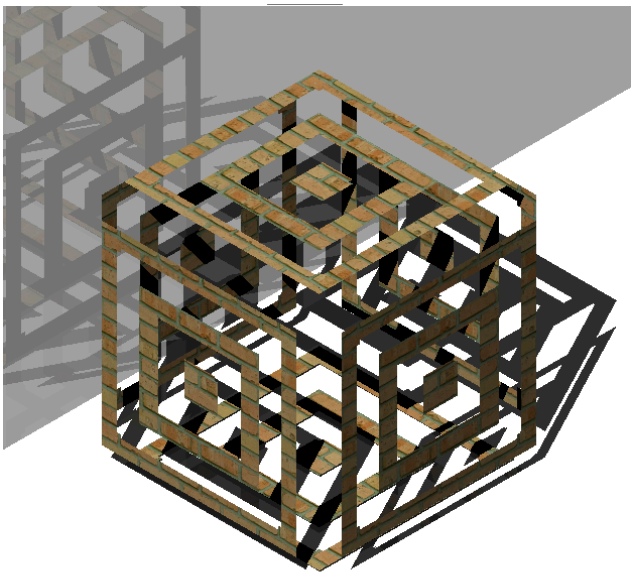
Mapa de Recorte

Se Mapa de recorte estiver selecionado, o mapa de transparência selecionado definirá recortes. Pixels brancos são visíveis, e pixels pretos são invisíveis. A imagem é recomendada para ser uma imagem bitonal em preto-e-branco, sem cinzas.



Mapa de Recorte Invertido

Inverte o efeito Mapa de recorte. Os pixels pretos são visíveis e os pixels brancos são invisíveis.



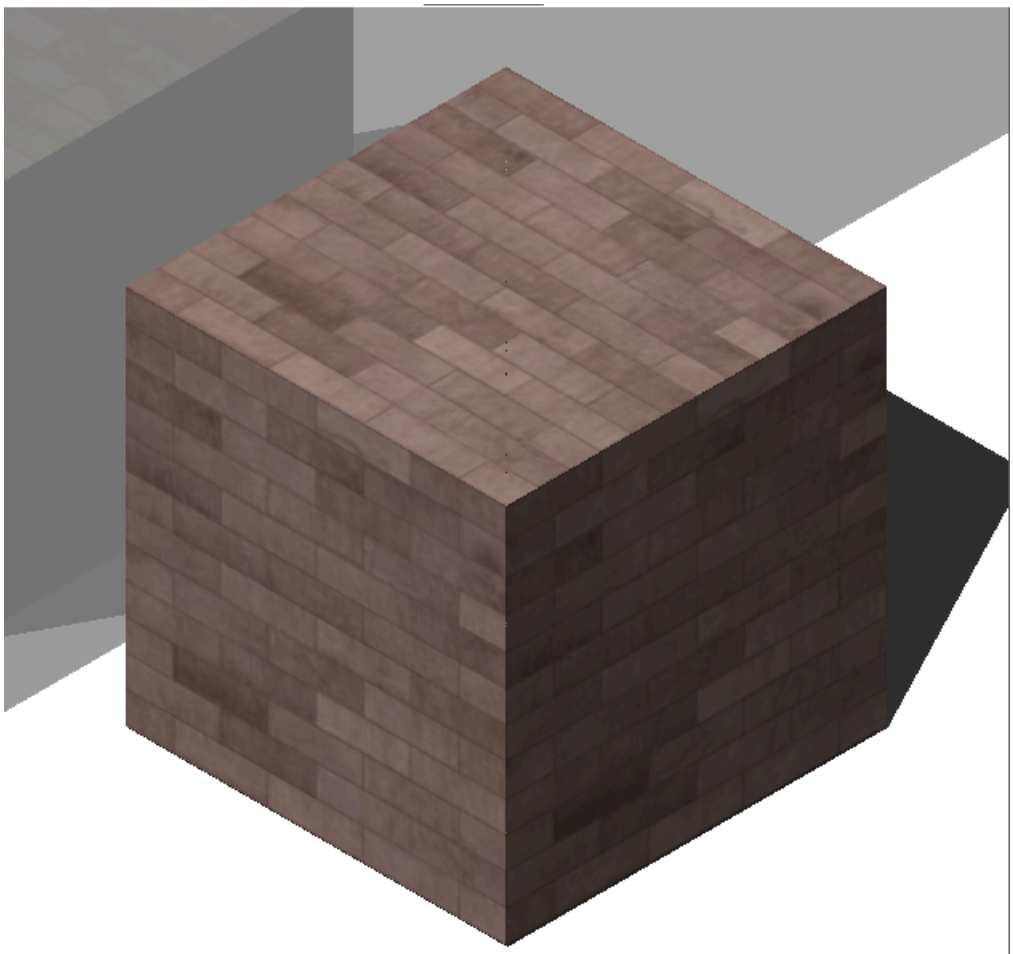
Note: Se você selecionar uma imagem colorida ou em tons de cinza, ela será convertida em uma imagem em preto e branco no fundo. O canal alfa da imagem é ignorado.

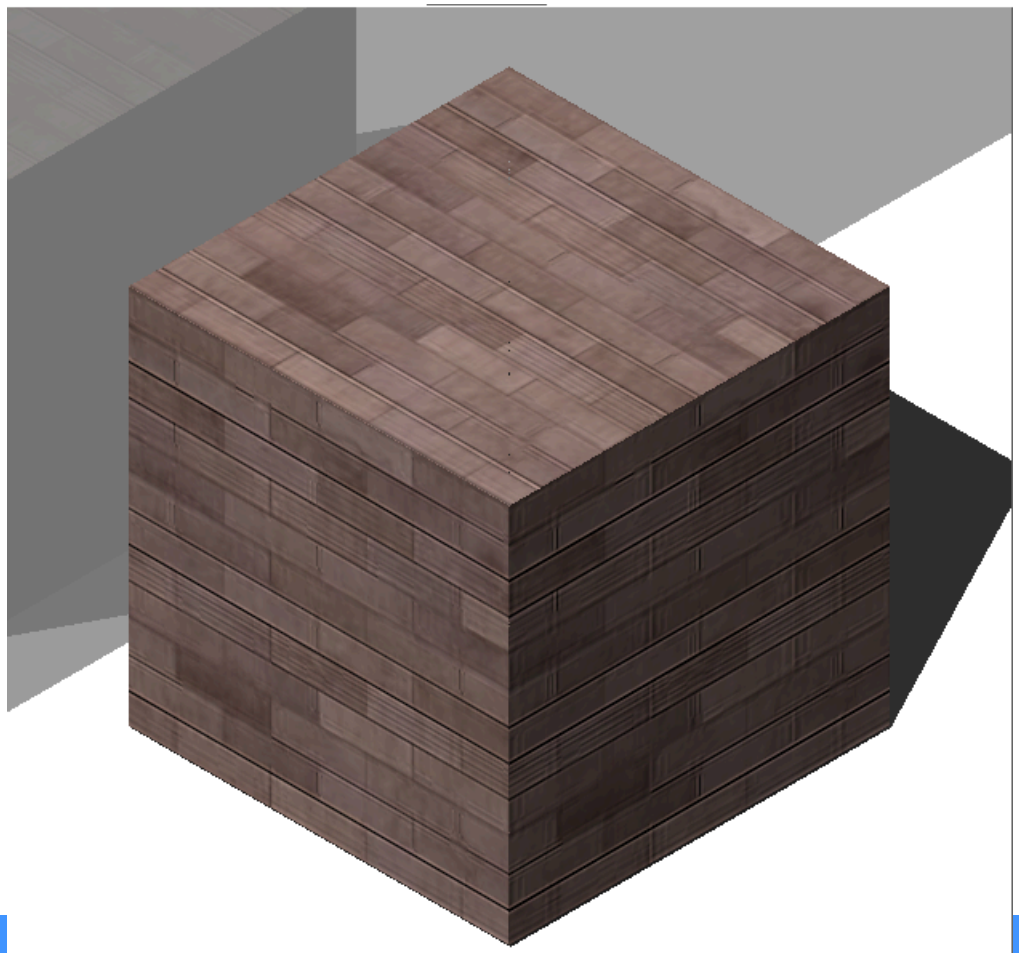
Fator de mistura

Os valores de transparência na textura abordarão a configuração de transparência escalar conforme o fator de mistura se aproxima de 0. Isso significa que, se o fator de mistura for 100, o valor de transparência será controlado completamente pela imagem do Mapa de textura. Se o fator de Mesclagem for 0, a textura da transparência será completamente ignorada e o valor de Transparência escalar será usado.

Mapa de relevo

Simula relevos e rugas na superfície de um objeto. O resultado é uma superfície irregular, embora a superfície do objeto subjacente não seja modificada.





Esquerda: Mapa Difuso apenas; Direita: Mapa de Relevo aplicado

Fator de mistura
Define a quantidade de relevo que é aplicada ao material.

Transformação do Mapa

Escalar
A imagem do mapa de textura é aplicada em um tamanho de 1 unidade de desenho multiplicado pelos fatores Largura e Altura. Por exemplo, se os fatores Largura e Altura ou ambos forem definidos como 10, o tamanho da imagem de textura será de 10 x 10 unidades de desenho.

Posição

Deslocar
Mapas de textura são ajustados em mosaico, lado a lado a partir da origem do WCS.
Para ajustar o mosaico, você pode definir um Deslocamento em X e em Y. Os deslocamentos são expressos em unidades do desenho.

Rotação
Define a rotação dos mapas de textura.

Tipo de projeção
Define a maneira como o material é projetado no objeto.

18.12.3 Opções do menu de contexto

Novo
Cria um novo material.

Excluir
Exclui definições de material do desenho. A seguinte definição de material não pode ser excluída:

- Global
- Materiais em uso

Renomear
Renomeia o material.

Note: O material a seguir não pode ser renomeado: Global.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de material.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Converter para material regular
Converte materiais em material normal e torna possível editá-los.

Adicionar material(s) à biblioteca
Adiciona materiais à biblioteca de materiais para que você também possa usá-los em outros arquivos.

18.13 BIBLMAT comando [MATLIB]

Abre o painel Materiais de Renderização.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.13.1 Descrição

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 que tinha antes de ser fechado ou recolhido. Como qualquer outro painel encaixável, o painel Materiais de Renderização pode ser flutuante, encaixado ou empilhado.

18.14 MEDIDA comando [MEASURE]

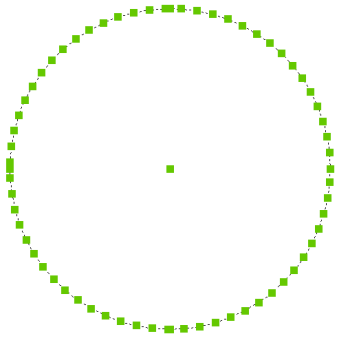
Coloca pontos ou blocos ao longo de entidades a uma distância especificada igualmente espaçada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.14.1 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-espaçamento.



Note: Pontos geralmente são invisíveis, assim use a variável PdMode para faze-los maiores.

18.14.2 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.

18.15 NAVEGADORMECANICAFECHAR comando [MECHANICALBROWSERCLOSE]

Fecha o painel do Navegador de Mecânica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.15.1 Descrição

Fecha o painel Navegador de Mecânica para ocultá-lo da 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.

18.16 NAVEGADORMECANICAABRIR comando [MECHANICALBROWSEROPEN]

Abre o painel de Navegador de Mecânica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.16.1 Descrição

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.

18.17 MENU comando

Abre a caixa de diálogo Escolha um Arquivo de Personalização.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.17.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Escolher um arquivo de personalização para selecionar um arquivo cui, cuix, mnu, mns ou icm para carregar. Esses arquivos de personalização modificam a interface do usuário do BricsCAD.

18.18 CARRMENU comando [MENULOAD]

Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.18.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Grupos Personalizados para carregar e descarregar grupos de personalização.

18.19 DESCARRMENU comando [MENUUNLOAD]

Abre a caixa de diálogo Grupos Personalizados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.19.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Grupos Personalizados para carregar e descarregar grupos de personalização.

18.20 PTOMEDIO comando

Alterna o snap de entidade ao Ponto Médio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

18.20.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Ponto Médio 3D para ativar ou desativar o snap a extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

18.21 INSERIRM comando [MINSERT]

Insere um bloco como uma matriz retangular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.21.1 Descrição

Insere um bloco como uma matriz retangular. É uma combinação dos comandos —INSERIR e -MATRIZ e cria uma entidade de Bloco InserirM.

18.21.2 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:

Multiplos blocos
Permite inserir uma matriz retangular de vários blocos.

Número de linhas na matriz
Especifica o número de linhas

Note: 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.

18.22 ESPELHAR comando [MIRROR]

Espelha entidades sobre uma linha de espelhamento em um plano 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: MI

Note: A variável de sistema MIRRTEXT determina se o texto é espelhado pelo comando ESPELHAR ou não.

18.22.1 Descrição

As entidades são espelhadas sobre uma linha espelhada, que você define especificando dois pontos.

Note: Para espelhar vertical ou horizontalmente, mantenha pressionada a tecla-Shift ao especificar o segundo ponto ou use Rastreio Polar.

18.22.2 Opções dentro do comando

Excluir as entidades originais?
Determina se as entidades originais são apagadas ou não.

18.23 ESPELHAR3D comando [MIRROR3D]

Espelha entidades sobre um plano de espelhamento no espaço 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: 3DMIRROR, 3DM

18.23.1 Descrição

Cria uma cópia em espelho de entidades selecionadas, no espaço tridimensional.

18.23.2 Opções dentro do comando

Entidade
Define o plano do espelhamento pela direção de extrusão.

Note: Esta opção não funciona com entidades planas ou sólidos 3D. Para dar a uma entidade uma extrusão, use a opção de Espessura do comando Propriedades.

Ultima
Reutiliza o último plano de espelhamento.

Vista
Define o plano de espelhamento como o plano da vista atual.

Eixo Z
Define o plano de espelho pelo eixo z e um ponto no plano da vista.

Plano X-Y
Especifica o plano de espelhamento como o plano x,y.

Plano Y-Z
Especifica o plano de espelhamento como o plano y,z.

Plano Z-X
Especifica o plano de espelhamento como o plano z,x.

3 pontos
Define o plano do espelhamento por três pontos.

Excluir as entidades originais?
Determina se as entidades originais são apagadas ou não.

18.24 LINCHMULT comando [MLEADER]

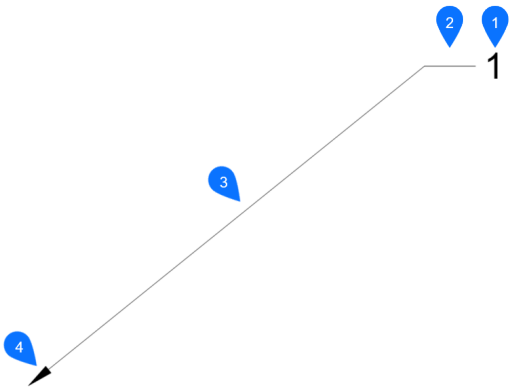
Cria entidades de múltipla-chamada, usando o estilo atual de múltipla-chamada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.24.1 Descrição

Cria um multi-chamada com três componentes: uma linha de chamada com uma ponta de seta opcional, uma linha de pouso e o conteúdo, como texto ou um bloco. As multi-chamadas suportam mais de uma linha de chamada por conteúdo.



1 TextoM/bloco

2 Pouso

3 Segmento

4 Ponta da seta

18.24.2 Métodos

Existem três métodos para começar a criar uma multi-chamada:

- Primeiro a Cabeça-de-seta da chamada
- Primeiro o Pouso da chamada
- Primeiro o Conteúdo

18.24.3 Opções com o comando

Primeiro a Cabeça-de-seta da chamada
Criar uma multi-chamada especificando primeiro a localização da ponta da seta.

Primeiro o Pouso da chamada
Criar uma multi-chamada especificando primeiro a localização do pouso da chamada.

Primeiro o Conteúdo
Criar uma multi-chamada especificando primeiro a localização do conteúdo.

Tipo de chamada
Define o tipo de chamada: reta, spline ou nenhum.

Reta
A chamada é desenhada a partir de segmentos retos.

Spline
Uma spline é desenhada usando os pontos de escolha como pontos de controle.

Nenhum
Nenhuma chamada é desenhada.

Pouso da chamada
Especifique se quer desenhar um pouso ou não.

Tipo de conteúdo
Especifica o tipo de conteúdo da multi-chamada.

Bloco
Utiliza o nome do bloco que você inseriu.

TextoM
Usa TextoM; exibe o editor TextoM.

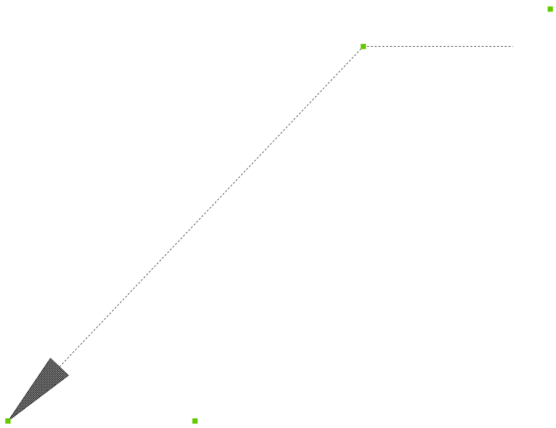
Nenhum
Não desenha conteúdo

Maxpontos
Insira o máximo de pontos.

Primeiro ângulo
Insira a primeira restrição de ângulo.

Segundo ângulo
Insira a segunda restrição de ângulo.

Edição por alças
Ao clicar nos quadrados verdes, você pode editar os pontos de aderência da multi-chamada.



18.25 ALINHARLINCHMULT comando [MLEADERALIGN]

Alinha os balões de duas ou mais multi-chamadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

18.25.1 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.

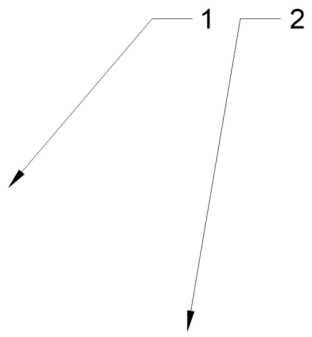
18.25.2 Método

Este comando oferece cinco métodos para alinhar várias multi-chamadas:

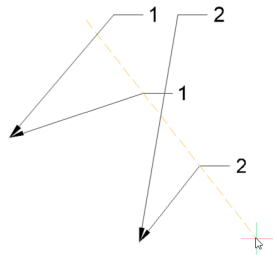
- porLinchMult
- empOlilinha
- Paralela
- Espaçamento
- Círculo

18.25.3 Opções dentro do comando

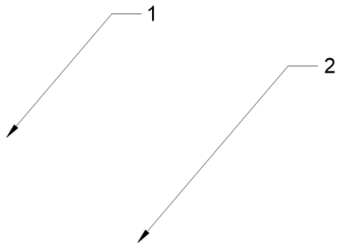
porLinchMult
Alinhar os pontos de pousos das multi-chamadas ao ponto de pouso de uma multi-chamada selecionada.



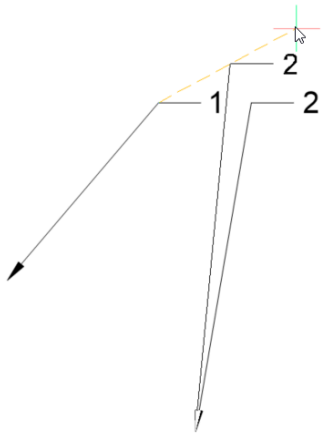
empOlilinha
Alinha multi-chamadas ao longo de uma polilinha imaginária



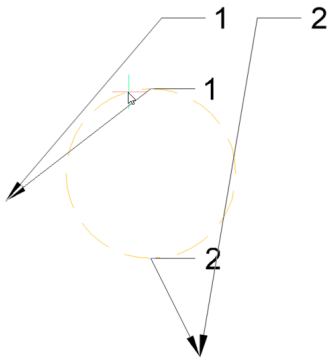
Paralela
Alinha o segmento das multi-chamadas em paralelo ao segmento de uma multi-chamada selecionada.



Espaçamento
Especifique o espaçamento entre multi-chamadas.



Círculo
Organiza em matriz as multi-chamadas em torno de um círculo.



18.26 CONJLINCHMULT comando [MLEADERCOLLECT]

Reúne duas ou mais multi-chamadas em uma única chamada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

18.26.1 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.

Note: O comando só funciona com multi-chamadas que têm blocos como conteúdo.

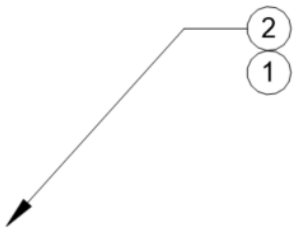
18.26.2 Método

Existem cinco métodos para reunir multi-chamadas:

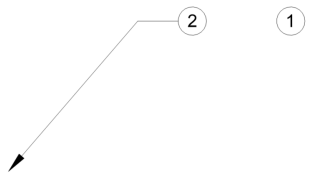
- Vertical
- Horizontal
- Envolver
- Ordenar
- Recolher

18.26.3 Opções dentro do comando

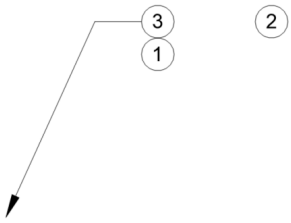
Vertical
Organiza verticalmente os blocos de conteúdo para uma única chamada.



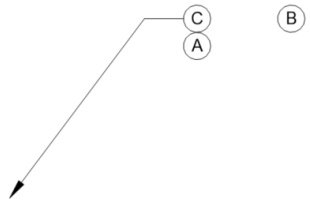
Horizontal
Organiza horizontalmente os blocos de conteúdo para uma única chamada.



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.



18.27 EDITARLINCHMULT comando [MLEADEREDIT]

Editar chamadas a partir de entidades multi-chamadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

18.27.1 Descrição

Adiciona e remove chamadas de/para entidades multi-chamadas.

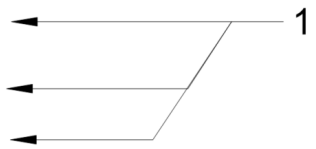
18.27.2 Método

Existem dois métodos para editar multi-chamadas:

- Adic. chamadas
- Remover chamadas

18.27.3 Opções dentro do comando

Adic. chamadas
Adiciona chamadas à entidade multi-chamada selecionada.



Remover chamadas
Remove chamadas da entidade multi-chamada selecionada.



18.28 EDITARLINCHMULTEXT comando [MLEADEREDITEXT]

Editar chamadas a partir de entidades multi-chamadas.

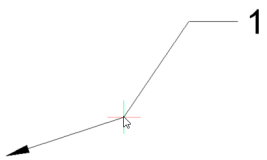
Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.28.1 Descrição

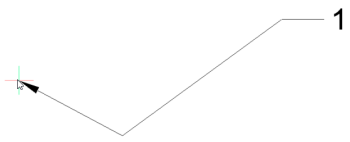
Adiciona e remove linhas de chamada, adiciona e remove vértices, e altera o comprimento de pouso de uma entidade multi-chamada (abreviação de "multiline leader edit extended").

18.28.2 Opções dentro do comando

Adic. vértice
Adiciona um vértice à linha de chamada.

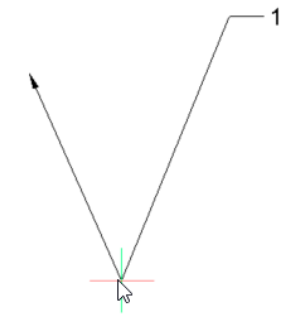


Adicionar vértice no final
Adiciona um vértice e uma nova linha de chamada na ponta da seta.

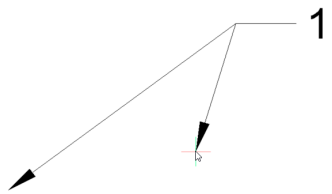


Remover vértice
Remove um vértice da linha de chamada.

Esticar vértice
Estica uma linha de chamada movendo um vértice.



Adiciona chamada
Adiciona uma ou mais linhas de chamada a uma multi-chamada existente.



Remover chamada
Remove uma chamada e um vértice associado da linha de chamada.

Alongar um pouso
Muda o comprimento do pouso.



18.29 ESTILOLINCHMULT comando [MLEADERSTYLE]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos Multi-chamada** selecionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.29.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos Multi-chamada** selecionado, para visualizar e modificar estilos de multi-chamada no desenho atual.

18.30 MLINHA comando [MLINE]

Cria uma MLinha.

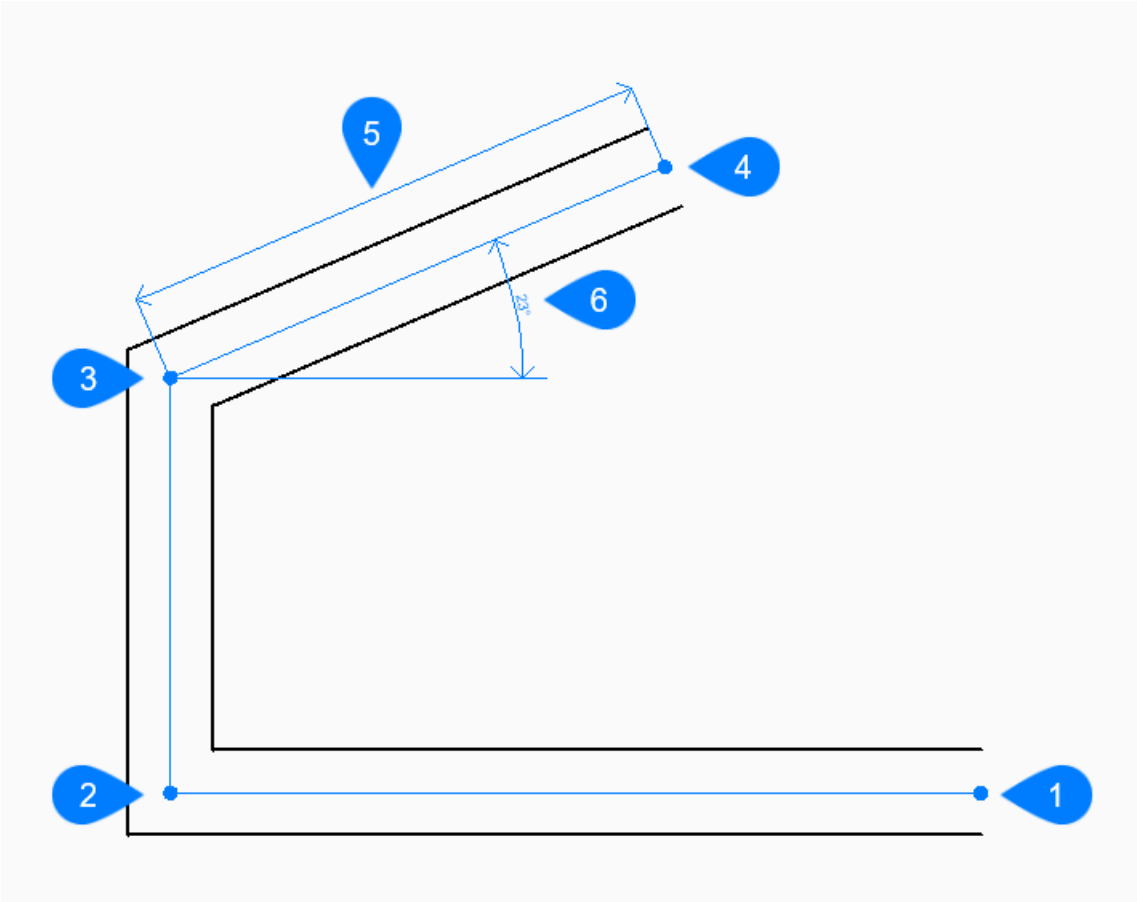
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

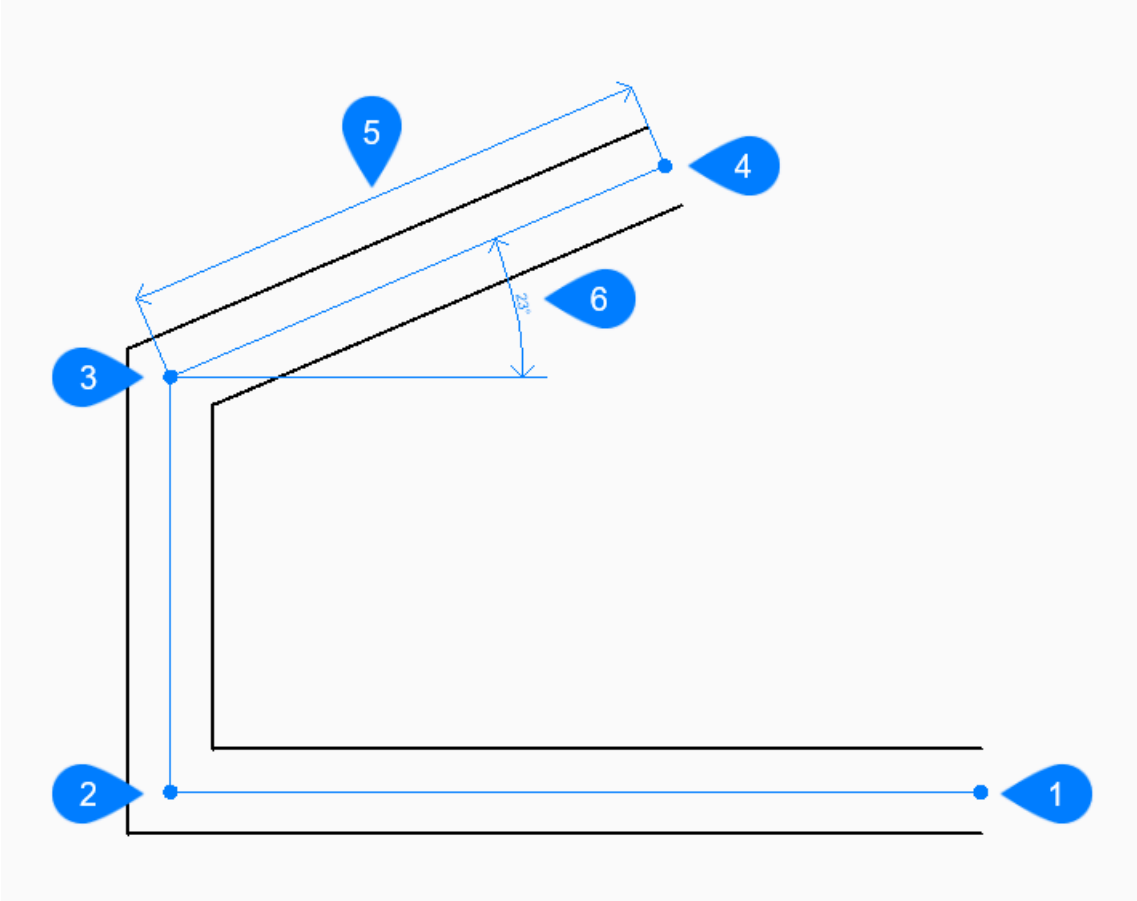
Alias: ML

18.30.1 Descrição

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. Opções permitem especificar a justificação e a escala.



1 Iniciar
2 Próximo
3 Próximo
4 Finalizar
5 Comprim
6 Angulo



1 Iniciar

2 Próximo

3 Próximo

4 Finalizar

5 Fechar

18.30.2 Métodos para criar uma Multi-linha

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma Multi-linha:

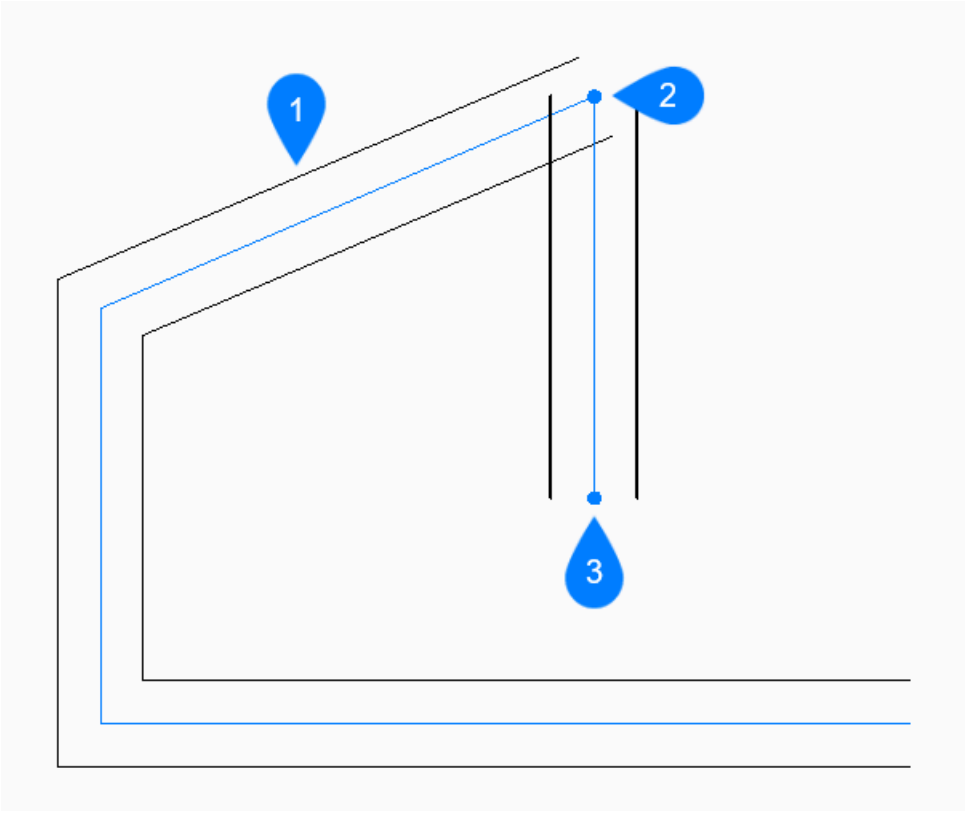
- Início da linha
- Ultimo ponto
- Seguir

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



1 Último segmento desenhado

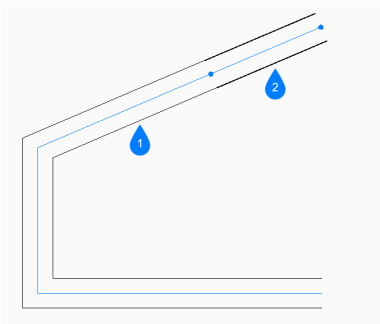
2 Ultimo ponto

3 Ponto final

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



1 Último segmento desenhado

2 Seguir

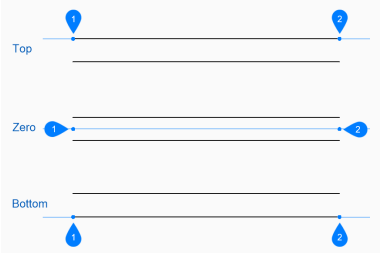
Comece a criar uma Multi-linha a partir do último segmento de linha desenhada, seguindo seu ângulo e, em seguida:

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.

18.30.3 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.



1 Iniciar

2 Finalizar

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.

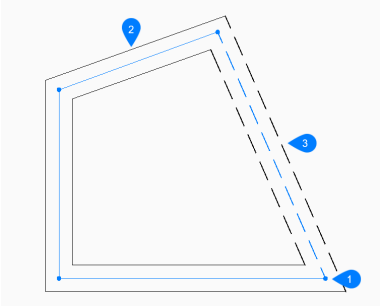
Comprimento linha
Especifique o comprimento do segmento da Multi-linha.

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.



1 Início/Fim

2 Último segmento desenhado

3 Fechar

18.31 ESTILOML comando [MLSTYLE]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Dsenho com **Estilos Multi-linhas** selecionados.

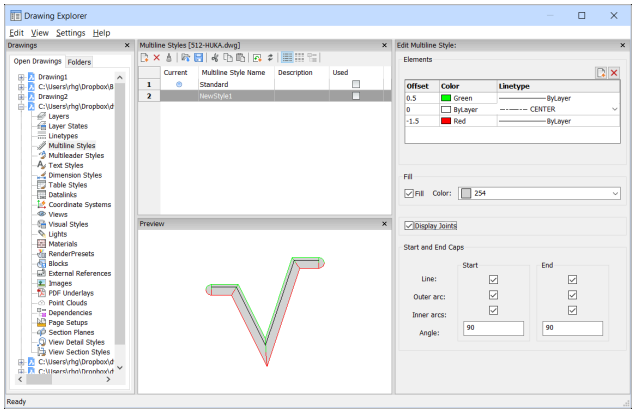
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

18.31.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria Estilos de Multi-linhas selecionada, para visualizar e modificar estilos de múltipla linhas no desenho atual.

Note: Algumas propriedades definidas por este comando podem ser substituídas por opções no comando MLinha.



18.31.2 Opções dentro do comando

Elementos
Edita os elementos da linha múltipla.

Adicionar
Adiciona uma linha à definição de múltiplas linhas usando as propriedades padrão.

- Deslocamento = 0 unidades do desenho
- Cor = PorCamada
- Tipo de linha = PorCamada

Excluir
Apaga uma linha da definição de múltiplas linhas, sem aviso.

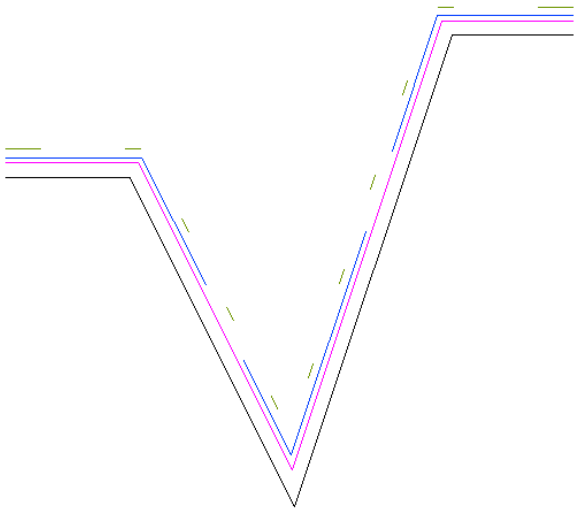
Note: Não é possível excluir o seguinte estilo de múltiplas linhas: O Estilo Padrão.

Deslocar
Especifica a distância de cada linha da linha central da MLinha.

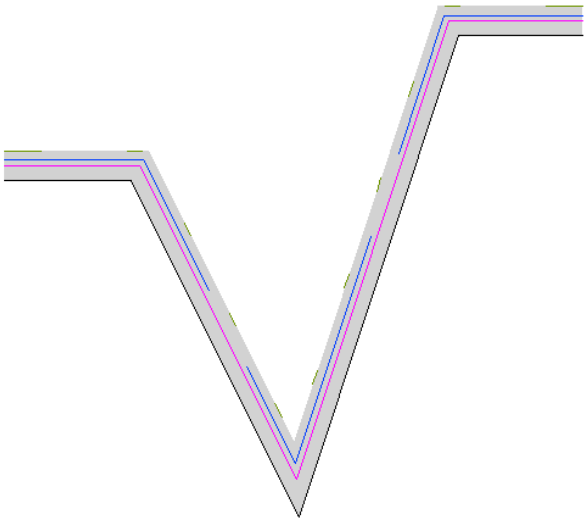
Cor
Especifica a cor de cada linha.

TipoLinha
Especifica o tipo de linha para cada linha. Você pode escolher um tipo de linha na lista ou escolher carregar para acessar tipos de linha adicionais.

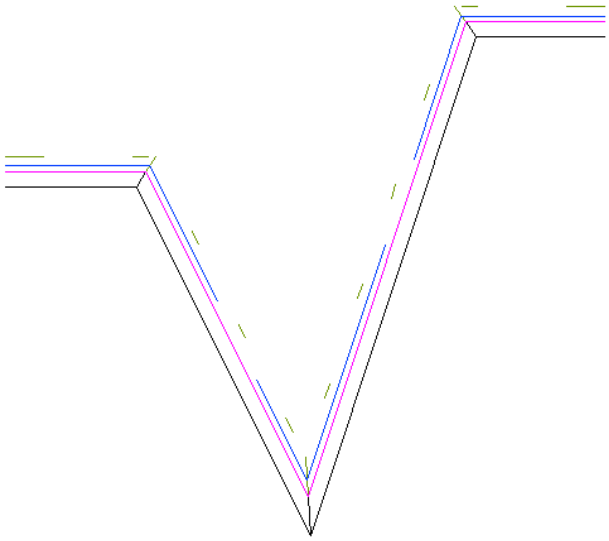
Note: Na medida que você adiciona elementos e altera as propriedades, o painel de prévia mostra como vai parecer a Multi-linha. Se as alterações não forem carregadas, você deve clicar em regen ou fechar e reabrir a caixa de diálogo.



Preencher
Quando ligado, um preenchimento sólido inunda a Multi-linha entre as linhas externas.

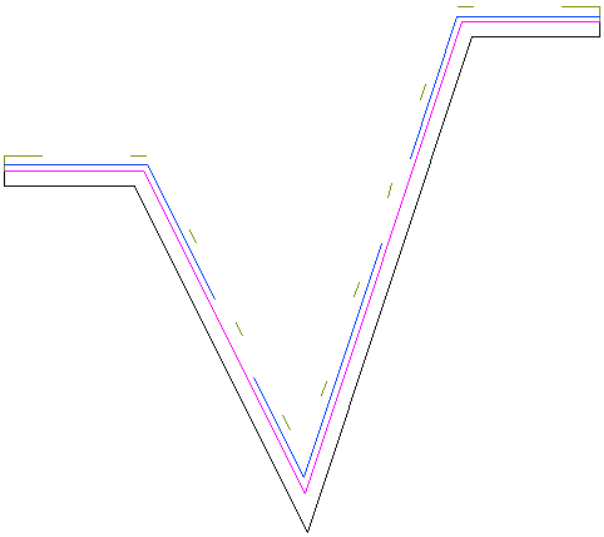


Mostrar Junções
Quando selecionado, a multi-linha desenha junções (linhas diagonais) entre os segmentos.

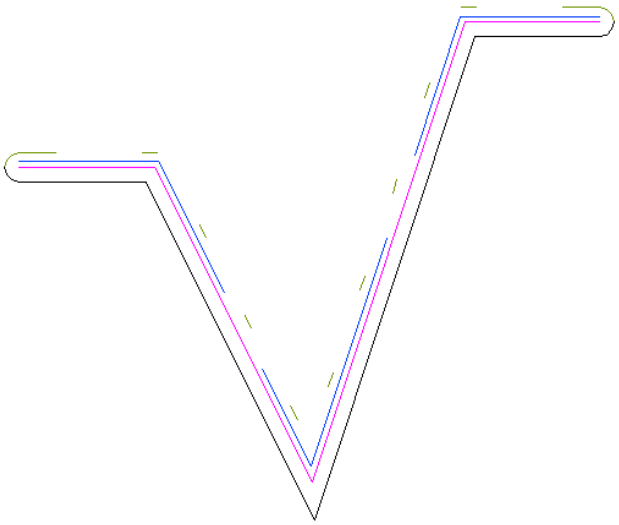


Fechamento de Inicio e Final
Fecha as extremidades de multilinhas abertas, por uma variedade de métodos:

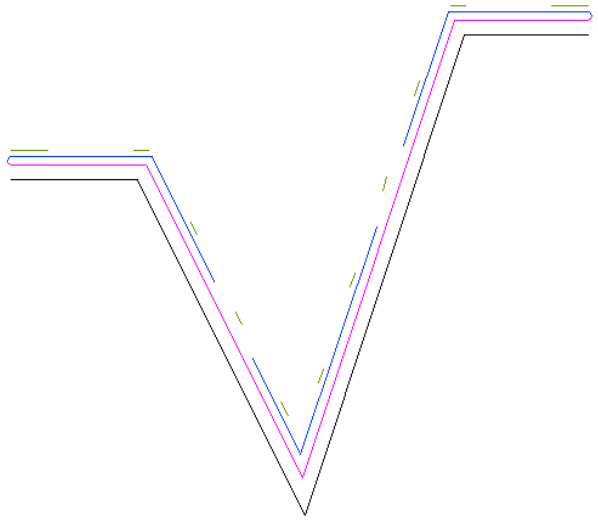
Linha
Desenha uma linha reta para fechar os segmentos finais.



Arco exterior
Desenha um arco que conecta as linhas externas da multilinha para fechar os segmentos finais.



Arcos internos
Desenha arcos que conectam as linhas internas da multilinha para fechar os segmentos finais.



Angulo
Define o ângulo dos arcos externo e interno.

18.31.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria uma nova definição de estilo de múltiplas linhas. Exibe a caixa de diálogo Novo Estilo de Multi-linhas.

Excluir
Exclui definições de estilo de Multi-linhas do desenho. As seguintes definições de estilo de Multi-linhas não podem ser excluídas:

- Estilo padrão
- Os estilos em uso

Carregar do arquivo *.mln
Carrega estilos de Multi-linhas de um arquivo de múltiplas linhas (*.mln). Exibe a caixa de diálogo Carregar Estilos de Multi-linhas.

Salvar para arquivo *.mln
Salva todos os estilos de Multi-linhas no desenho em um arquivo de Multi-linhas (*.mln) para uso por outros sistemas CAD. Exibe a caixa de diálogo Salvar arquivo de Estilos de Multi-linhas.

Renomear
Renomeia o estilo de Multi-linhas.

Note: O seguinte estilo de Multi-linhas não pode ser renomeado: Estilo padrão.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de estilo de Multi-linhas.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

18.32 MODELERPROPERTIES comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Propriedades do Modelador para ACIS** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.32.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Propriedades do Modelador para ACIS** expandida, para exibir e modificar variáveis de sistema relevantes.

18.33 -MODELERPROPERTIES comando

Configurações do modelador ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.33.1 Descrição

Especifica as configurações para o modelador ACIS.

18.33.2 Método

Existem 14 métodos para definir propriedades de modelagem ACIS:

- Propriedades da vista
- Usar facetres
- Tolerância da superfície
- Tolerância normal
- Máx. de linhas de grade
- Comprimento aresta
- Proporção da grade
- Ajustar modo
- Modo Grade
- Modo de triangulação
- Mín. linhas de grade U
- Mín. linhas de grade V
- Precisão nas propriedades de massa
- Verficar Nível

Note: Ativar o FACETRES desativa todas as outras configurações.

Para ajustar a configuração Precisão de Linha Oculta, use o comando MODELPROPERTIES.

18.33.3 Opções dentro do comando

Propriedades da vista
Reporta o valor de cada configuração.

Usar facetres
Lê o valor da variável FACETRES para definir a suavidade de cenas sombreadas e renderizadas.

Tolerância da superfície
Define o valor para a variável SPANORMALTOL.

Tolerância normal
Define o valor da variável SPASURFACETOL.

Máx. de linhas de grade
Define o valor da variável SPAMAXNUMGRIDLINES.

Comprimento aresta
Define o valor da variável SPAMAXFACETEDGELENGTH.

Proporção da grade
Define o valor da variável SPAGRIDASPECTRATIO.

Ajustar modo
Define o valor da variável SPAADJUSTMODE.

Modo Grade
Define o valor da variável SPAGRIDMODE.

Modo de triangulação
Define o valor da variável SPATRIANGMODE.

Mín. linhas de grade U
Define o valor da variável SPAMINUGRIDLINES.

Mín. linhas de grade V
Define o valor da variável SPAMINVGRIDLINES.

Precisão nas propriedades de massa
Define o valor da variável MASSPROPACCURACY.

Verficar Nível
Define o valor para a variável SPACHECKLEVEL.

18.34 MOVER comando [MOVE]

Move entidades.

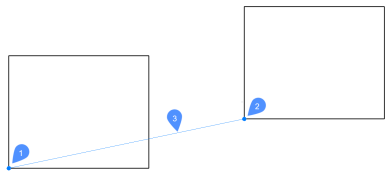
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: M

18.34.1 Descrição

Move entidades especificando o ponto de partida e o destino.

	1 Ponto base 2 Segundo ponto 3 Distância de deslocamento

18.34.2 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.

Note: Quando o Modo de Entrada Dinâmica estiver ativo, você poderá digitar uma distância e um ângulo nos campos de entrada dinâmicos.

18.35 MOVEEDATA comando

Move dados de entidade estendidos de uma entidade para uma mais outras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.35.1 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.

18.35.2 Opções

? para listar nomes de aplicações
Lista os nomes das aplicações carregadas no desenho atual.

18.36 MOVERGUIADA comando [MOVEGUIDED]

Move entidades usando curvas-guia.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

18.36.1 Descrição

Alinha automaticamente as entidades movidas com a geometria relevante, usando curvas-guia temporárias.

18.36.2 Método

O comando pode ser executado de duas maneiras:

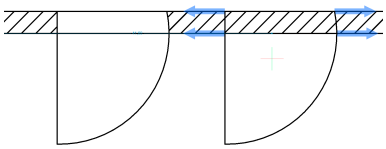
Modo de pré-seleção
Primeiro selecione entidades, então inicie o comando.

Note: As entidades a ser copiadas são exibidas em verde.

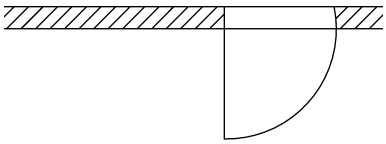
Modo pós-seleção
Inicie o comando, então selecione as entidades usando uma janela de seleção.

Note: 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.



18.36.3 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.

18.37 CSLIDE comando

Abre a caixa de diálogo Criar um instantâneo em slide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: MSNAPSHOT

18.37.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Criar instantâneo para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.sld.

18.38 ESPACOM comando [MSPACE]

Troca do Paper Space para as viewports do Model Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MS

18.38.1 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.

Note: 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.

18.39 TEXTOM comando [MTEXT]

Coloca o texto em uma caixa delimitadora.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: MT, T

18.39.1 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.

Você pode editar diretamente caixas delimitadoras de TextoM usando alças:



1 Arraste para alterar a largura da caixa delimitadora.

2 Arraste para alterar a altura da caixa delimitadora.

18.39.2 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. Angulos positivos rotacionam no sentido anti-horário o bloco de texto.

Estilo de texto
Especifica o estilo de texto a usar. Ver o comando Estilo.

Altura do texto
Especifica a altura do texto.

Note: 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.

Note: Quando ajustado a 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.

18.40 -TEXTOM comando [-MTEXT]

Cria texto de várias linhas com a linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Coloca textos de parágrafo formatados, em uma caixa delimitadora que limita a extensão do texto.

Note: O texto não aparece no desenho até que você termine o comando.

18.40.1 Descrição

Cria um texto de várias linhas especificando o primeiro canto e o canto oposto para o bloco de texto.

18.40.2 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: Quando ajustado a 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.

18.41 MTP comando

Permite especificar um ponto como o ponto médio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.41.1 Descrição

Permite especificar um ponto como o ponto médio entre dois pontos sempre que um comando solicita a entrada de um ponto.

Note: Esse é um comando transparente.

18.41.2 Método

Esse comando funciona somente com comandos que solicitam a entrada de um ponto.

Note: Esse comando define snaps de entidade, semelhante ao comando OSNAP.

18.41.3 Opções dentro do comando

Primerio ponto da metade
Identifique o primeiro ponto de referência.

Segundo ponto da metade
Identifique o segundo ponto de referência.

18.42 MULTIPLO comando

Repete comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.42.1 Descrição

Repete os comandos até você pressionar a tecla Esc.

Note: Este comando é útil para comandos que não se repetem automaticamente.

18.43 CVISTA comando [MVIEW]

Cria uma ou mais viewports no Paper Space (abreviação de "criar viewports") para exibir entidades desenhadas no Model Space. Cada viewport pode ter suas próprias configurações, mostradas abaixo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

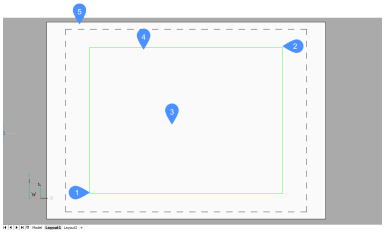
Alias: MV

Note: Este comando opera somente no Paper Space.

Note: Para criar viewports no Model Space, use o comando VPORTS.

18.43.1 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)

18.43.2 Opções

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.

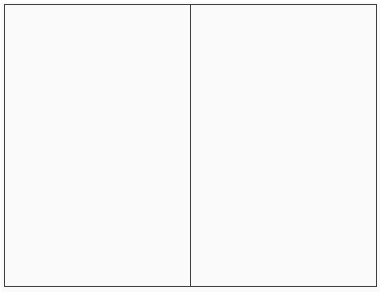
Ajustar
Desenha uma viewport retangular que encaixa o layout atual.

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.



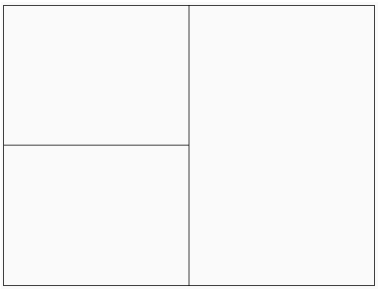
Abaixo
Desenha uma viewport abaixo de duas outras lado a lado.



Esquerda
Desenha uma viewport à esquerda de duas outras empilhadas.



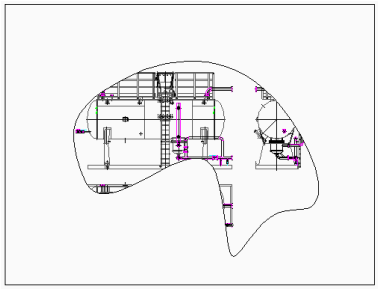
Direita
Desenha uma viewport à direita de duas outras empilhadas.



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.

18.44 MVSETUP comando

Cria várias viewports do Paper Space e as edita.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.44.1 Descrição

Cria várias viewports do Paper Space e depois as alinha, rotaciona e escala.

Note: Este comando opera de forma diferente, dependendo se ele inicia na aba do Modelo ou em uma aba de Layout.

Note: Esse comando pode ser inserido de forma transparente.

18.44.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando MVSETUP:

- Na aba Modelo.
- Na aba Layout.

18.44.3 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.

Note: 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.

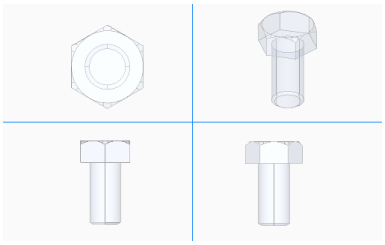
Note: Quando a variável VPROTATEASSOC está Ligada, a vista em uma viewport é rotacionada se a viewport for rotacionada.

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 NAVEGAR comando [NAVIGATE]

Muda a maneira como você navega no BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

19.1.1 Descrição

Caminha e voa através de modelos 3D com o teclado, como usado em jogos de computador.

19.1.2 Método

Existem dois métodos para navegar através do modelo:

- Opção de teclado: Passe o cursor do mouse sobre o local de destino e mantenha pressionada uma tecla para navegar.
- Opção do mouse: Mantenha pressionado o botão esquerdo e arraste o mouse.

Pressionar o botão direito abre a caixa de diálogo Configurações de Navegação.

19.1.3 Opções de teclado

A/Seta esquerda
Mover para a esquerda

W/Seta acima
Mover avante

S/Seta abaixo
Mover-se para trás

D/Seta direita
Move para a direita.

F
Ativa e desativa o modo de voo.

ESC
Sai do comando.

19.1.4 Opções de mouse

Mantenha pressionado o botão esquerdo e arraste o mouse
MOdo de olhar ao redor

Clique botão-direito
Traz a caixa de diálogo Configurações de Navegação.

19.2 MAISPROXIMO comando

Alterna o snap de entidade Mais Próxima.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

19.2.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Mais Próxima para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

19.3.1 Descrição

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

19.4.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo 'Selecionar Template' para selecionar um arquivo *.dwt ou *.dwg a ser usado como template para criar um novo desenho.

19.5 NOVOCONJUNTODEFOLHAS comando [NEWSHEETSET]

Abre a caixa de diálogo Criar novo conjunto de folhas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

19.5.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Criar novo conjunto de folhas para criar um novo conjunto de folhas.

19.6 NEWWIZ comando

Abre a caixa de diálogo Criar novo desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: DDNEW

19.6.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Criar novo desenho, para criar um novo desenho usando um assistente.

19.7 NO comando

Alterna o Snap da Entidade ao Nó.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

19.7.1 Descrição

Alterna o snap de entidade ao Nó para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

19.8 NENHUM comando [NONE]

Desabilita todos os Snaps de entidade 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

19.8.1 Descrição

Desative todos os Snaps de entidade 2D para evitar que o cursor se encaixe em entidades 2D. Você pode iniciar esse comando no aviso 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 dentro de outro comando, para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

19.9 NUMERAR comando [NUMBER]

Cria etiquetas numéricas incrementais para entidades BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

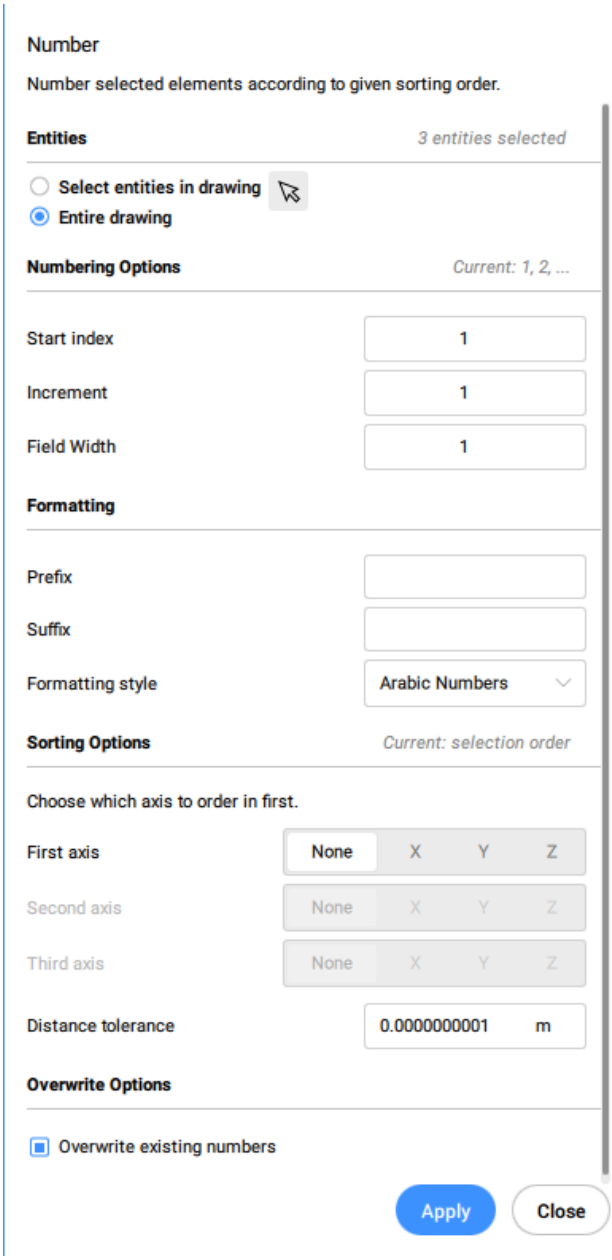
Icone: 

19.9.1 Descrição

Fornece o primeiro índice para as entidades selecionadas.

Note: Números inteiros são aceitos.

O comando abre o painel de comando Numerar.



Selecionar entidades:

- **Selecionar entidades no desenho**: escolha quais entidades selecionar.
- **Desenho inteiro**: por padrão, o painel seleciona todas as entidades BIM no Model Space.

Opções de Numerar

- **Índice inicial**: define o índice a partir do qual iniciar a numeração.

- **Incremento**: define o incremento usado para numeração.
- **Largura do Campo**: define o comprimento total do campo numérico. Isso vai adicionar a quantidade apropriada de zeros à esquerda na frente dos números Arábicos, de modo que o comprimento da string resultante seja igual à largura do campo.

Formatação

- **Prefixo**: define um prefixo para a numeração.
- **Sufixo**: define um sufixo para a numeração.
- **Estilo de formatação**: escolha um estilo numérico na lista suspensa.

Opções de Ordenamento
Permite especificar qual eixo vai ordenar primeiro.

X
Com base no valor da coordenada-x, de baixo para cima.

Y
Com base no valor da coordenada-y, de baixo para cima.

Z
Com base no valor da coordenada-z, de baixo para cima.

Nenhum
Usa a ordem de seleção, a menos que a opção 'Desenho inteiro' tenha sido escolhida, caso em que será ordenada do mais antigo para o mais recente.

Tolerância de Distância
Define a tolerância de distância para ordenamento em comparação. Os centróides de dois sólidos dentro de uma dada tolerância são considerados iguais e serão numerados em ordem de seleção.

Opções de Substituição
Permite sobrescrever ou manter números existentes.

19.9.2 Opções dentro da linha de Comando

Incremento
Define o incremento para a numeração.

Prefixo
Especifica um prefixo para a numeração.

Sufixo
Especifica um sufixo para a numeração.

Estilo do número
Define o estilo do número.

0
Defina números arábicos (1, 2, 3,...).

1
Defina números maiúsculos romanos (I, II, III,...).

2
Defina números minúsculos romanos (i, ii, iii,...).

3
Definir letras maiúsculas (A, B, C, ...).

4
Defina letras minúsculas (a, b, c,...).

Largura do Campo
Define o comprimento total do campo numérico. Isso vai adicionar a quantidade apropriada de zeros à esquerda na frente dos números Arábicos.

Classificar entidades
Permite especificar a ordem de classificação.

X
Com base no valor da coordenada-x, de baixo para cima.

Y
Com base no valor da coordenada-y, de baixo para cima.

Z
Com base no valor da coordenada-z, de baixo para cima.

Nenhum
Usa a ordem de seleção, a menos que a opção **Desenho Inteiro** tenha sido selecionada, caso em que será ordenada do mais antigo para o mais recente.

Tolerância
Define a tolerância de distância para ordenamento em comparação. Os centróides de dois sólidos dentro de uma dada tolerância são considerados iguais e serão numerados em ordem de seleção.

Substituir Números
Permite sobrescrever ou manter números existentes.

Mantido
Mantém os números existentes.

Sobrescritos
Substitui números existentes

Mudar Seleção
Permite alterar o conjunto de seleção.

20. O

20.1 ESCALAOBJETO comando

Adiciona ou remove fatores de escala.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

20.1.1 Descrição

Adiciona ou remove fatores de escala usados com entidades anotativas por meio da caixa de diálogo Escala de Objeto de Anotação.

Note: Escala Anotativa ajusta escala de fatores de itens anotativos, como texto e padrões de hachura, para corresponder à escala de plotagem.

20.2 -ESCALAOBJETO comando [-OBJECTSCALE]

Adiciona ou remove fatores de escala.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: Ver comando EDITARLISTAESCALAS.

	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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: O

20.3.1 Descrição

Cria cópias em paralelo de entidades 2D e faces de sólidos 3D.

Note: A variável de sistema OFFSETGAPTYPE determina como potenciais lacunas entre segmentos são tratadas quando as polilinhas estão sendo deslocadas.

Note: A variável de sistema SELECTIONMODES determina como potenciais conflitos são tratados.

Note: 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.

Note: A distância de deslocamento é salva na variável OFFSETDIST.

Ambos Lados
Coloca cópias deslocadas em ambos os lados da entidade.

Multiplos
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.

Note: 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.4.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Links para exibir e gerenciar links OLE.

20.5 ABREOLE comando [OLEOPEN]

Abre o objeto OLE selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.5.1 Descrição

Abre o objeto OLE selecionado na aplicação de origem, para edição. (abreviação de "vinculação de objetos e vinculação de links"). Se o link entre o desenho e a aplicação de origem estiver interrompido, o objeto OLE não poderá ser aberto.

Note: Use o comando InserirObj para inserir objetos OLE em desenhos.

Note: Esse comando só está disponível na plataforma Windows.

20.6 ONWEB comando

Abre o navegador da Web padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.6.1 Descrição

Abre o navegador Web padrão para navegar na internet a partir da página inicial do BricsCAD. 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.

20.7 OPS comando [OOPS]

Restaura a última entidade apagada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: UNDELETE, UNERASE

20.7.1 Descrição

Restaura a última entidade apagada, incluindo aquelas 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 [OPEN]

Abre a caixa de diálogo Abrir arquivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

20.8.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Abrir arquivo, para selecionar um arquivo a ser aberto no editor de desenho.

Os formatos de arquivo aberto suportados são:

- **Arquivo de Desenho Padrão** (.dwg)
- **Drawing Exchange Format** (.dxf)
- **Template Format** (.dwt)
- **Standards File** (.dws)
- **Windows Metafile Formats** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)(1) (2)
- **Collada** (.dae)
- **Micro Station DGN File** (.dgn)

Formatos disponíveis no BricsCAD BIM:

- **Rhino file** (.3dm)(1) (2)
- **SketchUp file**(.skp)(1) (2)
- **IFC file** (.ifc; .ifczip)
- **Revit Family** (.rfa)(1) (2)
- **Revit Project** (.rvt)(1) (2)

(1) Não disponível no BricsCAD para Linux.

(2) Não disponível no BricsCAD for macOS.

20.9 ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando [OPENSHEETSET]

Abre a caixa de diálogo Selecionar Arquivo de Conj. Folhas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

20.9.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Selecionar Arquivo de Conj. Folhas, para selecionar um arquivo *.dst a ser aberto no painel Conjuntos de Folhas.

20.10 -ABRIRCONJUNTODEFOLHAS comando [-OPENSHEETSET]

Abre um arquivo de conjunto de folhas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.10.1 Descrição

Abre um arquivo *.dst de conjunto de folhas, 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 *.dst é o arquivo *F:\work\Documentation\Documentation\project.dst*.

20.11 OTIMIZAR comando [OPTIMIZE]

Corrige imprecisões no desenho, para entidades 2D ou entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

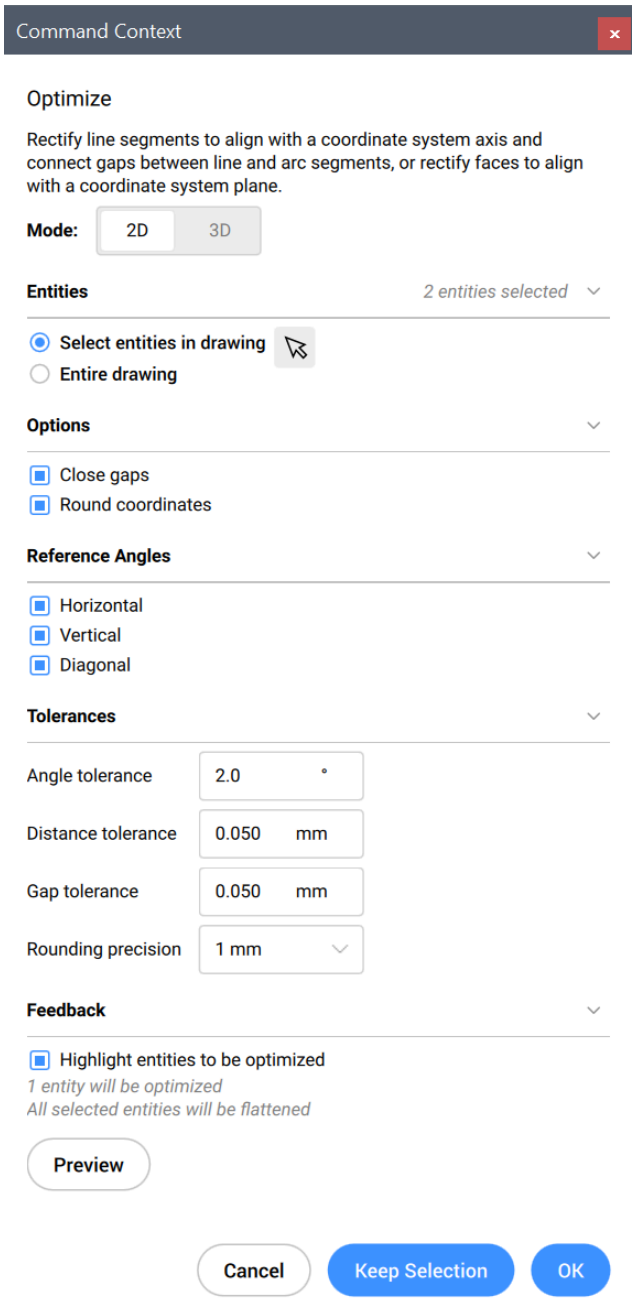
Icone: 

20.11.1 Descrição

Esse comando funciona com entidades 2D ou 3D. As entidades 2D suportadas são linha, arco, e polilinha. O comando faz correções como pequenas lacunas entre as linhas ou linhas quase verticais, quase horizontais e quase diagonais.

As únicas entidades 3D suportadas são sólidos. O comando faz correções como fazer faces que estão próximas de estar paralelas aos planos ortogonais se tornarem coplanares a esses planos; e também faz com que faces que pertencem a sólidos diferentes se tornem coplanares umas das outras.

Esse comando abre o painel de comando **Otimizar**.



Note:

- As opções do comando OTIMIZAR são as mesmas do painel de comando **Otimizar**.
- O painel de comando **Otimizar** permite que você Ligue/Desligue o Feedback ao vivo. Quando ativado, este destaca as entidades que correspondem às opções selecionadas e exibe o número de entidades que serão otimizadas.

20.11.2 Métodos

Existem dois métodos para começar a otimizar entidades:

Desenho inteiro
Quando essa opção é selecionada, todas as entidades não- congeladas na viewport atual são usadas como entrada.

opções de seleção (?)
Permite escolher um método de seleção. Consulte o comando SELECIONAR.

20.11.3 Opções dentro do comando, no modo 2D

alterar Angulos de referência
Essa opção determina quais entidades serão otimizadas, com base em suas respectivas orientações.

Linhas horizontais
Corrige as linhas próximas da horizontal, de acordo com a tolerância do ângulo.

Linhas verticais
Corrige as linhas próximas da vertical, de acordo com a tolerância do ângulo.

Linhas a 45-graus
Corrige linhas que estejam perto dos 45°, de acordo com a tolerância do ângulo.

Tudo
Corrige linhas quase horizontais, quase verticais e próximas a 45°, de acordo com a tolerância do ângulo.

Nenhum
Não corrige entidades com base em suas orientações.

alterar Tolerâncias
Permite a você definir as tolerâncias para os parâmetros usados durante a otimização.

Angulo
Define a tolerância angular em graus, em relação ao Sistema de Coordenadas Mundo (WCS). Linhas quase horizontais, quase verticais ou diagonais dentro da tolerância de ângulo serão otimizadas.

Distância
Define a tolerância de distância (consulte a **Nota**). Linhas Paralelas dentro dessa distância serão mescladas.

Precisão de arredondamento
Define a precisão do arredondamento (consulte a **Nota**). Essa opção arredonda as coordenadas para o número especificado de dígitos após o decimal.

Tolerância de folga
Define a tolerância da lacuna (consulte **Nota**). Lacunas entre linhas colineares dentro da tolerância serão preenchidas.

Note: Os valores são expressos em unidades de inserção (veja a variável de sistema INSUNITS).

Alterar opções
Determina se lacunas serão fechadas, e se o desenho será arredondado.

Fechar lacunas
Se essa opção estiver ativada, as lacunas entre as linhas colineares menores que a tolerância serão fechadas.

Arredondar coordenadas
Se essa opção estiver ativada, ela arredonda as coordenadas para a precisão do arredondamento.
Se essa opção estiver desativada, o desenho não será arredondado.

Note: Essa ação é controlada pela configuração de **Precisão de arredondamento**.

habilitar tudo
Habilita ambas opções de **Fechar lacunas** e **Arredondar coordenadas**.

Alterar seleção de entrada
Permite que você faça uma nova seleção de entidades a ser usadas pelo comando.

Aplicar configurações e pré-visualização
Faz uma visualização dos segmentos retificados. Você pode aceitar ou redefinir o resultado.

Manter seleção
Clicar neste botão vai cancelar o comando sem otimizar, mas mantendo as linhas destacadas selecionadas. Essa opção permite selecionar linhas abaixo do ideal em um desenho.

Trocar para Modo 3d
Trocar o modo para 3D.

20.11.4 Opções dentro do comando, no modo 3D

alteram o plano de referência
Determina qual plano será referenciado para corrigir a posição das faces. Você pode escolher: plano XY, plano YZ, plano XZ, ou todos eles.

alterar Tolerâncias
Esta opção permite configurar as tolerâncias para os parâmetros usados durante a otimização.

Angulo
Define a tolerância do ângulo, em graus, para a posição relativa de faces e planos.

Distância
Define a tolerância de distância (consulte a **Nota**).
As faces dentro da tolerância serão feitas coplanares, paralelas ou perpendiculares, de acordo com as configurações.

Precisão de arredondamento
Define a precisão do arredondamento (consulte a **Nota**). Essa opção arredonda as coordenadas para o número especificado de dígitos após o decimal.

Note: Os valores são expressos em unidades de inserção (veja a variável de sistema INSUNITS).

Alterar opções
Altera as opções para corrigir a posição das faces.

Fazer faces coplanares
Torna coplanares as faces na seleção, em relação aos valores na seção **Tolerâncias**.

Retificar faces paralelas aos planos de referência
Essa opção torna as faces na seleção paralelas aos planos de referência selecionados, com relação aos valores na seção Tolerâncias.

Retificar faces perpendiculares aos planos de referência
Essa opção torna as faces na seleção perpendiculares aos planos de referência selecionados, com relação aos valores na seção Tolerâncias.

Arredondar coordenadas
Se essa opção estiver ativada, ela arredonda as coordenadas para a precisão do arredondamento.
Se essa opção estiver desativada, o desenho não será arredondado.

Note: Essa ação é controlada pela configuração de **Precisão de arredondamento**.

habilitar tudo
Todas as opções para faces 3D (coplanar, paralelas, perpendiculares e arredondar) serão usadas pelo comando.

Alterar seleção de entrada
Permite fazer uma nova seleção de entidades a ser usadas pelo comando.

Aplicar configurações e pré-visualização
Faz uma vista das faces retificadas. Você pode aceitar ou redefinir o resultado.

Manter seleção
Clicar neste botão vai cancelar o comando sem otimizar, mas mantendo as linhas destacadas selecionadas. Essa opção permite selecionar linhas abaixo do ideal em um desenho.

Trocar para o Modo 2d
Muda o modo para 2D.

20.12 OPCOES comando [OPTIONS]

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Opções do programa** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: CFG, CONFIG, OP, PREFERENCES, PREFS

20.12.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Opções do programa** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

20.13 ORTOGONAL comando [ORTHOGONAL]

Alterna a variável de sistema ORTHOMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: OR, ORTHO

20.13.1 Descrição

Alterna 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.

20.14 OSNAP comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDESNAP, DDOSNAP, OS, SETESNAP

20.14.1 Descrição

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

20.15 -OSNAP comando

Alterna os modos de snap de entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -OS, ESNAP

20.15.1 Descrição

Alterna os modos de snap de entidade na linha de comando (abreviação para "object snap").

Note: Snaps a entidade ajudam você a desenhar e editar precisamente ajustando o cursor para o recurso geométrico mais próximo.

20.15.2 Opções dentro do comando

MaisProximo
Alterna para o modo de snap à entidade mais próxima. Snap ao ponto mais próximo em uma entidade.

Note: Também pode alternar com o comando MAISPROXIMO.

Extremidade
Alterna o modo de snap da entidade ao ponto de extremidade. Snap aos pontos finais de entidades abertas, como linhas, arcos, polilinhas abertas e splines abertas.

Note: Também pode ser alternado com o comando EXTREMIDADE.

PtoMedio
Alterna o modo de snap da entidade ao ponto médio. Snap ao ponto médio das entidades abertas.

Note: Também pode ser alternado com o comando PTOMEDIO.

Centro
Alterna o modo de snap para o centro da entidade. Snap ao centro de entidades circulares, como círculos, arcos e poliarcos.

Note: Também pode ser alternado com o comando CENTRO.

Centro geométrico
Alterna o modo de ajuste para centro geométrico da entidade (GCenter). Snap para o centróide de quaisquer polilinhas e splines, polilinhas 3d planares, regiões e faces planas de sólidos 3D.

Note: Também pode ser alternado com o comando GCE.

Perpendicular
Alterna o modo de snap à perpendicular da entidade. Encaixa-se na perpendicular de uma entidade para outra.

Note: Também pode ser alternado com o comando PERPENDICULAR.

Tangente
Alterna o modo de ajuste para entidade tangente. Ajusta às tangências das entidades circulares.

Note: Também pode ser alternado com o comando TANGENTE.

Quadrante
Alterna o modo de snap da entidade do quadrante. Encaixe nos pontos do quadrante de entidades circulares, como círculos, arcos e poliarcos.

Note: Também pode ser alternado com o comando QUADRANTE.

Ponto de inserção
Alterna o modo de snap da entidade de inserção. Encaixe ao ponto de inserção de blocos e texto.

Note: Também pode ser alternado com o comando INSERCAO.

Ponto
Alterna o modo de snap da entidade do nó. Encaixe às entidades pontuais.

Note: Também pode ser alternado com o comando de Nó.

Extensão
Alterna o modo de snap da entidade de extensão. Encaixe na interseção de entidades abertas, como se elas fossem estendidas até o ponto de interseção.

Note: Também pode ser alternado com o comando EXTENSAO.

Paralelo
Alterna o modo de snap de entidade paralela. Encaixe para o ponto paralelo das entidades. Permite desenhar linhas, segmentos de polilinha, linhas x e raios paralelos a outra entidade.

Note: Também pode ser alternado com o comando PARALELO.

Interseção
Alterna o modo de snap da entidade de interseção. Encaixe na interseção de qualquer par de entidades.

Note: Também pode ser alternado com os comandos INTERSECAO e 3DINTERSECTION.

Intersecção aparente
Alterna o modo de snap de entidade aparente. Encaixe na interseção aparente de entidades no espaço 3D.

Note: Também pode ser alternado com os comandos APARENTE e 2DINTERSECTION.

NEN
Limpar snaps a entidade

Ligada
Liga todos os modos de snap de entidade.

Desl
Desliga todos os modos de snap de entidade.

Note: Modos também podem ser desligados com o comando NENHUM.

20.16 LIMPEZA comando [OVERKILL]

Exclui entidades duplicadas e sobrepostas, e combina blocos duplicados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.16.1 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 expurga definições de blocos duplicados.

Depois de selecionar as entidades, a caixa de diálogo Excluir Entidades Duplicadas é exibida.

20.17 -LIMPEZA comando [-OVERKILL]

Exclui entidades duplicadas e sobrepostas, e combina blocos duplicados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

20.17.2 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.

Note: 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.

Note: Essa camada é definida pela variável de sistema OVERKILLLAYER. Por predefinição, ele está definido como Entidades Duplicadas.

Combinar 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Consulte o comando -ETRANSMIT.

21.2 CONFIGPAG comando [PAGESETUP]

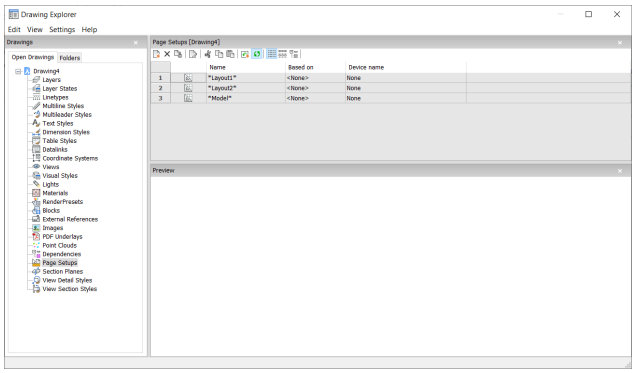
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Config. de Página**' selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.2.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria **Config. de Página** selecionada, para visualizar e modificar configurações de página no desenho atual.



21.2.2 Opções do Menu de Contexto

Novo

Carrega definições de configuração de página adicionais no desenho. Exibe a caixa de diálogo Configurar Nova Página.

Excluir

Exclui as definições de configuração de página do desenho. As seguintes definições de configuração de página não podem ser excluídas:

- A aba Modelo
- O último layout

Editar Config. Página

Edita a configuração da página selecionada. Exibe a caixa de diálogo Config. Página. Aqui você pode editar as propriedades da configuração da página selecionada.

Renomear

Renomear as abas de Layout.

Note: Os seguintes tipos de linha não podem ser renomeados:

- A aba Modelo
- As abas de Layout

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de configuração de página.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

21.3 PAN comando

Move o desenho inteiro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: P

21.3.1 Descrição

Move o desenho inteiro em tempo-real, dentro da viewport atual.

Note: Tempo-real significa que o desenho se move conforme o mouse é movido.

Note: 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.

Note: 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -P

21.4.1 Descrição

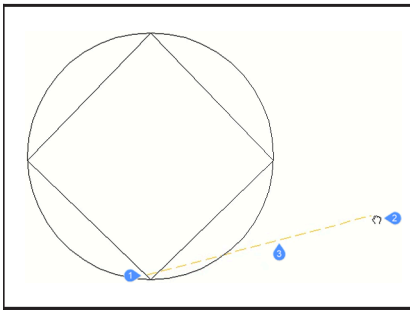
Move o desenho inteiro, dentro da viewport atual.

Note: 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.

	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.

Note: 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.

Note: Você também pode pressionar Shift + Tecla esquerda.

PaGe Direita
Pan no desenho 100% para a esquerda.

Note: Você também pode pressionar Shift + Tecla direita.

PaGe Acima
Pan no desenho 100% para cima.

Note: Você também pode pressionar a tecla de cursor Shift + Acima.

PaGe Abaixo
Pan no desenho 100% para baixo.

Note: Você também pode pressionar a tecla de cursor Shift + Abaixo.

21.5 PAINELIZAR comando [PANELIZE]

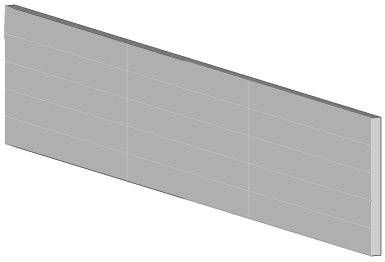
Cria uma grade na face de um Sólido 3D, como referência de bloco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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 Opções

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 [PARALLEL]

Alterna o snap de entidade Paralela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.6.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Paralela para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de 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 -PARAMETROS comando [-PARAMETERS]

Gerencia parâmetros de restrição-dimensional.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.7.1 Descrição

Cria, edita, renomeia e exclui equações paramétricas feitas de restrições dimensionais e variáveis definidas-pelo-usuário; funciona na linha de Comando.

21.7.2 Opções

?
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.

21.8 PARAMETROSPAINELFECHAR comando [PARAMETERSPANELCLOSE]

Fecha o painel Parâmetros e restrições.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.8.1 Descrição

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.

21.9 PARAMETROSPAINELABRIR comando [PARAMETERSPANELOPEN]

Abre o painel Parâmetros e Restrições.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.9.1 Descrição

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.

21.10 PARAMETRICOBLOQUIFICAR comando [PARAMETRICBLOCKIFY]

Substitui automaticamente conjuntos de entidades, equiparando um bloco paramétrico selecionado ou um conjunto de entidades parametrizadas em um modelo, por referências de bloco paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.10.1 Descrição

O comando PARAMETRICOBLOQUIFICAR substitui conjuntos de entidades no desenho atual por blocos paramétricos. Para fazer as substituições, esse comando usa algumas entidades de entrada. Existem dois tipos de entidades de entrada:

- Uma referência a uma definição de bloco contendo entidades parametrizadas.
- Um conjunto de entidades parametrizadas.

O fluxo de trabalho geral desse comando inclui as seguintes etapas:

- Primeiro, o comando define algumas entidades de entrada a ser usadas para comparação. Essas entidades de entrada podem ser blocos paramétricos ou conjuntos de entidades parametrizadas.
- A geometria de cada entidade de entrada é orientada por alguns parâmetros. Uma configuração é definida pelos valores dos parâmetros.
- Depois que as entidades de entrada foram definidas, o comando procura no desenho atual por conjuntos de entidades com uma geometria que corresponda à geometria de uma das configurações.
- Uma correspondência ocorre quando as entidades de entrada podem ser configuradas exatamente como o conjunto de entidades às quais essa entrada é comparada.
- Depois que uma correspondência for encontrada, o conjunto de entidades será substituído por um bloco paramétrico. Os parâmetros terão os valores específicos para a configuração para a qual a correspondência foi encontrada.

Note:

- A variável de sistema BLOCKIFYMODE define o comportamento do comando PARAMETRICOBLOQUIFICAR. Dependendo do valor da variável de sistema, algumas opções não estão disponíveis.
- O comando PARAMETRICOBLOQUIFICAR não suporta parâmetros e restrições 2D. Ele não fará nenhuma substituição quando usado com blocos paramétricos 2D ou conjuntos de entidades 2D parametrizadas. Uma exceção é o caso em que a geometria de um conjunto de entidades é exatamente igual à geometria das entidades dentro da definição de bloco paramétrico 2D. Para uma correspondência tão exata, o comando fará a substituição.

21.10.2 Métodos

Existem três métodos para usar o comando PARAMETRICOBLOQUIFICAR:

- Usando um único bloco paramétrico selecionado no desenho.
- Usando um conjunto de entidades parametrizadas selecionadas no desenho.
- Usando as definições de bloco a partir da biblioteca

Usando um único bloco paramétrico

- Selecione o bloco paramétrico para criar a entidade de entrada.

- Pesquise no desenho atual por conjuntos de entidades que correspondem à entidade de entrada.
- Uma correspondência é quando a entidade de entrada pode ser configurada exatamente como o conjunto de entidades que está sendo pesquisado.
- Quando uma correspondência é encontrada, o conjunto de entidades será substituído por uma instância do bloco paramétrico.
- Se não houver correspondência, o comando não fará alterações no desenho.

Usar um conjunto de entidades parametrizadas

- Selecione um conjunto de entidades parametrizadas para criar a entrada.
- Pesquise no banco de dados de desenho atual por conjuntos de entidades que correspondem à entrada.
- Uma correspondência é quando as entidades de entrada podem ser configuradas exatamente como o conjunto de entidades que estão sendo pesquisadas.
- Quando pelo menos uma correspondência for encontrada, as entidades de entrada serão convertidas em uma definição de bloco paramétrico. A entrada e os conjuntos correspondentes de entidades serão substituídos por instâncias do bloco paramétrico recém-criado.
- Se não houver correspondência, o comando não fará alterações no desenho.

Usar definições de bloco da biblioteca

- As entradas usadas neste caso são os blocos paramétricos na biblioteca.
- Neste caso, há muitas entradas. Cada bloco paramétrico na biblioteca é uma entrada.
- Pesquise no desenho atual os conjuntos de entidades que correspondem a uma das entradas.
- Uma correspondência é quando a uma das entradas pode ser configurada exatamente como o conjunto de entidades que está sendo pesquisado.
- Quando uma correspondência é encontrada, o conjunto de entidades será substituído por uma instância do bloco paramétrico correspondente.
- Se não houver correspondência, o comando não fará alterações no desenho.

21.10.3 Opções dentro do comando

Selecione entrar bloco paramétrico ou entidades parametrizadas
Essa opção permite fazer uma seleção. O tipo de seleção vai determinar qual método será usado pelo comando.

Configurações
Exibe a variável de sistema BLOCKIFYMODE na caixa de diálogo Configurações. Para obter mais informações, consulte a variável de sistema BLOCKIFYMODE.

opções de seleção (?)
Permite escolher um método de seleção.

Verificar biblioteca
Essa opção permite selecionar blocos fora do desenho a ser usados na busca por correspondência.

Usar o caminho dos componentes da Biblioteca ou [Selecionar pasta/Biblioteca] <Biblioteca>
Esse aviso permite selecionar tanto a biblioteca como uma pasta especificada como a origem dos blocos paramétricos a ser usados pelo comando.
A opção padrão é **Biblioteca**. Essa opção usará os blocos na biblioteca como entradas para corresponder.

Note:

- O caminho de pesquisa da biblioteca é: *<Install_Folder>/UserDataCache/Support/<Language>/BIM/Components.* Esse caminho não inclui as peças padrão.
- A opção **Biblioteca** também suporta componentes de biblioteca que não são parametrizados.
- Se a opção **Selecionar Pasta** estiver selecionada, o usuário poderá selecionar uma pasta contendo arquivos *.dwg . Nesse caso, a geometria em cada um dos arquivos será usada como entrada.

Selecione o espaço de pesquisa ou [Desenho inteiro/opções de seleção (?)] <Desenho inteiro>:
Essa opção permite selecionar onde a pesquisa será realizada. O usuário pode selecionar uma área do desenho ou todo o desenho.

Selecione o ponto de inserção do bloco paramétrico ou [Usar ponto padrão] <Usar ponto padrão>:
Essa opção está disponível somente para o método de entidades parametrizadas.
Esta permite selecionar um ponto de inserção para o bloco paramétrico que deve ser criado após uma correspondência ter sido encontrada. O ponto padrão é calculado pelo comando dependendo da geometria das entidades parametrizadas selecionadas.

Especificar nome do bloco paramétrico ou <Enter para usar o nome padrão>:
Essa opção está disponível somente para o método de entidades parametrizadas.
Permite que o usuário insira o nome do bloco paramétrico a ser criado. O nome do bloco padrão é **Param_Block** ao qual um número incremental é adicionado.

21.11 PARAMETRICOESTICAR comando [PARAMETRICSTRETCH]

Esse comando define um parâmetro a ser usado por uma operação de esticamento em algumas entidades de um bloco paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.11.1 Métodos

Esse comando permite esticar algumas entidades em um bloco. A aparência do bloco pode ser controlada alterando o valor do parâmetro associado à operação de esticamento.

O objetivo dessa ação de alongamento paramétrico é simplificar o alongamento de entidades no bloco. Normalmente, o mesmo comportamento poderia ser obtido com parâmetros e restrições, mas levaria mais tempo e esforço para obter o mesmo comportamento.

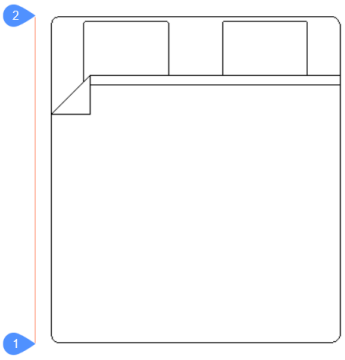
O comando PARAMETRICOESTICAR pode ser iniciado a partir da linha de Comando digitando _PARAMETRICOESTICAR. Outra maneira de iniciar esse comando é a partir da Faixa de opções em uma área de trabalho **Desenho**. Ir para aba **Parametrico** > **painel Blocos Paramétricos**.

Note: O parâmetro esticar pode não funcionar bem em combinação com as restrições geométricas e dimensionais. O comportamento do bloco ao aplicar o parâmetro esticar junto com restrições é altamente dependente da complexidade da geometria e do número e tipo das restrições.

21.11.2 Opções dentro do comando

Ponto base do deslocamento
Um ponto de localização para a origem do vetor de esticamento.

Segundo ponto de deslocamento
Um ponto de localização para a cabeça do vetor de esticamento.
Por exemplo, ao definir um bloco paramétrico para um símbolo de cama, o vetor de alongamento pode ficar assim:



O ponto marcado com 1 é o ponto base de deslocamento (a origem do vetor) e o ponto marcado com 2 é o segundo ponto de deslocamento (a cabeça do vetor). Os dois pontos estão localizados em uma linha vertical a uma distância igual ao comprimento da cama. Os pontos podem ser colocados na geometria real se isto for mais conveniente para o usuário. Aqui, para fins de visualização, os pontos foram colocados na lateral do bloco.
O vetor de esticamento paramétrico terá uma cor vermelha suave e será colocado em uma camada especial chamada PARAMETRIC_STRETCH_VECTORS.

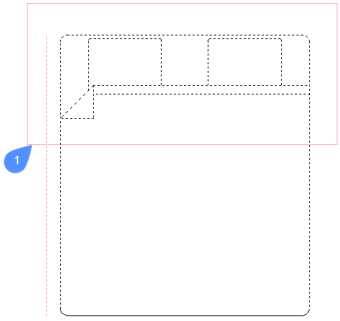
Construir estrutura extensível: escolha o primeiro ponto da moldura retangular [Poligonal]
O primeiro canto da estrutura elástica retangular.

Canto oposto
O segundo canto da estrutura elástica retangular.

Poligonal
Permite inserir uma série de pontos que definirão uma estrutura de esticamento poligonal.

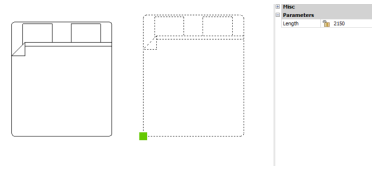
Note: Os vértices dentro do contorno de seleção (retângulo ou polígono) serão movidos de acordo com o vetor de esticamento.

Selecionar/desmarcar entidades que podem ser afetadas pelo alongamento [opções de seleção (?)] :
Permite editar a seleção de entidades a serem afetadas pela ação de alongamento.
Por predefinição, todas as entidades que têm pontos de esticamento dentro do quadro de esticamento são selecionadas. Usando essa opção, o usuário pode alterar a seleção. Todas as entidades selecionadas serão destacadas.
Nesta etapa, a tela ficará assim:



O contorno marcado com 1 é o quadro elástico. Os vértices que estão dentro desse contorno e pertencem a uma entidade selecionada serão afetados pelo esticamento paramétrico.

Digite o nome para o parâmetro <Esticar>:
Permite dar um nome ao parâmetro esticar. O nome padrão é **Esticar**.
Para este exemplo, o parâmetro esticar é denominado **Comprimento**.
Para ver o bloco no trabalho, abra um novo desenho e insira o bloco. Após a inserção, com o bloco selecionado, vá para o painel **Propriedades** na seção **Parâmetros**, e altere o valor do parâmetro esticar, **Comprimento** neste caso.
As entidades de bloco que foram selecionadas para esticar serão ajustadas de acordo com o novo valor do parâmetro esticar.



21.12 PARAMETRIZAR comando [PARAMETRIZE]

Aplica restrições automaticamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.12.1 Descrição

Adiciona automaticamente restrições geométricas e equações paramétricas à geometria sólida 3D. Os parâmetros resultantes e as restrições geométricas podem ser visualizados e editados no Navegador de Mecânica (comando NAVEGADORMECANICAABRIR).

21.13 PARAMETRIZAR2D comando [PARAMETRIZE2D]

Aplica automaticamente restrições geométricas e dimensionais 2D a geometria 2D selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 [PASTEBLOCK]

Cola entidades CAD a partir da Area de Transferência, como blocos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: 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 Descrição

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 COLARAT comando [PASTECLIP]

Cola entidades da Área de Transferência no desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: 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.

21.15.1 Método

Este comando só pode colar entidades CAD no desenho como entidades.

Quando a Area de transferência contém entidades não-BricsCAD:

- Entidades não-BricsCAD, como imagens raster, são coladas como entidades OLE.
- Se um texto não-BricsCAD (incluindo códigos LISP e Diesel) for colado pela linha de Comando, o programa executa o texto como comandos.

21.15.2 Opções dentro do comando

Rotacionar
Especifica o ângulo pelo qual vai rotacionar as entidades.

Escalar
Especifica o fator de escala.

Espelhar
Espelha as entidades sobre uma linha de espelho em um plano 2D.

21.16 COLARORIG comando [PASTEORIG]

Cola entidades da área de transferência em um desenho diferente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: Antes de poder usar este comando, primeiro use os comandos COPIARAT ou COPIARREF para copiar entidades do desenho atual.

21.16.1 Descrição

Cola entidades CAD vindas da Área de Transferência, em um desenho diferente, usando as coordenadas das entidades no desenho de origem. COLARORIG vem de "colar nas coordenadas originais".

Note: Este comando não cola entidades de volta no desenho de origem.

21.17 COLARESPEC comando [PASTESPEC]

Abre a caixa de diálogo Colar Especial.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: PA

Note: Este é um comando somente para Windows.

21.17.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo especial Colar especial para especificar como as entidades da área de transferência são coladas no desenho atual. Esse comando só está disponível na plataforma Windows.

21.18 PDF comando

Abre o painel de Anexos

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.18.1 Descrição

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 [PDFADJUST]

Ajusta as propriedades gráficas de uma subjacência em PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.19.1 Descrição

Ajusta o nível de contraste e monocromático de um ou mais subjacências de PDF anexadas ao desenho atual.

Note: Pode ser mais fácil usar a Seção Subjacências do painel Propriedades para ajustar os parâmetros.

21.19.2 Opções

Esmaecer
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 ligeiramente 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(s) subjacência em pdf.

Sim
Transforma as cores em tons de cinza.

Não
Mantém o PDF como está.

21.20 ANEXARPDF comando [PDFATTACH]

Abre a caixa de diálogo Selecionar Subjacência PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.20.1 Descrição

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 Subjacência PDF é exibida. Esta permite que você especifique onde e como anexar o arquivo PDF.

21.21 -ANEXARPDF comando [-PDFATTACH]

Anexa um arquivo PDF como uma subjacência.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.21.1 Descrição

Anexa um arquivo PDF como uma subjacência no desenho atual por meio da linha de comando.

21.21.2 Opções

Selecionar Subjacências PDF
Especifica o nome do arquivo PDF a ser anexado inserindo o caminho do nome do PDF.

Note: 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.

Note: Esta 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
- Entrar 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
Escala a subjacência separadamente, nas direções X e Y de maneira diferente.

Angulo de Rotação
Especifica o ângulo da subjacência.

21.22 CORTARPDF comando [PDFCLIP]

Recorta uma subjacência PDF com um limite.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.22.1 Descrição

Recorta uma subjacência PDF com um limite retangular ou poligonal, e inverte o limite.

21.22.2 Opções

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.

Note: 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.

Note: Para desfazer o último ponto, pressione U.

Retangular
Desenha o limite de recorte retangular ao escolher dois cantos opostos.

21.23 IMPORTARPDF comando [PDFIMPORT]

Importa um PDF e converte seu conteúdo em simples entidades CAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 Opções

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.

Note: 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 subjacência PDF para que esta não seja mais vista no desenho, mas ainda esteja anexada ao desenho.

Descarregar
Descarrega a subjacência 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.

Note: 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.

Note: O ângulo precisa ser inserido e não pode ser especificado escolhendo pontos no desenho.

21.24 -IMPORTARPDF comando [-PDFIMPORT]

Importa um PDF e converte seu conteúdo em simples entidades CAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Para obter mais informações, consulte o comando IMPORTARPDF.

21.25 CAMADASPDF comando [PDFLAYERS]

Alterna a exibição de camadas em subjacências PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.25.1 Descrição

Alterna a exibição de camadas em subjacências PDF. Depois de inserir o comando e selecionar uma subjacência 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 categoria **Exportar PDF** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.26.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Exportar PDF** expandida, para ver e modificar variáveis relevantes do sistema.

21.27 EDITARP comando [PEDIT]

Edita polilinhas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: EDITPLINE, PE

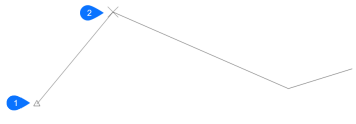
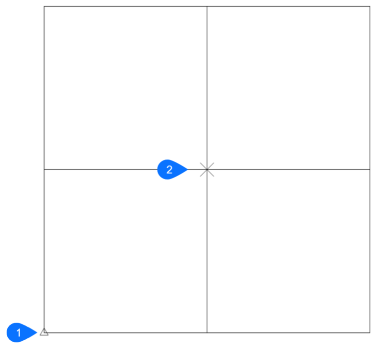
21.27.1 Descrição

Edita polilinhas, polilinhas 3D e malhas 3D (abreviação de "editar polilinhas"); converte entidades 2D em polilinhas

Note: As opções desse comando mudam, dependendo da entidade que você está editando. Você pode editar polilinhas 2D simples ou múltiplas, polilinhas 3D simples, malhas 3D e linhas simples ou múltiplas, arcos, círculos, splines ou hélices.

21.27.2 Opções

Editar vértices
Edita os vértices.

	1 Marcador triângulo no início da polilinha. 2 Marcador X no vértice atual.
	1 Marcador de triângulo no vértice inicial. 2 Marcador X no vértice atual.

Note: Pode ser mais fácil editar os vértices com a edição de alças.

Próximo vértice
Move o marcador X para o próximo vértice. Quando o marcador atinge o último vértice de uma polilinha fechada, este não se move para o "próximo vértice" (primeiro).

Vértice anterior
Move o marcador X para o vértice anterior.

Angulo
Muda o ângulo do segmento atual. Se for um segmento de arco, então o ângulo (curvatura) do arco é alterado. Se é um segmento de linha, ele é transformado em um arco Para converter um arco em um segmento de linha, insira um ângulo de zero graus.

Note: ângulo > 0 é no sentido anti-horário, ângulo = 0 é reto, ângulo < 0 é no sentido horário.

Quebrar
Remove segmentos da polilinha entre os dois vértices marcados com marcadores X. Essa ação transforma polilinhas fechadas em polilinhas abertas e polilinhas abertas em duas polilinhas, com um espaço entre elas.

Inserir vértice
Insere um vértice. Uma linha de arraste mostra a prévia do local do novo vértice.

Esquerda
Move o marcador X para o vértice à esquerda.

Direita
Move o marcador X para o vértice à direita.

Acima
Move o marcador X para o vértice de número maior.

Abaixo
Move o marcador X para o vértice de número menor.

Próximo
Escolha o próximo vértice.

Anterior
Escolha o vértice anterior.

Selecionar
Move o segundo marcador X diretamente para o vértice selecionado.

Seguir
Quebra a polilinha entre o primeiro e o segundo vértices marcados.

Note: É muito mais fácil usar os comandos QUEBRAR ou APARAR para remover parte de uma polilinha.

Mover
Move o vértice atual. A linha de arraste permite a prévia do novo local do vértice.

Note: É muito mais fácil editar os vértices de uma polilinha com edição por alças.

Regen
Regenera a polilinha para mostrar as alterações feitas pelas ações de edição deste comando.

Selecionar
Move o marcador X diretamente para outro vértice selecionado. Esse funciona mais rápido do que usar as opções Próximo e Anterior.

Endireitar
Remove todos os segmentos entre dois vértices. Quando você selecionar os pontos inicial e final de um segmento de polilinha, polilinha inteira é endireitada, tornar-se um único segmento; isso também se aplica a polilinhas fechadas.

Próximo
Move o segundo marcador X para o próximo vértice.

Anterior
Move o segundo marcador X para o vértice anterior.

Selecionar
Move o segundo marcador X diretamente para outro vértice selecionado.

Seguir
Substitui os segmentos entre os dois vértices marcados com um único segmento.

Tangente
Edita a direção tangente do vértice.

Largura
Altera a largura do segmento atual. O segmento atual é o segmento que fica entre o vértice marcado com X e o próximo vértice.

Fechar
Fecha a polilinha adicionando um segmento entre o início e a extremidade. Quando a polilinha é fechada, nesta opção se lê Abrir.

Abrir
Abra polilinhas fechadas, removendo o último segmento desenhado para fechar a polilinha. Quando a polilinha é fechada, nesta opção se lê Fechar.

Decurvar
Reverte os efeitos das opções de Ajustar e Spline.

Desuavizar
Remove o spline de Bézier para suavização de malhas 3D.

Ajustar
Ajusta uma curva para a polilinha.

Note: Para desfazer ajuste da polilinha, use a opção de Decurvar.

Unir
Adiciona entidades abertas à polilinha selecionada.

Note: Essa opção funciona apenas com entidades abertas e entidades juntadas. Juntadas significa que os pontos finais das entidades se encontram, como quando desenhadas com Snap do objeto em Extremidade com a opção Último ponto. As entidades associadas assumem Propriedades da polilinha de origem, como cor, largura e camada.

Distância fuzz
Quando os pontos finais estão dentro da distância fuzz, as entidades são estendidas ou aparadas.

TipoJunção
Especifique o tipo de junção.

Estender
Estende ou apara segmentos para os pontos de extremidade mais próximos.

Adicionar
Adiciona segmentos lineares entre os pontos finais mais próximos.

AMbos
Estende ou corta, se possível, caso contrário, adiciona segmentos lineares.

M fechar
Fecha a malha 3D na direção m. Quando a malha está fechada, nesta opção se lê M abrir.

M abrir
Abre a malha 3D na direção m. Quando a malha está aberta, nesta opção se lê M fechar.

N fechar
Fecha a malha 3D na direção n: Quando a malha está fechada, nesta opção se lê N abrir.

N abrir
Abrir a malha 3D na direção n. Quando a malha está aberta, nesta opção se lê N fechar.

Modo Tipo de linha
Determina como os tipos de linha aparecem nas polilinhas.

Liga
Tipos de linha começam e terminam no começo e no final da polilinha.

Desl
Tipos de linha começam e terminam em cada vértice.

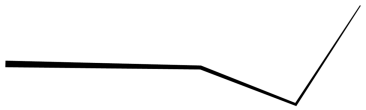
Note: Essa opção é armazenada na variável PLINEGEN.

Direção reversa
Reverte a direção da polilinha: o ponto de partida é agora seu ponto final, e vice-versa. A polilinha não altera sua aparência com esta operação, exceto que o marcador de triângulo move-se para o outro lado de polilinhas abertas. Essa opção afeta as operações que dependem da direção de uma polilinha, tais como edição de vértice.

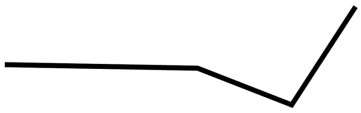
Spline
Converte a polilinha em uma spline.

Note: todas as informações de largura são perdidas. Use a opção Largura para aplicar novamente a largura. A spline é uma curva spline-Bezier cuja suavização é definida pela variável de sistema SPLINETYPE.

aFunilar
Afunila a largura da polilinha inteira, de uma extremidade à outra.



Largura
Altera a largura de todos os segmentos.



Note: Esta opção substitui larguras afuniladas.

Desfazer
Desfaz a última ação.

21.28 PEDITEXT comando

Edita vértices e segmentos de uma polilinha.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

21.28.1 Descrição

Edita vértices e segmentos de uma polilinha interativamente, sem antes selecionar a polilinha.

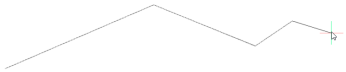
Note: Este comando foi criado para usar com o cursor Quad. Consulte o procedimento relacionado Editar uma polilinha usando o Quad, sobre como usar esse comando com o Quad.

21.28.2 Opções

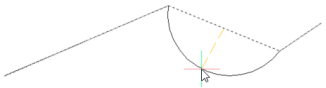
Adic. vértice
Adiciona um vértice ao segmento selecionado.



adic. vértice no Final
Adiciona um novo vértice na extremidade da polilinha.

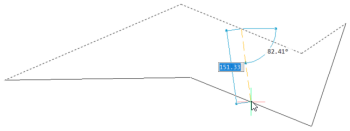


ajustar Saliência
Modifica o fator de saliência do segmento selecionado.

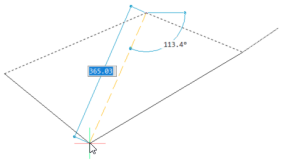


Remover segmento
Exclui o segmento selecionado.

Esticar segmento
Move o segmento selecionado.



Esticar Vértice
Move o vértice selecionado.



21.29 PERPENDICULAR comando

Alterna o snap de entidade Perpendicular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.29.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Perpendicular para ativar ou desativar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

21.30 PFACE comando

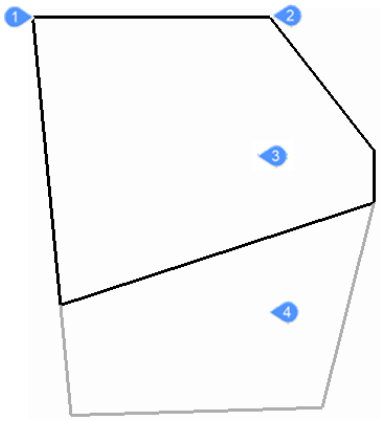
Desenha malhas multifacetadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.30.1 Descrição

Desenha malhas poliface multi-faciais em 3D; destinadas ao uso por macros.



1 Vértice 1

2 Vértice 2

3 Face 1

4 Face 2

21.30.2 Opções

Invisível

(Opção oculta.) Especificar uma borda invisível inserindo um número negativo.

Cor

Especificar a cor da borda inserindo um nome de cor, número ou nome de livro de cores.

Camada
Especificar o nome da camada para a borda, inserindo o nome de uma camada.

21.31 COLOCARVISTA comando [PLACEVIEW]

Importa vistas nomeadas de um desenho de origem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.31.1 Descrição

Coloca vistas nomeadas de um desenho de origem, em um layout de Paper Space, do desenho atual.

Note: Esse comando funciona apenas no Paper Space, e destina-se ao uso com conjuntos de folhas.

Note: Não é permitido colocar uma vista nomeada em um layout do desenho de origem.

21.31.2 Métodos

Existem dois métodos para colocar vistas nomeadas:

- Linha de Comando: inicie o comando digitando ColocarVista na linha de Comando.
- Mouse: arraste uma vista do modelo a partir do painel Navegador de Conteúdo para um layout do Paper Space.

21.31.3 Opções

Entre nome do arquivo
Entre o nome do arquivo de origem a partir do qual as vistas serão importadas.

Insira o nome da vista para colocar
Digite o nome da vista que você deseja importar.

?
Imprime uma lista das vistas nomeadas na janela Histórico de Avisos.

Entrar o ponto de origem da vista
Especificar a localização do canto inferior esquerdo da vista nomeada.

21.32 PLANTA comando [PLAN]

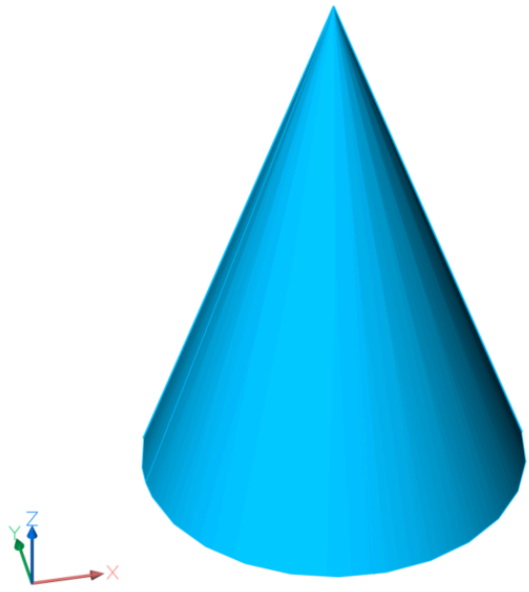
Exibe o ponto de vista da planta de desenhos.

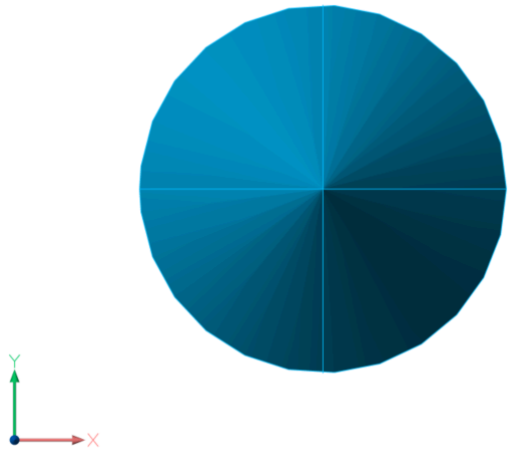
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.32.1 Descrição

Mostra o modelo 3D na vista em planta que olha diretamente para baixo no plano-XY.





21.32.2 Opções

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.

Note: 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 [PLINE]

Cria uma Polilinha.

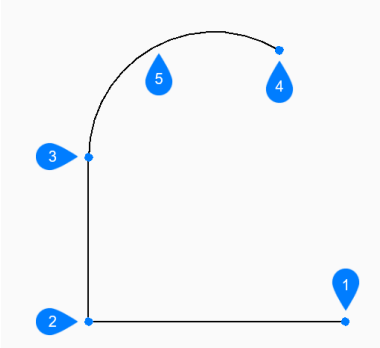
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

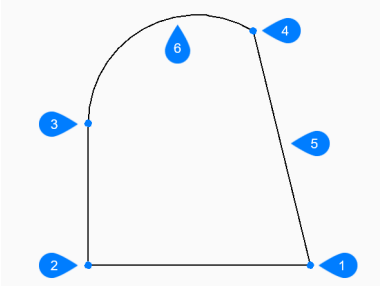
Alias: PL, POLYLINE

21.33.1 Descrição

Cria 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.



1 Iniciar
2 Próximo
3 Próximo
4 Finalizar
5 Segmento de arco



1 Início/Fim

2 Próximo

3 Próximo

4 Próximo

5 Fechar

6 Segmento de arco

21.33.2 Métodos para criar uma Polilinha

Este comando tem 3 métodos para começar a criar uma polilinha:

- Início da polilinha
- Ultimo ponto
- Seguir

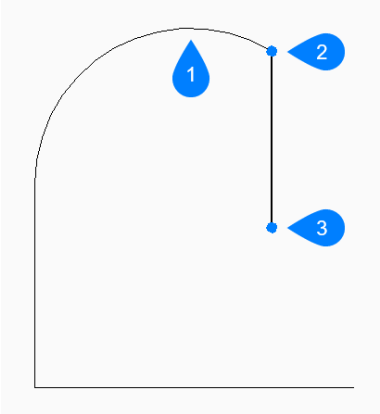
Você pode continuar adicionando pontos ilimitados até pressionar Enter para finalizar o comando.

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.



1 Último segmento desenhado

2 Ultimo ponto

3 Ponto final

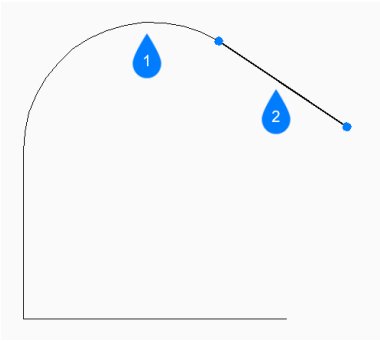
Opções adicionais: [desenhar Arcos/Fechar/Distância/Seguir/Meia largura/Largura/Desfazer]

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.



1 Último segmento desenhado

2 Seguir

21.33.3 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.

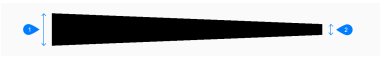
Meialargura
Especifique a meia largura inicial e final do segmento, bem como todos os segmentos que se seguem — até que você altere a largura ou a metade da largura.



1 Meialargura

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.



1 Largura inicial

2 Largura final

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 [PLOT]

Abra a caixa de diálogo Print.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.34.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Print para especificar as opções de impressão e visualizar ou imprimir o desenho atual.

21.35 -PLOTAR comando [-PLOT]

Plota desenhos para impressoras e para arquivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.35.1 Descrição

Plota desenhos para impressoras e arquivos, por meio da linha de Comando.

Note: 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 Opções

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.

Note: 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.

Vista
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:

Note: A opção Ajustar calcula automaticamente o fator de escala.

Entre o deslocamento da plotagem
Especifica a distância de deslocamento para a impressão.

Note: 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.

Note: 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.

Note: Estilos de plotagem substituem configurações de espessura de linha.

Entre nome arquivo de estilo de plotagem
Especifica a tabela de estilos de plotagem para usar, a qual atribui propriedades para "penas", cores e entidades.

Note: Entre ? para listar os estilos de plotagem disponíveis no desenho.

Plotar com espess. linhas?
Alterna o uso de espessuras de linha.

Note: Esta opção não está disponível quando Plotar com Estilos de Plotagem está ativada.

Sim
Imita as espessuras de linha atribuídas ao desenho na impressão.

Entrar plotagem sombreada
Especifica a plotagem em sombreamento. Permite substituir o estilo visual da vista atual, quando imprimir o Model Space.

Note: 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.

Note: 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 [PLOTSTAMP]

Abre a caixa de diálogo Marca de Plotagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.36.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Marca de Plotagem para adicionar informações sobre desenhos na borda do desenho plotado.

21.37 ESTILOPLOT comando [PLOTSTYLE]

Define o estilo de dimensionamento atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.37.1 Descrição

O comando abre a caixa de diálogo Estilo de Plotagem Atual, onde você pode definir o estilo de plotagem atual.

Note: Esse comando opera somente quando os estilos de plotagem estão ativados nos desenhos.

21.38 GERPLOTADORA comando [PLOTTERMANAGER]

Cria e edita configurações da plotadora.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.38.1 Descrição

Abre uma caixa de diálogo genérica do sistema PlotConfig onde você pode escolher um arquivo de configuração de plotadora ou onde você pode criar e editar arquivos PC3 de parâmetros personalizados para impressoras e outros dispositivos de saída.

21.39 PNGOUT comando

Abre a caixa de diálogo Salvar PNG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.39.1 Descrição

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 [POINT]

Cria um Ponto.

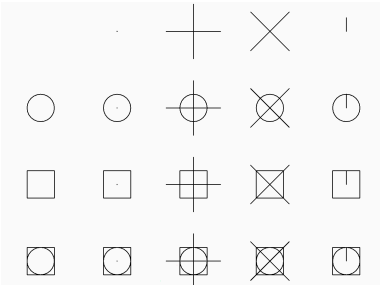
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: PO

21.40.1 Descrição

Cria um ou vários Pontos, controlando seus tamanhos e estilos.



21.40.2 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]

21.40.3 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 NUVEMPONTOS comando [POINTCLOUD]

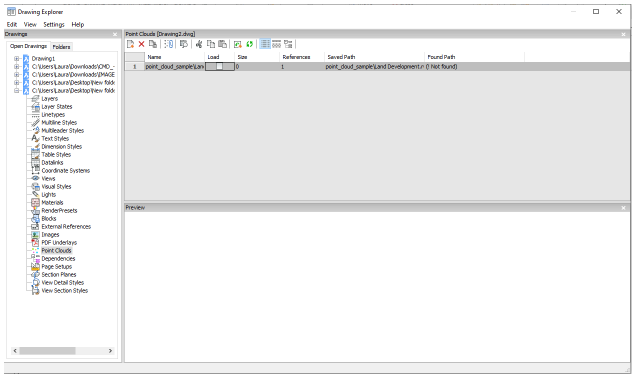
Gerencia arquivos de Nuvem de Pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.41.1 Descrição

Exibe a categoria Nuvens de Pontos do Explorer do Desenho:



21.41.2 Opção dentro do comando

Nome
Relata o nome da inserção do arquivo de Nuvem de Pontos.

Carregar
Alterna o carregamento do arquivo de Nuvem de Pontos.

- Liga: carrega a Nuvem de Pontos, e a torna visível
- Desl: descarrega a Nuvem de Pontos, tornando-a invisível

Tam
Reporta o tamanho do arquivo de Nuvem de Pontos. Arquivos muito grandes podem retardar o sistema.

Referências
Relata o número de vezes que a Nuvem de Pontos é anexada ao desenho.

Caminho Salvo
Relata o caminho original para o arquivo de Nuvem de Pontos quando carregado pela primeira vez. Quando o caminho não puder ser encontrado, clique no botão Procurar, que exibirá a caixa de diálogo Escolher um Arquivo e vai localizar o arquivo de Nuvem de Pontos ausente.

Caminho Encontrado
Reporta o caminho atual para o arquivo de Nuvem de Pontos. Esse caminho deve corresponder ao Caminho Salvo (Saved Path) na maioria dos casos.

21.41.3 Opções do menu de contexto

Novo
Anexa um arquivo de Nuvem de Pontos ao desenho atual, como o comando ANEXARNUVEMPONTOS.

Excluir
Remove a Nuvem de Pontos selecionada do desenho atual.

Inserir
Insere cópias adicionais dos arquivos de Nuvem de Pontos existentes no desenho; exibe a caixa de diálogo Anexar Nuvem de Pontos, como o comando ANEXARNUVEMPONTOS.

Selecionar tudo
Seleciona todas as definições de tipo de linha.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Executar uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.
Executa uma pesquisa estendida pelos anexos faltantes.

21.42 NUVEMPONTOSALINHAR comando [POINTCLOUDALIGN]

Rotaciona a nuvem de pontos para alinhá-la perfeitamente com os eixos X e Y.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.42.1 Descrição

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.

21.42.2 Opções dentro do comando

Selecionar entidade de nuvem de pontos
Permite selecionar uma entidade de nuvem de pontos se o desenho atual tiver mais de uma nuvem de pontos anexada.

Note: Se o desenho atual tiver apenas uma nuvem de pontos anexada, esta será selecionada automaticamente para a operação de alinhamento.

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 [POINTCLOUDATTACH]

Anexa arquivos de nuvem de pontos ao desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.43.1 Método

Selecione um arquivo ou uma pasta, especifique o nome dos dados da Nuvem de pontos, entre uma unidade para a coordenada do ponto, e então anexe-a a partir da caixa de diálogo Anexar Nuvem de Pontos.

O arquivo de Nuvem de pontos ou pasta é pré-processado em segundo plano e uma mensagem de balão aparece quando o procedimento está concluído.

Note: A variável do sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER define a pasta onde os dados da Nuvem de pontos estão armazenados.

21.43.2 Opções dentro do comando

Arquivo
Abre a caixa de diálogo Pre-processar Arq.(s) Dados de Nuvem de Pontos, de onde você tem que selecionar um arquivo de Nuvem de pontos para anexar.

Pasta
Abre a caixa de diálogo Escolher pasta de entrada, de onde você deve selecionar uma pasta para importar.

21.44 -ANEXARNUVEMPONTOS comando [-POINTCLOUDATTACH]

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 MAPACORNUVPONTOS comando [POINTCLOUDCOLORMAP]

Coloriza a nuvem de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

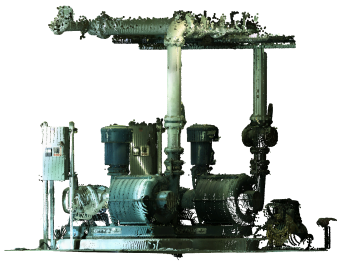
Icone:

21.45.1 Descrição

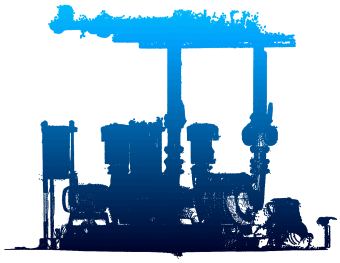
Coloriza a nuvem de pontos com base em uma variedade de cores.

21.45.2 Opções dentro do comando

Scan
Atribui cores com base nos dados de cores coletados pela digitalização (scan).



Elevação
Atribui cores com base na elevação dos pontos usando um mapa de cores especificado.



Espectro
Atribui uma variedade de cores com base em todo o espectro de cores.

Terra
Atribui uma gama de cores desde o marrom claro até o marrom escuro.

Hidraulica
Atribui uma variedade de cores de azul claro a azul escuro.

Cinza
Atribui uma variedade de cores, de cinza claro a cinza escuro.

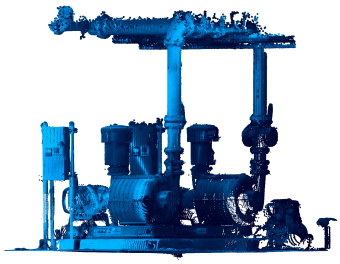
Vermelhos
Atribui uma variedade de cores, de vermelho claro a vermelho escuro.

Verdes
Atribui uma variedade de cores de verde claro a verde escuro.

Azuis
Atribui uma variedade de cores de azul claro a azul escuro.

Intensidade
Atribui cores de acordo com seu valor de intensidade baseado no mapa de cores especificado.

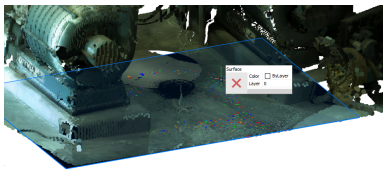
Note: Quando o arquivo da nuvem de pontos não contém dados de intensidade, as cores são atribuídas pela altura, independentemente da opção selecionada.



DesvioPlano
As cores de desvio apontam na nuvem de pontos de acordo com suas distâncias para os planos selecionados.

Note: Essa opção é usada para verificar o quão bem os pontos se encaixam com entidades determinadas ou ajustadas.

Note: As cores são influenciadas pelos dois níveis de tolerância: Tolerância do Plano OK e Tolerância do Plano Alerta. Estes podem ser encontrados no Painel Propriedades. Todos os pontos que estão a uma distância menor que a Tolerância do Plano OK do plano, são coloridos de verde. Os pontos que estão a uma distância maior do que a Tolerância do Plano OK, mas menores que o Tolerância do Plano Alerta, são coloridos de laranja (de um lado do plano) ou azul claro (do outro lado do plano). Os pontos que estão ainda mais longe do que o Tolerância do Plano Alerta são coloridos de vermelho (de um lado) ou azul escuro (do outro lado).



Note: Esta opção funciona com regiões, superfícies e sólidos.

21.46 NUVEMPONTOSCOMPRIMIR comando [POINTCLOUDCOMPRESS]

Compacta uma entrada de cache da nuvem de ponto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.46.1 Método

Abre a caixa de diálogo **Forneça um cache de nuvem de pontos** onde você pode selecionar uma pasta de cache de nuvem de pontos. Dentro da pasta selecionada, os arquivos de dados no caminho relativo Data/*.pnt será compactado. A extensão dos arquivos de dados mudará de *.pnt para *.pnz.

A proporção de compressão é exibida na linha de Comando.

Note: Se FILEDIA =0, você deve especificar o local da pasta de cache da nuvem de pontos na linha de Comando.

Note: A compactação e descompactação manual de um arquivo de cache de nuvem de pontos pode ser necessária em caso de troca de dados entre as versões BricsCAD® V21 e V22. BricsCAD® V22 pode

funcionar perfeitamente com dados compactados ou não compactados, mas BricsCAD® V21 só funciona com dados não-compactados.

Note: Defina a variável de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER como preferir.

21.47 RECORTARNUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDCROP]

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.

21.47.1 Método

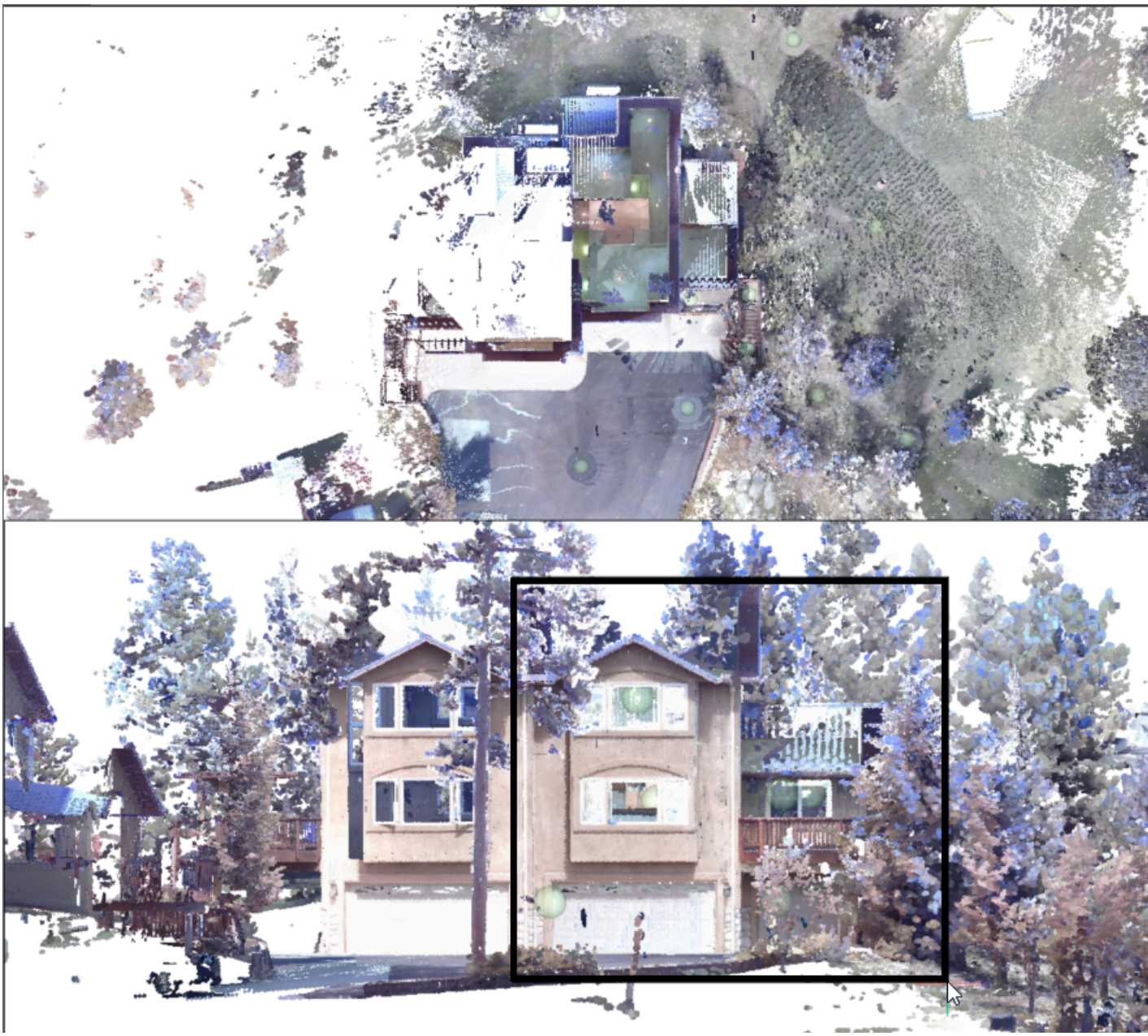
Recorta uma entidade de nuvem de pontos, exibindo apenas a parte da nuvem de pontos dentro ou fora de um volume prismático ou cilíndrico.

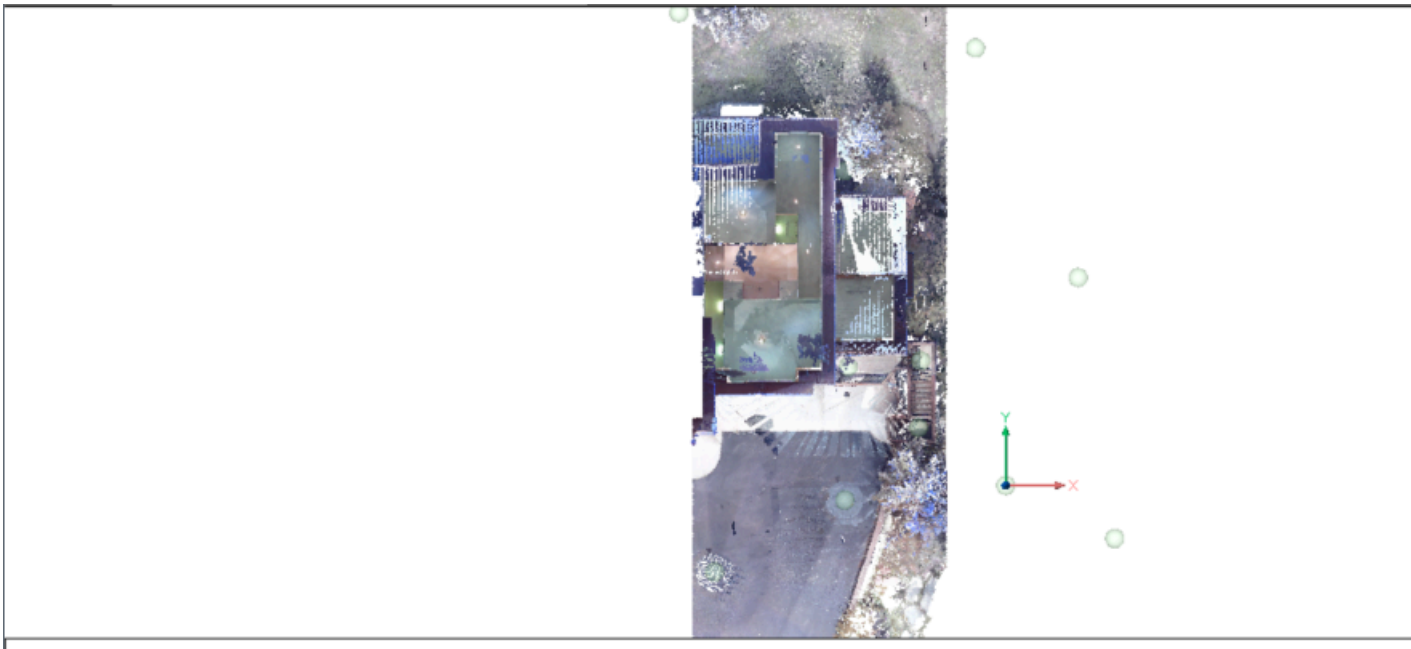
21.47.2 Opções dentro do comando

Retangular

Cria um recorte prismático retangular.

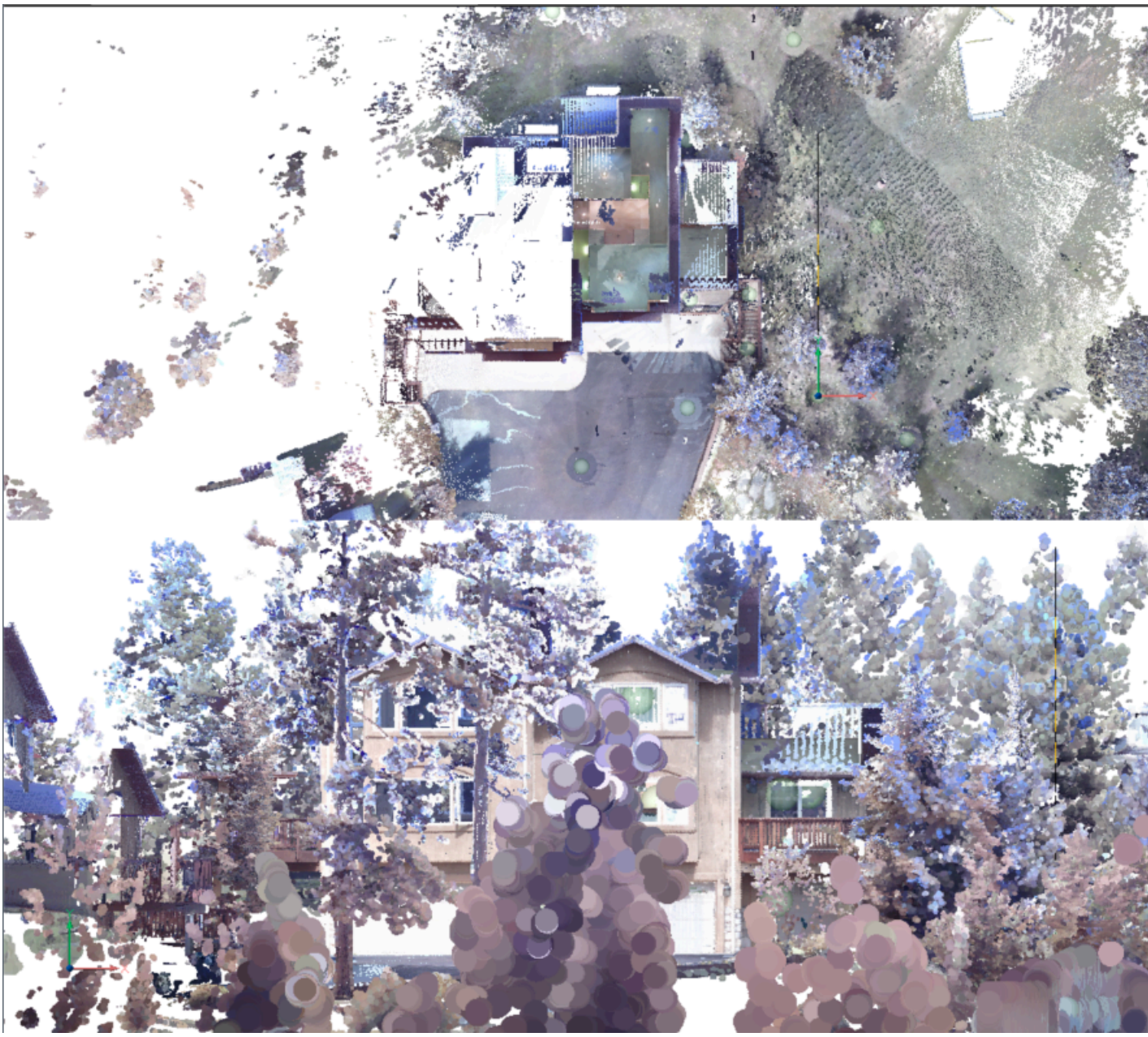
Note: O limite de recorte cria um volume retangular de pontos perpendicular à vista na qual você o definiu.

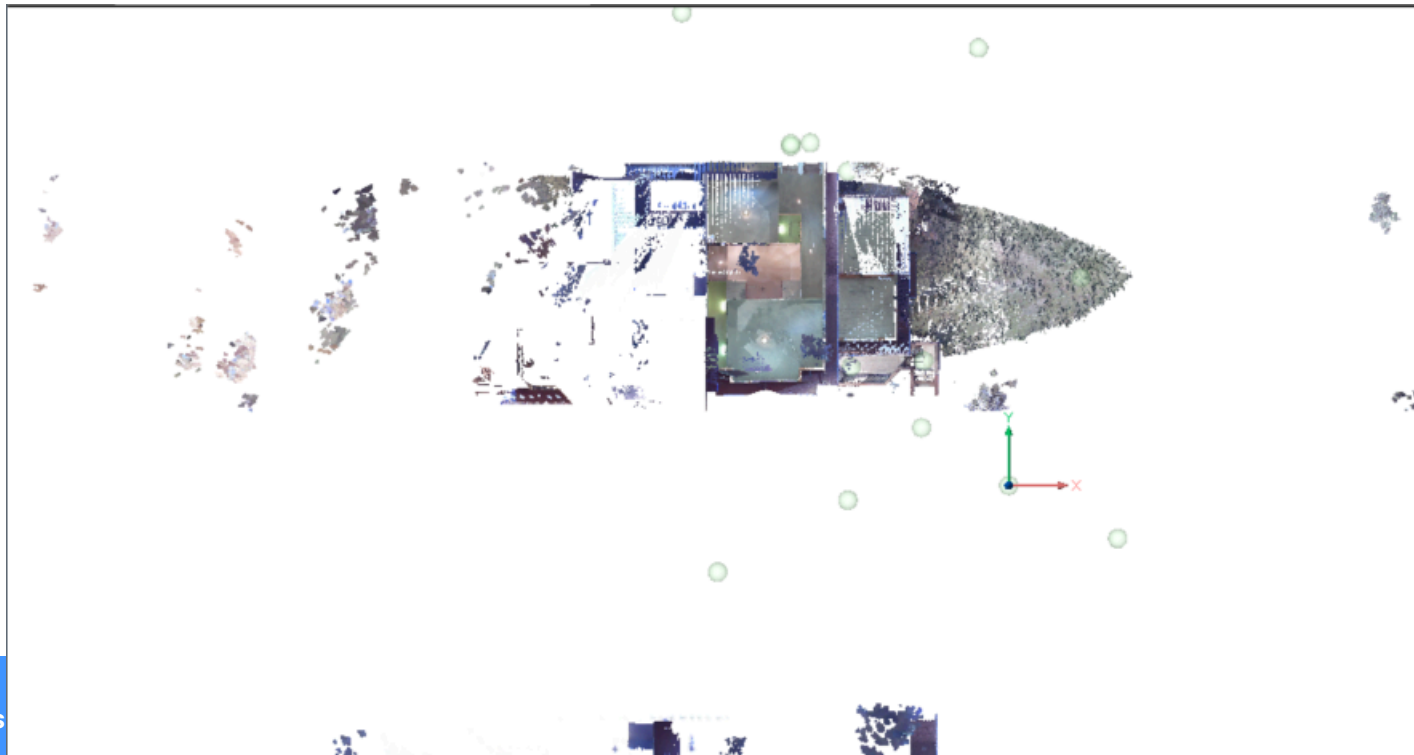




Circular
Cria um recorte cilíndrico.

Note: O limite de recorte cria um volume circular de pontos perpendicular à vista na qual você o definiu.



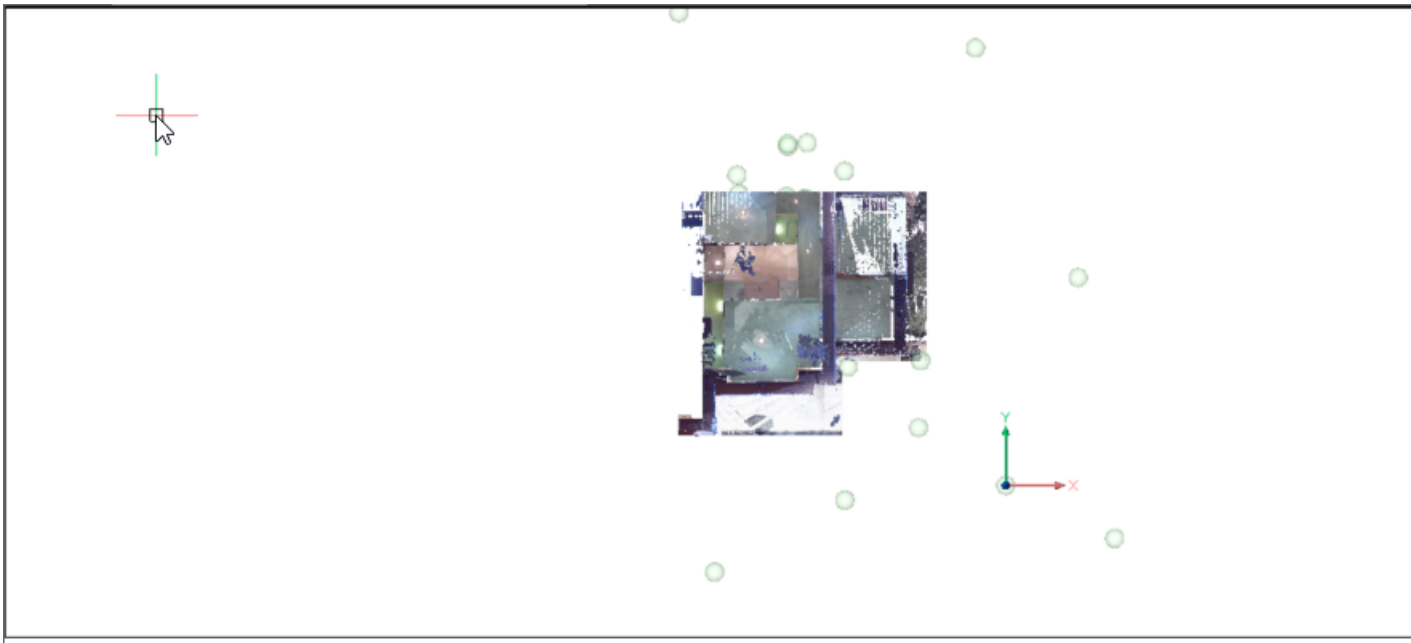


Poligonal
Cria um recorte prismático poligonal.

Note: O limite de recorte cria um volume poligonal de pontos perpendicular à vista na qual você o definiu.







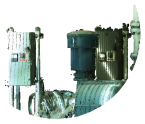


Inverter
Inverte o recorte atual. Alterna entre Dentro/Fora.

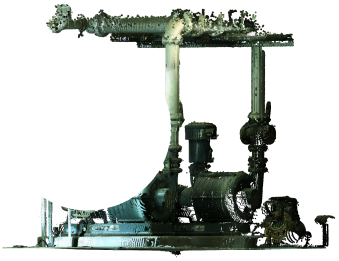




Dentro
Exibe a parte da nuvem de pontos somente dentro do volume.



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.

21.48 NUVEMPONTOSRECORTARSOLIDO comando [POINTCLOUDCROPSOLID]

Converte um sólido/polisolido extrudado, para um sólido recortado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: Os sólidos recortados podem ser usados para recortar nuvens de pontos em 3D, e podem ser modificados como qualquer outro sólido BricsCAD.

21.48.1 Método

Existem dois métodos para converter sólidos ou polisolidos em um sólido recortado:

- Dentro
- Fora

21.48.2 Opções dentro do comando

Dentro
Converte os sólidos selecionados em sólidos dentro do recorte.

Fora
Converte os sólidos selecionados em sólidos fora do recorte.

Note: Você pode alternar a propriedade de corte Dentro/Fora de um sólido de recorte no painel Propriedades.

21.49 NUVEMPONTOSDESCOMPRIMIR comando [POINTCLOUDDECOMPRESS]

Descompacte uma entrada de cache de nuvem de pontos.

21.49.1 Método

Abre a caixa de diálogo **Forneça um cache de nuvem de pontos** onde você pode selecionar uma pasta de cache de nuvem de pontos. Dentro da pasta selecionada, os arquivos de dados no caminho relativo Data/*.pnz será descompactado. A extensão dos arquivos de dados mudará de *.pnz para *.pnt.

A proporção de compressão é exibida na linha de Comando.

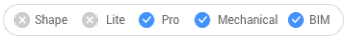
Note: Se FILEDIA =0, você deve especificar o local da pasta de cache da nuvem de pontos na linha de Comando.

Note: A compactação e descompactação manual de um arquivo de cache de nuvem de pontos pode ser necessária em caso de troca de dados entre as versões BricsCAD® V21 e V22. BricsCAD® V22 pode funcionar perfeitamente com dados compactados ou não compactados, mas BricsCAD® V21 só funciona com dados não-compactados.

Note: Defina a variável de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER como preferir.

21.50 NUVEMPONTOSEXCLUIRITEM comando [POINTCLOUDDELETEITEM]

Abre a caixa de diálogo Selecionar Itens para Excluir do Cache.



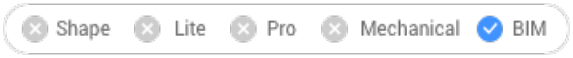
Icone: 

21.50.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Selecionar Itens para Excluir do Cache, para excluir arquivos de nuvem de pontos do cache.

21.51 NUVEMPONTOSDETECTARPISOS comando [POINTCLOUDDETECTFLOORS]

Gera cortes de volume.



Icone: 

21.51.1 Descrição

Gera cortes de volume para cada pavimento encontrado em uma nuvem de pontos representando um edifício.

21.51.2 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.

21.52 NUVEMPONTOSDESVIO comando [POINTCLOUDDEVIATION]

Atribui cores a pontos de nuvem de pontos, para visualizar a proximidade do ajuste em relação à mais próxima (sub)entidade planar selecionada. As entidades selecionadas são isoladas usando cortes enquanto o painel de comando está aberto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.52.1 Método

Depois de selecionar a superfície plana, ou sólido das entidades de nuvem de pontos, o painel de comando Desvio da Nuvem de Pontos é aberto.

Point Cloud Deviation

Assigns colors to point cloud points to visualize closeness of fit with respect to its closest selected planar (sub)entity.

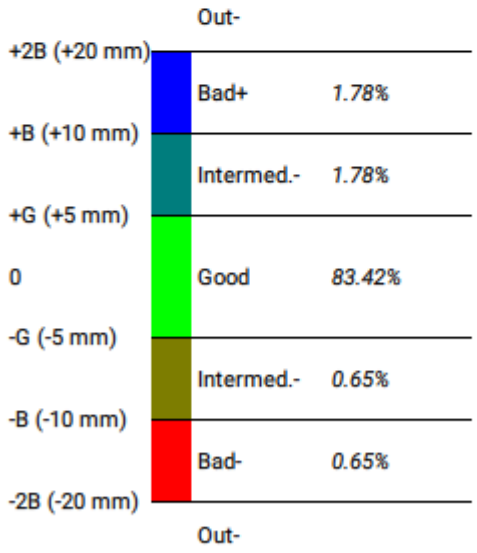
- (•) **Select entities in drawing**
- ( ) **Entire drawing**

Deviation range parameters

- ( ) Use vertical distance / use closest distance
- (•) Use crop solids

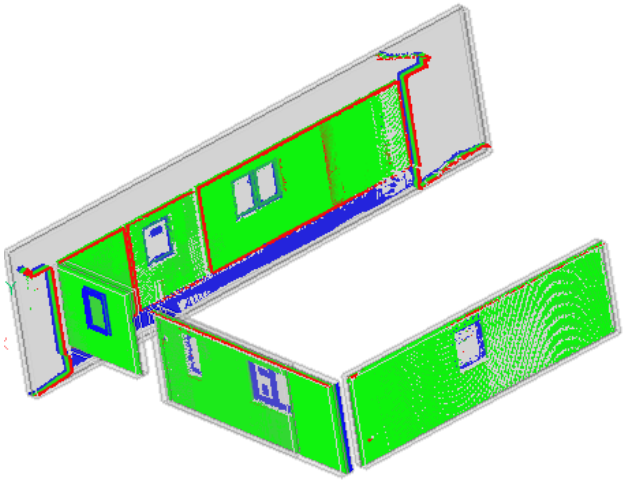
Crop Thickness	50.0000 mm
Good fit tolerance (G)	5.0000 mm
Bad fit tolerance (B)	10.0000 mm
Color Mode	Continuous

Deviation Results



- (•) Keep Deviation Colors on Close

Close



21.52.2 Opções dentro do comando e do painel

Entidades

Selecionar entidades no desenho
Seleciona entidades geométricas específicas no desenho.

Desenho inteiro
Seleciona todas as entidades geométricas no desenho.

Parâmetros da faixa de desvio

Note: Os parâmetros previamente definidos pelo usuário são lembrados.

Usar distância vertical / usar distância mais próxima
A distância vertical leva em conta apenas a diferença na coordenada Z (isso é relevante em Civil).
A distância mais próxima só leva em consideração a distância mais próxima da entidade planar mais próxima, perpendicular a essa entidade.

Usar sólidos recortados
Alterna o recorte dos sólidos.

Espessura do Recorte
Define a espessura para um sólido que é usado em torno da geometria, para comparar a posição dos pontos de Nuvem de pontos.

alterar Tolerâncias

Tolerância de ajuste Bom (Good = G)
Define o valor de tolerância do ajuste Bom (OK).

Tolerância de ajuste Ruim (Bad = B)
Define o valor da tolerância de ajuste Ruim (aviso).

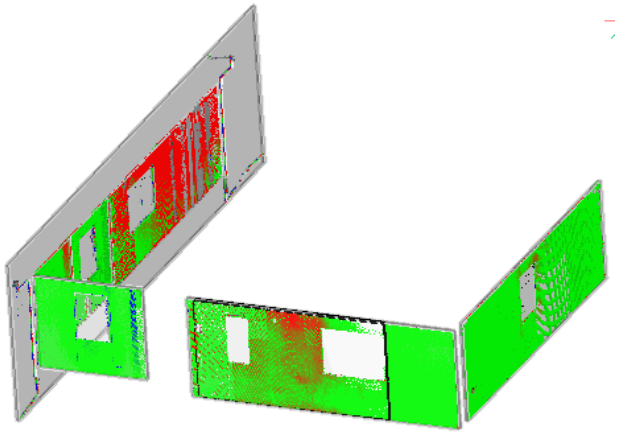
ModoCor

Contínuo
Espalha as cores continuamente.

Discreto
Espalha cores de forma descontínua.

Alterar seleção de entrada
Define uma nova seleção de entidades geométricas.

Resultados do Desvio
Exibe a distribuição da Nuvem de pontos em porcentagem e cores.



Manter Cores de Desvio Próximas
Alterna a visualização da distribuição da Nuvem de pontos em cores depois de fechar o painel.

21.53 NUVEMPONTOSEXPORTAR comando [POINTCLOUDEXPORT]

Exporta uma seleção recortada de uma nuvem de pontos a um arquivo *.pts *.Hspc ou *.laz .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.53.1 Descrição

Salva os dados do desenho atual no formato de arquivo especificado [Pts/Hspc/Laz].

Note: O formato de arquivo HSPC é um formato proprietário desenvolvido pela Hexagon VCH (Visual Computing Hub).

21.54 NUVEMPONTOSAJUSTACILINDRO comando [POINTCLOUDFITCYLINDER]

Cria cilindros em Nuvens de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.54.1 Descrição

Esse comando só pode operar no **Visualizador de Bolha**.

21.54.2 Método

Abra o **Visualizador de Bolha** e escolha dois pontos ao longo do eixo para criar um cilindro.

Depois de selecionar o segundo ponto, o cilindro é inserido no Model Space. Pressione as teclas **Ctrl+A** para sincronizar a vista do desenho para corresponder ao **Visualizador de Bolha** e ver o novo cilindro inserido.

21.54.3 Opções dentro do comando

Aceitar
Aceita o novo cilindro inserido.

Recusar
Não aceita o novo cilindro inserido.

21.55 NUVEMPONTOSAJUSTARPLANO comando [POINTCLOUDFITPLANAR]

Cria uma superfície planar ou um sólido a partir de um ponto de Nuvem de ponto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

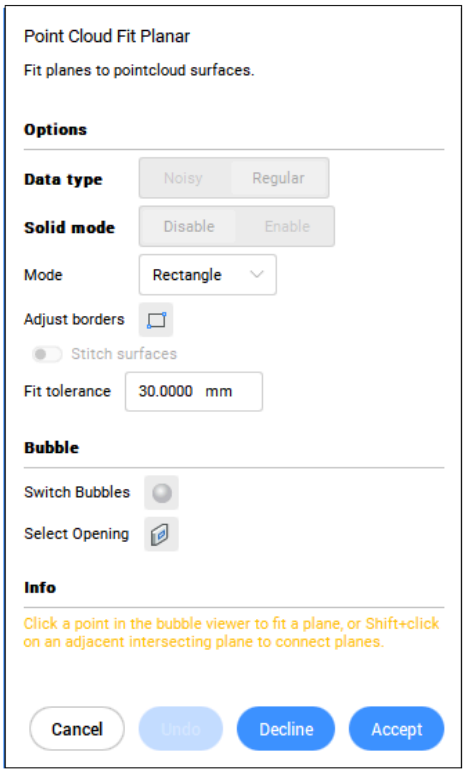
21.55.1 Método

Pesquisa uma Nuvem de pontos em busca de um conjunto denso de pontos planares em torno de pontos iniciais (seed points) selecionados, e cria uma superfície plana ou um sólido, se possível.

Note: Permite criar várias superfícies ou sólidos até você cancelar.

Note: Você pode executar o comando na vista do modelo, ou em uma vista de bolha. Clique duas vezes na bolha na qual você deseja iniciar o Comando, antes de iniciar o comando.

Esse comando abre o painel de comando **Nuvem Pontos Ajustar Plano**.



21.55.2 Opções dentro do comando

Selecionar entidade de nuvem de pontos
Especifica entidade de Nuvem de pontos.

Tipo de dados

- **Ruidoso**: detecção robusta para dados grosseiros/ruidosos - requer a seleção de 3 pontos iniciais.
- **Regular**: dados normais - requer a seleção de 1 ponto inicial.

Modo sólido
Procura uma planície paralela na nuvem de pontos para criar um sólido. Por exemplo, uma parede ou uma laje.

- **Desabilitar**: desabilita o cálculo dos dados do modo sólido para economizar tempo.
- **Habilitar**: permite o cálculo de dados em modo sólido.

Note: O modo sólido está disponível somente na vista do Modelo, se uma área densa for detectada em um plano que estiver paralelo à superfície detectada.

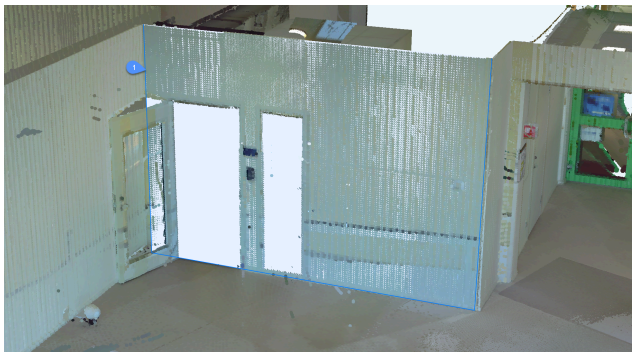
Selecionar ponto inicial na vista do modelo
Especifica o ponto inicial para criar uma superfície plana ou sólida.

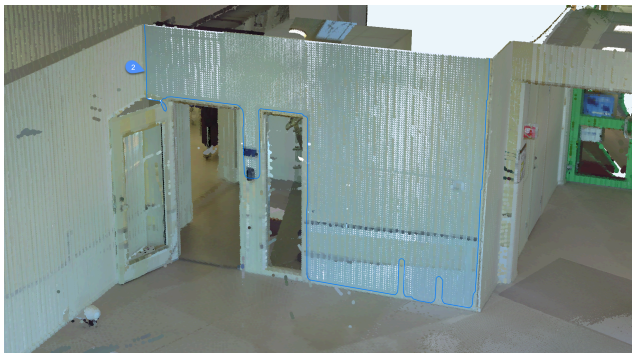
Modo
Alterna entre:

- **retângulo** (1): cria um único plano ao redor do ponto escolhido, borda externa do retângulo;
- **contorno** (2): cria um único plano em torno do ponto escolhido, borda externa contornada;

- **solid** (3): cria um sólido cuboide com uma face que contém o ponto inicial especificado e um segundo plano detectado automaticamente nas proximidades.

Note: Pressione Ctrl para alternar entre os modos disponíveis.







Ajustar limites
Define um novo limite para o plano selecionado, especificando os vértices (Selecionar vértices no limite).

Costurar superfícies
Costura superfícies adjacentes selecionadas no modo de seleção rápida.

Note: A seleção rápida é ativada mantendo pressionado o botão Shift.

Ajustar tolerância
Defina um valor de tolerância para o ajuste do plano.

Aceitar
Aceita a atual superfície planar ou sólida.

Recusar
Recusa a atual superfície planar ou sólida.

Desfazer
Remove a superfície mais recentemente adicionada, da seleção atual. Usar **Recusar** para remover o conjunto completo.

Bolha



Note: Use Shift + clique para seleção rápida de superfícies adjacentes. Se **Costurar superfícies** estiver Ligada, essas superfícies serão costuradas em conjunto.

Trocar Bolhas
Alternar entre Visualizadores de Bolha. Seleciona a bolha para a qual alternar. Disponível apenas no modo bolha.

Selecionar Abertura
Cria uma abertura selecionando um ponto em uma abertura em uma superfície. Disponível apenas no modo bolha.

21.56 NUVEMPONTOSLOCALIZGEOGRAFICA comando [POINTCLOUDGEOGRAPHICLOCATION]

Define a localização geográfica com base na nuvem de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Define a localização geográfica com base na nuvem de pontos; define a transformação da nuvem de pontos com base na localização geográfica; alinha relativamente duas nuvens de pontos.

Note: Somente os formatos de arquivo LAS e LAZ podem fazer uso dessa funcionalidade.

21.56.1 Método

Existem três métodos:

- Geolocalização
- Transformação
- Relativo

21.56.2 Opções dentro do comando

Geolocalização
Permite definir um marcador geográfico no Desenho com base em uma nuvem de pontos com localização geográfica.

Transformação
Atualiza a transformação da nuvem de pontos com base em uma localização geográfica no Desenho, bem como as informações geográficas na nuvem de pontos.

Relativo
Alinha relativamente duas nuvens de pontos se ambas contiverem uma localização geográfica.

21.57 NUVEMPONTOSIMPORTAR comando [POINTCLOUDIMPORT]

Abre a caixa de diálogo Forneça um cache de nuvem de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.57.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Forneça um cache de nuvem de pontos para selecionar uma pasta de cache de nuvem de pontos.

21.58 TAMPONTONUVEMPONTOS_MENOS comando [POINTCLOUDPOINTSIZE_MINUS]

Diminui o tamanho de exibição dos pontos em uma nuvem de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.58.1 Descrição

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 POINTCLOUDPOINTSIZE.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

21.59 TAMPONTONUVEMPONTOS_MAIS comando [POINTCLOUDPOINTSIZE_PLUS]

Aumenta o tamanho de exibição dos pontos em uma nuvem de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.59.1 Descrição

Aumenta o tamanho da exibição dos pontos em uma Nuvem de pontos, para preencher visualmente lacunas entre pontos digitalizados individuais. Isso aumenta por 1 a variável de sistema POINTCLOUDPOINTSIZE.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

21.60 PREPROCESSNUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDPREPROCESS]

Anexa arquivos de nuvem de pontos ao desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Desde o BricsCAD V20, esse comando foi substituído pelo comando ANEXARNUVEMPONTOS.

21.61 -PREPROCESSNUVEMPONTOS comando [-POINTCLOUDPREPROCESS]

Anexa arquivos de nuvem de pontos ao desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Desde o BricsCAD V20, esse comando foi substituído pelo comando -ANEXARNUVEMPONTOS.

21.62 NUVEMPONTOSPROJETARCORTE comando [POINTCLOUDPROJECTSECTION]

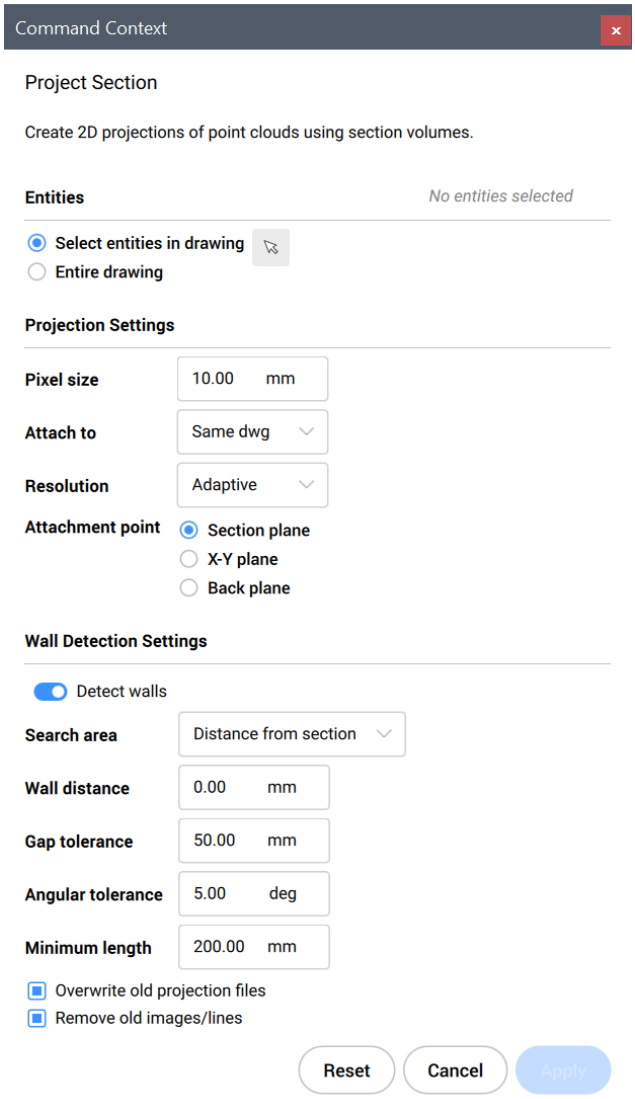
Gera automaticamente uma imagem raster 2D com linhas de contorno opcionais a partir de uma caixa de corte definida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.62.1 Descrição

Abre o painel Contexto do Comando.



Note: As opções no comando NUVEMPONTOSPROJETARCORTE são idênticas às do painel **Contexto do Comando**.

21.62.2 Opções dentro do comando

Mudar seleção
Permite que você selecione os volumes de corte para o projeto.

Alterar o tamanho do pixel
Controla o tamanho do pixel da imagem gerada.

Anexar a
Determina aonde a imagem resultante é gerada. Permite alternar entre o **Mesmo desenho** e um **Novo destino**.

Mesmo des
A projeção é feita no mesmo arquivo.

Arquivo destino
Cria um novo *.dwg arquivo para fazer a projeção.

Note: Você pode sobrescrever um arquivo anterior ou criar um novo.

Resolução
Determina a resolução da projeção. Permite alternar entre a **Melhor** e a **Adaptativa**.

Melhor
Produz uma imagem de fundo nítida e detalhada. Esta usa todos os pontos na nuvem de pontos.

Note: A projeção na melhor resolução levaria mais tempo para ser concluída.

Adaptativa
Produz uma imagem de fundo menos detalhada e mais suave.

Ponto anexação
Determina o ponto de inserção para a imagem gerada. Permite alternar entre o **Plano de corte**, o **Plano x-y** e o **Plano de fundo**.

Plano de corte
Anexa a projeção ao plano de corte.

Plano x-y
Anexa a projeção planificada ao plano X-Y.

Plano de fundo
Anexa a projeção no plano de fundo do volume de corte.

Detectar paredes
Permite alternar entre **Sim** e **Não**.

Sim
Linhas que representam as paredes serão geradas com a imagem raster.

Não
Somente uma imagem rasterizada é criada.

Tolerâncias
Permite modificar os parâmetros que controlam o desenho de linha 2D.

Area de pesquisa
Permite alternar entre o **Volume através** e uma **Distância do corte**.

Volume através
Detecta todas as paredes nas nuvens de pontos. Esta opção é frequentemente usada para gerar plantas baixas.

Distância do corte
Detecta paredes dentro de um determinado raio de um plano. Esta opção é frequentemente usada para gerar cortes verticais.

Distância da parede
Controla a área de pesquisa para a detecção de parede.

Lacuna
Controla a área de pesquisa para o algoritmo desenhar linhas. As lacunas menores que o valor especificado serão fechadas.

Angular
Controla a tolerância angular das linhas geradas. Uma alta tolerância resultará em ângulos retos pronunciados. Isso é útil para planos perpendiculares.
Linhas geradas com um ângulo menor que o valor especificado serão mescladas.

Comprimento mínimo
Controla o comprimento mínimo de uma linha gerada. Linhas com um comprimento menor que o valor especificado não serão geradas.

Sobrescrever
Permite alternar entre **Sim** e **Não**.
Se aplicável, este substitui todos os arquivos de imagem antigas no disco, relacionados a este volume de corte.

Remover antigo
Permite alternar entre **Sim** e **Não**.
Se aplicável, remove imagens ou linhas anteriormente adicionadas a este volume de corte.

21.63 NUVEMPONTOSREFERENCIA comando [POINTCLOUDREFERENCE]

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de Referência de Nuvem de Pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.63.1 Método

Se você pressionar **Inserir**, a caixa de diálogo Anexar Nuvem de Pontos será aberta, onde você poderá anexar arquivos de nuvem de pontos do cache ao desenho atual.

21.64 NUVEMPONTOSMOSTRARBOLHAS comando [POINTCLOUDSHOWBUBBLES]

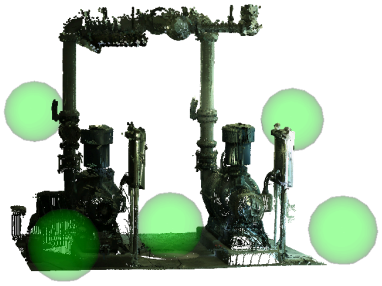
Alterna a exibição de bolhas de nuvem de pontos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

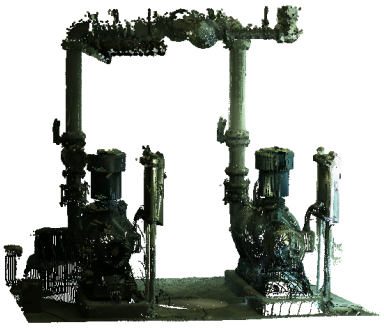
Note: Você pode alterar o tamanho das bolhas no painel Propriedades.

21.64.1 Opções dentro do comando

Sim
Exibe as bolhas.



Não
Não exibe as bolhas.



21.65 ANULARRECORTENUVEMPONTOS comando [POINTCLOUDUNCROP]

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.66 LUZPUNTIFORME comando [POINTLIGHT]

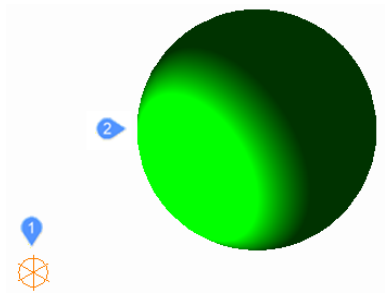
Coloca luzes pontuais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.66.1 Descrição

Coloca Luzes de Ponto 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. 

	1 Glifo para uma luz pontual iluminando em todas as direções. 2 Esfera iluminada pela luz pontual.

Note: 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 uma Luz pontual.

21.66.2 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.

Note: 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
Atenuação é a inversa da distância linear a partir da luz.

Note: 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.

Note: 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 Indice.

Hsl
Especifica a cor que usa três parâmetros, Matiz (Hue), Saturação e Luminosidade.

LivroDeCores
Especifica o nome de cor definida no padrão.

21.67 POLIGONO comando [POLYGON]

Cria uma polilinha fechada na forma de um Polígono.

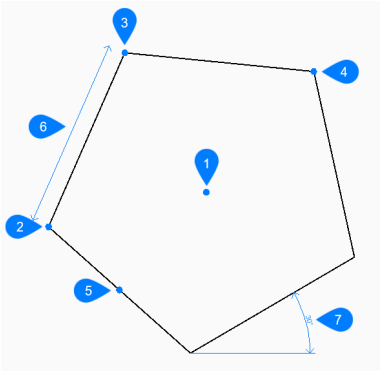
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: POL

21.67.1 Descrição

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.



1 Centro do polígono
2 Primeira extremidade de borda
3 Segundo extremidade de borda
4 Vértice
5 Ponto médio do lado
6 Comprimento aresta
7 Angulo do polígono

21.67.2 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]

21.67.3 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.

Multiplos 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.

21.68 POLISOLIDO comando [POLYSOLID]

Cria um sólido 3D na forma de uma Polilinha larga e extrudada.

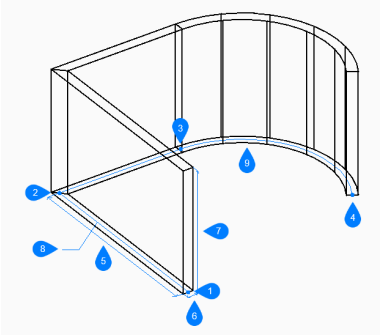
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: PSO

21.68.1 Descrição

Cria um sólido 3D na forma de uma polilinha larga e extrudada com vários segmentos de linha e arco. As opções permitem especificar a largura, a altura e a justificação.



1 Iniciar

2 Próximo

3 Próximo

4 Finalizar

5 Comprim

6 Largura

7 Altura

8 Caminho base

9 Segmento de arco

21.68.2 Métodos para criar um PoliSolido

Este comando tem 2 métodos para começar a criar um PoliSolido:

- Ponto inicial
- Entidade

Ponto inicial

Comece a criar um PoliSolido especificando um ponto inicial para o caminho base e então:
Opções adicionais: [Altura/Largura/Justificação/Sólidos separados/Dinâmico]

Definir 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 Polisolido

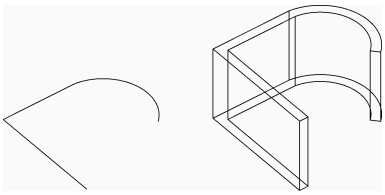
Especifique a altura do Polissólido.
A altura é salva na variável PSOLHEIGHT.

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 Polisolido

Especifique a altura do Polissólido.



A altura é salva na variável PSOLHEIGHT.

21.68.3 Opções adicionais dentro do comando POLISOLIDO

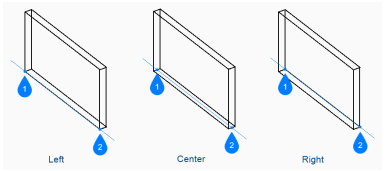
Depois de começar a criar um Polissólido, as seguintes opções podem estar disponíveis:

Altura
Especifique a altura do Polissólido.
A altura é salva na variável de sistema PSOLHEIGHT.

Largura
Especifique a largura do Polissólido.
A largura é salva na variável de sistema PSOLWIDTH.

Justificação
Especifique a posição do Polissólido em relação ao caminho base.

- **Esq**: a borda esquerda do Polisólido segue o caminho base.
- **Dir**: a borda direita do Polisólido segue o caminho base.
- **Centro**: o centro do Polisólido segue o caminho base.



1 Iniciar

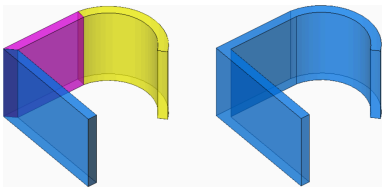
2 Finalizar

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**: cria sólidos individuais.
- **Desl**: cria um único sólido.

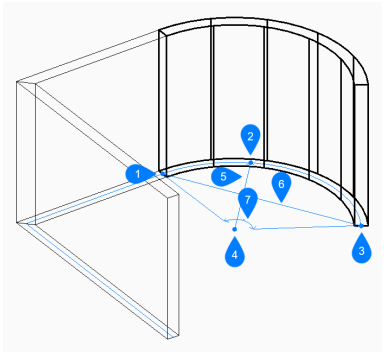


Dinâmico

Especifique se você será solicitado a especificar a altura ao criar um Polissólido.

- **Liga**: você será solicitado a especificar a altura.
- **Desl**: a altura é definida pela variável de sistema PSOLHEIGHT.

Desenhar arcos



1 Primeiro ponto

2 Segundo ponto

3 Final do arco

4 Centro

5 Raio

6 Comprimento da corda

7 Angulo

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

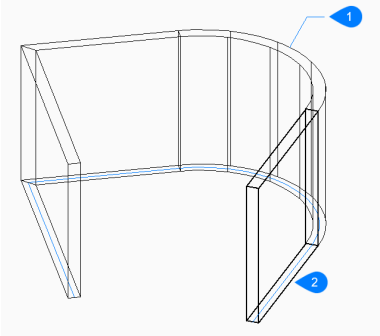
Especifique o ponto final de um segmento de linha Polissólido. O segmento de linha é desenhado tangente ao segmento anterior.

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.

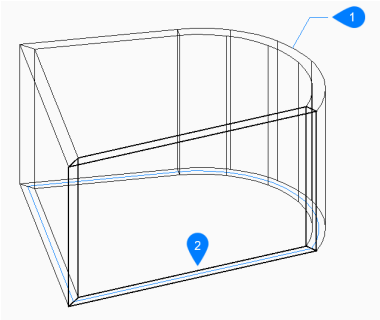


1 Último segmento desenhado

2 Seguir

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.



1 Último segmento desenhado

2 Fechar

21.69 VISUALIZAR comando [PREVIEW]

Exibe a janela de Visualização prévia para que você possa verificar a aparência do desenho antes de plotá-lo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: PREVIEW, PRE

Note: Este comando não funciona com a impressora "Nenhuma" (None); use o comando PRINT ou CONFIGPAG para primeiro especificar uma impressora.

21.69.1 Descrição

Exibe uma janela:



Use a rodinha do mouse para aplicar zoom e use as barras de rolagem para movimentar-se lateralmente.

1. Imprimir
Imprime o desenho; não exibe a caixa de diálogo PRINT. Consulte o comando PRINT.

2. Configurações da Impressão
Exibe a caixa de diálogo PRINT. Veja o comando CONFIGPAG.

3. Zoom
Muda o tamanho da visualização prévia.

21.70 PRINT comando

Abra a caixa de diálogo Print.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.70.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Print para especificar as opções de impressão e visualizar ou imprimir o desenho atual.

21.71 PROFILEMANAGER comando

Abre a caixa de diálogo Gerenciador Perfil do Usuário.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.71.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de perfis de usuário para criar e gerenciar Perfis de usuário.

21.72 PROJETARGEOMETRIA comando [PROJECTGEOMETRY]

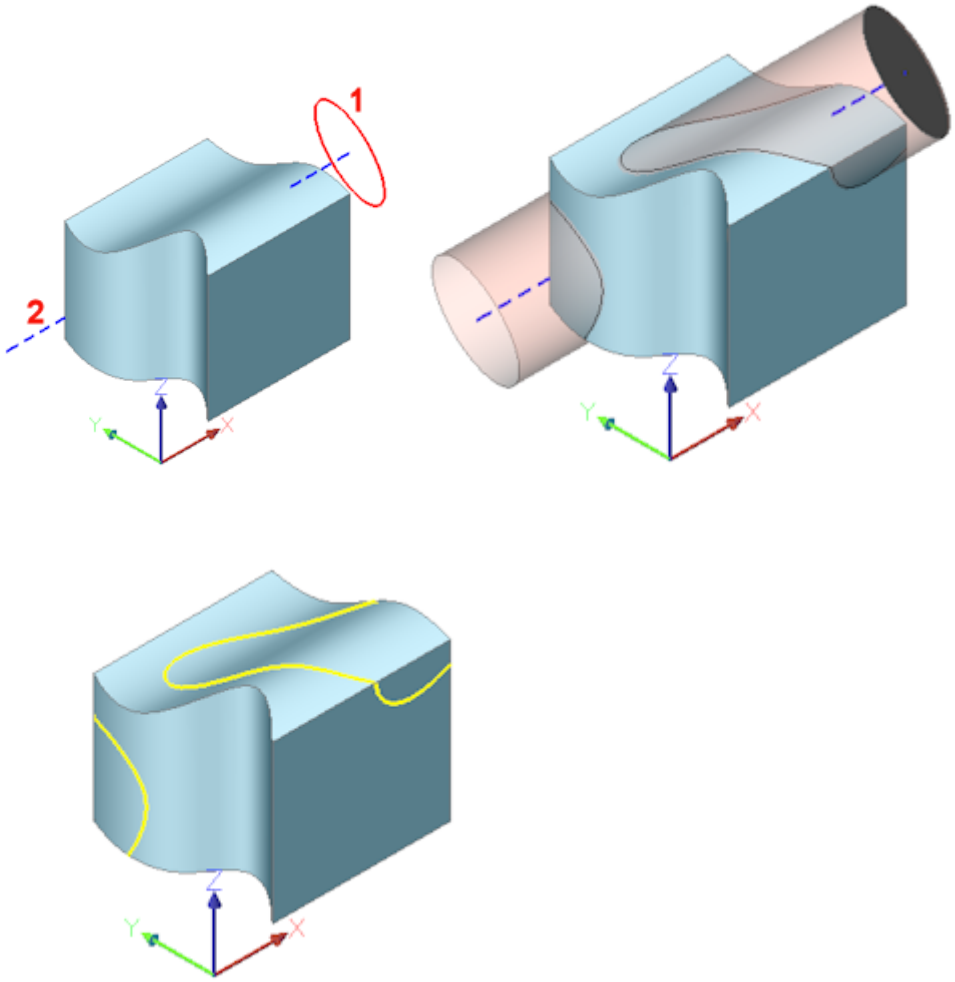
Projeta a geometria 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

21.72.1 Descrição

Projeta geometria 2D em regiões, superfícies, ou sólidos 3D para criar bordas adicionais (trabalho de linhas).



(1) Entidade 2D; (2) Sólido 3D; linha azul = direção de projeção; tubo rosa = projeção; curvas amarelas = novas arestas

21.72.2 Opções dentro do comando

Definir direção da projeção
Define a direção da projeção. Por predefinição, geometria 2D é projetada ortogonalmente na entidade receptora.

Vista
Define a direção de projeção perpendicular à orientação da vista atual.

UCS
Usa o eixo Z do UCS atual.

Pontos
Especifica o ponto inicial e final da direção da projeção.

21.73 PROPRIEDADES comando [PROPERTIES]

Abre o painel Propriedades no modo Propriedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: CH, DDCHPROP, DDMODIFY, MO, PR, PROPS

21.73.1 Descrição

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.

21.74 FECHARPROP comando [PROPERTIESCLOSE]

Fecha o painel Propriedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PRC

21.74.1 Descrição

Fecha 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.

21.75 PROXYINFO comando [PROXYINFO]

Abre a caixa de diálogo Informações do Proxy.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.75.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Informações de Proxy para visualizar informações sobre entidades proxy, e alternar sua exibição no desenho atual.

21.76 IMPCONFIGPAG comando [PSETUPIN]

Abre a caixa de diálogo Selecionar configuração de página de um arquivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.76.1 Descrição

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.

21.77 -IMPCONFIGPAG comando [-PSETUPIN]

Importa definições de configuração de página.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.77.1 Descrição

Importa as definições de configuração de página de outro desenho, através da linha de Comando.

Note: As configurações de página definem como um desenho é impresso e são usadas pelos comandos PRINT e PUBLICAR.

21.77.2 Método

Execute o comando para abrir a caixa de diálogo Selecionar Configuração de Página Do Arquivo.

21.78 ESPACOP comando [PSPACE]

Troca entre o Model Space e as viewports do Paper Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PS

21.78.1 Descrição

Troca do Model Space para uma viewport do Paper Space, numa aba de layout. Este comando tem um menu de atalho que abre clicando o botão-direito em **P:Layout** na barra de Status.

Note: Este comando opera somente quando uma aba de layout está no modo de Paper Space.

21.79 PUBLICAR comando [PUBLISH]

Abre a caixa de diálogo Publicar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

21.79.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Publicar para imprimir em lote um conjunto especificado de desenhos.

21.80 -PUBLICAR comando [-PUBLISH]

Imprime o conteúdo de um arquivo DSD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.80.1 Descrição

Imprime o conteúdo de um arquivo de Descrição do Conjunto de Sesenhos (*.dsd) na linha de Comando.

Note: Cria o arquivo *.dsd com o comando PUBLICAR. O arquivo *.dsd especifica o nome do arquivo, layouts, configurações de página, nomes de plotadora e impressora, orientação, escala de plotagem, número de cópias, marca de plotagem opcional e a ordem na qual plotar os arquivos.

21.80.2 Método

Selecione um arquivo *.dsd na caixa de diálogo Selecionar Lista de Folhas.

Note: Se a variável de sistema BACKGROUNDPLOT é 2 ou 3, as folhas são impressas em segundo plano.

21.81 ELIMINAR comando [PURGE]

Remove entidades nomeadas não utilizadas dos desenhos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: PU

21.81.1 Método

Especifique o tipo de entidades a ser eliminadas.

21.81.2 Opções dentro do comando

Em lote tudo
Eliminar todas as entidades nomeadas não utilizadas no desenho, sem avisos.

Eliminar tudo
Elimina todas as entidades nomeadas não utilizadas do desenho, seguindo os avisos.

Sim
Elimina cada entidade nomeada não utilizada, após sua confirmação.

Não
Remove todas as entidades nomeadas não utilizadas, sem confirmação.

Blocos
Remove as definições de bloco não utilizadas do desenho atual.

Estilos da vista de detalhe
Remove estilos de vista de detalhe não utilizados.

Estilos de dimensão
Remove os estilos de dimensão não utilizados do desenho atual.

Grupos
Remove grupos nomeados não utilizados do desenho atual.

Camadas
Remove camadas não utilizadas do desenho atual.

TiposLinha
Remove os tipos de linha não utilizados do desenho atual.

Materiais
Remove materiais não utilizados do desenho atual.

Estilos Multi-Linha
Remove estilos de várias linhas não utilizados do desenho atual.

Estilos Multi-chamada
Remove estilos de múltiplas chamadas não utilizados do desenho atual.

Estilos plotagem
Remove os estilos de plotagem não utilizados do desenho atual.

Regapps
Remove as teclas 'regapp' não utilizadas do desenho atual.

Note: As chaves 'Regapp' (aplicação registrada) são usadas para anexar informações adicionais a entidades em desenhos de aplicações de terceiros.

Estilos de vista de corte
Remove os estilos de vista de corte não utilizados do desenho atual.

Formas
Remove formas não utilizadas carregadas no desenho com o comando Carregar.

Estilos de tabela
Remove os estilos de tabela não utilizados do desenho atual.

Estilos de texto
Remove estilos de texto não utilizados do desenho atual.

Estilos visuais
Remove estilos visuais não utilizados definidos pelo usuário do desenho atual.

Note: Somente estilos visuais definidos pelo usuário podem ser eliminados. Estilos visuais codificados não podem ser eliminados.

Geometria com comprimento-zero
Remove a geometria sem comprimento.

Entidades de texto vazias
Remove entidades de texto vazias do atual desenho.

Dados órfãos
Executa uma varredura de desenho e remove dados não utilizados de estilos de linha DGN.

21.82 -ELIMINAR comando [-PURGE]

Remove entidades nomeadas não utilizadas dos desenhos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -PU

Consulte o comando ELIMINAR.

21.83 PIRAMIDE comando [PYRAMID]

Cria um sólido 3D na forma de uma pirâmide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

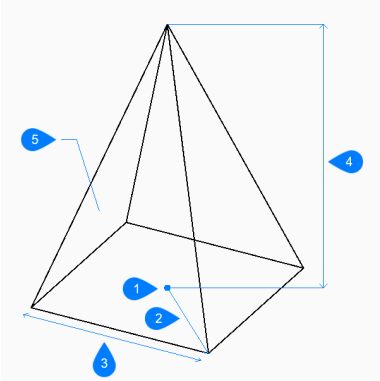
Icone:

Alias: PYR

Note: No BricsCAD Lite, que não suporta criar Sólidos 3D, o comando PIRAMIDE inicia o comando AI_PYRAMID.

21.83.1 Descrição

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.



1 Centro

2 Raio

3 Aresta

4 Altura

5 Lado

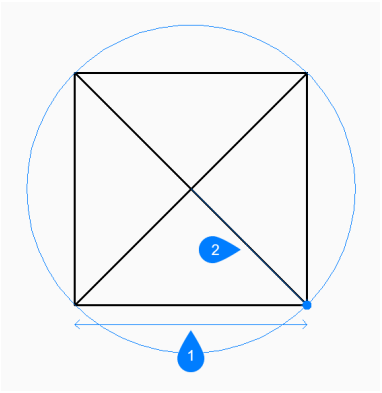
21.83.2 Métodos para criar uma Pirâmide

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.



1 Centro

2 Raio

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.

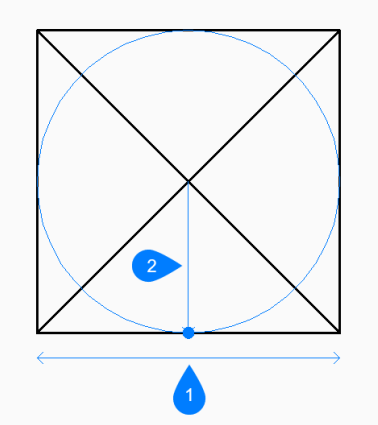
Especificar altura
Especifique a altura da pirâmide.
Opções adicionais: [2 Pontos/Extremidade do eixo/Raio superior]

21.83.3 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.



1 Aresta

2 Raio

2Pontos

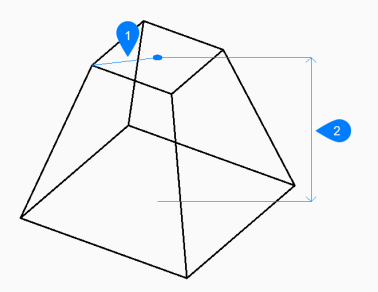
Especifica a altura da pirâmide como a distância entre dois pontos.

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.



1 Raio superior

2 Altura

22. Q

22.1 LINHACHAMR comando [QLEADER]

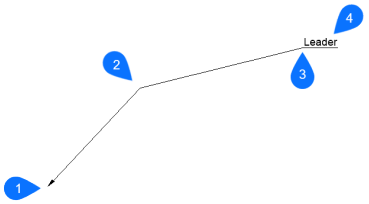
Desenha linhas de Chamada por meio de uma caixa de diálogo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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.



1 Ponto inicial
2 Próximo ponto
3 Para ponto
4 Anotação

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.

Note: Quando o comprimento do texto excede a largura da caixa delimitadora, o texto flui automaticamente para a próxima linha.

22.2 NOVOR comando [QNEW]

Inicia um novo desenho com base no arquivo de modelo padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: N

22.2.1 Descrição

Abre uma nova aba de documento baseada no modelo pré-definido e no perfil do usuário (abreviação para "novo rápido").

22.3 QPRINT comando

Imprime o desenho usando a configuração de impressão padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

22.3.1 Descrição

Permite imprimir um desenho sem exibir a caixa de diálogo Imprimir (abreviação para "impressão rápida").

Se não houver impressora adicionada como impressora padrão, uma mensagem de aviso será exibida.

Você vai desejar configurar antecipadamente as propriedades de impressão do desenho com o comando CONFIGPAG.

22.4 QRTEXTO comando

Cria um TextoM e o exibe este como um QR Code.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

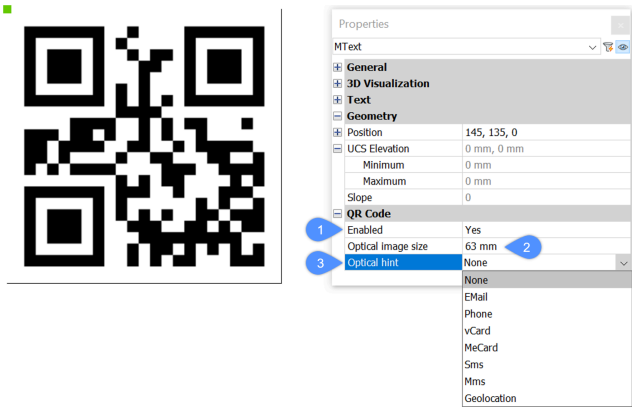
22.4.1 Descrição

Cria um TextoM que é representado como um código gráfico, QR Code, por padrão.

Note:

- O QR Code de um texto é representado como uma imagem rasterizada.
- Você pode usar o painel **Propriedades** para alternar cada Texto ou TextoM para o QR Code, definindo a opção **Habilitado** como **Sim** (1), editando o **Tamanho da imagem óptica** (2) e controlando o tipo de código, QR Code, alterando o opção de **Dica óptica** (3).

  A opção **Dica óptica** permite especificar 7 tipos de dicas para o scanner de QR Code: eMail, Telefone, vCard, MeCard, Sms, Mms, Geolocalização.



22.4.2 Opções dentro do comando

As opções da linha de Comando são idênticas às opções de linha de Comando no comando TEXTOM. Consulte o artigo do comando TEXTOM para obter detalhes.

22.5 SALVARR comando [QSAVE]

Salva o desenho imediatamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

22.5.1 Descrição

Salva o desenho sem exibir a caixa de diálogo Salvar (abreviação para "salvar rapidamente").

22.5.2 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.

22.6 SELECIONARR comando [QSELECT]

Abre o painel Propriedades no modo de seleção Rápida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

22.6.1 Descrição

Abre o painel Propriedades no 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.

22.7 QRCHAMADA comando

Cria uma chamada e exibe seu texto como um QR Code.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

22.7.1 Descrição

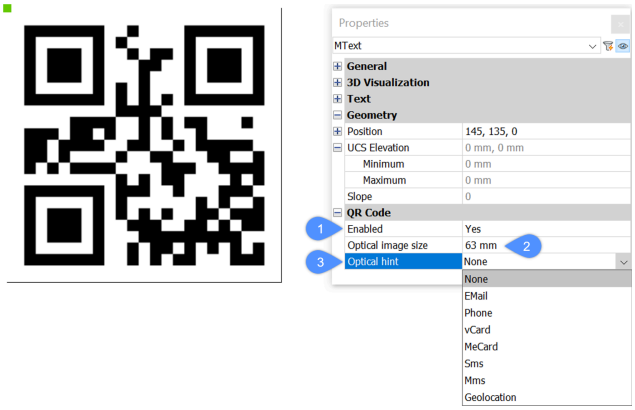
Cria uma chamada com o texto representado como QR Code, por predefinição.

Note:

- O QR Code de um texto é representado como uma imagem rasterizada.

- Você pode usar o painel **Propriedades** para alternar cada Texto ou TextoM para o QR Code, definindo a opção **Habilitado** como **Sim** (1), editando o **Tamanho da imagem óptica** (2) e controlando o tipo de código, QR Code, alterando o opção de **Dica óptica** (3).

  A opção **Dica óptica** permite especificar 7 tipos de dicas para o scanner de QR Code: eMail, Telefone, vCard, MeCard, Sms, Mms, Geolocalização.



22.7.2 Opções dentro do comando

As opções da linha de Comando são idênticas às opções de linha de Comando no comando LINHACHAM. Veja o artigo do comando LINHACHAM para obter detalhes.

22.8 TEXTOR comando [QTEXT]

Alterna a variável de sistema QTEXTMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: QT

22.8.1 Descrição

Alterne 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 de sistema QTEXTMODE.
- Alternar: altera a variável de sistema QTEXTMODE para o oposto da configuração atual.

22.9 QUADRANTE comando [QUADRANT]

Alterna o snap de entidade ao Quadrante.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

22.9.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Quadrante para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

22.10 SAIR comando [QUIT]

Fecha todos os desenhos abertos, e sai do BricsCAD; oferece a oportunidade de salvar desenhos não salvos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: ⓘ

Alias: EXIT

22.10.1 Método

Se todos os desenhos tiverem sido salvos antes, o comando sai do BricsCAD sem exibir uma caixa de diálogo.

Se houver arquivos não salvos que ainda estiverem abertos, você será perguntado se deseja salvar os desenhos. Para cada desenho não salvo, uma caixa de diálogo aparece e você pode decidir salvar o desenho ou não.

23. R

23.1 LSI comando [RAY]

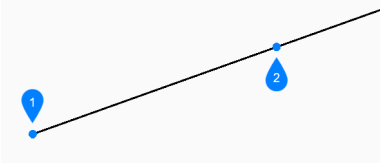
Cria raios.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

23.1.1 Descrição

Cria um raio (linha semi-infinita) a partir de uma combinação de opções, incluindo ponto, direção e ângulo.



1 Início da Lsi

2 Direção

23.1.2 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.

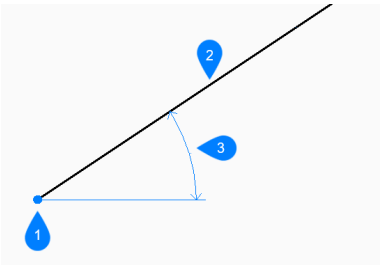
Vertical
Comece a criar um raio paralelo ao eixo-y, então:

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.



1 Localização

2 Lsi

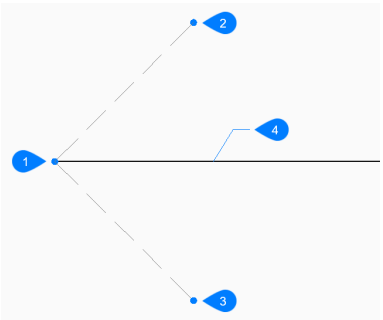
3 Angulo

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 bisseção
Especifique um ponto para definir a primeira linha imaginária. O vértice é usado como outro ponto.

Ponto final do ângulo de bisseção
Especifique um ponto para definir a segunda linha imaginária. O vértice é usado como o outro ponto.



1 Ponto de vértice

2 Ponto inicial do ângulo de bisseção

3 Ponto final do ângulo de bisseção

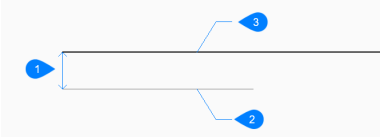
4 Lsi

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.



1 Distância deslocar

2 Segmento de linha

3 Lsi

23.1.3 Opções dentro do comando LSI

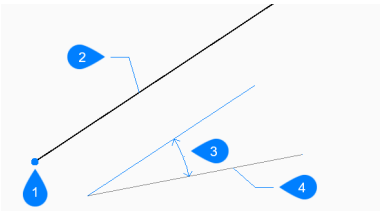
Depois de começar a criar uma caixa, a seguinte opção pode estar disponível:

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
O prompt de **Localização** se repete, para que você possa desenhar mais raios angulares com diferentes pontos de partida. Pressione Enter para sair do comando.



1 Localização

2 Lsi

3 Angulo

4 Entidade referência

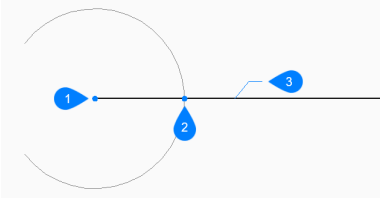
Entidade
Selecione uma linha, arco, um segmento de polilinha para bissecção, em seguida:

Selecione lado para bisseção em lsi

Especifique o lado no qual colocar o raio.

Quando você seleciona um segmento de linha ou polilinha, o comando desenha a LinhaInf perpendicular ao ponto médio do segmento: Quando você seleciona um arco ou poliarco, o comando desenha a LinhaInf perpendicular ao centro e o ponto médio do arco.

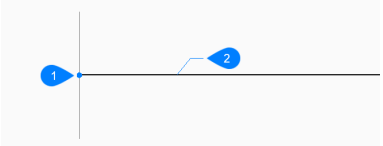
Esse comando funciona com polilinhas de spline, mas não com entidades spline.



1 Perpendicular ao ponto central do arco

2 Perpendicular ao ponto médio do arco

3 Lsi



1 Perpendicular ao ponto médio da linha

2 Lsi

Através de ponto

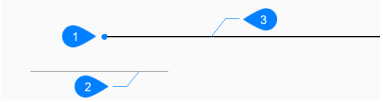
Especifique um ponto pelo qual desenhar o raio.

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.



1 Através de ponto

2 Segmento de linha

3 Lsi

23.2 REASSOCAPP comando

Abre a caixa de diálogo Reassociar dados da entidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

23.2.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Reassociar dados da entidade para associar dados de entidade estendidos a uma aplicação específica.

23.3 RECUPERAR comando [RECOVER]

Abre a caixa de diálogo Abrir desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.3.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Abrir desenho. Para selecionar um arquivo danificado em formato *.dwg, *.dwt ou *.dxf do qual deseja recuperar dados.

23.4 RECUPERARTUDO comando [RECOVERALL]

Abre a caixa de diálogo Abrir desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.4.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Abrir desenho. Para selecionar um arquivo danificado em *.dwg, *.dwt ou *.dxf 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.5.1 Descrição

Abre 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 [RECTANG]

Cria uma polilinha na forma de um retângulo.

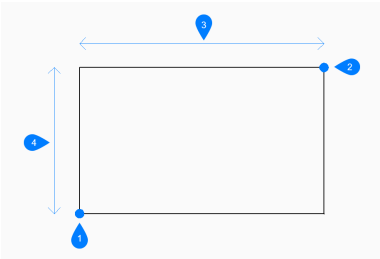
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: REC, RECT, RECTANGLE

23.6.1 Descrição

Cria uma polilinha retangular fechada de quatro lados na forma de um retângulo, quadrado e variantes com chanfros ou filetes.



1 Primeiro canto

2 Segundo canto

3 Comprim

4 Largura

23.6.2 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]

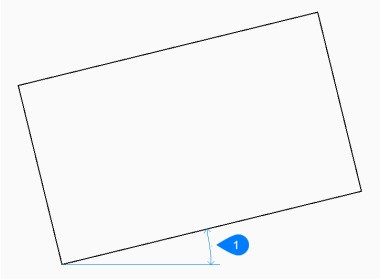
Selecione primeiro canto do retângulo ou
Comece a criar um retângulo especificando um canto de um retângulo e depois:

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.

Angulo de rotação para o retângulo
Especifique o ângulo de rotação do retângulo.



1 Angulo de rotação

Quadrado
Comece a criar um retângulo especificando um canto de um quadrado e depois:
Opções adicionais [Chanfro/Concord/Rotacionado/Elevação/Espessura/Largura da linha/Area/Dimensões]

Segundo canto do quadrado
Especifique um canto ao longo do mesmo lado do quadrado para definir seu comprimento e ângulo.

Area
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.

- **Comprimento**: 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.

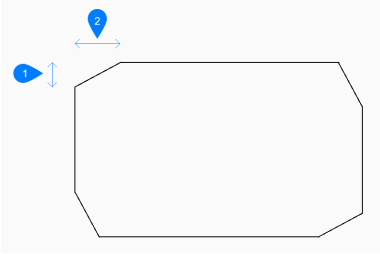
Selecione primeiro canto do retângulo ou
Especifique o primeiro canto do retângulo.
Opções adicionais: [Chanfro/Concord/Rotacionado/Quadrado/Elevação/Espessura/Largura da linha/Area/Dimensões]:

23.6.3 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]

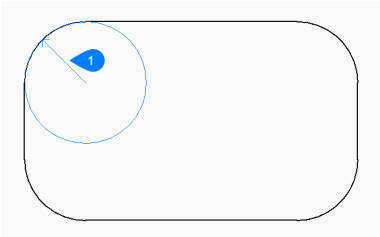
Segunda distância do chanfro a ser usado para todos os retângulos
Especifique a segunda distância de chanfro a ser usada para todos os retângulos



1 Distância do primeiro chanfro

2 Distância do segundo chanfro

Concord
Especifique a distância da concordância a ser usada para todos os retângulos.
Opções adicionais [desligar concordância, usar a configuração padrão]



1 Raio concord

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 REDEFINIR comando [REDEFINE]

Ativa os comandos que foram desativados com o comando DesfDef.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.7.1 Descrição

Reativa os comandos que foram desativados com o comando Undefine inserindo o nome do comando indefinido.

23.8 REFAZER comando [REDO]

Inverte a ação anterior do comando U ou UNDO.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.8.1 Descrição

Inverte a ação anterior do comando U ou UNDO para restaurar entidades para seu estado anterior à operação U ou UNDO. O comando REFAZER só funciona imediatamente seguindo os comandos U ou UNDO.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.9 REDESEN comando [REDRAW]

Redesenha entidades na viewport atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: R

23.9.1 Descrição

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 [REDRAWALL]

Redesenha entidades em todas as viewports.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: RA

23.10.1 Descrição

Desenhe novamente entidades em todas as viewports para remover detritos gráficos, como blips ou marcas de arraste.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

23.11 REDSDKINFO comando

Exibe especificações relacionadas a renderização de hardware e driver, na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Histórico de Avisos.

23.12 FECHARREF comando [REFCLOSE]

Fecha o editor de desenho de referência.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone: 

23.12.1 Descrição

Fecha o editor de desenhos de referência, usado para editar arquivos referenciados externamente na sessão de desenho atual.

Note: Este comando só pode ser usado após o início do comando EDITARREF.

23.12.2 Métodos

Existem 2 métodos para fechar o editor de desenho de referência:

- Salvar
- Descartar

23.12.3 Opções

Salvar
Salva o desenho de referência, incluindo as alterações.

Descartar
Salva o desenho de referência sem salvar as alterações.

23.13 EDITARREF comando [REFEDIT]

Edita referências de blocos e desenhos referenciados externamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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, quando editar uma referência externa ou bloco. 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.

Note: Apenas uma referência pode ser editada em cada vez.

Note: Os comandos HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS e UNISOLATEOBJECTS estão ativados.

23.14 -EDITARREF comando [-REFEDIT]

Edita referências de blocos e desenhos referenciados externamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.14.1 Descrição

Edita o bloco selecionado ou desenho externamente referenciado. A variável de sistema XFADECTL define o esmaecimento do resto do desenho, quando editar uma referência externa ou bloco. Valores entre 0 (sem esmaecer) e 90 são aceitos. Use o comando FECHARREF ou a barra Editar Ref para encerrar a sessão de edição da referência.

Note: Apenas uma referência pode ser editada em cada vez.

23.14.2 Opções

Nível de aninhamento
Especifica uma referência aninhada para editar.

Ok
Edita a referência selecionada.

Próximo
Edita referência em um nível de aninhamento mais profundo.

Note: Essa opção continuará se repetindo até que O seja inserido.

Método de seleção de entidades
Especifica como as referências aninhadas são selecionadas.

Tudo
Seleciona automaticamente todas as entidades aninhadas.

Aninhado
Seleciona entidades aninhadas específicas.

dentro da Janela
Seleciona todas as entidades aninhadas dentro de uma janela retangular, especificada escolhendo 2 cantos opostos.

Janela cruzada
Seleciona todas as entidades aninhadas que cruzam uma janela retangular, especificadas ao escolher 2 cantos opostos.

Polígono Janela
Seleciona todas as entidades aninhadas dentro de uma janela poligonal, especificada por pontos de escolha.

Polígono Cruzado
Seleciona todas as entidades aninhadas que cruzam uma janela poligonal, especificadas por pontos de separação.

Adicionar
Adiciona entidades à seleção.

Remover
Remove entidades da seleção.

Desfazer
Desfaz a última etapa da seleção de entidades.

Exibir definições de atributo
Ativa ou desativa as inclusões de atributos.

Sim
As definições de atributos podem ser editadas, todos os valores de atributos são visíveis.

Não
Os atributos não estão disponíveis para edição.

Note: Definições de atributo modificadas não afetam inserções existentes; Eles entram em vigor com inserções feitas de agora em diante.

23.15 CURVASREFERENCIA comando [REFERENCECURVES]

Cria geometria de referência para alinhar automaticamente um bloco durante a inserção.

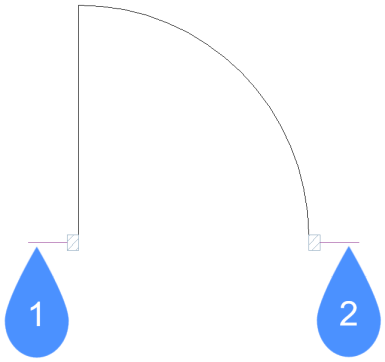
Shape Lite Pro Mechanical BIM

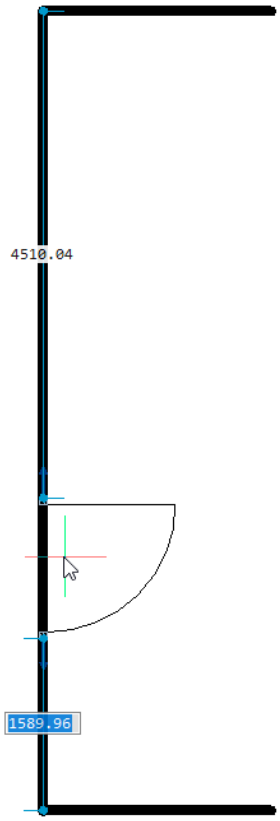
Icone: 

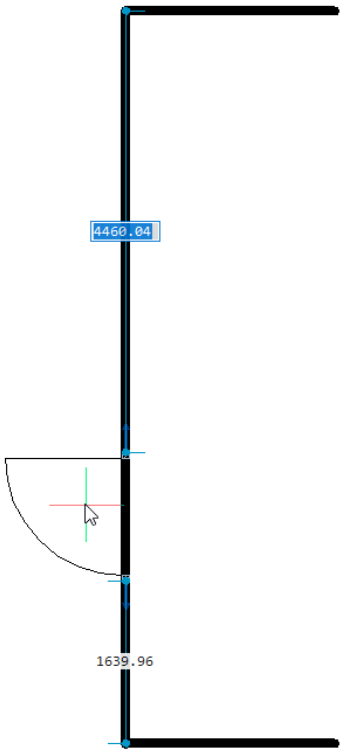
23.15.1 Método

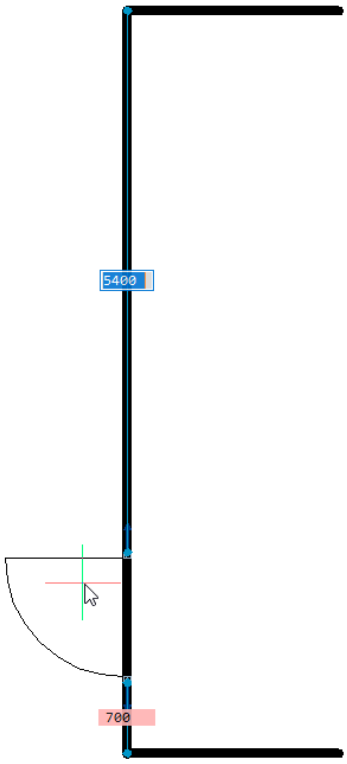
As entidades selecionadas, que você deseja usar como referência para alinhar o bloco inserido, serão movidas em uma nova camada REFERENCE_CURVES (criada se esta ainda não existir).

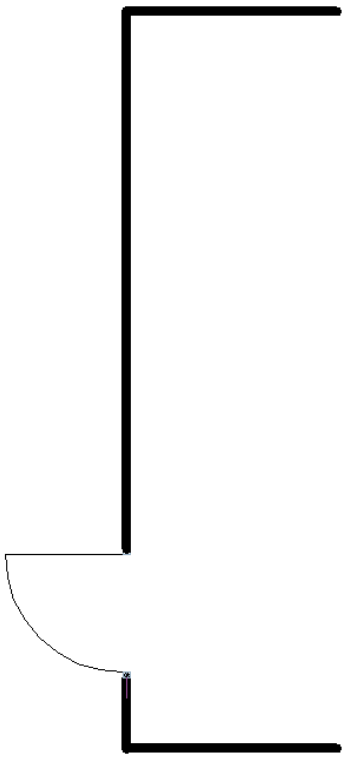
Com curvas de referência ((1) e (2)) especificadas em um desenho ou definição de bloco, você pode alinhar automaticamente o bloco ou desenho à geometria relevante, ao inseri-lo. O número de curvas de referência e a distância entre essas determinam com qual geometria o objeto pode se alinhar. À medida 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.


1
2

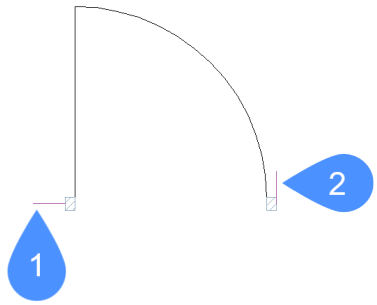

4510.04
1589.96

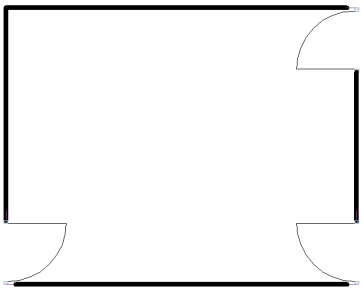

4460.04
1639.96


5400
700



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.

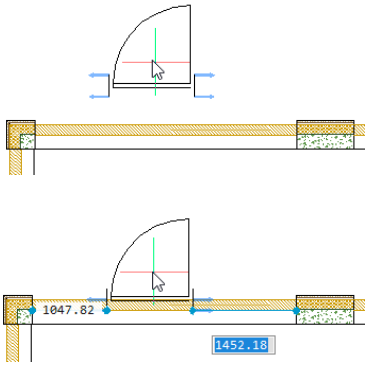




23.15.2 Opções

Parametrizar

Parametriza as curvas de referência, para que o bloco paramétrico resultante possa ser inserido em um modo "fuzzy". Ex., você pode parametrizar as quatro curvas de referência paralelas em um simples exemplo de porta. Então você pode inserir de forma guiada o bloco paramétrico resultante, em paredes com diferentes espessuras.



Aceitar

Cria curvas de referência sem parametrização.

23.16 CONJREF comando [REFSET]

Adiciona ou remove entidades a partir da referência (Bloco ou RefEx) que está sendo editada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

23.16.1 Descrição

Transfere objetos entre o conjunto de trabalho EditarRef e o desenho hospedeiro.

Note: Este comando só pode ser usado após o início do comando EDITARREF.

23.16.2 Opções

Adicionar

Adiciona a entidades do desenho para a referência que está sendo editada.

Remover

Remove entidades da referência que está sendo editada; entidades removidas estão colocadas no desenho. Entidades que não estão na referência são mostradas em cinza.

23.17 REGEN comando

Regenera entidades na viewport atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: RE

23.17.1 Descrição

Regenera 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 viewport 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 [REGENALL]

Regenera entidades em todas as viewports.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: REA

23.18.1 Descrição

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 [REGENAUTO]

Alterna a variável de sistema REGENMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.19.1 Descrição

Alterna a variável de sistema REGENMODE para especificar se a tela se regenera automaticamente quando necessário. Você pode iniciar esse comando no aviso de Comando, ou dentro de outro comando, precedendo-o com um apóstrofo: 'REGENMODE.

- Liga: liga a variável de 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 [REGION]

Cria Regiões.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

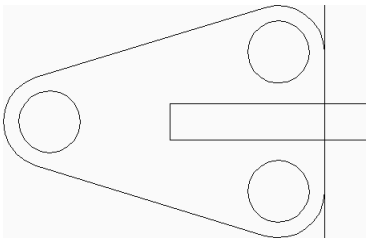
Icone:

Alias: REG

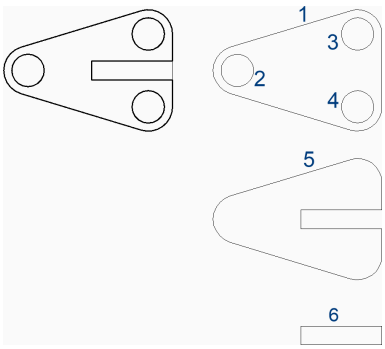
23.20.1 Descrição

Cria regiões a partir de entidades fechadas ou conjuntos de entidades que delimitam um espaço.

Entidades originais:



Regiões (6):



23.20.2 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 (?)]

23.20.3 Opções dentro do comando REGIAO

Opções de seleção (?)

23.21 REINIC comando [REINIT]

Recarrega o arquivo de alias (PGP).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: RI

23.21.1 Descrição

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 RENOMEAR comando [RENAME]

Renomeia entidades nomeadas através da caixa de diálogo Explorer do Desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDRENAME, REN

23.22.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho na última aba ou categoria usada, para gerenciar definições e conteúdo de referência que foi usado no desenho. A renomeação pode ser acessada através do menu de contexto.

Note: Para alterar os nomes na linha de Comando, use o comando -RENOMEAR.

Você não pode alterar os nomes dos arquivos anexados, como imagens e referências externas, nem os seguintes nomes:

- Camada "0"
- TipoLinha "PorBloco", "PorCamada", ou "Contínuo"
- Estilo de texto "Standard"
- Estilo de dimensão "Standard"
- Estilo Multiline "Standard"
- Estilo visual "2dArame"
- Material "Global"
- Layouts de página que possuem * como prefixo e sufixo, como *Modelo*
- Ver detalhes no estilo "Metric50"
- Ver estilo de corte "Metric 50"

23.23 -RENOMEAR comando [-RENAME]

Renomeia entidades na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Vlsta
Renomeia vistas.

ViewPort
Renomeia as configurações da viewport.

23.24 RENDER comando

Abre a caixa de diálogo Renderizar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: RR

23.24.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Renderizar para criar uma renderização foto-realista do desenho atual.

23.25 -RENDER comando

Renderiza modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Opções

Pre-definição Render

Escolha um estilo de renderização pré-definido dentre os incluídos com o programa, ou escolha Outro para selecionar uma predefinição personalizada feita pelo usuário 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 PREDEFIRENDER comando [RENDERPRESETS]

Cria e edita propriedades para renderizações por meio da caixa de diálogo Explorer do Desenho.

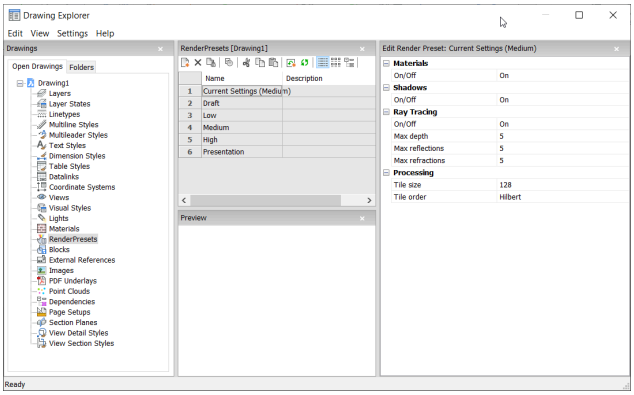
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: ROPTIONS

23.26.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do desenho com a categoria RenderPredefinições selecionada para visualizar e modificar predefinições de renderização no desenho atual.



23.26.2 Opções dentro do comando

Materiais
Alterna o uso de materiais na renderização

Note: Materiais são aplicados a camadas e entidades, veja o comando Materiais.

Liga
Usa definições de material para renderização.

Note: Isso vem com o custo de um processo de renderização mais lento.

Desl
Não usa materiais.

Note: Isso vem com o custo de uma renderização menos realista

Sombras
Alterna o uso de sombras na renderização

Liga
Usa sombras para renderização.

Note: Isso vem com o custo de um processo de renderização mais lento.

Desl
Não usa sombras.

Note: Isso vem com o custo de uma renderização menos realista.

Ray Tracing
Rastreia cada raio de luz de cada fonte de luz à medida que esta viaja pela cena e bate nas entidades.

Liga
Usa ray tracing.

Note: isso vem com o custo de um processo de renderização mais lento.

Desl
Não usa Ray tracing.

Note: isso vem com o custo de uma renderização menos realista.

Profundidade Máxima
Especifica o número total máximo de vezes que a luz colide e refrata.

Máx Reflexões
Especifica o tempo máximo em que os feixes de luz refletem em entidades.

Máx Refrações
Especifica o máximo de vezes que a luz refrata através de entidades transparentes.

Processar
Especifica como a imagem renderizada é processada, aplicada às renderizações enviadas para uma janela separada.

Tamanho do Mosaico
Define o tamanho do mosaico, representando a área da imagem renderizada que está sendo processada.

Ordem do Mosaico
Define a ordem na qual os mosaicos são gerados

- **Hilbert**: renderiza com uma curva de Hilbert, um preenchimento de espaço fractal contínuo; verhttp://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curvepara uma descrição.
- **Espiral**: processa em espiral no sentido anti-horário a partir do centro.
- **Da esquerda para a direita**: renderiza colunas verticais, iniciando no canto inferior esquerdo
- **Da direita para a esquerda**: renderiza colunas verticais, iniciando no canto inferior direito
- **De cima para baixo**: renderiza linhas horizontais, iniciando no canto superior esquerdo
- **De baixo para cima**: renderiza linhas horizontais, iniciando no canto inferior esquerdo

23.26.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria definições adicionais de Predefinição de Renderização no desenho. Exibe a caixa de diálogo Nova Predefinição de Renderização.

Excluir
Exclui definições de Predefinição de Renderização do desenho. As seguintes definições de Predefinição de Renderização não podem ser excluídas:

- Rascunho
- Baixo
- Médio
- Alta
- Apresentação

Definir como atual
Define a Predefinição de Renderização selecionada como atual.

Note: A predefinição de renderização atual é usada pelo comando RENDER ou ao imprimir usando o tipo de plotagem sombreada, Renderizada conforme definido na configuração Plotagem Sombreada nos comandos Configuração de Página e Print. O nome da predefinição de renderização atual é exibido entre colchetes: por exemplo. Configurações Atuais (Média).

Note: Você pode substituir as propriedades de uma predefinição no painel Editar Renderização. Quando existem substituições, um asterisco é exibido na frente do nome da predefinição de renderização atual: por exemplo. Configurações Atuais (*Médio).

Renomear
Renomeia a Predefinição de Renderização.

Note: Os seguintes itens de Predefinição de Renderização não podem ser renomeados:

- Rascunho
- Baixo
- Médio
- Alta
- Apresentação

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de Predefinição de Renderização

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

23.27 FECHARJANELARENDER comando [RENDERWINCLOSE]

Fecha a janela de Renderização.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.27.1 Descrição

Fecha a janela de Renderização, que tinha exibido o resultado do comando Renderizar.

23.28 PAINELRELATORIOFECHAR comando [REPORTPANELCLOSE]

Fecha o painel de Relatório.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.28.1 Descrição

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

23.29 PAINELRELATORIOABRIR comando [REPORTPANELOPEN]

Abre o painel Relatório.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.29.1 Descrição

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.

23.30 REDEFVISTASASSOC comando [RESETASSOCVIEWS]

Remove a associatividade entre desenhos 2D e modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.30.1 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.

23.31 REDEFINIRBLOCO comando

Redefine os blocos paramétricos para valores padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.31.1 Descrição

Blocos paramétricos podem ser manipulados interativamente pelo usuário e, portanto, esse comando retorna os blocos de volta para sua condição original.

23.32 CONTINUAR comando [RESUME]

Continua o script que esteja em pausa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.32.1 Descrição

Retoma scripts após estes terem sido interrompidos com a chave Esc.

23.33 NUVEMREV comando [REVCLOUD]

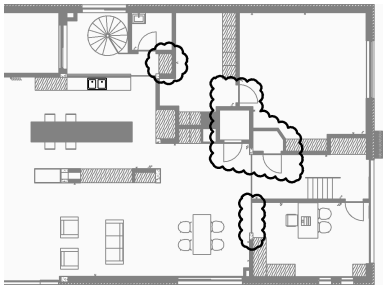
Cria uma polilinha na forma de uma nuvem de revisão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

23.33.1 Descrição

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.



23.33.2 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/Entividade/Retangular/Poligonal/Mão Livre/Estilo]

Especificar ponto de canto oposto

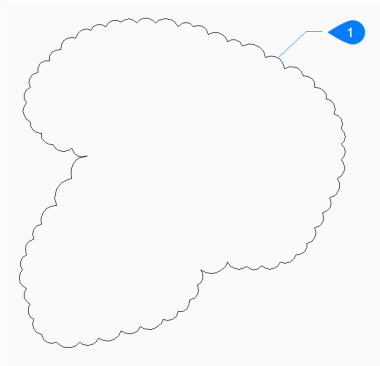
Especifique o canto oposto do retângulo. A nuvem de revisão é desenhada paralelamente aos eixos x e y.

Poligonal
Comece a criar uma nuvem de revisão poligonal especificando um vértice do polígono em seguida:
Opções adicionais: [Comprimento do arco/Entividade/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.

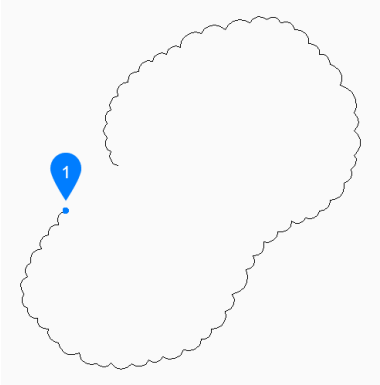


1 NuvemRev fechada

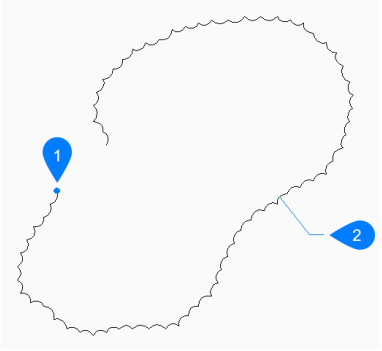
Ou
Clique com o botão direito para criar uma nuvem de revisão aberta e depois:

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 do arco é mantida.



1 Ponto inicial



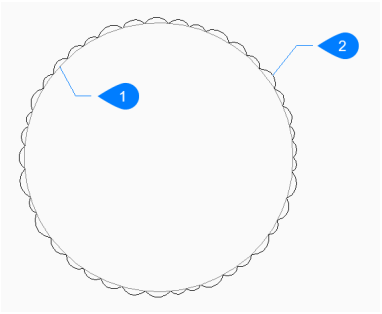
1 Ponto inicial

2 Revertid

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 do arco é mantida.



1 Entidade original

2 NuvemRev

Entidades podem ser abertas ou fechadas. A entidade original é apagada.

23.33.3 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 REVCLOUDMINARCLENGTH.

Especifique o comprimento máximo do arco
Especifique o comprimento máximo dos arcos.
O comprimento mínimo do arco é armazenado na variável de sistema REVCLOUDMAXARCLENGTH.

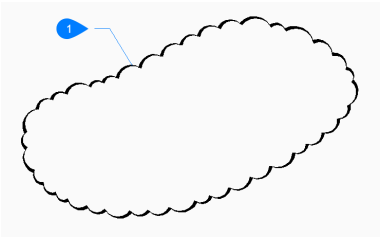


1 Comprimento mínimo do arco

2 Comprimento máximo do arco

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 largura variada (polares cônicos) para simular uma aparência caligráfica



1 Estilo caligráfico

O estilo de arco é armazenado na variável de sistema REVCLOUDARCSTYLE.

Desfazer
Desfaça o último segmento em uma nuvem de revisão poligonal e continue desenhando do segmento anterior.

23.34 REVOLUCAO comando

Cria sólidos ou superfícies 3D revolvendo entidades 2D em torno de um eixo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: REV

23.34.1 Descrição

Revolve entidades 2D abertas ou fechadas, bordas sólidas, faces de sólidos 3D, regiões ou limites fechados, em sólidos 3D ou superfícies 3D.

Note:

- A variável de sistema SELECTIONPREVIEW deve estar definida como 2 ou 3 para realçar faces.
- 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.

23.34.2 Método

Existem dois métodos para revolver entidades:

- Criar sólidos 3D.
- Criar superfícies.

23.34.3 Opções dentro do comando

Modo
Permite a você criar sólidos ou superfícies.

Sólido
Cria um sólido 3D.

SUperfície
Cria uma superfície 3D.

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.

eixoZ
Usa o eixo Z do atual sistema de coordenadas como eixo de rotação.

2Pontos
Especifique o ponto inicial e o ponto final do eixo de revolução.

Note: Se a entidade 3D resultante fizer auto-interseção, vai ocorrer um erro.

Objeto
Especifica o eixo de rotação selecionando uma entidade axial do objeto.

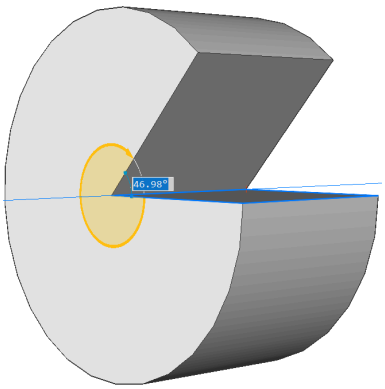
Ultima
Usa o último eixo entrado para rotacionar as entidades.

Vista
Usa a vista atual como eixo para rotacionar as entidades.

Note: O eixo de rotação é paralelo à direção da vista, passando pelo ponto escolhido.

Angulo de revolução
Especifica o quanto a entidade de origem rotaciona em torno do eixo:

Note: Você pode especificar o ângulo de revolução dinamicamente, usando o **Manipulator** ou digitando um valor.



AUto
Mova o mouse para especificar a direção do ângulo.
O resultado depende da direção da extrusão e do valor das variáveis de sistema EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES e UNITESURFACES.

Subtrair
O sólido 3D é subtraído de cada um dos sólidos interferentes existentes.

Criar
Independentemente da direção de extrusão, um novo sólido 3D é criado.

Unir
O novo sólido 3D é unificado com cada sólido existente interferente.

Ambos lados
Revoluciona em ambas as direções.

Note: Se a variável de sistema HOTKEYASSISTANT estiver Ligada, o assistente de **HKA (Teclas de Atalho)** será exibido. Pressione repetidamente a tecla **Ctrl** durante a exibição dinâmica da extrusão para alternar entre as várias opções:

- Modo sólido:



  - : Automático
  - : Criar
  - : Subtrair
  - : Unir
- Modo de superfície:



- : Automático
- : Criar

23.35 SUPERREV comando [REVSURF]

Cria uma superfície de malha 3D revolucionando uma entidade linear em torno de uma linha (abreviação de "superfície de revolução").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: 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.

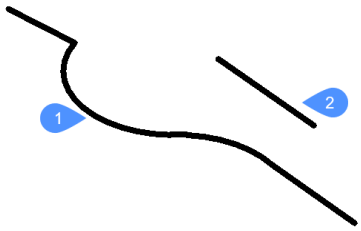
A variável de sistema SURFTAB2 controla o número de segmentos de cada segmento de arco, na entidade revolvida.

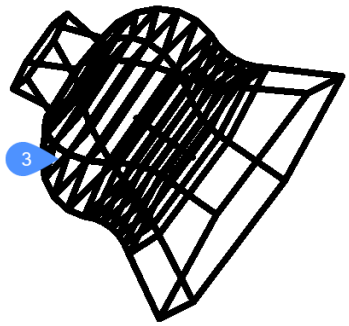
23.35.1 Método

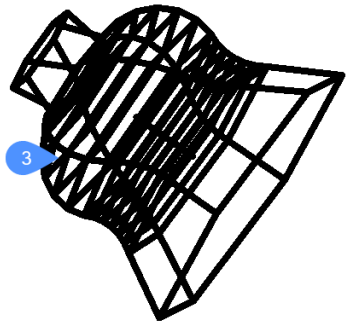
Especifica uma única entidade (1) a ser revolvida para uma malha de superfície 3D (3). Você pode escolher uma linha, círculo, arco, polilinha aberta ou fechada, ou spline aberta ou fechada; objetos 3D não funcionam.

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.







23.36 FAIXAOPCOES comando [RIBBON]

Abre o painel Faixa de opções.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.36.1 Descrição

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.

23.37 FECHARFAIXAOPCOES comando [RIBBONCLOSE]

Fecha o painel Faixa de Opções.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.37.1 Descrição

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.

23.38 ROTAC comando [ROTATE]

Rotaciona entidades em torno de um ponto especificado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

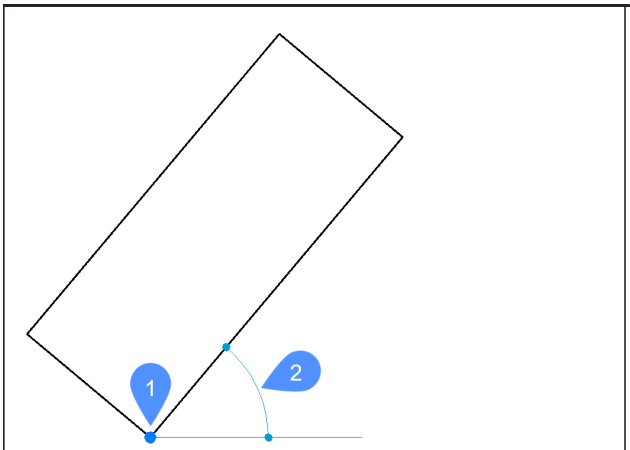
Icone:

Alias: RO

23.38.1 Descrição

Rotacionar entidades em torno de um ponto especificado, em um ângulo de rotação especificado, ou por um ângulo referenciado a um ângulo de base.

Note: 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.



1 Ponto de rotação
2 Angulo de rotação

23.38.2 Opções dentro do comando

Angulo 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.

23.39 ROTAC3D comando [ROTATE3D]

Rotaciona entidades sobre um eixo no espaço 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: 3DROTATE, 3R

23.39.1 Descrição

Rotaciona dinamicamente sólidos 3D, superfícies, entidades 2D, faces (planares, cilíndricas, esféricas, cônicas e toroidais de um sólido 3D ou superfície), bordas, ou vértices de um sólido em torno de um eixo.

Note: Quando a face de um sólido ou superfície é rotacionada, as faces e bordas adjacentes são ajustadas para preservar a topologia correta de sólido/superfície.

23.39.2 Método

Existem dois métodos para rotacionar entidades:

- Especificar um eixo.
- Usa a geometria de um objeto como eixo, para rotacionar as entidades selecionadas.
  - Passe o mouse sobre uma linha ou segmento de polilinha linear. Clique quando a entidade se destacar.
  - Passe o mouse sobre uma face de sólido 3D e, em seguida, mova o cursor próximo à borda que deseja usar como eixo de rotação. Um arco de rotação e o eixo de rotação são exibidos dinamicamente. Clique para aceitar o eixo de rotação.

23.39.3 Opções dentro do comando

EixoX
Rotaciona a seleção ao redor do eixo-X do atual sistema de coordenadas.

eixoY
Rotaciona a seleção ao redor do eixo-Y do atual sistema de coordenadas.

eixoZ
Rotaciona a seleção ao redor do eixo-Z do atual sistema de coordenadas.

2Pontos
Define o eixo de rotação por dois pontos.

Objeto
Usa a geometria de um objeto para determinar o eixo, para rotacionar as entidades selecionadas.

Iniciar
Inicia a rotação da entidade selecionada. Ele seleciona automaticamente um eixo de rotação se o cursor estiver sobre uma face planar.

Ultima
Usa o último eixo entrado para rotacionar as entidades.

Vista
Usa a vista atual como eixo para rotacionar as entidades.

Note: O eixo de rotação é paralelo à direção da vista, passando pelo ponto escolhido.

Angulo de rotação
Especifica o ângulo pelo qual vai rotacionar as entidades.

Angulo base
Permite definir um novo ângulo base.

Copiar
Rotaciona uma cópia do conjunto de seleção.

Repetir
Cria várias cópias.

Desabilitar modo de conectividade
Remove a conectividade com entidades adjacentes.

Habilitar modo de conectividade
Mantém a conectividade com entidades adjacentes.

Note: Se a variável do sistema HOTKEYASSISTANT estiver Ativada, pressione a tecla Ctrl para alternar entre desabilitar/habilitar o modo de conectividade.

23.40 SCRIPTR comando [RSCRIPT]

Reexecuta o arquivo de script SCR carregado neste momento.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Carrega e executa arquivos de script SCR com o comando Script.

Note: Esse comando pode ser inserido de forma transparente durante os comandos ('**scriptr**).

23.40.1 Método

Após um arquivo de script ser carregado e executado, digite SCRIPTR para executá-lo novamente (abreviação para "script repetir").

23.41 RTLOOK comando

Olha ao redor, em uma cena 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.41.1 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.

23.41.2 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.

23.42 RTPAN comando

Faz Pan no desenho em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.42.1 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.

Note: Mantenha pressionada a tecla Shift para restringir o movimento em Pan na direção X e Y da viewport.

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 RTROT comando

Rotaciona desenhos 3D de forma restrita, em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.43.1 Método

O cursor de rotação restrita 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.

Note: A variável de sistema ORBITAUTOTARGET determina se o ponto de vista rotaciona em torno do ponto de seleção, ou do centro do objeto.

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 RTROTCTR comando

Rotaciona desenhos 3D sobre um ponto central que você escolhe no desenho, em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.44.1 Método

O cursor de rotação restringida é exibido durante a rotação em tempo-real. Mantenha pressionado o botão-esquerdo e mova o mouse este para rotacionar o desenho em tempo-real.

23.44.2 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.

23.45 RTROTF comando

Rotaciona desenhos 3D em torno de um ponto fixo, em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.45.1 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.

Note: A variável de sistema ORBITAUTOTARGET determina se o ponto de vista rotaciona em torno do ponto de seleção, ou do centro do objeto.

23.45.2 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.

23.46 RTROTX comando

Rotaciona desenhos 3D em tempo-real, em torno do eixo Z.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 rotacionar o desenho em tempo-real.

Note: 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 RTROTY comando

Rotaciona desenhos 3D em tempo-real, sobre o eixo Y.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.47.1 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.

23.47.2 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.

23.48 RTROTZ comando

Rotaciona desenhos 3D em tempo-real, sobre o eixo Z.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 RTUPDOWN comando

Move o ponto de vista para cima e para baixo, e para a esquerda e direita em uma cena 3D, em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.49.1 Método

O cursor para cima e para baixo é exibido durante o movimento em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e, em seguida, mova o mouse para mover para cima e para a esquerda para a direita 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 RTWALK comando

Caminha da esquerda para a direita e para a frente e para trás em cenas 3D, em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.50.1 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.

23.50.2 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.

23.51 RTZOOM comando

Amplia o ponto de vista para dentro e para fora do desenho em tempo-real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

23.51.1 Método

O cursor de zoom é exibido durante o zoom em tempo-real. Mantenha pressionado o botão esquerdo e mova este para fazer zoom no desenho 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 SUPERREG comando [RULESURF]

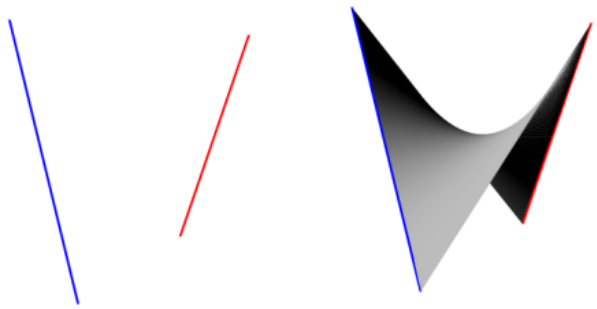
Cria malha de polígono 3D conectando duas entidades lineares separadas (abreviação de “superfícies regradas”).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

23.52.1 Descrição

Cria uma malha de polígono 3D na forma de uma superfície regrada especificando duas entidades separadas.



23.52.2 Método

Especifique a primeira e a segunda entidades de limite. Para o primeiro limite, qualquer objeto aberto, como uma linha, arco, polilinha ou spline pode ser selecionado.

Entidades fechadas e entidades 3D não são aceitas.

24. S

24.1 SALVAR comando [SAVE]

Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: SA

24.1.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Salvar Desenho Como, para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.dwg, *.dxf, ou *.dwt.

Os tipos de arquivo disponíveis para salvar são:

- **AutoCAD 2018** (*dwg)
- **AutoCAD 2018 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2018 Binary DXF** (*dxf)
- **Standard File** (*dws)
- **Drawing Template** (*dwt)
- **AutoCAD 2013** (*dwg)
- **AutoCAD 2013 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2013 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2010** (*dwg)
- **AutoCAD 2010 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2010 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2007** (*dwg)
- **AutoCAD 2007 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2007 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2004** (*dwg)
- **AutoCAD 2004 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2004 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2000** (*dwg)
- **AutoCAD 2000 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2000 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*dwg)
- **AutoCAD Release 14 ASCII DXF** (*dxf)

- **AutoCAD Release 14 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*dwg)
- **AutoCAD Release 14 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 14 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 13 Drawing** (*dwg)
- **AutoCAD Release 13 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 13 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 Drawing** (*dwg)
- **AutoCAD Release 11/12 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 10 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 10 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 9 ASCII DXF** (*dxf)

24.2 SAVEALL comando

Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.2.1 Método

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.3.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Salvar Desenho Como, para salvar dados do desenho atual em um arquivo *.dwg, *.dxf, ou *.dwt.

Note: Os tipos de arquivo disponíveis para salvar são os mesmos do comando SALVAR.

24.4 SAVEASR12 comando

Abre a caixa de diálogo Salvar Desenho Como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.4.1 Descrição

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.5.1 Descrição

Abre o Explorer de arquivos padrão para acessar rapidamente arquivos de salvamento e backup automáticos. 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.

24.6 ESCALA comando [SCALE]

Redimensiona entidades 2D e 3D

Shape Lite Pro Mechanical BIM

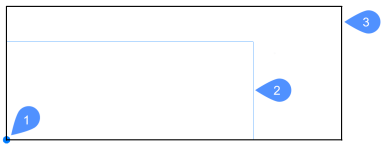
Icone: 

Alias: SC

24.6.1 Método

Você pode especificar o fator de escala selecionando um ponto base e um comprimento, ou digitando um fator de escala explícito na linha de Comando.

Note: Um fator de escala menor que 1 reduz as entidades. Um fator de escala negativo dimensiona as entidades na direção negativa.

	1 Ponto base 2 Entidade para escalar 3 Entidade escalada

24.6.2 Opções dentro do comando

Referência

Redimensiona entidades usando uma escala base ou de referência.

Note: 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 [SCALELISTEDIT]

Abre a caixa de diálogo Editar lista de escalas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.7.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Editar lista de escalas para editar a lista de escalas acessíveis por alguns comandos.

24.8 -EDITARLISTAESCALAS comando [-SCALELISTEDIT]

Edita os fatores de escala pré-definidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 pré-definidos existentes na janela Histórico de Avisos.

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 [SCREENSHOT]

Abre a caixa de diálogo Salvar arquivo de imagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.9.1 Descrição

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: SCR

24.10.1 Descrição

Abre 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 [SCROLLBAR]

Alterna a variável de sistema WNDLSCRL.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.11.1 Descrição

Alterne a variável de sistema WNDLSCRL para mostrar ou ocultar as barras de rolagem na janela de desenho. Você pode iniciar esse comando na linha de Comando, ou dentro de outro comando precedendo-o com um apóstrofo: 'BARRAROLAGEM.

- Liga: liga a variável de sistema WNDLSCRL.
- Desl: desliga a variável de sistema WNDLSCRL.
- Alternar: altera a variável de sistema WNDLSCRL para o oposto da configuração atual.

24.12 CORTE comando [SECTION]

Cria planos de corte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: SEC

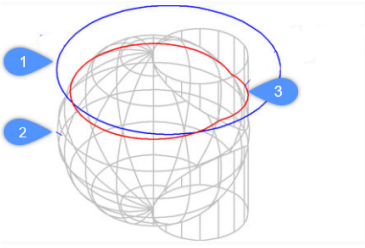
24.12.1 Descrição

Cria planos de corte de sólidos 3D, superfícies, malhas de poliface e faces 3D. O resultado é uma fatia feita de entidades de região.

24.12.2 Opções dentro do comando

Objeto

Cria o corte a partir de entidades que intersectam o sólido 3D.



1 Entidade círculo

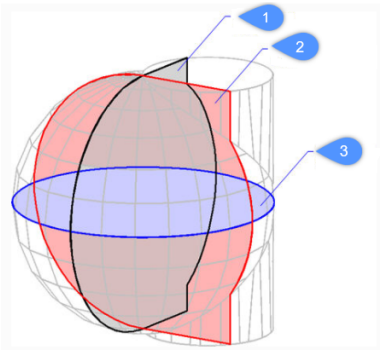
2 Sólido 3D

3 Corte definido pelo plano do círculo.

Note: A entidade define o plano através do qual deseja criar o corte.

eixoZ
Cria um corte no plano definido por um ponto no plano, e um segundo na normal do plano (eixo z).

Vista
Cria um corte no plano da viewport atual 3D.



XY (3)
Cria um corte paralelo ao plano x, y.

YZ (2)
Cria um corte paralelo ao plano y, z.

ZX (1)
Cria um corte paralelo ao plano z, x.

3pontos
Escolha pontos para especificar a localização do plano no qual o corte se encontra.

Note: Três pontos definem um plano.

24.13 PLANOCORTE comando [SECTIONPLANE]

Cria entidades de corte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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.

Note: 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.

Note: O BricsCAD semi-oculta o plano de corte durante o movimento do cursor.

Note: Use snaps de entidade para tornar precisos os pontos de escolha.

selecionar Faces
Selecione a face plana de um sólido 3D.

Note: O BricsCAD semi-oculta o plano de corte durante o movimento do cursor. Use snaps de entidade para tornar precisos os pontos de escolha.

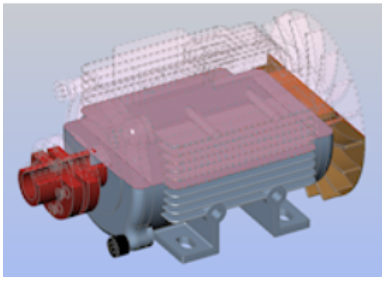
Note: O plano de corte vai coincidir com a face selecionada. A propriedade Corte Auto (Live Section) é ativada automaticamente. Os cortes ao vivo são cortes que podem ser editadas interativamente através do painel Propriedades.

Desenhar
Defina o plano de corte por dois ou mais pontos. Desenha planos de corte em forma de L e U.

Note: 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.

Note: 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 [SECTIONPLANESETTINGS]

Shape Lite Pro Mechanical BIM

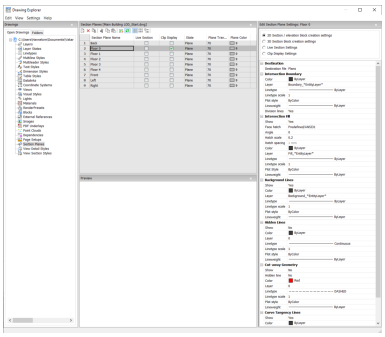
Icone:

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 modificar os planos de corte no desenho atual.



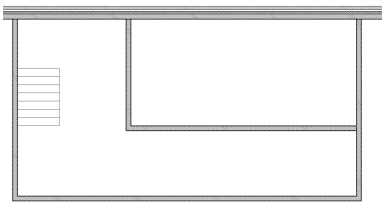
Note: As opções disponíveis diferem dependendo do tipo de corte que você escolhe editar.

24.14.3 Opções dentro do comando

Tipos de Corte

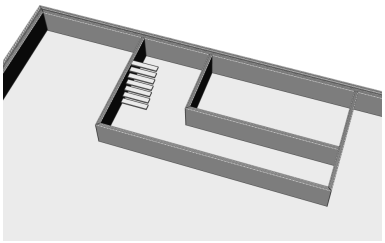
Corte 2D/bloco de elevação - ajustes para criação

Especifica propriedades para cortes 2D e elevações. Essas propriedades são atribuídas ao corte 2D que você cria como um bloco.



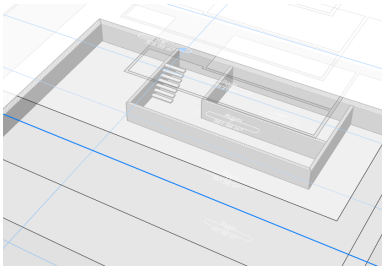
Bloco de Corte 3D - ajustes para criação

Especifica propriedades para cortes 3D. Essas propriedades são atribuídas ao corte 3D que você cria como um bloco.

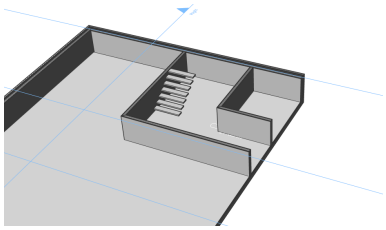


Configurações do Corte Auto

Especifica propriedades para cortes ao vivo. Com cortes ao vivo, as entidades no desenho são temporariamente modificadas e visíveis no desenho.



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 Interseção

Cor
Define a cor do limite da interseção. 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 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.

  Note: 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 TiposLinha, 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 interseção.

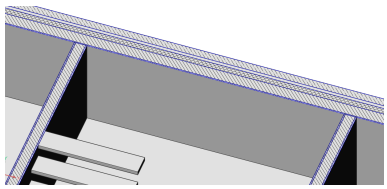
Estilo Plot
Especifica o estilo de plotagem do limite da interseção.

EspLinha
Especifica a espessura da linha do limite da interseção.

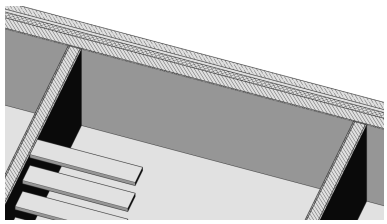
Linhas de divisão (opção disponível para os cortes 2D)
Especifica se as linhas de divisão do limite da interseção devem ser desenhadas.

Mostrar (opção disponível para as cortes 3D)
Especifica se o limite da interseção é desenhado.

- Sim: o limite de interseção é exibido. Os limites de interseção são indicados em azul.



- Não: nenhum limite de interseção é exibido.



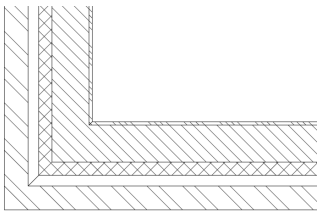
Note: O limite de interseção ainda está visível, pois as linhas também são desenhadas para o preenchimento da interseção. A cor agora é determinada pelo preenchimento da interseção em vez do limite da interseção.

Preenchimento da Interseção

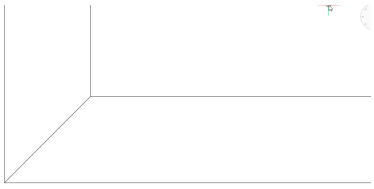
Mostrar

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 Selecionar Cor, a caixa de diálogo Selecionar 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.

  Note: 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 TiposLinha, 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.

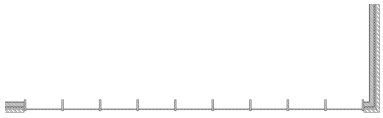
Linhas de Fundo

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 Selecionar Cor, a caixa de diálogo Selecionar 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.

  Note: 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 TiposLinha, 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.

  Note: 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 TiposLinha, 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.

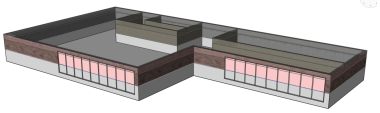
Geometria extraída

Mostrar
Especifica se as linhas de corte da geometria cortada fora são mostradas.

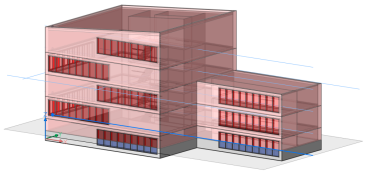
- Sim: a geometria cortada fora é exibida.



Geometria cortada fora de um corte 2D.



Geometria cortada fora de um corte 3D.

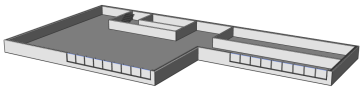


Geometria cortada fora de um corte ao vivo.

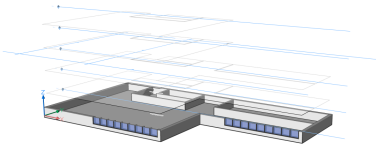
- Não: nenhuma linha de geometria cortada fora é exibida



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 ao vivo 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.

  Note: 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 TiposLinha, 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.

  Note: 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 TiposLinha, 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.15.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Criar corte/elevação para salvar a geometria do corte como um bloco, ou em um arquivo *.dwg externo.

24.16 SEGURANCA comando [SECURITY]

Abre a caixa de diálogo Segurança.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.16.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Segurança para especificar se as macros VBA podem ser executadas automaticamente.

24.17 OPCAOSEGURANCA comando [SECURITYOPTIONS]

Abre a caixa de diálogo opções de Segurança.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.17.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo opções de Segurança para especificar uma senha para proteger seu desenho contra acesso não autorizado.

24.18 SELECIONAR comando [SELECT]

Seleciona entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.18.1 Descrição

Seleciona uma ou mais entidades por meio de vários métodos de seleção

Note: 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.)

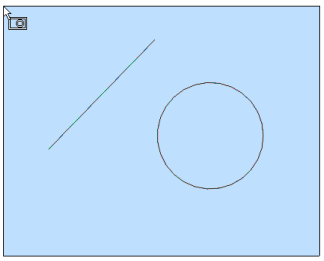
Remover
Remove entidades do conjunto de seleção. À medida que você remove entidades do conjunto de seleção, o programa vai removendo essas do destaque visual.

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.

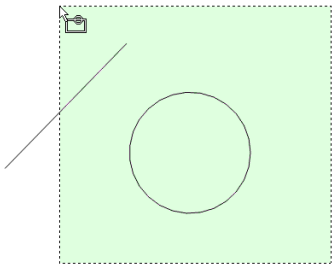
Seleção anterior
Adicione as entidades da seleção anterior ao conjunto de seleção atual.

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.

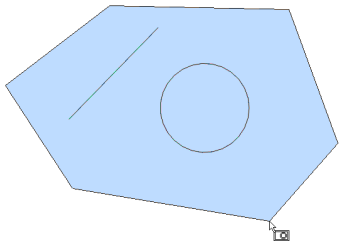


Janela cruzada
Seleciona todas as entidades que estão dentro e as que cruzam uma janela de seleção retangular. O contorno da janela de seleção é desenhado em uma linha tracejada, preenchida com azul transparente.

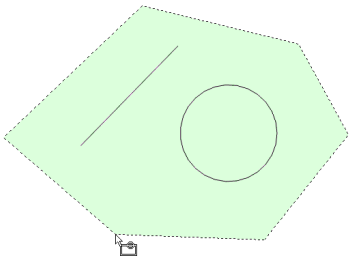


Fora da janela
Seleciona todas as entidades totalmente fora de uma janela de seleção retangular.

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.

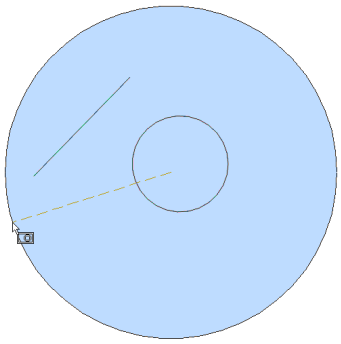


Polígono Cruzado
Seleciona todas as entidades que estão dentro e as que cruzam uma janela de seleção poligonal. O contorno do polígono de seleção é desenhado com uma linha tracejada, preenchida com verde transparente.



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.



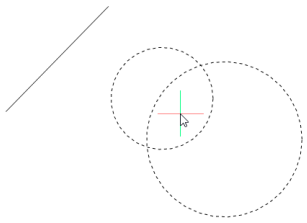
Círculo Cruzado
Seleciona todas as entidades que estão dentro e as que cruzam uma janela de seleção circular. O contorno do círculo de seleção é desenhado com uma linha tracejada, preenchida com verde transparente.

Fora do Círculo
Seleciona todas as entidades totalmente fora de uma janela de seleção circular.

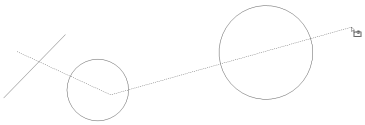
Caixa
Seleciona entidades dependendo da direção em que você move o cursor:

- 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.

Multiplos
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.

Note: Para a versão do painel dessa opção, consulte o comando SELECIONARR.

Cor
Seleciona entidades com base em suas cores.

Note: : 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.

Livrodecores
Seleciona entidades com uma cor do livro de cores.

Note: 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.

Note: NOTA: Em macros, o metacaractere ^S seleciona automaticamente a entidade sob o cursor.

24.19 SELECIONARFACESALINHADAS comando [SELECTALIGNEDFACES]

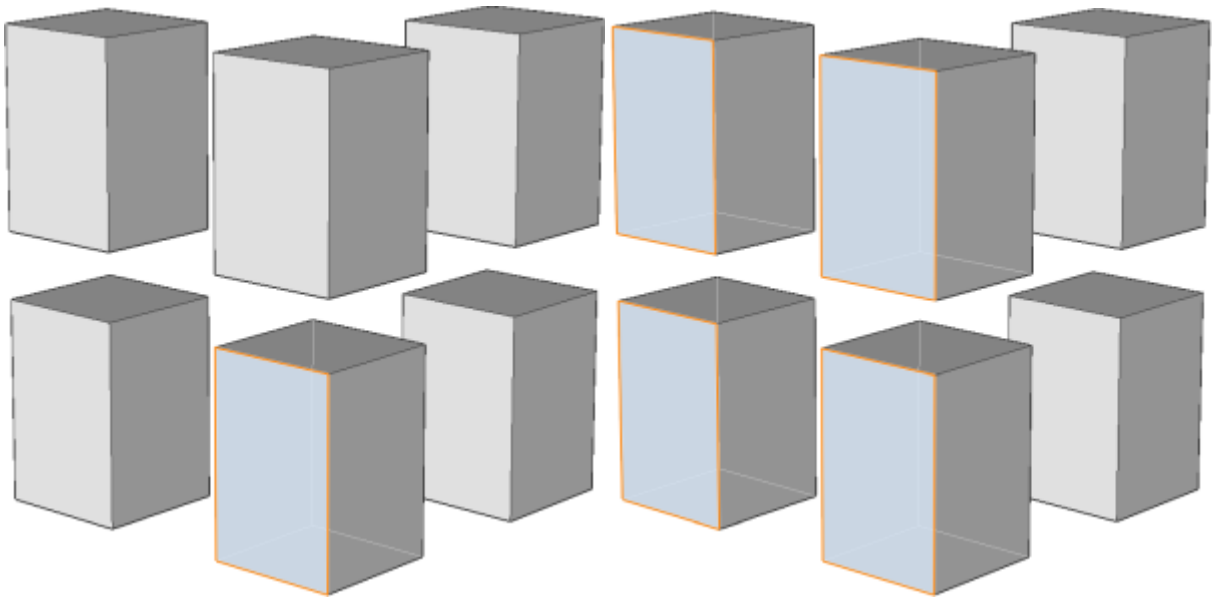
Seleciona todas as faces em um modelo que são coplanares com uma face selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 [SELECTALIGNEDSOLIDS]

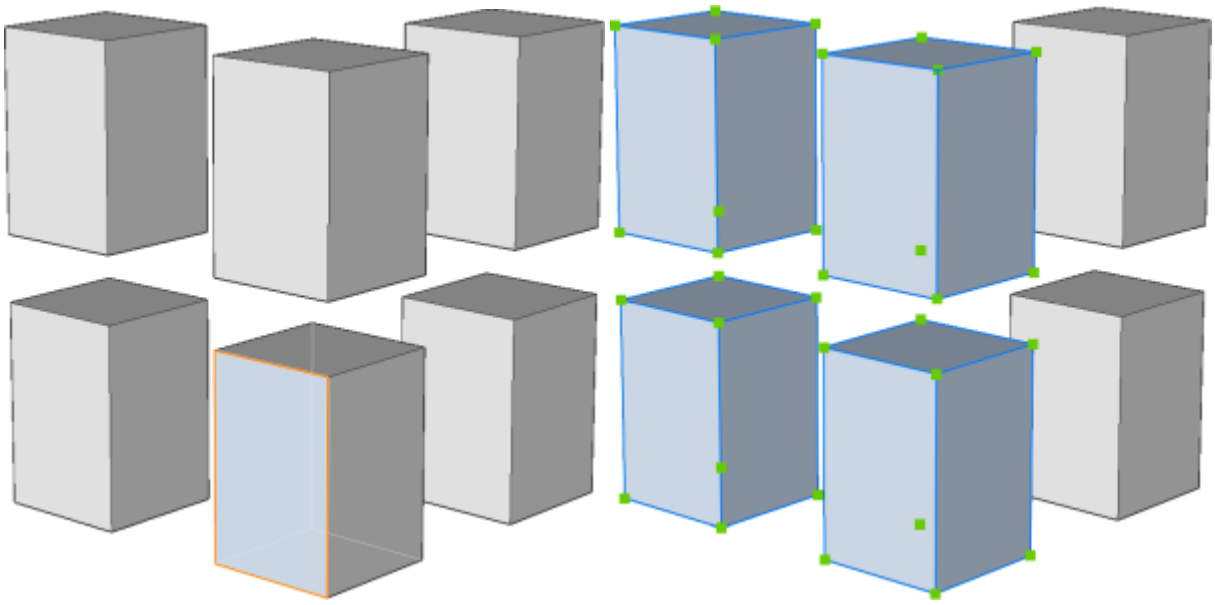
Seleciona todos os sólidos em um modelo que tenham faces coplanares com a face selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.20.1 Método

Selecione uma única face. O programa seleciona todos os sólidos que têm faces no mesmo plano, mostrado delineado.



24.21 SELECIONARFACESCONECTADAS comando [SELECTCONNECTEDFACES]

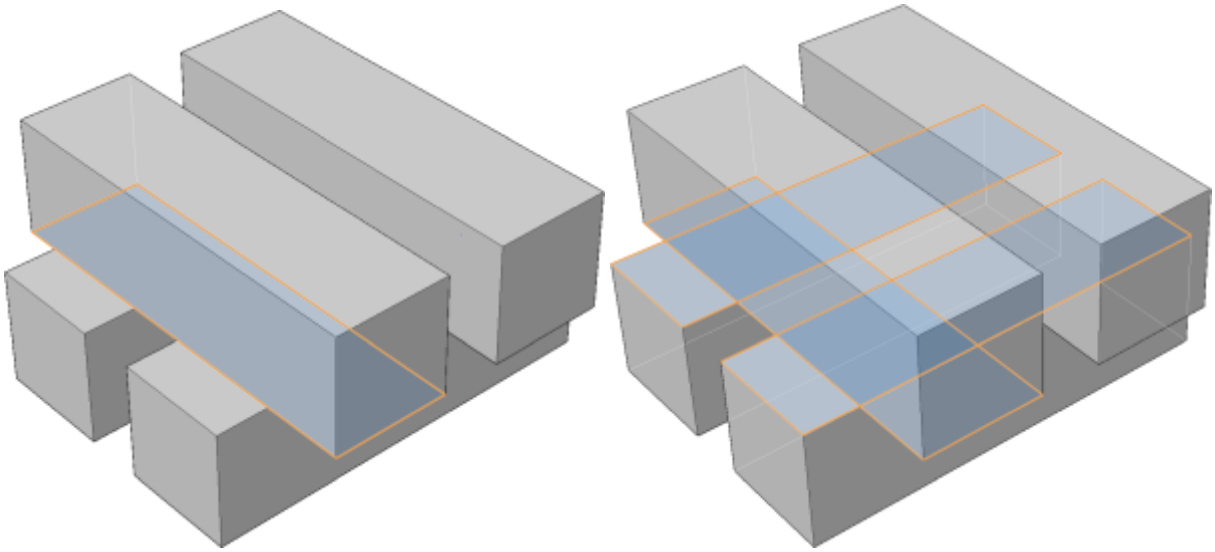
Seleciona todas as faces em um modelo que estão ligadas a uma face selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.21.1 Método

Selecionar uma face. O programa seleciona todas as outras faces conectadas à face selecionada, mostradas delineadas.



24.22 SELECIONARSOLIDOSCONECTADOS comando [SELECTCONNECTEDSOLIDS]

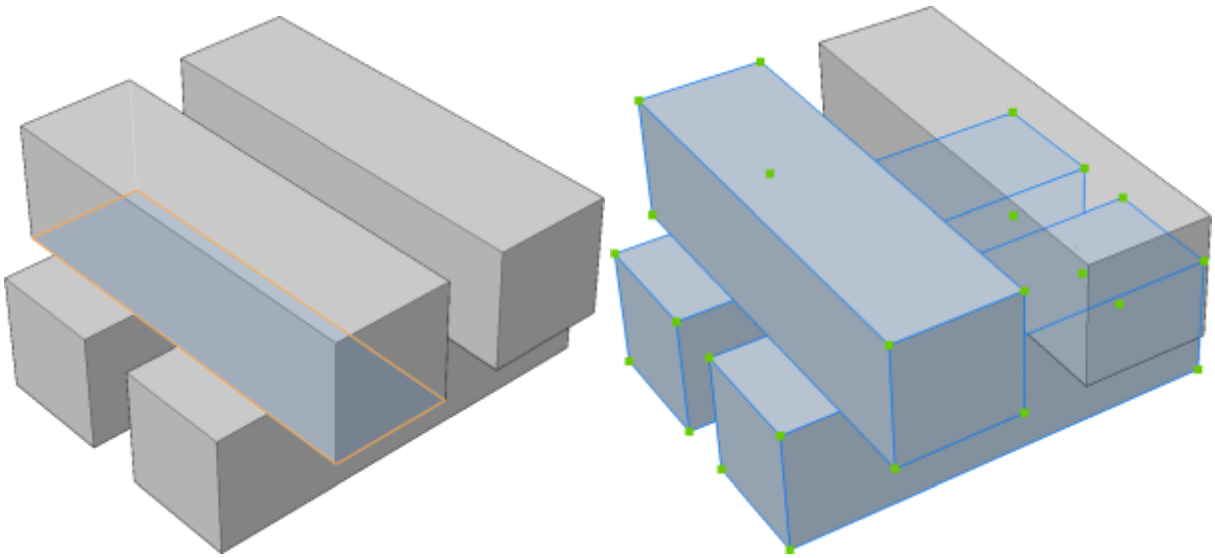
Seleciona todos os sólidos em um modelo, que estão ligados a uma face selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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

Icone:

24.23.1 Descrição

Seleciona todas as entidades com as mesmas propriedades da entidade atualmente selecionada.

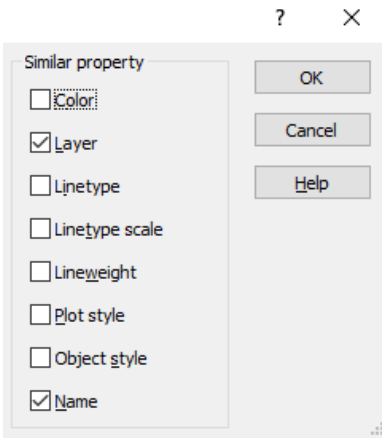
24.23.2 Método

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.

Note: 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.



Note: 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 comando

Exibe alças de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.24.1 Descrição

Seleciona entidades e, em seguida, exibe suas alças.

BricsCAD destaca entidades selecionadas e exibe seus alças.

Edite as entidades arrastando as alças. Para selecionar todas as entidades no desenho, use Ctrl+A.

24.25 DEFPORCAMADA comando [SETBYLAYER]

Redefine as propriedades substituídas para PORCAMADA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Opções

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.

Note: As configurações são salvas através da variável de sistema SETBYLAYERMODE.

Note: A opção EstiloPlot está disponível apenas para desenhos STB. Veja os comandos CONVERTCTB e CONVERTESTILOSP.

24.26 -DEFPORCAMADA comando [-SETBYLAYER]

Define as substituições de propriedade das entidades selecionadas para PorCamada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.26.1 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.

24.26.2 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.

24.26.3 Opções

Configurações
Permite selecionar as propriedades da entidade a ser alteradas na linha de Comando:

- 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.

Note: As configurações são salvas através da variável de sistema SETBYLAYERMODE.

Note: A opção EstiloPlot está disponível apenas para desenhos STB. Veja os comandos CONVERTCTB e CONVERTESTILOSP.

24.27 DEFLICENCANIVEL comando [SETLICENSELEVEL]

Altera os comandos disponíveis configurando o tipo de licença.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Opções

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 - desabilita o Communicator.
- Trial - para de executar o Communicator após 30 dias.
- Completo - executa o Communicator normalmente.

24.28 AJUSTES comando [SETTINGS]

Abre a caixa de diálogo Configurações.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.28.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações 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 comando DEFVAR.

24.29 SETTINGSSEARCH comando

Abre a caixa de diálogo Configurações na palavra especificada pelo usuário.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.29.1 Descrição

Pesquisa então na caixa de diálogo Configurações pela palavra especificada pelo usuário.

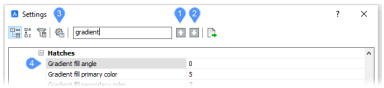
24.29.2 Métodos

1 Entre uma única palavra. A palavra de pesquisa que corresponderá aos seguintes itens:
   - Títulos de categorias
   - Títulos, nomes e valores variáveis
   - Texto de ajuda variável

2 O programa exibe a caixa de diálogo Configurações e vai para a primeira entrada que corresponde à palavra de pesquisa.

3 Clique nos botões Localizar Anterior e Localizar Próximo para encontrar outras instâncias da palavra de pesquisa.

4 Clique no botão Configuração para alterar a forma como o programa pesquisa Configurações.



1 Localizar Anterior

2 Localizar Próxima

3 Configuração

4 Frase de pesquisa encontrada

24.30 SETUCS comando

Abre a caixa de diálogo Sistema de Coordenadas do Usuário.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: DDUCSP, UCP

24.30.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Sistema de Coordenadas do Usuário para especificar um ponto de vista a ser usado para o UCS atual (Sistema de Coordenadas do Usuário).

24.31 DEFVAR comando [SETVAR]

Exibe e altera os valores das variáveis do sistema.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SET

24.31.1 Descrição

Exibe e altera os valores das variáveis do sistema na linha de Comando.

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente: 'DEFVAR.

Note: Os nomes das variáveis de sistema também podem ser inseridos diretamente na linha de Comando, sem usar esse comando.

24.31.2 Métodos

Existem dois métodos para usar o comando DEFVAR:

- Digite o nome de uma variável de sistema para ver seu status.
- Escolha exibir uma lista que contenha todas as variáveis do sistema.

24.31.3 Opções

Nome da variável
Especificar o nome de uma variável de sistema.

?
Lista os nomes das variáveis do sistema.

*****
Lista todas as variáveis do sistema.

Nome*
Lista todas as variáveis do sistema começando com Nome.

24.32 SH comando

24.33 APLICARCOR comando [SHADE]

Gera imagens sombreadas de desenhos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 [SHADEMODE]

Especifica o estilo de sombreamento do desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

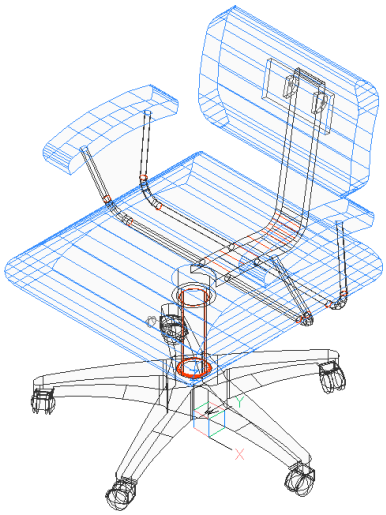
24.34.1 Descrição

Especifica o estilo de sombreamento do desenho atual a ser usado pelo comando APLICARCOR.

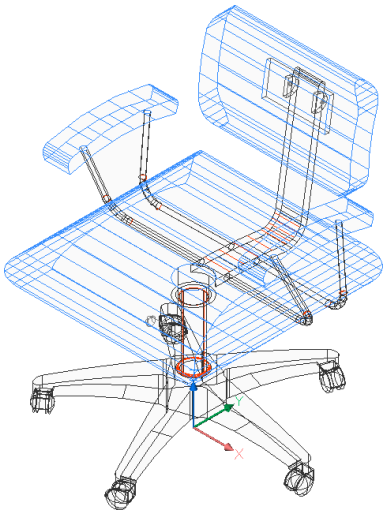
24.34.2 Opções

Entre o estilo visual
Escolha o nome de um estilo visual pré-definido.

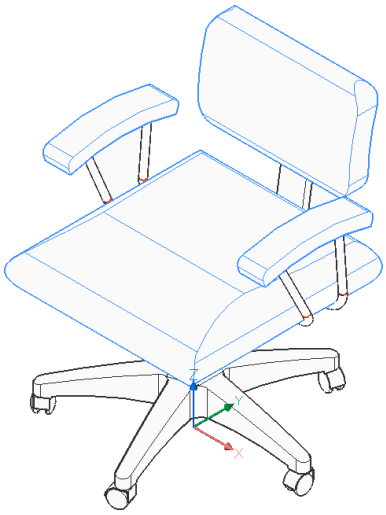
2dArame
Modo de exibição padrão.



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.



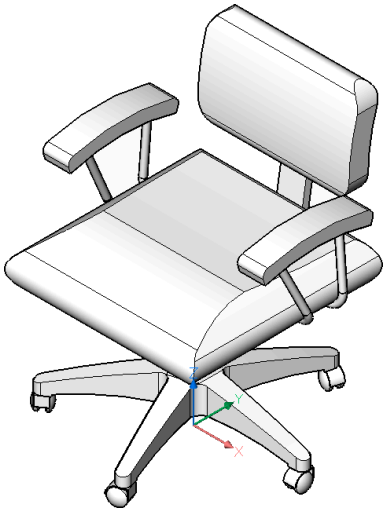
Sombreado
Renderizado sem materiais.



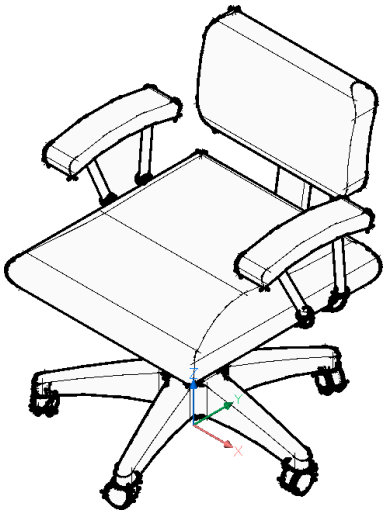
Sombreado com bordas
Renderizado com bordas contrastantes, sem materiais.



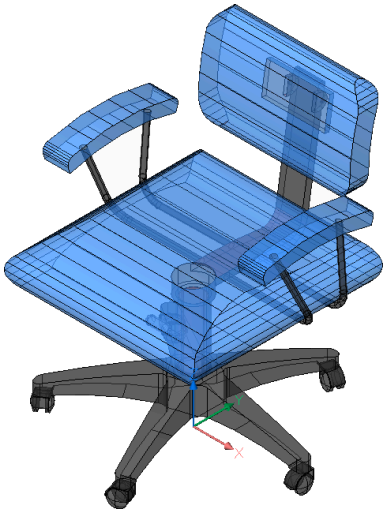
tons de Cinza
Renderizado em tons de cinza, sem cores.



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 -MODOAPLICARCOR comando [-SHADEMODE]

Especifica o estilo de sombreamento para o comando APLICARCOR.

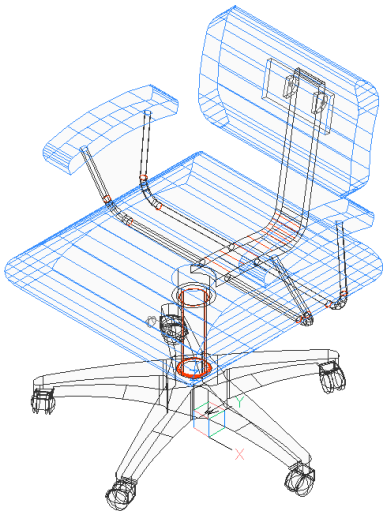
Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.35.1 Descrição

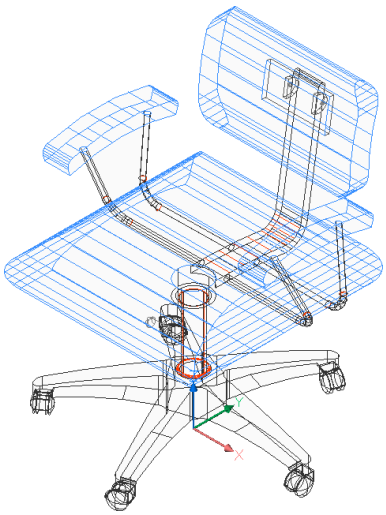
Especifica o estilo de sombreamento do desenho atual a ser usado pelo comando APLICARCOR.

24.35.2 Opções

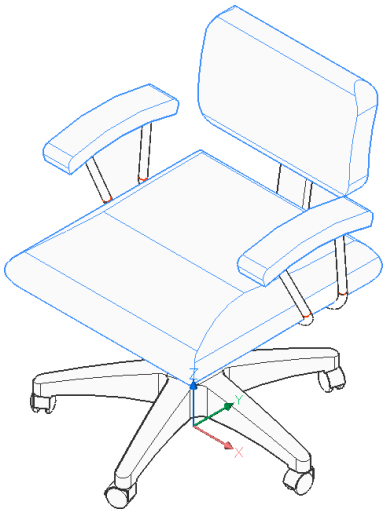
2dArame
Tela de wireframe sem sombreamento.



3D arame
Tela de wireframe sem sombreamento.



oCultas
Arame com linhas ocultas removidas.



Plano
Sombreamento plano.



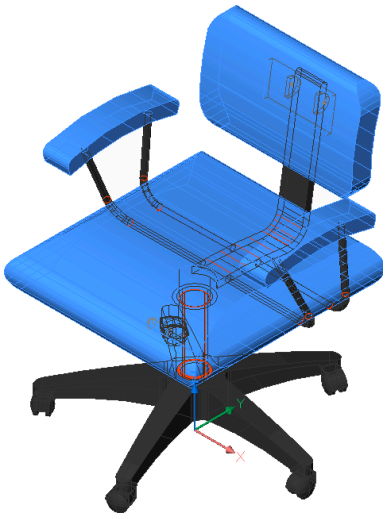
Gouraud
Sombreamento suave.



Plano+bordas
Sombreamento plano com bordas destacadas.



Gouraud+bordas
Sombreamento suave com bordas destacadas.



24.36 FORMA comando [SHAPE]

Insere formas em desenhos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: ✳

Note: 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.”

Note: Shapes podem ser editadas por meio de alças.

24.37 CONJUNTODEFOLHAS comando [SHEETSET]

Abre o painel Conjuntos de Folhas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: SSM

24.37.1 Descrição

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 [SHEETSETHIDE]

Fecha o painel de Conjs. de Folhas

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.38.1 Descrição

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 SHELL comando

Abre a janela do prompt de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.39.1 Descrição

Abre a janela do prompt de Comando e executa outros aplicações.

Note: 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 VALIDARASSIN comando [SIGVALIDATE]

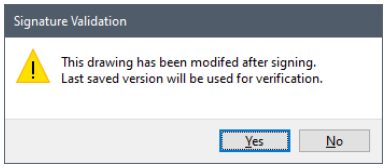
Exibe as assinaturas digitais para o desenho e seus RefEx's.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.40.1 Método

Abre a caixa de diálogo Validar Assinatura Digital.

Note: Se o desenho atual foi modificado após a última assinatura, a mensagem de aviso abaixo será exibida:



Note: A variável de sistema SIGWARN controla a exibição de uma caixa de diálogo com o conteúdo da assinatura, quando um desenho com uma assinatura digital é aberto.

24.41 SIMPLIFICAR comando [SIMPLIFY]

Simplifica as entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.41.1 Descrição

Reduz o número de vértices de polilinhas, splines e hachuras não-associativas com limites geométricos representados por polilinhas, sem alterar sua forma geral.

Note: Entidades simplificadas são mais fáceis de manipular e podem reduzir significativamente o tamanho do arquivo.

24.41.2 Opções dentro do comando

Simplificar
Reduz o número de vértices.

Máximo ângulo e distância
Especifica a distância máxima entre vértices não-colineares para esticar e a alteração máxima (ângulo) em uma direção entre cada dois segmentos consecutivos para esticar. Este método está disponível para polilinhas lw/2d, hachuras e polilinhas 3d.

Endireitar segmentos de arco de polilinhas?
Decide se endireita segmentos de arco de polilinha (Sim/Não).

Suavizar segmentos de polilinhas com lw/2d?
Decide se suaviza segmentos de polilinhas lw/2d (Sim/Não).

Desvio máximo
Especifica o comprimento máximo do arco entre cada dois vértices adjacentes e o ângulo máximo do arco entre cada dois vértices adjacentes. Este método está disponível para polilinhas lw/2d e splines.

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.

Comprimento máximo do arco entre cada dois vértices adjacentes
Especifica o comprimento máximo do arco entre cada dois vértices adjacentes.

Angulo máximo do arco entre cada dois vértices adjacentes
Especifica o ângulo máximo do arco entre cada dois vértices adjacentes.

Número mínimo de vértices por arco
Especifica o número mínimo de vértices por arco.

24.42 SINGLETON comando

Determina se várias cópias do BricsCAD podem executar ao mesmo tempo, ou não.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante outros comandos ('singleton).

24.42.1 Opções dentro do comando

Sim
Permite que apenas uma cópia do BricsCAD seja executada.

Não
Permite que duas ou mais cópias do BricsCAD sejam executadas.

Note: Algumas aplicações de terceiros executam apenas em sessão única do BricsCAD.

24.43 CROQUI comando [SKETCH]

Cria linhas ou polilinhas a partir de um esboço à mão livre.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: FREEHAND

24.43.1 Descrição

Crie uma série de linhas individuais ou uma polilinha, esboçando à mão livre.



24.43.2 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

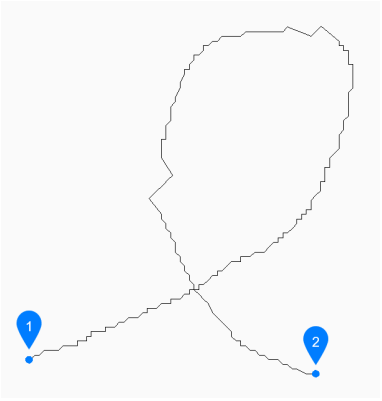
Comece a criar um esboço especificando o comprimento dos segmentos da linha de esboço. Um pequeno comprimento de segmento cria um esboço mais suave, mas aumenta o tamanho do desenho. O comprimento é salvo na variável SKETCHINC.

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.



1 Caneta acima

2 Caneta abaixo

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)]

24.43.3 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.

24.44 FATIAR comando [SLICE]

Cria sólidos 3D e superfícies pelo corte de entidades existentes.

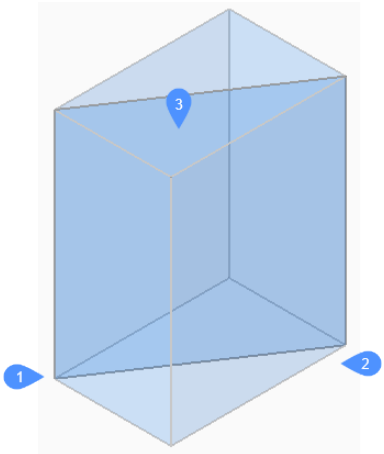
Shape Lite Pro Mechanical BIM

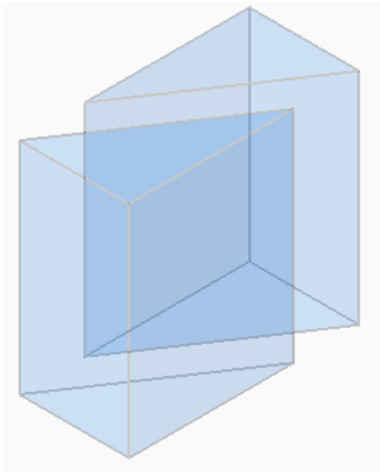
Icone: 

Alias: SL

Note: 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.

24.44.1 Método





Especifica as entidades que serão fatiadas. Escolha um ou mais sólidos ou superfícies 3D.

Note: Este comando não funciona com regiões 2D.

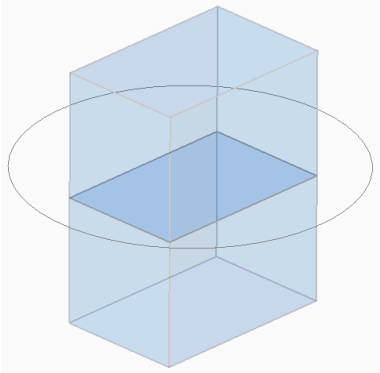
Especifique o primeiro (1) e o segundo (2) ponto no plano de fatiamento, e escolha manter apenas uma das peças (3) ou ambas. O plano de corte é perpendicular ao plano-XY do sistema de coordenadas do mundo (WCS).

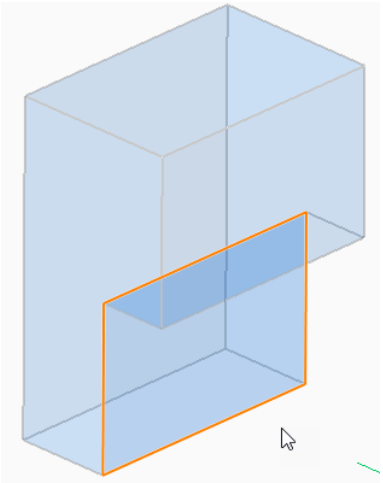
A entidade fatiada pode ser manipulada, como sendo entidades independentes.

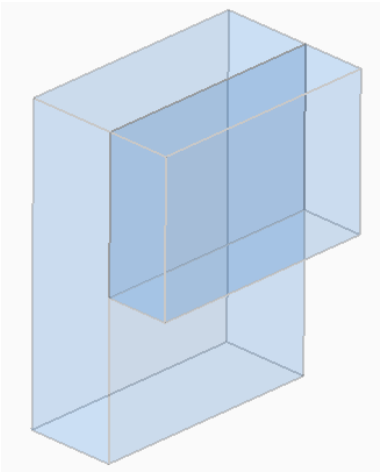
24.44.2 Opções dentro do comando

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.





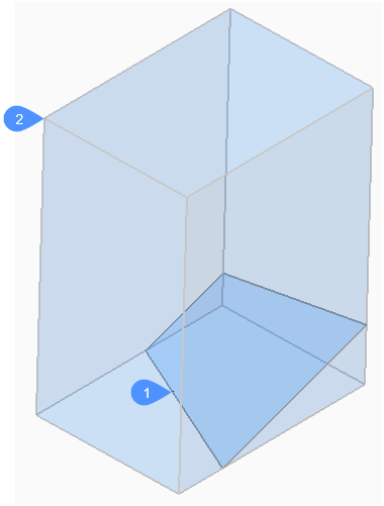


Superfície

Fatia sólidos e superfícies com uma superfície.

eixoZ

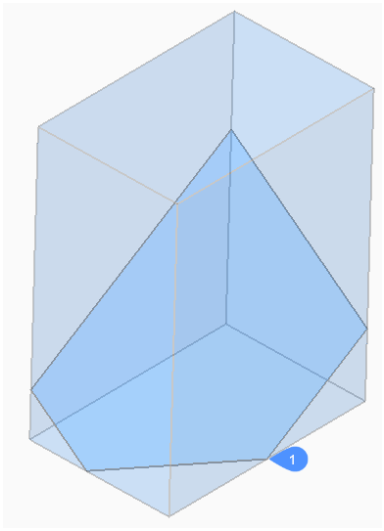
Fatia sólidos e superfícies com um plano perpendicular, com uma linha definida por um ponto no plano (1), e um segundo ponto no eixo normal ao plano (eixo-Z) (2).



Vista

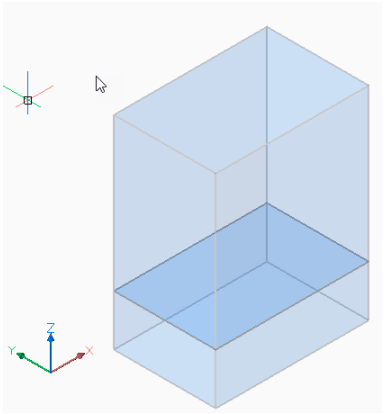
Fatia sólidos e superfícies com um plano definido pelo ponto de vista 3D atual.

O plano de corte é perpendicular à direção da Vista e passa através do ponto escolhido.

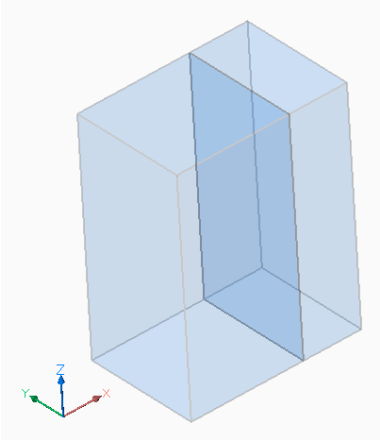


XY

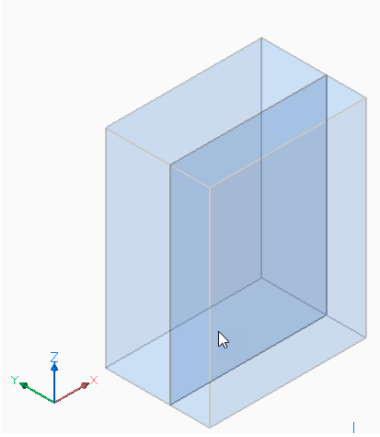
Fatia sólidos e superfícies com um plano paralelo ao plano-XY do sistema de coordenadas atual.



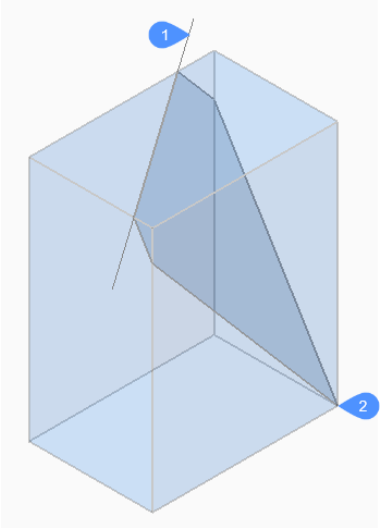
YZ
Fatia sólidos e superfícies com um plano paralelo ao plano-YZ do sistema de coordenadas atual.



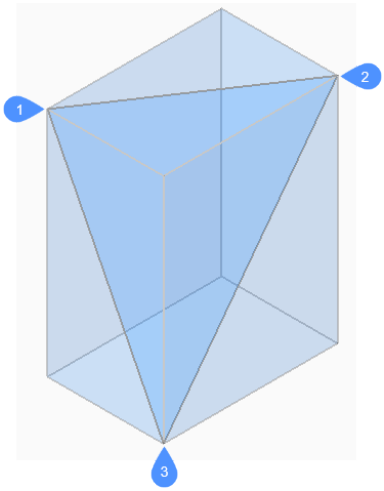
ZX
Fatia sólidos e superfícies com um plano paralelo ao plano-ZX do sistema de coordenadas atual.



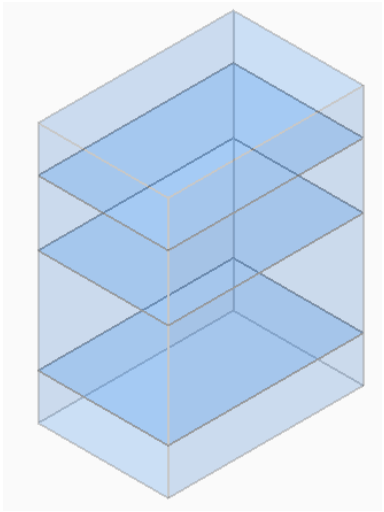
Ponto-linha
Fatia sólidos e superfícies com um plano definido por uma entidade linear (1) e um ponto (2).



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.

24.45 SMASSEMBLYEXPORT comando

Pesquisa na estrutura de montagem, do desenho atual, por sólidos 3D dentro de um componente e aplica os comandos SMCONVERT e SMEXPORT2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.45.1 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 .

Note: 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.

Note: SMASSEMBLYEXPORT pode ser aplicado a desenhos simples com sólidos, a montagens criadas no BricsCAD, e a desenhos importados com o Communicator for BricsCAD.

Note: Para obter o melhor processamento ajuste a variável de sistema IMPORTPRODUCTSTRUCTURE para 2, de outra forma os componentes mecânicos serão explodidos para sólidos, aumentando o tempo de processamento.

Note: Para obter o desempenho ideal, defina o Estilo Visual para 2dArame.

24.45.2 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.

24.46 SMBEAD comando

Cria recursos de forma associativos de Nervura em Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.46.1 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 lineares de nervura inseridos a partir da biblioteca pelo comando BMINSERT é que os recursos de nervura criados pelo comando SMBEAD podem ter uma trajetória arbitrária.

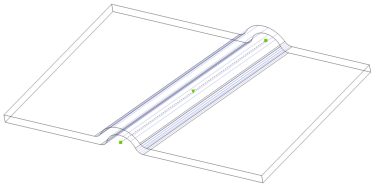
24.46.2 Método

Existem dois métodos para selecionar uma curva de controle ao longo da qual a nervura será criada:

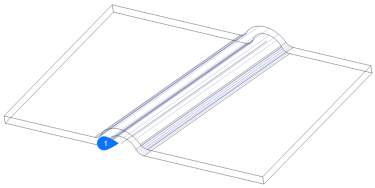
- Especifique um raio de perfil.
- Especifique um raio arredondado.

24.46.3 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.

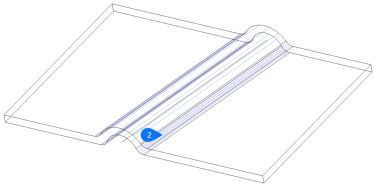


Raio do perfil
Define o raio do perfil da Nervura (1).



Note: O valor inicial do Raio do Perfil é obtido do **Navegador de Mecânica para Sheet Metal** ou do recurso **Quebra-rugas** em **Configurações** > **Parâmetros Iniciais**.

Raio redondo
Define o raio das concordâncias de suavização (2).



Note: O valor inicial do Raio Redondo é obtido do **Navegador de Mecânica para Sheet Metal** ou do recurso **Quebra-rugas** em **Configurações** > **Parâmetros Iniciais**.

24.47 SMBEND comando

Converte bordas rígidas (bordas precisas entre faces de flange) ou junções, em dobras.

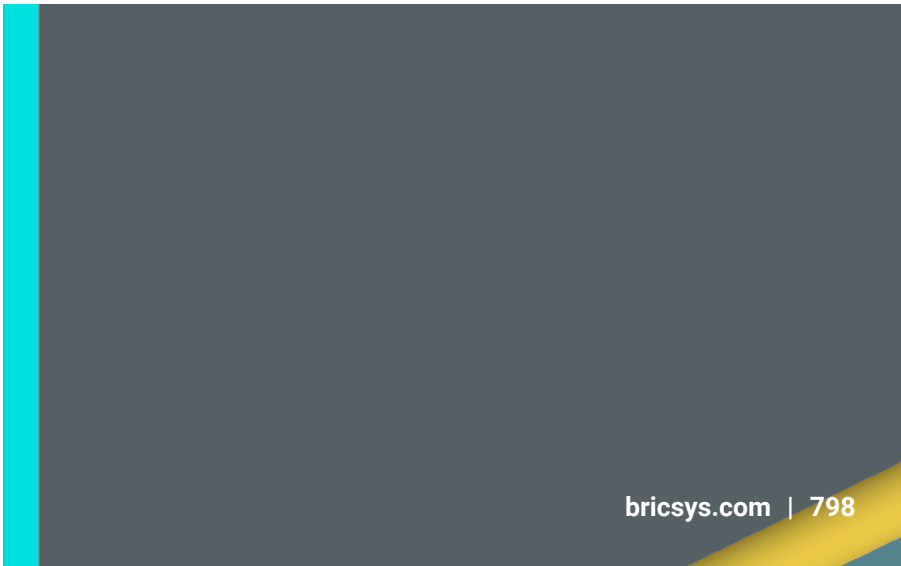
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.47.1 Método

Selecione bordas rígidas, junções, flanges, ou sólidos 3D.





24.47.2 Opções dentro do comando

Modelo Inteiro
Detecta e converte bordas rígidas ou junções no modelo inteiro.

24.48 SMBENDCREATE comando

Converte bordas rígidas (bordas precisas entre faces de flange) ou junções, em dobras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.48.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMBEND*.

24.49 SMBENDSWITCH comando

Converte dobras para dobras em loft.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.49.1 Descrição

Permite selecionar faces de dobra que serão transformadas em dobras em loft.

24.50 SMCONVERT comando

Reconhece automaticamente os recursos de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.50.1 Descrição

Reconhece automaticamente flanges, dobras, curvas em loft, nervuras, recursos de forma e furos, para sólidos 3D selecionados.

24.50.2 Opções dentro do comando

Modelo Inteiro
Aplica o comando ao modelo inteiro.

Note: 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 selecionados. Portanto, os corpos selecionados devem ter a mesma espessura, caso contrário, uma mensagem de erro será exibida na janela de Comando.

24.51 SMDELETE comando

Remove recursos de elementos de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.51.1 Descrição

Remove uma dobra ou uma junção, restaurando uma borda rígida entre dois flanges. Este comando também pode remover uma flange com todas as dobras adjacentes a esta, e pode remover a meia-esquadria restaurando a geometria que está sendo cortada pelo recurso.

As flanges adjacentes são estendidas até uma configuração de junção, com a flange sendo excluída.

24.51.2 Método

Existem dois métodos para substituir recursos por bordas rígidas:

- Selecionar faces de recurso.
- Selecionar faces de espessura.

24.52 SMDISSOLVE comando

Remove os dados de Sheet Metal dos recursos selecionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.52.1 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.

24.52.2 Método

Existem dois métodos para remover dados de Sheet Metal dos recursos:

- Selecionar faces no modelo.
- Remover do desenho inteiro.

24.53 SMEXPLODE comando

Converte curvas, formas, bainhas, jogs, junções e abas em seus recursos possivelmente primitivos, e remove o recurso original.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.53.1 Método

O recurso é decomposto em algumas primitivas (ou seja, um recurso de forma em dobras e flanges) ou separado em vários do mesmo tipo (ou seja, uma dobra com furo em duas curvas):

- Dobra contendo vários componentes de conectividade em uma lista de recursos de dobra;
- Junção com vários componentes em várias junções;
- Forma em flanges e dobras;
- Jog em flanges e dobras;
- Bainha em flanges e dobras;
- Aba em várias junções;

24.54 SMEXPORT2D comando

Exporta a representação desdobrada de um corpo de Sheet Metal.

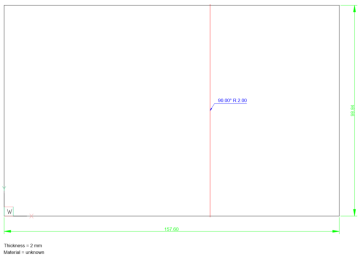
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: DXF

24.54.1 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.



24.55 SMEXPORTOSM comando

Exporta um sólido de Sheet Metal para um formato de arquivo Open Sheet Metal (.osm).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: OSM

24.55.1 Descrição

Exibe a caixa de diálogo Salvar arquivo OSM, que permite selecionar uma pasta para o arquivo exportado.

24.55.2 Método

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.

Note: Você pode definir a precisão da aproximação e o comprimento mínimo, para o documento.

24.55.3 Opções dentro do comando

Adicionar decorações

Permite exportar peças adjacentes que não sejam Sheet Metal no mesmo arquivo da peça .osm .

24.56 SMEXTRUDE comando

Cria peças de sheet metal extrudando uma polilinha planar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

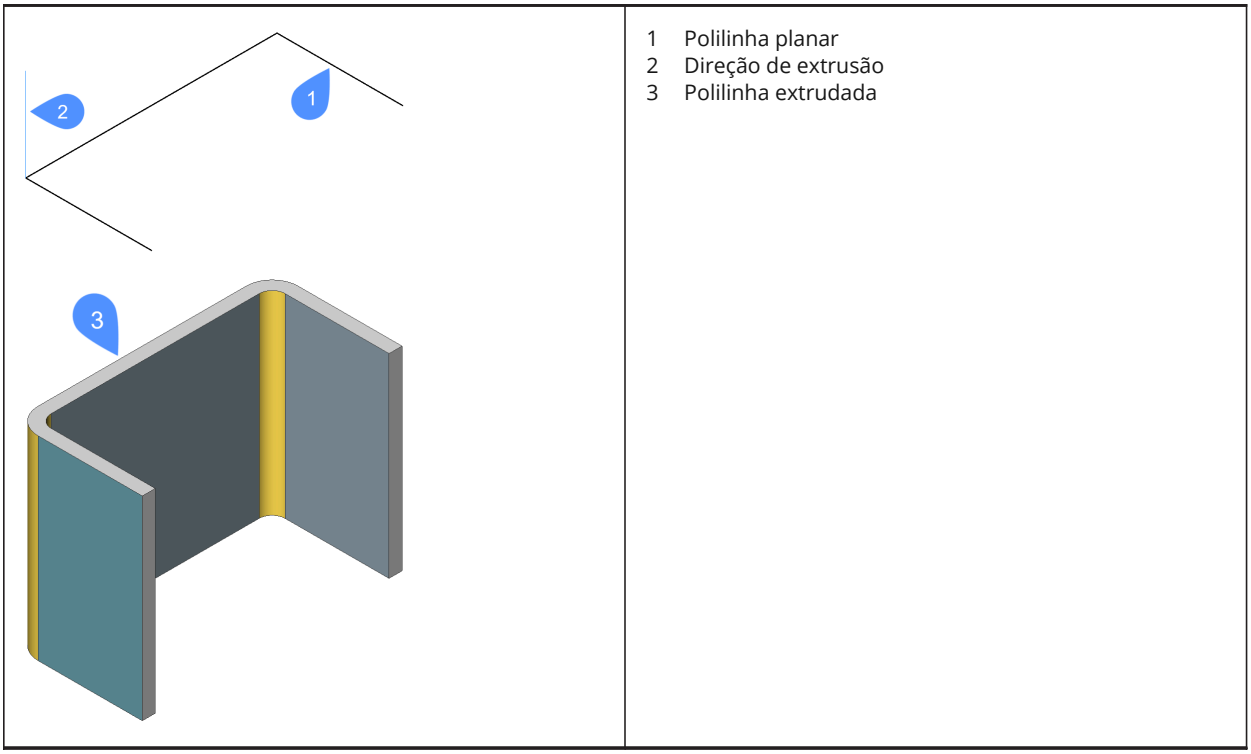
Icone:

24.56.1 Descrição

Cria peça de sheet metal a partir de uma polilinha planar por extrusão ortogonal ao plano da polilinha.

24.56.2 Método

Selecione uma polilinha planar e especifique a altura da extrusão.



1 Polilinha planar
2 Direção de extrusão
3 Polilinha extrudada

A direção de espessamento da superfície extrudada é aplicada para cada flange separadamente, a fim de preservar as dimensões totais da polilinha.

As dimensões totais da peça de Sheet Metal coincidem com as dimensões da polilinha extrudada.

24.57 SMFLANGE comando

Cria um flange base (inicial).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.57.1 Descrição

Cria a flange base (inicial) de uma peça de chapa metálica, a partir de um perfil planar fechado.

Note: 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.

24.57.2 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.

Note: 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.

24.58 SMFLANGEBASE comando

Cria um flange base (inicial).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.58.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMFLANGE*.

24.59 SMFLANGEBEND comando

Permite dobrar uma flange existente, ao longo de uma linha, obedecendo o Fator-K para um dado raio de dobra.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.59.1 Opções dentro do comando

Nova linha
Permite desenhar uma linha para definir o local da dobra.

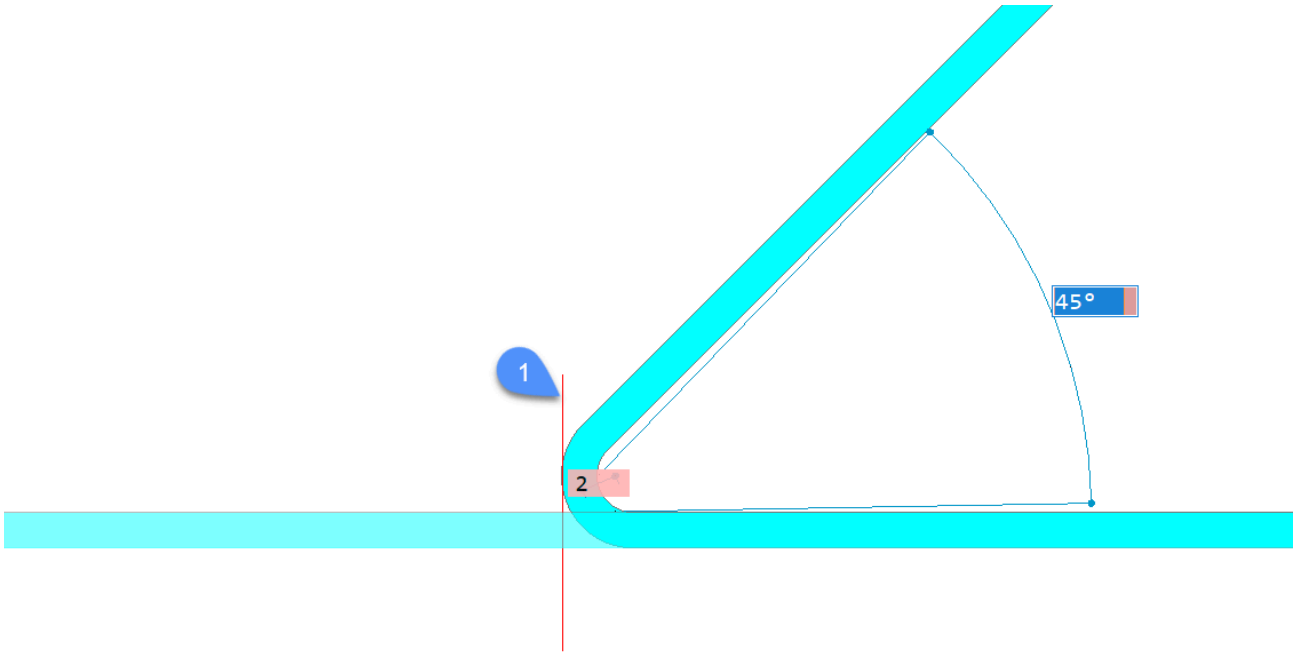
Angulo
Especifica o ângulo de dobra.

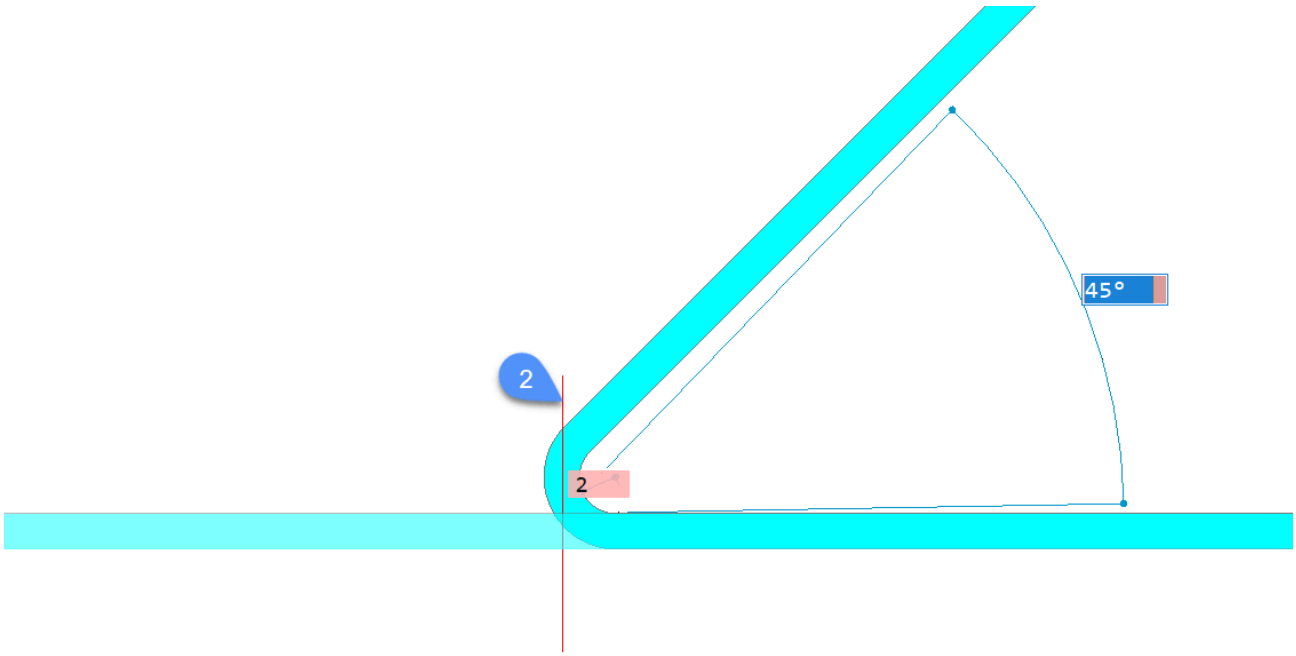
Raio
Especifica o raio de dobra.

> ***Note:*** O raio padrão da dobra é definido pela propriedade Modelagem/Raio de Dobra no Navegador de Mecânica para Sheet Metal.

Trocar lados
Permite mover a peça da flange para o outro lado da linha ou borda.

Alternar extensões de dobra
Alterna entre manter as extensões de dobra (1) ou não (2). O padrão é não.


45°
1
2


45°
2
2

Aceitar
Cria a dobra no atual ângulo e raio.

24.60 SMFLANGECONNECT comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.61 SMFLANGECONTOUR comando

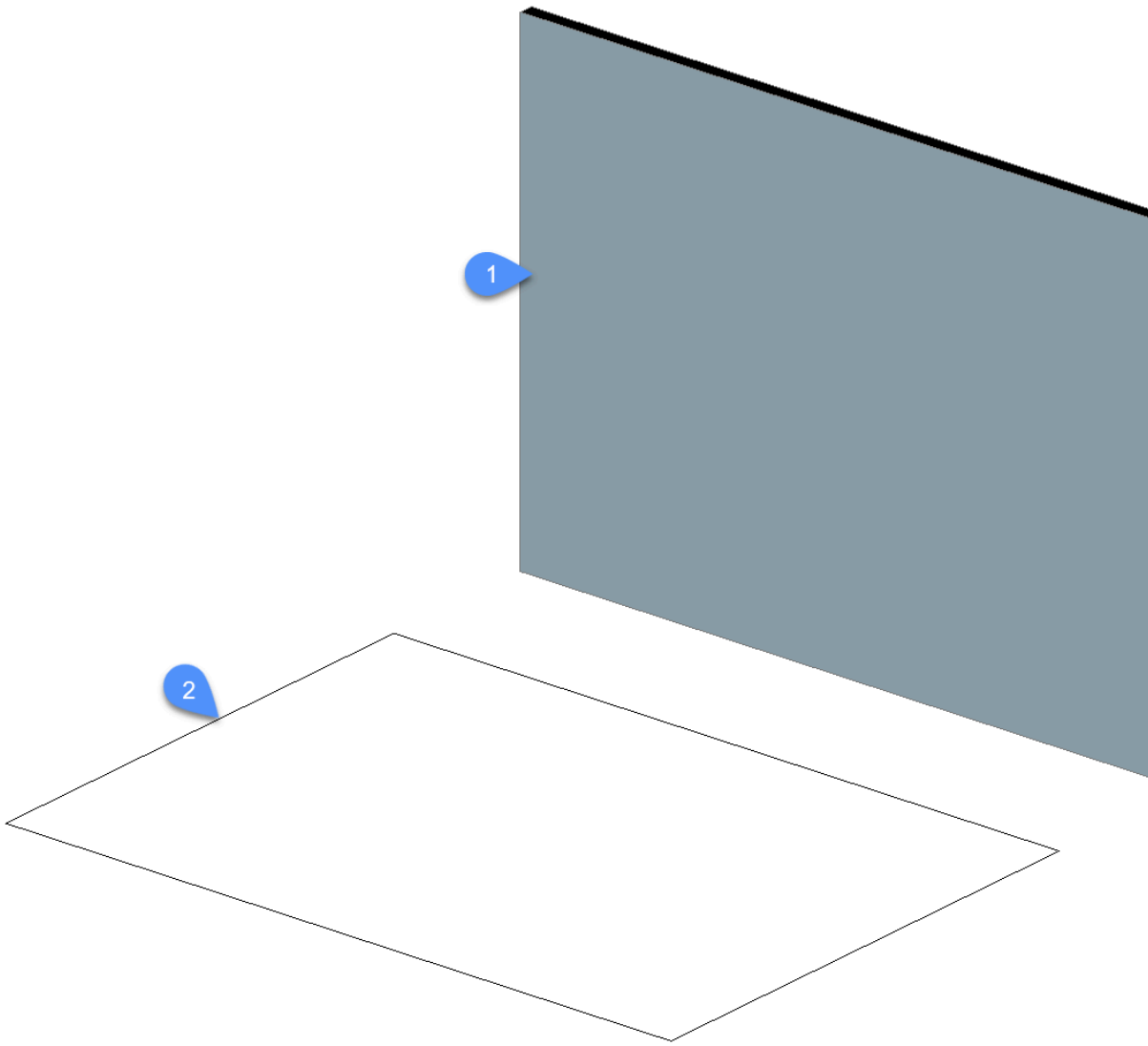
Cria uma nova flange a partir de um contorno fechado e a anexa a uma peça de chapa metálica existente.

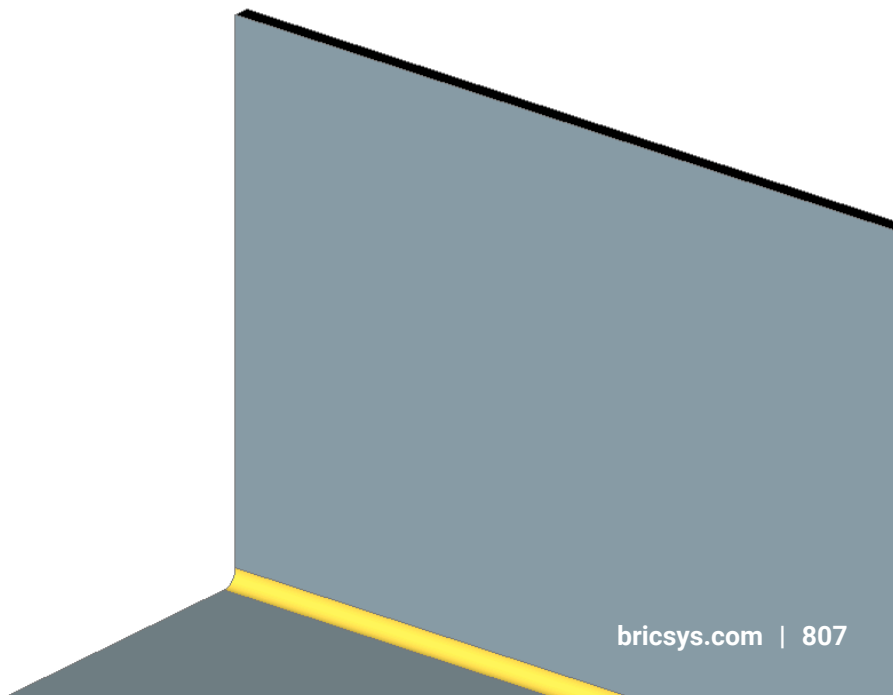
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.61.1 Descrição

Extruda uma flange a partir de um contorno, e o conecta com flanges selecionados por meio de dobras.


1
2



24.62 SMFLANGEEDGE comando

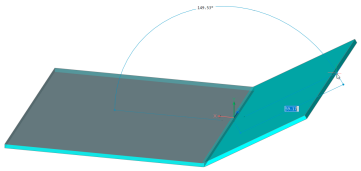
Cria flanges para uma peça de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.62.1 Descrição

Cria um ou mais flanges para uma peça de chapa metálica puxando uma ou mais bordas de uma flange existente ou dobra de loft.



24.62.2 Opções dentro do comando

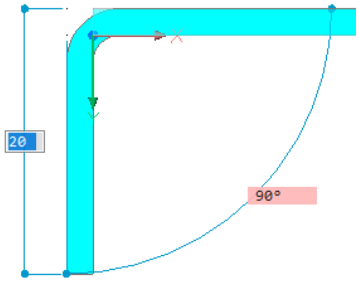
Dimensões dinâmicas

Cria uma nova flange usando as dimensões dinâmicas da altura e do ângulo da nova flange, ou posicionando no local.

Note: Use a tecla Tab para alternar entre o campo de altura e de ângulo.

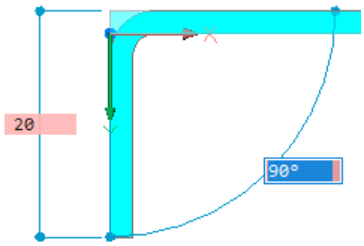
Material Externo

Cria uma flange deslocada por uma espessura de material para o exterior.



Material Interno

Cria uma flange preservando as dimensões externas da flange pai.

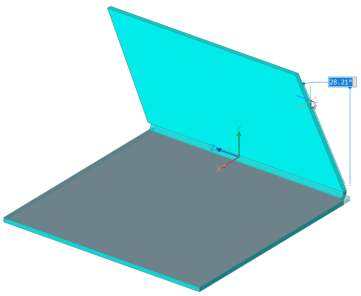


Angulo
Permite a você primeiro definir o ângulo do flange, então a altura.

Comprim
Permite definir primeiro o comprimento do flange, e então 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.

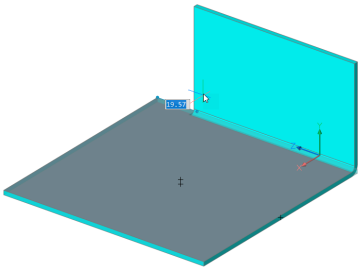


Note: A opção não está disponível se múltiplas bordas são selecionadas.

Voltar
Volta para o aviso anterior.

Ignorar
Mantém o lado da flange na ortogonal, em vez de afiná-lo.

Largura
Permite definir uma largura diferente do comprimento da borda selecionada. Por predefinição, a largura da flange é igual ao comprimento da borda selecionada.



Note: A opção não está disponível se múltiplas bordas são selecionadas.

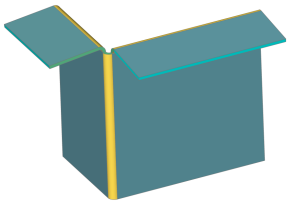
Voltar
Desfaz o procedimento atual de largura.

Ignorar
Mantém a borda lateral do flange no ponto final da borda.

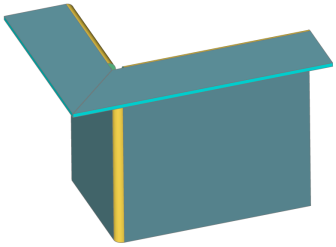
Alternar conexão
Alterna entre diferentes opções de conexão ao criar várias flanges simultaneamente.

Note: A alternância da conexão só está disponível quando pelo menos duas bordas adjacentes estão selecionadas.

Sem conexão



Com conexão



Note: Use a tecla Ctrl para percorrer as opções. Certifique-se de que o Assistente de Teclas de Atalho (campo HKA na barra Status) esteja Ligado.

Note: Se DICAS = Ligado, a opção atualmente selecionada é indicada no assistente Dicas, na parte inferior da tela.

Definir Direção
Define o ângulo da flange especificando uma direção à qual será paralela.

2Pontos
Define a direção especificando dois pontos.

EixoX
Usa o eixo-X como direção.

eixoY
Usa o eixo-Y como direção.

eixoZ
Usa a direção do eixo-Z, se for adequado.

Entidade
Define a direção selecionando uma entidade axial (ex. bordas lineares ou faces planas).

Ultima
Utiliza a última direção utilizada.

Vista
Usa a direção-Z da vista.

24.63 SMFLANGEROTATE comando

Rotaciona uma flange selecionada de uma peça de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.63.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMROTATE*.

24.64 SMFLIP comando

Inverte os lados de uma flange selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

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.

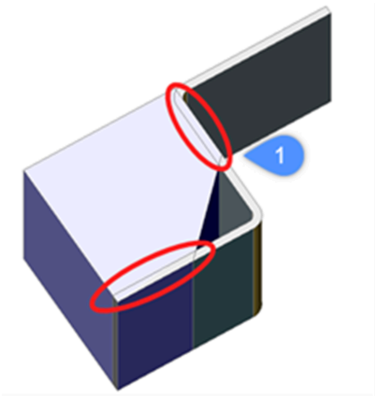
24.64.1 Método

Selecione um sólido 3D ou uma face de flange, ou pressione Enter para inverter os lados de todas as flanges.

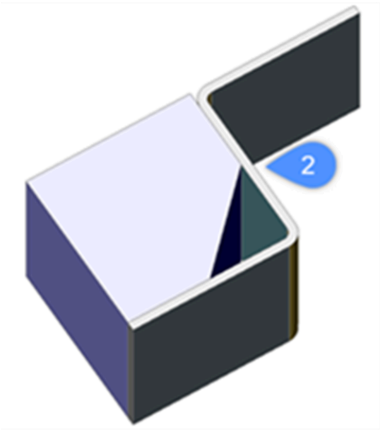
24.64.2 Opções dentro do comando

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.

Note: 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.

24.65 SMFORM comando

Converte um conjunto selecionado de faces em um Recurso de Forma.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.65.1 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.

> ***Note:*** 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. Uma seleção manual das faces do Recurso de Forma, quando executar o SMFORM resolve o problema.

> ***Note:*** 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.

24.65.2 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.

Note: Pelo menos uma face de cada Recurso de Forma a ser explodido precisa estar selecionada.

Converter para forma
Permite converter recursos de quebra-rugas e bisel em formas.

24.66 SMHEM comando

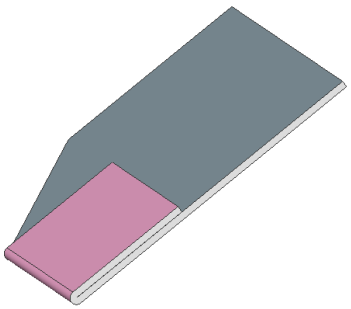
Cria uma ou mais recursos de Bainha em uma peça de Sheet Metal, puxando uma ou mais bordas de uma flange existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones:

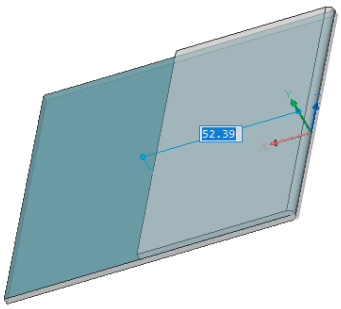
24.66.1 Método

Por predefinição, o comando cria uma Bainha fechada.



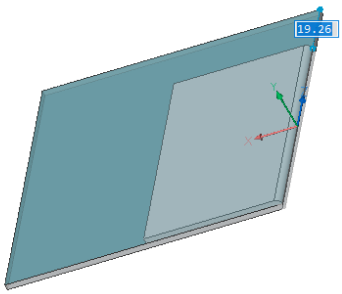
24.66.2 Opção dentro do comando

Comprim
Entre o comprimento da Bainha.

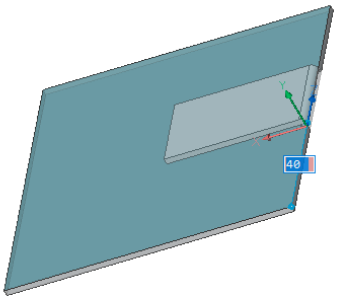


Largura
Por predefinição, a largura da Bainha é igual ao comprimento da borda selecionada. A opção **Largura** define uma largura diferente.

Note: A opção **Largura** não estará disponível se múltiplas bordas estão selecionadas.

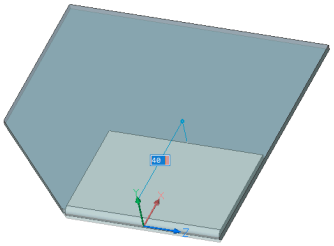


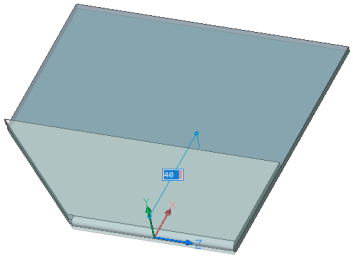
Ignorar
Mantém o valor da distância para a primeira borda lateral da flange no ponto inicial da borda, e alterna o campo dinâmico para definir o deslocamento do ponto final da borda.



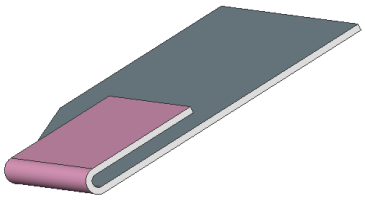
Voltar
Desfaz o procedimento de **Largura** atual.

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°.



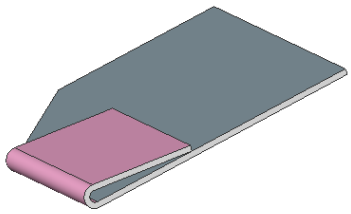


Bainha aberta
Cria uma bainha aberta.

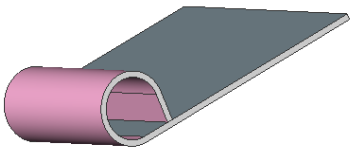


Raio
Defina o raio da Bainha.

Lágrima
Cria uma Bainha em forma de lágrima.



Redonda
Cria uma Bainha de formato redondo.



24.67 SMHEMCREATE comando

Cria uma ou mais recursos de Bainha em uma peça de Sheet Metal, puxando uma ou mais bordas de uma flange existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.67.1 Método

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMHEM*.

24.68 SMIMPRINT comando

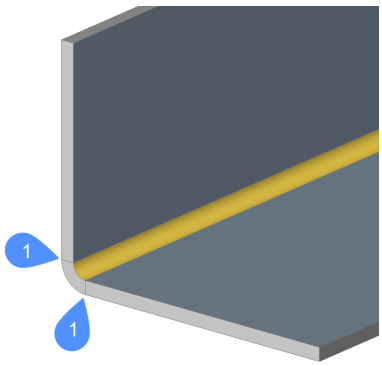
Divide faces de espessura de uma peça de Sheet Metal ao estampar bordas, de acordo com as flanges e dobras adjacentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.68.1 Descrição

Estampa bordas em faces de espessura, para separa estas em áreas, as quais podem ser retrabalhadas automaticamente.

	1 Bordas estampadas

24.69 SMJOG comando

Cria uma jog numa flange ou em dobras cilíndricas em loft que evitam a colisão com a outra extensão, e permitem fazer os cortes mais pequenos.

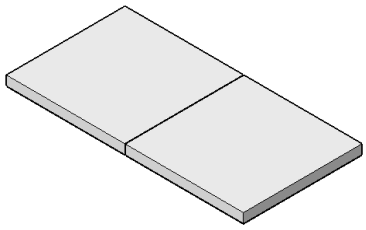
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

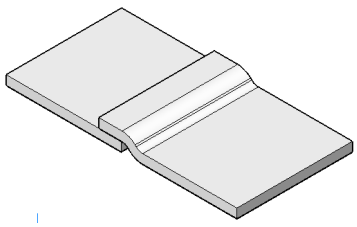
24.69.1 Método

Jog em um flange

Selecione uma borda de um flange:



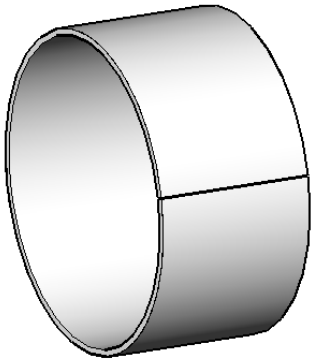
Quando o Modo de Entrada Dinâmica (DYN) estiver ativo, digite o comprimento nos campos de entrada dinâmicos.



Note: Não há colisão na outra peça.

Jog em dobras cilíndricas em loft

Selecione uma borda da dobra cilíndrica em loft.

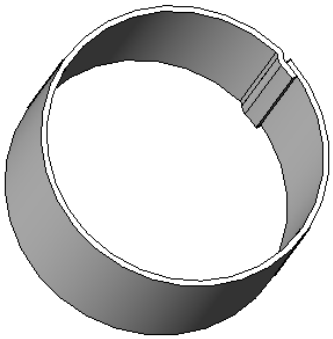


Quando o Modo de Entrada Dinâmica (DYN) estiver ativo, digite o comprimento nos campos de entrada dinâmicos.



Note: Não há colisão na outra peça.

Opcionalmente, o jog pode ser construído nas bordas internas:



Note: Se a variável de sistema FEATURECOLORS estiver Ligada, os jogs serão exibidos na cor definida pela variável de sistema SMCOLORJOG.

24.69.2 Opção dentro do comando

Angulo
Define o ângulo de jog; o ângulo padrão é de 45 graus.

Comprim
Define o comprimento do traçado do jog. Quando o Modo de Entrada Dinâmica (DYN) estiver ativo, digite o comprimento nos campos de entrada dinâmicos.

Altura
Define a altura do jog.

Raio
Define o raio do jog.

Note: O ponto de partida para medir as dimensões acima está na borda selecionada.

24.70 SMJUNCTION 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).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

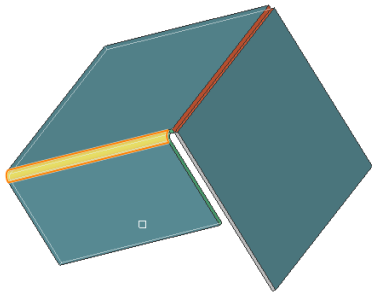
Icone:

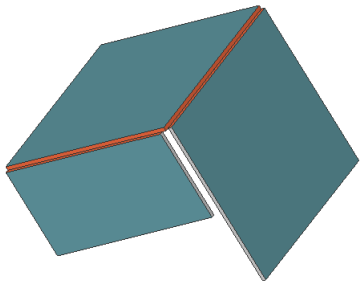
24.70.1 Descrição

A configuração "Corrigir junção coincidente" (da variável de sistema *SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT*) controla como o BricsCAD reconhece projetos de junção com faces coincidentes, e como essas são convertidos em junções regulares.

24.70.2 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.





24.70.3 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).

24.71 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).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.71.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMJUNCTION*

24.72 SMJUNCTIONSWITCH comando

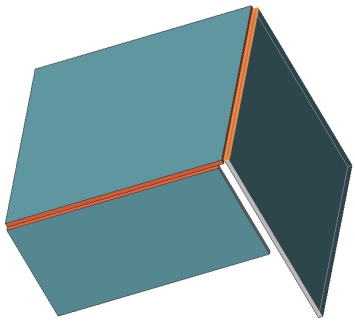
Permite modificar um recurso de junção simétrica para um com as faces sobrepostas.

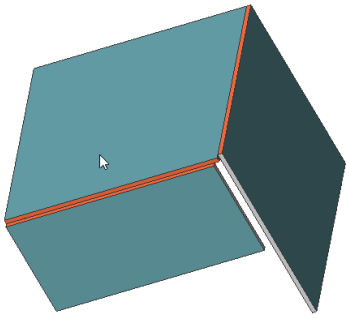
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.72.1 Método

Selecione a face da junção (imagem do lado esquerdo) e veja como a junção é transformada (imagem do lado direito).





24.73 SMLOFT comando

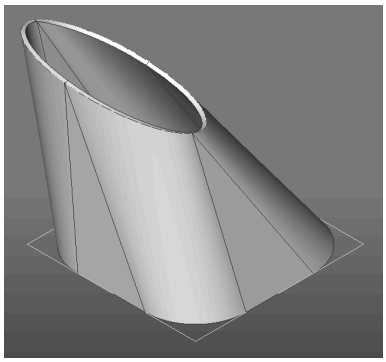
Cria peças de Sheet Metal.

Shape | Lite | Pro | Mechanical | BIM

Icone:

24.73.1 Descrição

Cria a peça de chapa metálica com dobras em loft e flanges a partir de duas curvas não-coplanares.

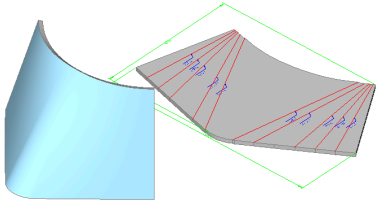


24.73.2 Opções dentro do comando

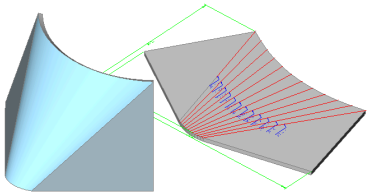
Raio de concordância
Define o raio de concordância que será criado na conexão de linhas retas. Um raio pode ser especificado ou o raio mínimo pode ser calculado em relação à espessura do modelo. pressionando Enter.

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.

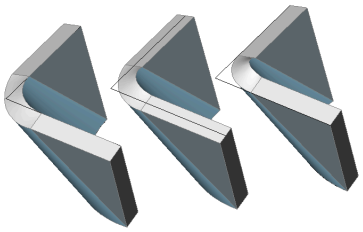
Note: Pressione a tecla CTRL para ajustar o alinhamento: Dentro, Ambos os lados ou Fora.



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.



24.74 SMPARAMETRIZE comando

Cria um conjunto consistente de restrições 3D para uma peça selecionada de sheet metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.74.1 Descrição

Cria um conjunto consistente de restrições 3D para a peça selecionada de sheet metal. Reconhece a matriz retangular de furos nas flanges. O comando leva em consideração as restrições implícitas dos recursos de sheet metal e garante que o sistema de restrições não seja superdefinido.

Para obter melhores resultados, a peça de sheet metal deve ter um conjunto completo de recursos, incluindo flanges, dobras, junções e alívios de canto.

Restrições podem ser editados no painel Navegador de Mecânica.

24.75 SMQUICK comando

Sugere o conjunto ideal de divisões/junções/dobras para um sólido em casca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.75.1 Método

Esse comando pode ser usado em sólidos 3D e em sólidos de Sheet Metal.

Se um Sólido 3D for selecionado, este comando pode ser usado para:

- Criar sólidos em casca.
- Criar alívios.
- Converter bordas rígidas em junções e dobras.

Se um Sólido de Sheet Metal for selecionado, esse comando reconhecerá seus recursos e criará alívios, junções, e dobras.

24.75.2 Opções dentro do comando

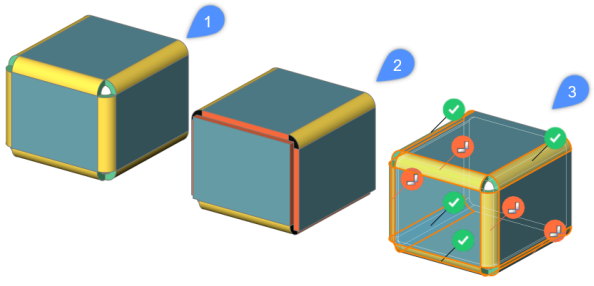
Insira a distância de deslocamento para a casca
Especifica uma distância.

Note: 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.

Note: Se a distância de deslocamento da casca for maior do que o sólido 3D, o comando falha.

Ignorar
Ignora a criação do sólido em casca e age de forma semelhante ao comando SMCONVERT.

Selecionar modo de otimização
Selecione um modo para otimizar o modelo.



Desl (1)
Cria dobras para todas as arestas rígidas.

Auto (2)
Cria dobras, junções, e divide.

Interativo (3)
Dá sugestões para dobra, junções e divisão usando uma interface de assistente. Escolha aplicar a configuração sugerida ou alterar as sugestões.

24.76 SMRELIEF comando

Cria alívios de canto e dobra adequados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.76.1 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 predefinição 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).

24.76.2 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.

24.77 SMRELIEFCREATE comando

Cria alívios de canto e dobra adequados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.77.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMRELIEF*.

24.78 SMRELIEFSWITCH comando

Converte alívios de canto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

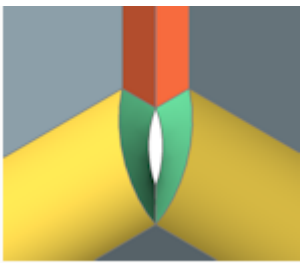
24.78.1 Descrição

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.

24.78.2 Opções dentro do comando

Tipo-V
Troca os alívios de canto selecionados para Tipo-V.

Note: Somente alívios de canto que se relacionam com exatamente duas dobras podem ser trocados para Tipo-V.

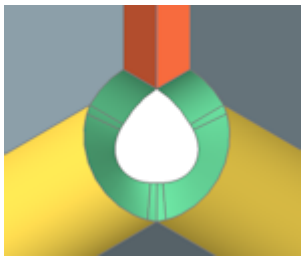


RETangular
Troca os alívios de dobra ou de canto selecionados para retangulares.

Dobra	Canto
	

CIrcular
Troca os alívios de canto para circulares.

Note: 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.

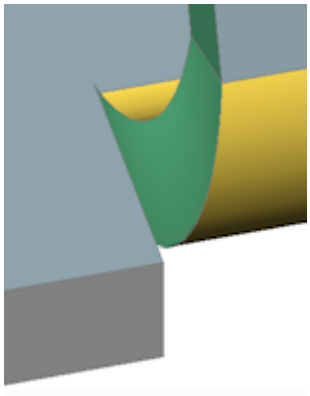
Meio
O ponto de referência está na interseção das linhas de dobra.

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.

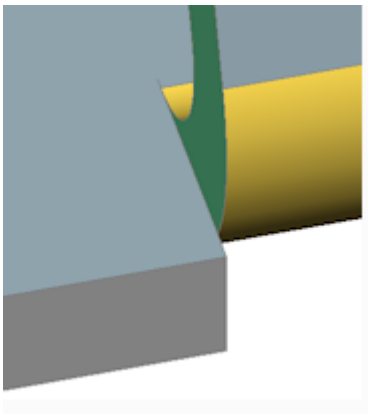
SUave
Troca os alívios de dobra selecionados para Suave.

Note: 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.



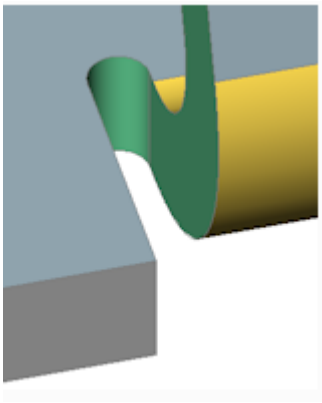
RAsgo
Troca os alívios de dobra selecionados para Rasgo.

Note: 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.

Note: 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.

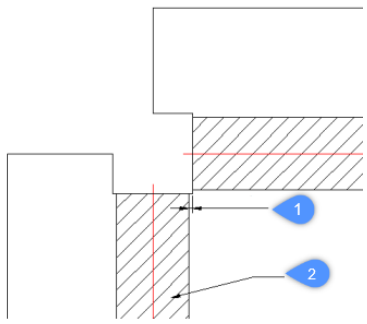
AUto
Mantenha a extensão atual.

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.

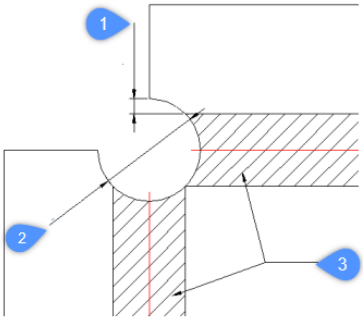
Note: Se esta opção for escolhida como resposta à solicitação inicial, todos os alívios de canto mudam para Tipo-V.

24.78.3 Ilustração da extensão de alívio:

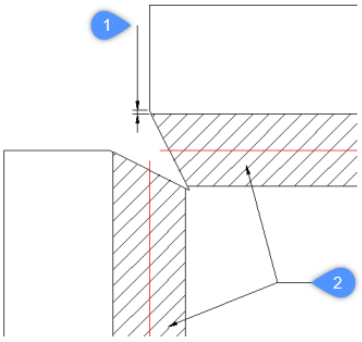
Alívios retangulares e Tipo-V:

	1 Extensão 2 Dobra

Alívios circulares:

	1 Extensão mínima 2 Diâmetro do alívio na representação desdobrada ***Note:*** Referência para determinar o centro do alívio. 3 Dobra

Alívios do Tipo-V:

	1 Extensão 2 Dobra

24.79 SMREPAIR comando

SMRepair restaura o modelo sólido 3D de uma peça de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.79.1 Método

Existem três métodos:

- Reparar por engrossamento de um dos lados

  Note: 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

  Note: Corrige problemas específicos de peças com recursos de dobra em loft. Este mescla dobras adjacentes e fornece conexões tangenciais com flanges.

- Reparar convertendo dobras

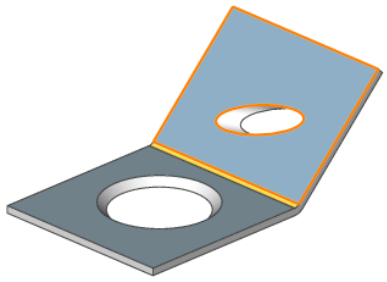
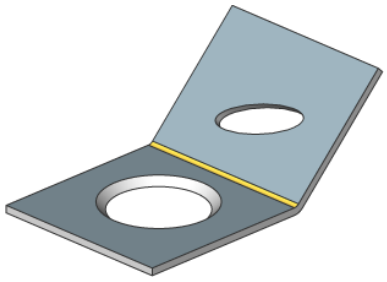
  Note: Converte dobras incorretas em dobras regulares. Se uma única dobra incorreta for selecionada, esta será reparada. Se um sólido 3D for selecionado, todas as dobras incorretas serão convertidas para dobras regulares.

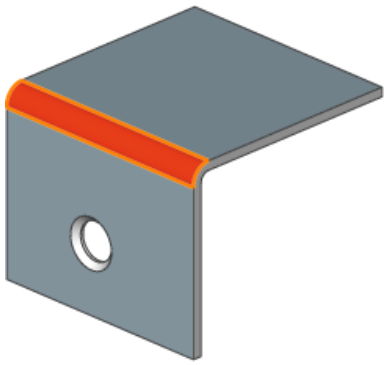
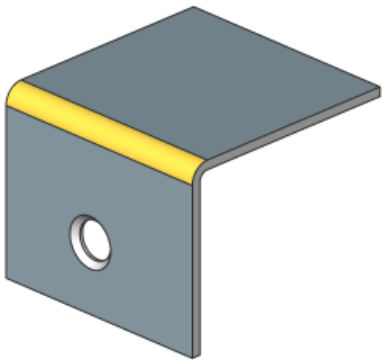
24.79.2 Opções dentro do comando

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.

Note: 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.

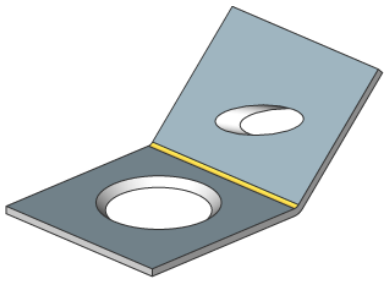
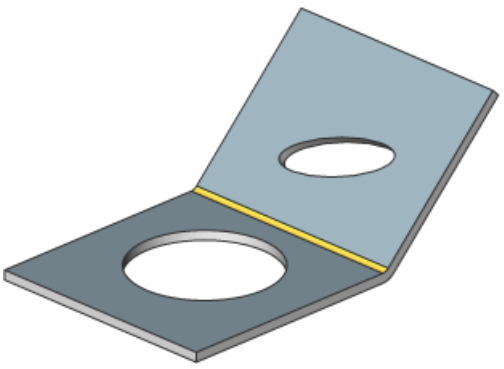
Antes (face da flange é selecionada)	Após
	

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.

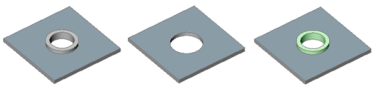
Note: Observe que o tamanho e a posição da abertura sobre a face selecionada fica preservada, e o tamanho e a posição da abertura na face oposta são ajustados.

Antes	Após
	

Procurar detalhes perdidos

Pesquisa e retém peças do modelo que permanecem como corpos separados após o reparo.

Note: 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.

24.80 SMREPLACE comando

Substitui recursos de forma em peças de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

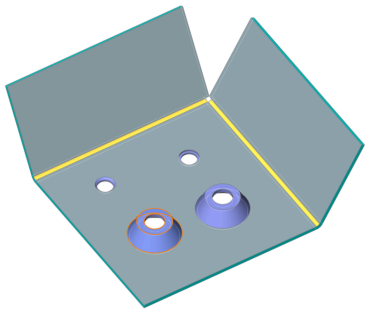
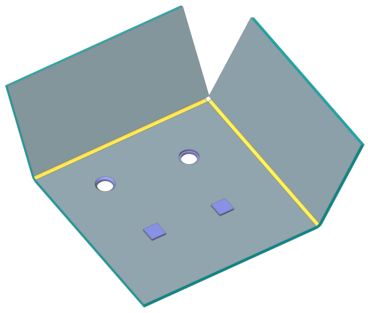
24.80.1 Descrição

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.

24.80.2 Opções dentro do comando

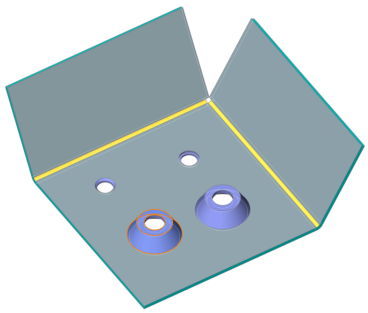
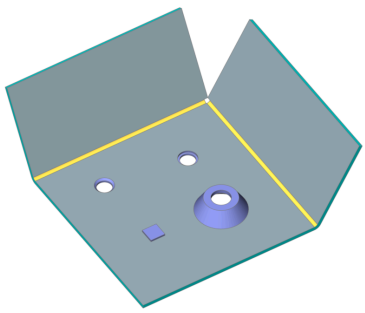
Sim

Substitui todos os recursos de forma do mesmo tipo como os recursos selecionados.

Antes	Após
	

Não

Substitui somente os recursos de forma selecionados.

Antes	Após
	

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.

24.81 SMRIBCREATE comando

Cria recursos de forma associativos de Nervura em Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.81.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando SMBEAD.

24.82 SMROLLEDEDGE comando

Cria bordas roladas em flanges curvas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

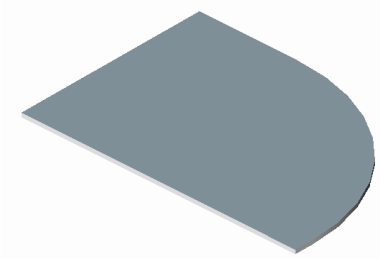
Icone: 

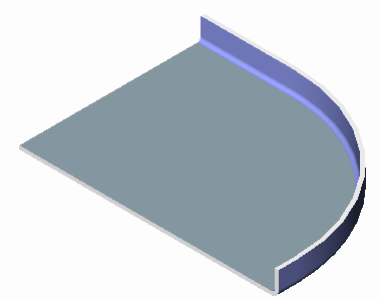
24.82.1 Método

Selecione as arestas nas flanges ou na face da flange (lado inteiro da flange) e especifique o comprimento da borda rolada.

Note: A RolledEdge (BordaRolada) não é criada em bordas adjacentes a Dobra, Jog, AlivioDobra, AlivioCanto.

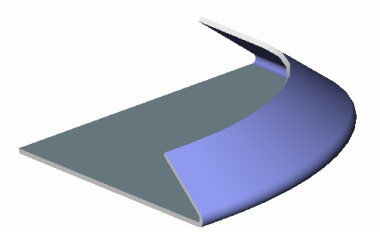
Quando o Modo de Entrada Dinâmica (DYN) estiver ativo, digite o comprimento nos campos de entrada dinâmicos.





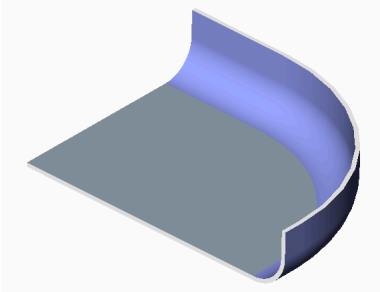
24.82.2 Opção dentro do comando

Angulo
Especifica o ângulo da borda rolada. O valor padrão é 90 graus.



Note: Se a variável de sistema FEATURECOLORS estiver Ligada, as bordas roladas serão exibidas na cor definida pela variável de sistema SMCOLORROLLEDEDGE.

Raio
Especifica o raio da borda rolada. O valor padrão é a espessura da flange.



24.83 SMROTATE comando

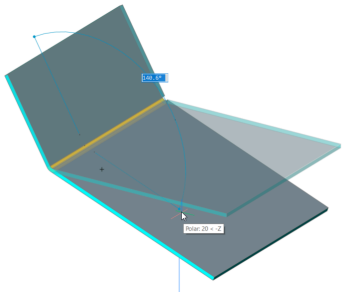
Rotaciona uma flange selecionada de uma peça de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.83.1 Descrição

Rotaciona uma flange selecionada de uma peça em Sheet Metal, com seleção automática do eixo de rotação dependendo da intenção do projeto.



Note: Um ângulo de campo dinâmico exibe o ângulo entre a flange selecionada e a flange base. Você pode pressionar a tecla TAB para exibir o ângulo de rotação absoluto.

24.84 SMSELECT comando

Seleciona todos os recursos de forma idênticos no modelo de Sheet Metal

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

24.84.1 Descrição

Seleciona arestas rígidas, os mesmos recursos de forma, bordas de espessura não-ortogonal, bordas planas, e o lado de uma peça de Sheet Metal.

24.84.2 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.

Note: Requer uma face de dobra de flange, seja regular ou em loft.

Bordas planas
Seleciona todas as bordas planas em um sólido especificado.

24.85 SMSPLIT comando

Divide uma flange.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícones:

24.85.1 Descrição

Divide uma flange ao longo de uma polilinha desenhada ao longo de uma face. Este divide dobras em loft ao longo da linha na superfície regrada. (Abreviação de Dividir Sheet Metal).

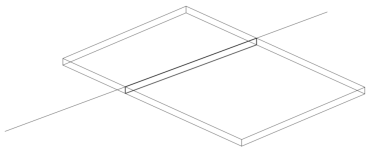
24.85.2 Método

Existem três métodos para dividir chapas metálicas:

- Dividir
- Divisão Inteligente
- Propagar Divisão Inteligente

24.85.3 Opções dentro do comando

Selecionar linhas ou bordas para dividir a flange
Divide a flange de acordo com uma linha ou borda selecionada.



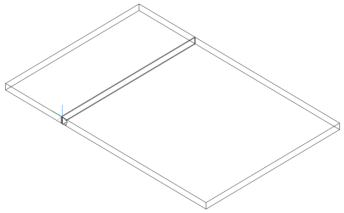
Centro
Divide ao longo do centro da polilinha.

Esquerda
Dividido para o lado esquerdo da polilinha.

Direita
Dividir para o lado direito da polilinha.

Aceitar
Aceita a forma sugerida de dividir.

Divisão inteligente
Divide a flange em um ponto especificado.



Note: Certifique-se de que os snaps de entidade 3D estejam ativados para poder escolher pontos na flange.

Propagar
Sugere automaticamente várias divisões de um tipo semelhante.

 : Sugestão selecionada. Clique para trocar para não-selecionado.

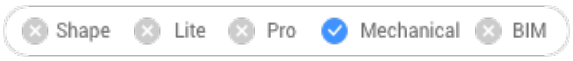
 : Sugestão não-selecionada. Clique para trocar para selecionado.

Desenhar uma nova linha
Oferece a opção de desenhar uma linha em um flange selecionada para dividir a flange.

Note: Certifique-se de que os snaps de entidade 3D estejam ativados para poder escolher pontos na flange.

24.86 SMTAB comando

Cria recursos de aba em peças de Sheet Metal.



Ícone: 

24.86.1 Método

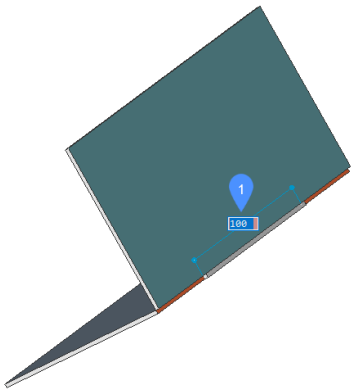
Existem dois fluxos de trabalho principais:

- Converter uma junção em uma junção com abas (no modo de Aba única ou Matriz de abas)
- Converter uma borda rígida curva em uma conexão com abas curvas de uma flange e uma dobra (ou dobra em loft)

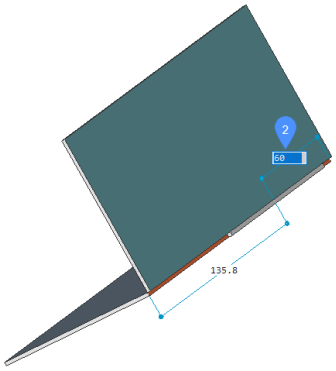
24.86.2 Opção dentro do comando

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.

24.87 SMTABCREATE comando

Cria recursos de aba em peças de Sheet Metal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.87.1 Descrição

Esse comando está obsoleto. Em vez disso, use o comando *SMTAB*.

24.88 SMUNFOLD comando

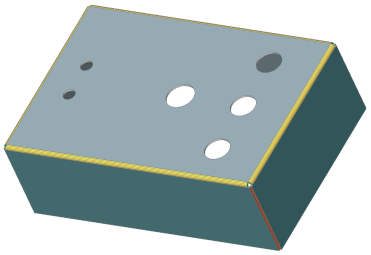
Cria um representação desdobrada 2D ou 3D de uma peça de Sheet Metal.

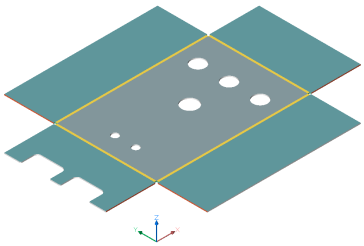
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

24.88.1 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.





24.88.2 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.

24.89 SNAP comando

Define as propriedades de snap do cursor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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.

24.89.1 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.

Note: O espaçamento independente de X e Y funciona apenas no estilo snap Padrão.

24.89.2 Opções dentro do comando

Ligar/Desligar snap
Ativa/desativa o snap.

Note: O snap deve estar ativado em cada viewport separadamente.

Note: O snap pode ser controlado pelas variáveis de sistema SNAPTYPE, 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.

24.90 SOLIDO comando [SOLID]

Desenha polígonos preenchidos com sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: PLANE, SO

Desenha polígonos de 3 e 4 lados regulares com preenchimento sólido e irregulares 2D.

Note: Não desenha sólidos 3D.

24.90.1 Método

Existem quatro métodos para desenhar polígonos preenchidos com sólidos:

- Escolhendo pontos.

  Note: Depois de escolher o primeiro ponto, o BricsCAD desenha uma linha fantasma para o próximo ponto. Depois de especificar o segundo canto do polígono, sua forma e tamanho podem ser visualizados. Se um quarto ponto for especificado, um polígono adjacente é criado (o terceiro e o quarto pontos do primeiro polígono tornam-se o primeiro e o segundo pontos do segundo polígono).
- Retangular.
- Quadrado.
- Triângulo.

24.90.2 Opções dentro do comando

Retângulo
Desenha um ou mais retângulos conectados, preenchidos com sólidos.

Quadrado
Desenha um ou mais quadrados conectados, preenchidos com sólidos.

Triângulo
Desenha um ou mais triângulos equiláteros conectados, preenchidos com sólidos.

Note: Sólidos 2D podem ser editados diretamente através de alças.

24.91 EDITARSOLIDO comando [SOLIDEDIT]

Edita sólidos 3D e regiões 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

24.91.1 Descrição

Edita as faces, bordas, e corpos de sólidos 3D e regiões 2D.

24.91.2 Opções dentro do comando

Face
Editar uma face.

Extrusão
Extruda a face ou região selecionada.

Especificar altura da extrusão
Especificar distância.

Note: 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.

Note: Angulo positivo afunila para dentro (fica mais estreito). Angulo 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.

Note: Angulo positivo rotaciona a face no sentido anti-horário em torno do eixo. Angulo negativo rotaciona a face no sentido horário.

Deslocar
Estende a face selecionada.

Especificar distância paralela
Especificar distância.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: A estampa pode ser extrudada.

seParar
Separa sólidos 3D desarticulados.

Note: 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.

Note: 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.

Note: Se a distância de deslocamento da casca for maior do que o sólido 3D, o comando falha.

limpar
Limpa o sólido 3D.

Note: A operação limpeza verifica se há erros em sólidos 3D.

Verificar
Reporta sobre o sólido 3D.

24.92 PERFSOL comando [SOLPROF]

Cria representações de linha oculta de sólidos 3D em uma viewport de layout.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

24.92.1 Método

Selecione um ou mais sólidos 3D e crie representações de linhas ocultas desses. As representações são blocos.

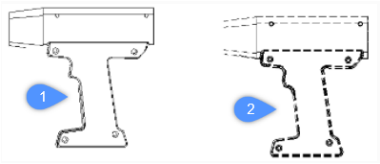
Note: Esse comando opera somente no Model Space de uma viewport da aba Layout. Use o comando ESPACOM para ativar a viewport do Model Space.

Note: 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.

24.92.2 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).



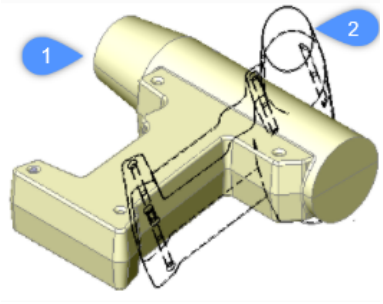
Não
Cria um bloco de linhas ocultas e visíveis na camada PV.

Note: 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).



Note: 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:

Note: 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.

24.93 ORTOGRAF comando [SPELL]

Abra a caixa de diálogo Verificação Ortográfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: SP

24.93.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Verificação Ortográfica para localizar e corrigir possíveis erros ortográficos no desenho atual.

24.94 ESFERA comando [SPHERE]

Cria um Sólido 3D na forma de uma Esfera.

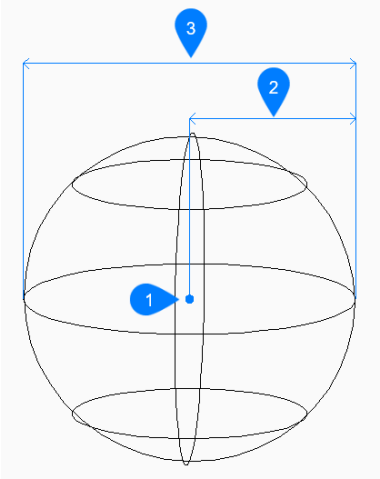
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: No BricsCAD Lite, que não suporta Sólidos 3D, o comando ESFERA inicia o comando AI_SPHERE.

24.94.1 Descrição

Cria um Sólido 3D na forma de uma Esfera. Escolha entre uma combinação de opções, incluindo centro, raio e diâmetro.



1 Centro

2 Raio

3 Diâmetro

24.94.2 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]

24.94.3 Opção dentro do comando ESFERA

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

Diâmetro
Especifique o diâmetro da esfera.

24.95 SPLINE comando

Cria um Spline.

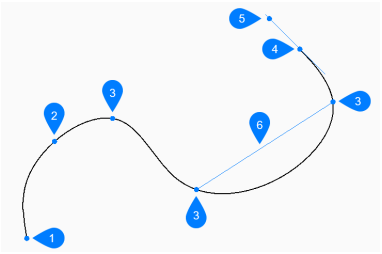
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: SPL

24.95.1 Descrição

Cria uma Spline 2D ou 3D, aberta ou fechada. As opções permitem especificar pontos inicial e final, pontos de ajuste, e tangências.



1 Primeiro ponto da spline (sem tangência)

2 Segundo ponto

3 Próximo ponto

4 Ponto final

5 Ponto tangente ao ponto final

6 Distância entre duas linhas de arraste

24.95.2 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.

24.95.3 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.

24.96 EDITARSPLINE comando

Modifica as propriedades de uma spline. Converte uma spline em uma polilinha.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: SPE

24.96.1 Descrição

Permite a modificação dos dados de ajuste da spline (pontos de ajuste, tolerância de ajuste, tangentes nos pontos finais e parametrização do nó), vértices, o grau polinomial da spline, e os pesos de cada vértice de controle. Também permite a união da spline com uma entidade 2D aberta e reverter a direção da spline.

24.96.2 Opções dentro do comando

Fechar/Abrir
Abre ou fecha a spline adicionando ou removendo um segmento entre o ponto inicial e o ponto final.

Unir
Une a spline com uma entidade 2D aberta que compartilha (por coincidência) uma extremidade com a spline.

Ajustar Dados
Modifica os dados do ponto de ajuste.

Adicionar
Adiciona um ponto de ajuste entre dois existentes.

Excluir
Remove pontos de ajuste.

Kink
Adiciona um nó e um ponto de ajuste no local especificado na spline que não mantém a continuidade de tangente ou curvatura nesse ponto.

Mover
Move um ponto de ajuste.

Eliminar
Substitui os dados de ajuste da spline por vértices de controle.

Tangentes
Especifica as tangentes inicial e final.

Tolerância
Reajusta a spline selecionada para os pontos de ajuste existentes usando um novo valor de tolerância.

Editar vértice
Edita dados do quadro de controle.

Adicionar
Adiciona um novo vértice de controle no ponto especificado.

Excluir
Remove um vértice de controle.

Elevar ordem
Aumenta a ordem polinomial da spline (grau mais um) para aumentar o número de vértices de controle na spline. O valor máximo é 26.

Mover
Realoca os vértices de controle um por um.

Peso
Altera o peso de um vértice de controle especificado e, em seguida, recalcula a spline com base no novo valor. Pesos maiores puxam a spline para mais perto do vértice de controle.

Converter para Polilinha
Converte o spline em uma polilinha. A precisão determina o quão perto a polilinha resultante corresponde à spline.

Note: A variável PLINECONVERTMODE especifica o tipo de polilinha para converter (0 — com segmentos de linha, 1 — com segmentos de arco).

Inverso
Reverte a direção da spline; o ícone do triângulo vai aparecer no que era anteriormente o ponto final da spline.

Desfazer
Desfaz a modificação anterior.

Sair
Conclui a edição da spline ou retorna ao prompt anterior.

24.97 LUZSPOT comando [SPOTLIGHT]

Cria uma luz pontual (luz de spot).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.97.1 Descrição

Cria uma luz pontual, que lança um feixe estreito em direção a um ponto de alvo.

Note: As opções deste comando são influenciadas pelo valor da variável de sistema LIGHTUNITS.

24.97.2 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.

Note: 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.

Note: 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)

Note: Quando o valor da variável de sistema LIGHTINGUNITS for 0, essa opção é chamada Intensidade.

Status
Alterna o uso da luz.

Ligada
A luz é incluída ao calcular a renderização.

Desl
A luz é excluída.

Fotometria
Especifica as propriedades fotométricas da luz.

Note: 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 uma temperatura Kelvin expressa em graus Kelvin.

Hotspot
Especifica o ângulo do hotspot, a área de concentração de luz.

Note: O ângulo do Hotspot representa o ângulo do cone de luz central.

Note: O ângulo determina o tamanho do hotspot, independentemente da distância do alvo.

Falloff
Especifica o ângulo de iluminações mais fracas ao redor do hotspot.

Note: O ângulo de Falloff (declínio) representa o ângulo do cone de luz total.

Note: Fora do declínio (falloff), não há luz.

Note: Quando um ângulo de Falloff (declínio) é inserido, que é menor que o ângulo do Hotspot (máxima iluminação), o último é definido igual ao ângulo de declínio. Quando uma superfície é iluminada por uma Luz de Spot há uma área de máxima iluminação chamada Hotspot que é rodeada por uma área de menor intensidade (declínio = falloff).

Note: A diferença entre o ângulo do hotspot e o ângulo de falloff define a área de intensidade de luz reduzida. Se o ângulo de declínio (falloff) e o ângulo do hotspot forem quase iguais, a borda do cone de luz é bastante nítida. Quanto maior a diferença entre ambos ângulos, mais suave é a borda do cone de luz.

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.

Note: 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

Disco
Define uma forma de sombra circular que se comporta como uma luz de área.

Rect
Define uma forma de sombra retangular que se comporta como uma luz de área.

AMostras
Especifica o tamanho de amostragem da sombra.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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
Define o nome da cor pela cor do índice.

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.

24.98 PAINELPECASSTANDARDFECHAR comando [STANDARDPARTSPANELCLOSE]

Esse comando está obsoleto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.98.1 Descrição

Use BIBLIOTECAFECHAR.

24.99 PAINELPECASSTANDARDABRIR comando [STANDARDPARTSPANELOPEN]

Esse comando está obsoleto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.99.1 Descrição

Usar BIBLIOTECAABRIR em vez disso.

24.100 NORMAS comando [STANDARDS]

Permite adicionar e editar Normas CAD para o desenho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.100.1 Métodos

Esse comando associa um ou mais arquivos padrão (DWS) ao desenho atual.

Um arquivo de padrões define propriedades comuns para muitos arquivos de desenho para manter a consistência em todos esses arquivos. Essa consistência pode ser importante em ambientes colaborativos, onde muitas pessoas estão envolvidas na criação de conjuntos de desenhos que devem obedecer a algumas regras predefinidas.

Os padrões são criados para os seguintes objetos nomeados:

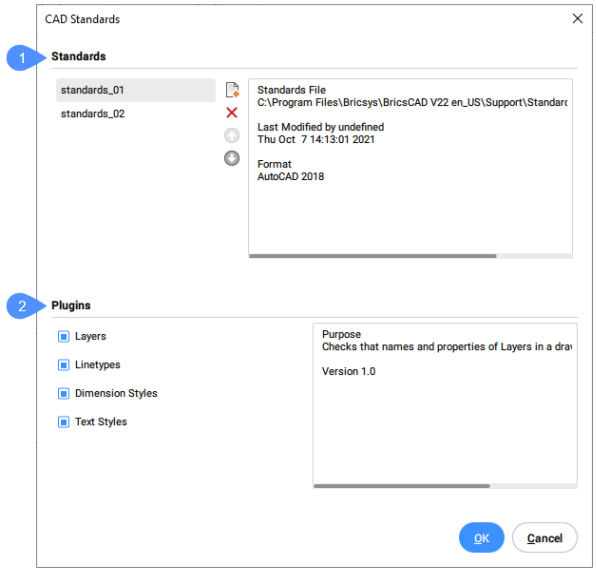
- Camadas
- Estilos de texto
- Tipos de linha
- Estilos de dimensão

Os arquivos padrão (DWS) podem ser criados pelo comando SAVEAS, quando você escolhe Arquivo de padrões (*.dws) na lista Salvar como tipo.

Esse comando tem uma caixa de diálogo associada que gerencia todas as operações associadas a esse comando.

24.100.2 NORMAS caixa de diálogo

A caixa de diálogo NORMAS permite selecionar as opções para o comando PADRÕES.



1 Normas

2 Plug-ins

Normas

Esta seção é dividida em dois lados.

O lado esquerdo contém uma lista com os nomes dos padrões já carregados no desenho e um conjunto de botões para gerenciar a lista.

Os nomes dos padrões são iguais aos nomes dos arquivos selecionados como padrões.

Os botões para gerenciar a lista são de cima para baixo:

- **Adiciona arquivo de Padrões**: adiciona os arquivos selecionados à lista de padrões.
- **Remove arquivo de Padrões**: remove o arquivo selecionado da lista de padrões.
- **Move o arquivo de Padrões uma posição acima**: move o nome selecionado na lista uma posição para cima.
- **Move o arquivo de Padrões uma posição abaixo**: move o nome selecionado na lista uma posição para baixo.

O lado direito da seção **Normas** exibe algumas propriedades do padrão selecionado na lista. Essas propriedades incluem o caminho do arquivo que contém o padrão, a data de criação e o formato do arquivo.

Os arquivos padrão (DWS) podem ser criados pelo comando SAVEAS, quando você escolhe Arquivo de padrões (*.dws) na lista Salvar como tipo.

Plug-ins

Esta seção contém uma lista de plug-ins a serem usados por uma operação de verificação.

Um plug-in é uma propriedade ou um conjunto de propriedades das entidades nos arquivos de padrões. Quando a caixa de seleção correspondente de um plug-in estiver marcada, a operação de verificação incluirá esse plug-in.

Os plug-ins disponíveis são os seguintes:

Camadas

As camadas definidas nos arquivos padrão.

TiposLinha
Os tipos de linha definidos nos arquivos padrão.

Estilos da Dimensão
Os estilos de dimensão definidos nos arquivos padrão.

Estilos de Texto
Os estilos de texto definidos nos arquivos padrão.

24.101 INICIAR comando [START]

24.102 STATBAR comando

Alterna a variável de sistema STATUSBAR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.102.1 Descrição

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.

24.103 STATUS comando

Reporta o status do desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.103.1 Descrição

Exibe o relatório de status do desenho na linha de Comando.

Note: Para ver o relatório completo, pressione a tecla F2.

24.104 EXPSTL comando [STLOUT]

Exporta sólidos 3D e malhas herméticas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.104.1 Descrição

Exporta sólidos 3D e malhas herméticas, em um formato que pode ser usado para estereolitografia (impressão em 3D).

24.104.2 Método

Existem dois métodos para usar o comando EXPSTL:

- Exportar sólidos 3D.
- Exportar malhas.

24.104.3 Opções dentro do comando

Criar arquivo binário STL
Determina se o arquivo de saída está em formato binário ou ASCII:

> ***Note:*** 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.

> ***Note:*** 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.

> ***Note:*** As propriedades do modelador substituem FACETRES para controlar a suavidade, usando diferentes parâmetros.

24.105 STOPSCRIPT comando

Interrompe a gravação de scripts.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.105.1 Descrição

Interrompe a gravação de scripts iniciados pelo comando RECSCRIPT.

24.106 ESTICAR comando [STRETCH]

Estica entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: S

Note: Esse comando não estica textos, formas/shapes, e sólidos 3D.

24.106.1 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.

24.107 PAINELESTRUTURA comando [STRUCTUREPANEL]

Abre o painel Estrutura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.107.1 Descrição

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.

24.108 PAINELESTRUTURAFECHAR comando [STRUCTUREPANELCLOSE]

Fecha o painel Estrutura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.108.1 Descrição

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.

24.109 ESTILO comando [STYLE]

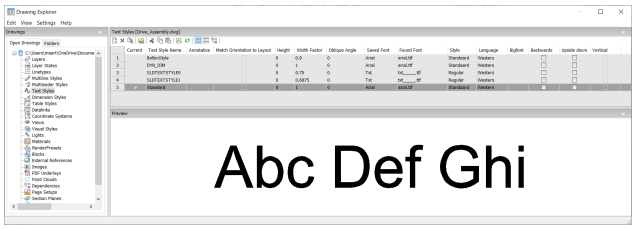
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos de Texto** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES, ST

24.109.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria Estilos de Texto selecionada, para visualizar e modificar estilos no desenho atual.



24.109.2 Opções dentro do comando

Atual
Designa o atual estilo de texto. Esse é o estilo usado por predefinição pelos comandos TEXTO e TEXTOM.

Nomear Estilo do Texto
Especifica o nome do estilo.

Anotativa
Define a propriedade Annotativa das entidades de texto criadas com esse estilo.

Note: Quando o estilo do texto é anotativo, a propriedade Altura especifica a altura no Paper Space, enquanto que no Model Space a altura depende da escala de anotação atual (especificada pelas variáveis CANNOSCALE e CANNOSCALEVALUE).

Igualar Orientação ao Layout
Iguala a orientação do texto com a orientação do layout do Paper Space.

Note: Essa opção é apenas para texto anotativo.

Altura
Especifica a altura do texto. Entre 0 ou um número maior que 0:

- 0: não define a altura; o comando TEXTO pede para informar a altura.
- Não 0: define a altura do texto; o comando de texto não pede pela altura.

Fator de Largura
Especifica o fator de largura do texto. Por exemplo, inserir 2 faz o texto duas vezes mais largo.
Digite um número maior ou menor do que 1:

- Menor que 1: o texto é espremido mais estreito.
- Maior que 1: texto é espalhado na largura.

Angulo Oblíquo
Especifica o ângulo de inclinação do texto. Por exemplo, entrar em 15 inclina para a frente o texto por 15 graus.
Digite um número positivo ou negativo:

- Número negativo: inclina o texto para a esquerda.
- 0: o texto está na vertical.
- Número positivo: texto inclina para a direita.

Fonte Salva
Especifica o arquivo de fonte SHX ou TTF para usar; escolha um nome na lista suspensa:

- SHX: arquivos de formas compiladas criados para AutoCAD e BricsCAD
- TTF: arquivos TrueType são fontes para Windows e Macintosh.

Note: BricsCAD pode usar quaisquer fontes SHX e TTF encontradas no seu computador.

Fonte Encontrada
Mostra o nome do arquivo de fontes encontrado. Se a fonte definida pela fonte salva não for encontrada, as fontes *.shx são substituídas pela fonte definida pela variável de sistema FONTALT (Fonte alternativa).

Note: As fontes TTF são substituídas de acordo com a tabela de substituição definida pela variável de sistema FONTMAP. Por predefinição, esse é o arquivo Default.fmp armazenado na subpasta Support da pasta raiz roamable (ex. *C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V21x64\en_US\Support*).

Note: Fontes que tenham sido substituídos são exibidas em Vermelho.

Estilo
Especifica o estilo para fontes TTF; escolher um estilo na lista:

- Regular: não aplica negrito nem itálico
- Negrito: aplica negrito
- Itálico: aplica itálico.
- Negrito Itálico: aplica negrito e itálico

Note: Esta propriedade não está disponível para fontes SHX.

Idioma
Especifica o idioma das fontes TTF. Escolha uma a partir da lista suspensa.

Note: Os idiomas disponíveis podem variar para cada fonte. Essa propriedade afeta acentos e outros atributos específicos dos idiomas.

Note: Esta propriedade não está disponível para fontes SHX. Em vez disso, use a propriedade Bigfont.

Bigfont
Lista os nomes dos arquivos bigfont SHX. Escolha uma a partir da lista suspensa.

Note: "Bigfonts" é o nome dado aos grandes arquivos SHX que contêm caracteres para vários idiomas.

Note: Esta propriedade não está disponível para fontes SHX. Use a propriedade Language.

Trás p/ frente
Alterna o texto de trás para diante. Texto ao contrário é útil quando o texto é plotado na parte de trás de mylar ou outros meios de comunicação.

Ponta-cabeça
Alterna o texto de cabeça para baixo.

Vertical
Alterna texto na vertical. Apenas algumas fontes SHX suportam texto vertical; esta opção não está disponível para fontes TTF.

Visualizar
Mostra como é o estilo atual: a fonte com as propriedades aplicadas.

24.109.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Carrega definições adicionais de Estilo de Texto no desenho.

Excluir
Exclui as definições de Estilo de Texto do desenho. O estilo atual e o estilo Padrão não podem ser excluídos.

Renomear
Renomeia o estilo selecionado.

Selecionar Tudo
Seleciona todos os estilos.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Especifica o estilo de trabalho atual. Somente um estilo pode ser atual de cada vez.

24.110 -ESTILO comando

Cria e modifica estilos de texto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: FONT

24.110.1 Descrição

Cria e modifica estilos de texto que definem a aparência do texto, como a fonte e a altura. É destinado a macros. Os estilos determinam a aparência do texto em texto de linha única, textom, atributos, tabelas e dimensões e linhas de chamadas, mas não em restrições dimensionais.

24.110.2 Opções dentro do comando

?
Lista os estilos existentes e algumas de suas propriedades, incluindo nome do estilo, altura e geração.

Estilo de texto para criar ou modificar
Especifica o nome do estilo.

Tipo de fonte
SHX - arquivos de fonte criados para programas baseados em DWG, como o BricsCAD.
TTF - arquivos de fonte criados para Windows e MacOS, e podem ser usados pelo BricsCAD.

Altura
Indica a altura do texto, medida da linha de base até o topo dos ascendentes.

Largura
Torna os caracteres mais largos ou mais estreitos.

Angulo oblíquo
Inclina o texto para a esquerda para um número negativo, para a direita para um número positivo e mantém o texto na posição vertical para o valor 0.

Desenhar texto de trás para diante
Alterna o texto de trás para diante.

Desenhar de cabeça para baixo
Alterna o texto de cabeça para baixo.

Desenhar texto na vertical
Alterna texto na vertical. Essa opção está disponível apenas com determinados arquivos de fonte SHX e não com arquivo de fonte TTF.

Anotativa
Um estilo com escala anotativa ajusta automaticamente sua altura no Paper Space, de acordo com a escala de plotagem.
Você pode alternar a criação de um estilo de texto anotativo, igualar a orientação do texto com o layout.
Quando o estilo de texto é anotativo, a propriedade 'altura do texto' especifica a altura no Paper Space, enquanto a escala de anotação define a altura no Model Space.

24.111 GERESTILO comando [STYLESMANAGER]

Cria e anexa arquivos de estilo de plotagem.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.111.1 Método

Esse comando exibe uma caixa de diálogo do gerenciador de arquivos na qual um arquivo CTB ou STB pode ser selecionado. Clique duas vezes em um arquivo para exibir a caixa de diálogo Editor de Tabela de Estilos de Plotagem ou em Criar Tabela de Estilos de Plotagem para criar um estilo de plotagem do zero, ou de uma tabela existente.

Note: Os estilos de plotagem ajustam em detalhe como os desenhos são impressos, mas não são necessários para impressão. O BricsCAD suporta dois grupos de estilos de plotagem para controlar a saída impressa:

- Tabelas de cores CTB simplesmente usam cores
- Tabelas de estilo STB usam uma extensa gama de propriedades

24.112 SUBTRAIR comando [SUBTRACT]

Executa a operação Booleana de subtração.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: SU

Note: No nível de licença BricsCAD® Lite, o comando se aplica somente a entidades de Região.

24.112.1 Descrição

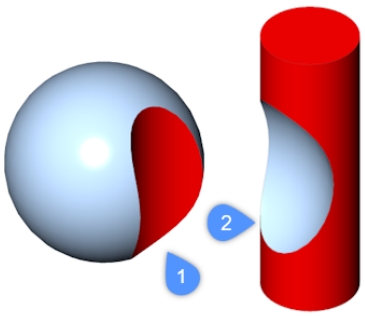
Executa operações Booleanas de subtração em sólidos 3D e regiões 2D, removendo as partes sobrepostas, uma da outra.

24.112.2 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.

Note: 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.

24.113 PROPRIEDADESOL comando [SUNPROPERTIES]

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Luzes** selecionadas.

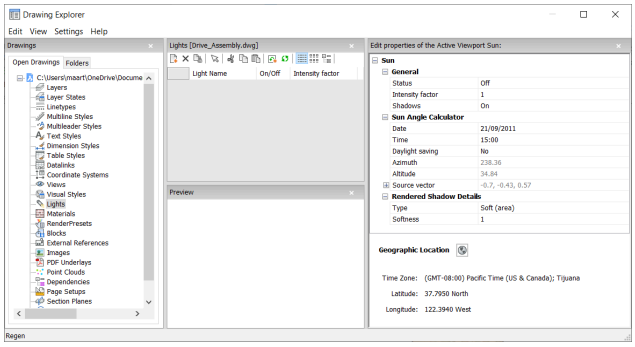
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: SUN

24.113.1 Descrição

Abre a categoria com **Luzes** selecionada, para visualizar e modificar as propriedades do Sol no desenho atual.



24.113.2 Opções dentro do comando

Geral

Status

Liga e desliga o sol.

Fator de intensidade
Define a intensidade ou o brilho do sol. Quanto maior o número, a luz será mais brilhante.

Sombras
Alterna a exibição de sombras pela luz do sol.

Note: A cor da luz solar é codificada.

Calculador Angulo do Sol

Data
Exibe a data atual. Edite a data para mostrar o sol em uma época diferente do ano.

Hora
Exibe a hora atual. Edite a hora para mostrar o sol em uma hora diferente do dia.

Horário de verão
Alterna o efeito do horário de verão na propriedade de hora.

Azimute
Relata o ângulo horizontal do sol medido no sentido horário a partir do norte.

Note: Essa configuração não pode ser alterada, pois o programa a calcula a partir das outras configurações nesta seção.

Altitude
Relata o ângulo vertical do sol, medido a partir do horizonte.

Note: Essa configuração não pode ser alterada, pois o programa a calcula a partir das outras configurações nesta seção.

Vetor de origem
Relata a direção da luz solar. Essa configuração não pode ser alterada, pois o programa a calcula a partir das outras configurações nesta seção.

Detalhes Renderizados com Sombras

Tipo
Exibe sombras realistas com sombras mais suaves com base em fontes de luz estendidas, de acordo com a propriedade Suavidade.

Suavidade
Determina o tamanho da amostragem das sombras. Números maiores são mais precisos, mas demoram mais para renderizar.

Localização Geográfica
Relata a localização do desenho na terra. Para alterar o local, clique no botão Editar para acessar a caixa de diálogo Localização Geográfica; consulte Comando LOCALIZACAOGEOGRAFICA.

24.113.3 Opções do menu de contexto

Novo
Carrega definições adicionais de luz no desenho.

Excluir
Exclui definições de luz do desenho.

Renomear
Renomeia a definição de luz.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de luz.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Ajusta a definição de luz selecionada como a atual.

24.114 SUPPORTFOLDER comando

Abre o gerenciador de arquivos do sistema operacional na pasta Support.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.114.1 Descrição

Exibe uma caixa de diálogo do gerenciador de arquivos mostrando o conteúdo da pasta de suporte:

Note: A pasta \Support contém muitos arquivos que os desenhos e comandos precisam, como padrões de tipo de linha e bibliotecas das paletas de ferramentas.

Note: Caminhos de pasta 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*.

24.115 SUPRIMIR comando [SUPPRESS]

Suprime a exibição de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.115.1 Descrição

Cria grupos nomeados de entidades cuja exibição pode ser desativada. Use o comando PAINELESTRUTURA para ativar sua exibição novamente.

24.115.2 Opções dentro do comando

Novo
Crie um novo grupo nomeado de entidades.

Editar
Altera as entidades incluídas com um grupo nomeado.

Dissolver
Ativa novamente a exibição das entidades suprimidas e remove o nome do grupo.

24.116 SVGOPTIONS comando

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Exportar SVG** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.116.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Exportar SVG** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

24.117 VARREDURA comando [SWEEP]

Cria sólidos ou superfícies 3D por varredura de perfis ao longo de um caminho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

24.117.1 Descrição

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.

Note: Dependendo do valor da variável de sistema DELOBJ, as entidades definidoras serão retidas ou excluídas.

24.117.2 Métodos

Existem dois métodos para a varredura de entidades:

- Criar sólidos 3D
- Criar superfícies

24.117.3 Opções dentro do comando

Modo
Define o tipo de entidade 3D que este comando vai criar.

- **Sólido**: cria sólidos 3D.
- **Superfície**: cria superfícies.

Note: 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 a manter-se sempre na perpendicular 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 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(s) perfil.
- **Aceitar**: aceita a posição atual do perfil.
- **Mover o cursor ao longo da borda selecionada**: o perfil é varrido dinamicamente ao longo do caminho ou segmento de caminho.
- **Selecionar borda adjacente**: clique quando o próximo segmento se destacar para continuar.
- **Desfazer**: remove o último segmento.

24.118 JANELASSIS comando [SYSWINDOWS]

Organiza janelas.

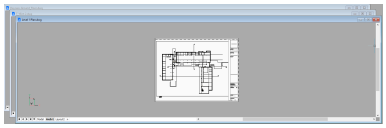
Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.118.1 Descrição

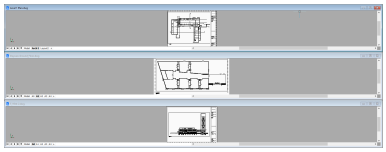
Organiza as janelas do programa em formações lado a lado ou em cascata (abreviação de “janelas do sistema”).

24.118.2 Opções dentro do comando

Cascata
Sobrepõe janelas em um arranjo em cascata, como o comando WCASCADE.

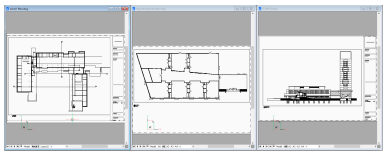


Dividir horizontalmente
Organiza as janelas horizontalmente como o comando WHTILE.



Dividir verticalmente

Organiza as janelas verticalmente como o comando WVTILE.



Organizar ícones

Organiza ícones de janelas minimizadas na parte inferior da janela principal, como o comando WIARRANGE.



25. T

25.1 TABELA comando [TABLE]

Abre a caixa de diálogo Inserir Tabela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.1.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Inserir Tabela para criar uma entidade de tabela no desenho atual.

25.2 -TABELA comando [-TABLE]

Cria uma entidade de tabela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Note: A janela Formatação de Texto é exibida após a criação da tabela.

25.3 EDITARTABELA comando [TABLEDIT]

Edita textos em uma célula de tabela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.3.1 Método

Edita o texto em uma célula de tabela por meio da janela Formatação de Texto.

Note: Para editar o formato das células, use o comando TABLEMOD.

Note: A janela Formatação de Texto funciona exatamente como a do comando TEXTOM.

25.4 EXPORTARTABELA comando

Exporta o conteúdo de uma tabela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.4.1 Método

Exporta o conteúdo de uma tabela para um arquivo CSV ou XML por meio da caixa de diálogo Exportar Dados.

Note: O arquivo CSV pode ser importado para programas de planilhas e banco de dados, para formatar e processar ainda mais os dados.

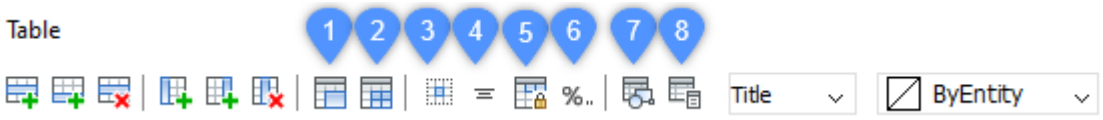
25.5 TABLEMOD comando

Formata as propriedades das células da tabela e insere blocos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.5.1 Método

Selecione uma célula de tabela para editar, e a barra Tabela será exibida.



Note: Segure o botão esquerdo do mouse e defina um retângulo para selecionar múltiplas células.

Note: 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: Quando as células são mescladas, todo o seu conteúdo é apagado, exceto o conteúdo 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.

Note: Quando a mesclagem das células é desfeita, o conteúdo apagado pela opção Mesclar Células não é restaurado.

Estilo da borda (3)
Define o estilo de borda da seleção. Exibe a caixa de diálogo **Propriedades Borda da Célula**.

Alinhamento texto (4)
Define o alinhamento do texto, nas células selecionadas. Clique no ícone e escolha uma opção.

Note: O conteúdo de cada célula selecionada está alinhado dentro da célula. Por exemplo, se você selecionar quatro células e, em seguida, escolher Inferior à Direita, o conteúdo em cada uma das quatro células será justificado no canto inferior-direito.

Bloquear/desbloquear (5)
Bloqueia e desbloqueia o conteúdo e/ou o formato das células selecionadas. Clique no ícone e escolha uma opção:

- **Desbloqueado**: as células selecionadas estão 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 estão bloqueados.

Note: É comum bloquear as células do cabeçalho.

Formata célula (6)
Define o formato da célula da seleção na caixa de diálogo **Formato da Célula da Tabela**.

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**.

Note: Colocar um desenho grande em uma célula pequena pode levar à instabilidade do programa.

Note: Você pode ter ambos, texto e blocos, em uma única célula.

Note: 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**.

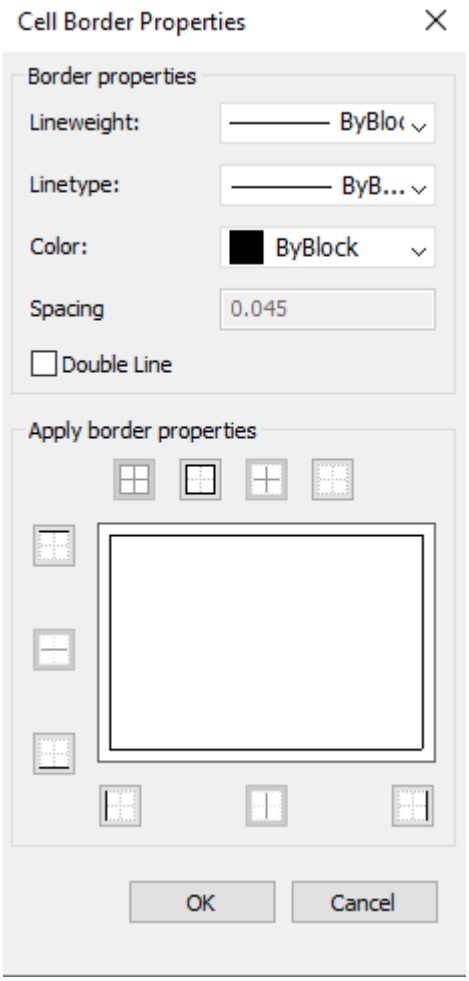
Estilo da célula
Define o sub-estilo das células selecionadas. Clique na lista suspensa e escolha um nome de sub-estilo:

- **Título**: o estilo do Título é geralmente aplicado à linha superior da tabela
- **Cabeçalho**: o estilo do 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

Note: As propriedades dos sub-estilos Cabeçalho, Borda e Célula são definidas pelo estilo da tabela. Veja 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 Borda da Célula** controla as propriedades da 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.

Note: A opção Espaçamento ainda não foi implementada.

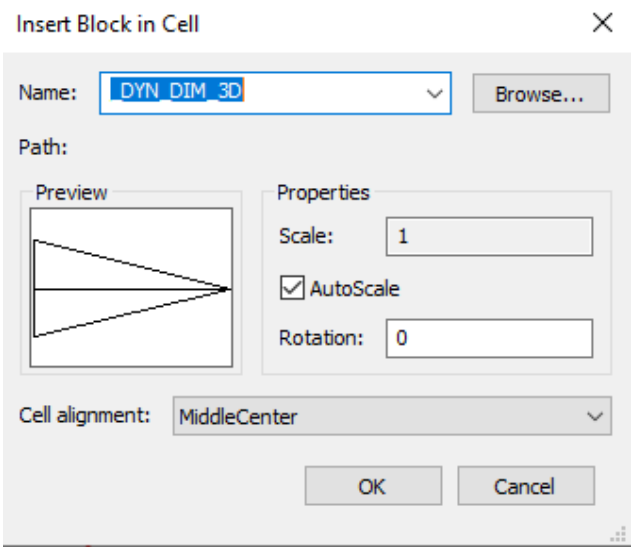
Aplicar propriedades da borda
Aplica propriedades apenas a certas bordas.

Note: Selecione mais de uma célula para que a opção 'Dentro das Bordas' funcione.

Note: Embora a janela de prévia mostre apenas o efeito da 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.

Inserir Bloco na Célula caixa de diálogo
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 o diálogo Abrir arquivo de desenho** e procurar por um bloco para inserir.

Note: Quando a célula é pequena, o bloco ou desenho pode ser pouco perceptível. Você pode 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

Note: 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 caber no bloco

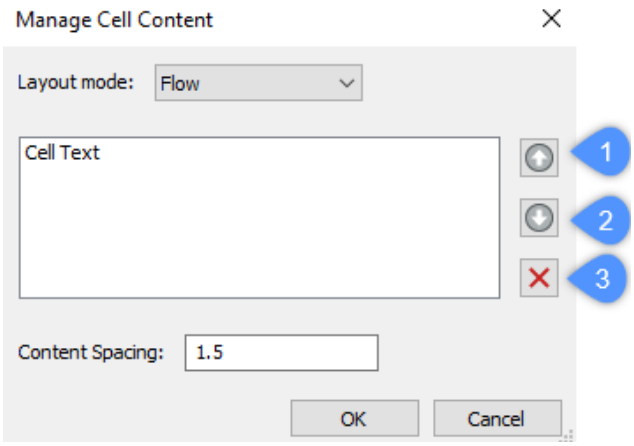
Rotação
Rotaciona o bloco em seu ponto central (e não no ponto de inserção). Entre um ângulo:

- Angulos 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
- **Empilhado horizontal**: força os elementos a ser dispostos horizontalmente
- **Empilhado vertical**: força os elementos a ser dispostos verticalmente

Mover Acima (1)
Move o elemento selecionado para Cima, na lista, para que fique 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.

Note: 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 Area 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.

Note: Para obter mais detalhes, consulte o comando VINCULARDADOS.

Remover VincularDados
Remove o link para a tabela, mas os dados permanecem na tabela.

Note: Disponível somente quando a tabela tem um link de dados.

Atualizar VincularDados
Atualiza os dados na tabela do arquivo externo.

Note: 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.

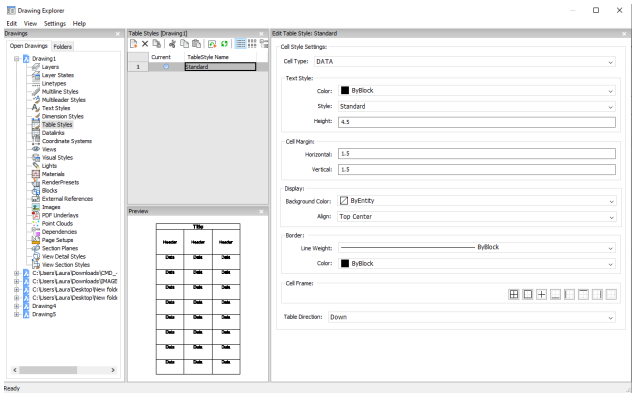
25.6 ESTILOTABELA comando

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos de Tabela** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.6.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a seção **Estilos de Tabela** selecionada, para visualizar e modificar estilos de tabela no desenho atual.



25.6.2 Opções dentro do comando

Configurações de estilo de célula
Define as configurações de estilo de célula para cada estilo de célula (Título, Cabeçalho, Dados) Clique na lista suspensa e escolha um estilo de célula.

Estilo de texto
Define a Cor, Estilo e Altura para o estilo de célula selecionado.

Margem da Célula
Define o espaçamento entre a borda da célula e o conteúdo da célula.

Horizontal
Especifica a distância entre o conteúdo da célula e as bordas verticais da célula.

Vertical
Especifica a distância entre o conteúdo da célula e as bordas horizontais da célula.

Exibir
Define a cor de fundo e o alinhamento do texto.

Cor do fundo
Especifica a cor do plano de fundo. Isso pode ser feito na lista suspensa ou na caixa de diálogo Cor.

Alinhar
Especifica um alinhamento por meio de uma lista suspensa

Borda
Define a espessura de linha e a cor das bordas da célula.

EspLinha
Define a espessura da linha por meio de uma lista suspensa.

Cor
Escolha uma cor de borda na lista suspensa, ou escolha Selecionar Cor para exibir a caixa de diálogo Cor.

Quadro da Célula
Aplica as propriedades da borda a linhas específicas que compõem os quadros das células.

Direção da Tabela
Determina a direção em que a tabela cresce quando você adiciona e remove linhas.

Abaixo
As células de título e cabeçalho na parte superior, e a tabela cresce para baixo.

Acima
As células de título e cabeçalho na parte inferior, e a tabela cresce para cima.

25.6.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria um novo estilo de tabela.

Excluir
Exclui definições de estilo de tabela do desenho. As seguintes definições de estilo de tabela não podem ser excluídas:

- Estilos de tabela em uso
- Estilo de tabela 'padrão'

Renomear
Renomeia o estilo de tabela selecionado.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de estilo de tabela.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Define o estilo de tabela selecionado como o atual.

25.7 MESADIG comando [TABLET]

Configura mesas digitalizadoras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: TA

25.7.1 Descrição

Funciona apenas com o Windows e requer que Wintab32.dll esteja instalado na pasta *C:\Windows \System32*.

25.7.2 Método

Alterna modo MesaDig: Configura e calibra mesas digitalizadoras.

25.7.3 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.

DesI
Desativa o modo de mesa digitalizadora, para disponibilizar as áreas de menu para escolha de comandos.

CALibrar
Calibra os cantos da mesa.

ConFIGurar
Configura áreas de menu da mesa digitalizadora.

25.8 SUPERTAB comando [TABSURF]

Cria uma superfície de malha 3D ao extrudar uma entidade 2D ao longo de uma entidade reta de caminho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

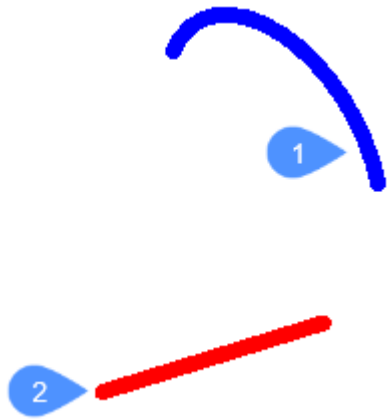
Icone:

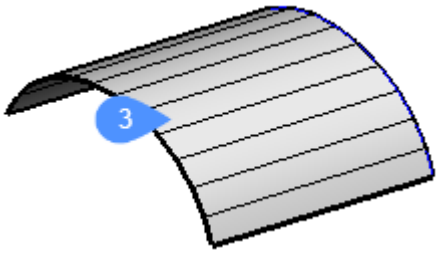
25.8.1 Método

Especifique a forma da seção transversal (1) da extrusão. A entidade a ser extrudada deve estar aberta e deve ser uma entidade única.

Especifique o caminho de extrusão (2), que pode ser uma linha ou uma polilinha aberta. A polilinha não precisa ser um segmento de linha. Mesmo se for um poli-arco ou polilinha de multi-segmento, a extrusão (3), no entanto, é sempre "reta," indo do início ao ponto final da polilinha.

O caminho é um vetor, o que significa que seu comprimento especifica o comprimento da superfície. Sua direção especifica a direção da extrusão. A extrusão começa na entidade a ser extrudada, mas vai na direção indicada pelo caminho. A extremidade selecionada na polilinha ou linha define a direção da extrusão.





25.9 TANGENTE comando

Alterna o snap de entidade Tangente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

25.9.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Tangente para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de 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 CONECTART comando [TCONNECT]

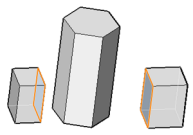
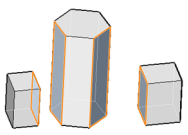
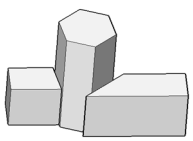
Conecta faces sólidas e bordas de superfícies planares a outros sólidos, superfícies planares ou regiões.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícone:

25.10.1 Descrição

Conecta as faces sólidas selecionadas ou bordas das superfícies planas a outras faces sólidas, superfícies planas ou regiões.

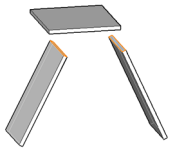
Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3
		

Note: Se a variável de sistema DELETEINTERFERENCE estiver Ligada, o sólido conectado é subtraído dos sólidos interferentes.

25.10.2 Opções dentro do comando

Conectar ao mais próximo

Conecta a(s) face selecionada ou bordas das superfícies planares às regiões mais próximas, superfícies planas ou face (s) de outros sólidos.

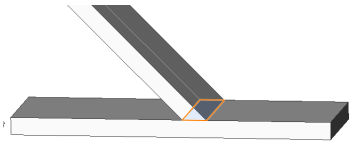
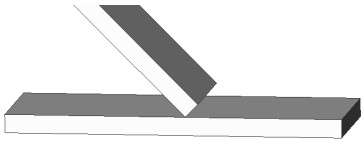




Desconectar

Essa opção se aplica somente a faces sólidas. A face é desconectada e tornada perpendicular às faces adjacentes, o que resulta em uma única conexão de borda ou vértice.

Selecione uma face sólida 3D, superfície plana ou região para desconectar da face mais próxima no modelo (ou da face conectada atualmente).

Antes	Resultado da desconexão
	

Conectar

Troque para o modo de conectar face.

25.11 TEMPLATEFOLDER comando

Acessa a pasta que contém arquivos de template.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.11.1 Descrição

Abre a pasta Templates na qual o programa armazena arquivos de template DWT; a pasta é exibida pelo gerenciador de arquivos do sistema operacional. Para abrir o arquivo de template como um novo desenho, clique duas vezes no nome de um arquivo.

Por predefinição, os arquivos de template são encontrados aqui: *C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\en_US\Templates*.

25.12 TEXTO comando [TEXT]

Cria uma entidade de texto de linha única.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: A

Alias: TX

Note: Quando a variável de sistema TextEval é definida como 1, esse comando avalia expressões LISP.

25.12.1 Método

Existem dois métodos:

- Coloca linhas simples de texto no desenho especificando a altura do texto e o ângulo de rotação.
- Avalia expressões LISP.

Note: 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.

25.12.2 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.

Note: 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.

Note: 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.

Note: O texto pode ser movido ou esticado por meio de alças.

25.13 -TEXTO comando

Coloca texto de linha única nos desenhos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -T

25.13.1 Descrição

Coloca linhas únicas de texto no desenho, sem formatação; funciona na linha de Comando.

Consulte o comando TEXTO.

25.14 TELATEXTO comando [TEXTSCR]

Muda para a tela de texto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.14.1 Descrição

Exibe a janela Histórico de Avisos (abreviação para "tela de texto"). Essa janela exibe as últimas 256 linhas de texto de comando e aviso. Para exibir mais ou menos linhas do histórico, altere o valor da variável SCRLHIST. Para retornar à tela gráfica, digite o comando TELADES ou pressione F2.

Note: Um menu de contexto é exibido quando você clica o botão-direito no histórico de comandos. Veja a descrição completa no artigo do painel Linha de Comando.

25.15 TEXTOPARAFRENTE comando

Exibe texto e/ou dimensões na frente de todas as outras entidades de desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.15.1 Descrição

Traz a exibição de todo o texto e/ou todas as dimensões para a frente da ordem de exibição, para que nenhuma outra entidade de desenho possa sobrepor texto e dimensões.

25.15.2 Opções dentro do comando

Texto
Traz todo o texto para a frente da ordem de exibição.

Dimensões
Traz todas as dimensões para a frente.

AMbos
Traz texto e dimensões para a frente.

25.16 TFLOAD comando

25.17 TFSAVE comando

25.18 HORA comando

Relata o uso do tempo no desenho.

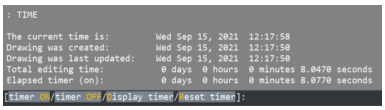
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: TI

25.18.1 Descrição

Reporta a data e a hora em que o desenho foi criado, atualizado pela última vez, e tempo utilizado na edição; funciona na linha de Comando.



25.18.2 Opções dentro do comando

Temporizador Liga
Ativa o temporizador independente ("decorrido"). O programa relata: “O cronômetro do desenho está Ligado”.

Temporizador Desl
Desliga o temporizador independente. O programa relata: “O cronômetro do desenho está Desligado”.

Exibir temporizador
Reporta a data e a hora em que o desenho foi criado, a última atualização e a quantidade de tempo gasto editando (enquanto o desenho esteve aberto).

Redefinir temporizador
Redefine o temporizador independente.

25.19 TIN comando

Cria uma Superfície TIN

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

25.19.1 Descrição

Cria uma Superfície TIN a partir de um arquivo de pontos importados, ou colocando novos pontos.

Uma Superfície TIN é uma representação geométrica tridimensional de um terreno ou um recurso de Civil, o que também inclui sua representação com triângulos, contornos, declives e intervalos de elevação.

O algoritmo conecta os pontos que se situam mais próximos dos triângulos que formam uma [Rede] Triangular Irregular Network (TIN), usando o método de triangulação Delaunay.

O usuário pode afetar a forma como os pontos são conectados adicionando limites e linhas de interrupção à Superfície TIN. Os triângulos sempre seguem limites e linhas de interrupção especificados, e nunca os interceptam. A Superfície TIN pode também ser editada com outras opções disponíveis no comando TINEDITAR.

Uma Superfície TIN está dinamicamente ligada a seus dados de entrada, enquanto outras entidades de Civil, tais como Nivelamentos, Alinhamentos e Corredores, estão dinamicamente vinculados à Superfície TIN.

25.19.2 Método

Uma Superfície TIN pode ser criada a partir de diferentes tipos de dados de entrada:

- de elementos CAD (pontos e entidades lineares) e pontos de Civil,
- de arquivos de pontos importados,
- de pontos de Civil, para os quais especificamos a posição e elevação no desenho,
- de elementos de Face 3D,
- de elemento Nuvem de Pontos,
- a partir de um grupo de pontos especificados.

Selecione um conjunto de pontos, polilinhas, faces 3D ou uma nuvem de pontos no desenho para criar uma Superfície TIN. Os pontos são adicionados à superfície como pontos TIN, polilinhas 3D são adicionadas à superfície como linhas de interrupção. Entidades lineares podem ser adicionadas à Superfície TIN como linhas de interrupção, bordas ou pontos.

25.19.3 Opções dentro do comando

Importar de arquivo
Cria uma Superfície TIN a partir de um arquivo de pontos importados em formato de arquivo-texto (*.TXT), formato de arquivo delimitado por vírgula (*.CSV) e outros formatos de texto onde as coordenadas XYZ no arquivo de entrada são separadas por qualquer delimitador. Arquivos de múltiplos pontos podem ser selecionados para criar uma Superfície TIN.

Entrar o delimitador de arquivo de pontos
Define outro delimitador de arquivo de pontos.

Colocar pontos
Cria uma Superfície TIN, colocando pelo menos três pontos.

Criar a partir de faces
Cria uma superfície TIN selecionando faces 3D. Você pode optar por adicionar bordas de faces 3D como linhas de interrupção (Y) ou criar Superfície TIN apenas com pontos de Faces 3D (N).

Cria a partir de Nuvem de Pontos
Cria uma Superfície TIN a partir de uma Nuvem de Pontos.

Simplificar a Superfície TIN?
Sim: simplifica a Superfície TIN criada a partir de um arquivo de pontos importados, e a partir de uma Nuvem de Pontos, reduzindo a densidade dos pontos. A filtragem de pontos é definida especificando valores para o raio ou etapa de simplificação, e para a diferença de elevação.
Não: uma Superfície TIN é criada a partir de todos os pontos do arquivo de entrada ou na Nuvem de Pontos.

Note: Após a primeira iteração da simplificação, um relatório é exibido na linha de Comando indicando o número de pontos antes da simplificação, o número de pontos removidos, e o número de pontos depois da simplificação. Na próxima etapa, o usuário pode escolher entre as opções "Simplificar novamente" ou "Criar Superfície TIN".

Criar Superfície TIN
Cria a Superfície TIN.

Recortar polígono
Cria uma Superfície TIN somente na área definida pelo polígono de Recorte (uma polilinha fechada).

Note: Há a opção de remover as linhas de quebra cruzadas, se houver.

25.20 TINATRIBIMAGEM comando [TINASSIGNIMAGE]

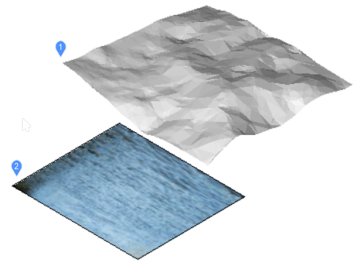
Atribui uma imagem raster como um material de superfície TIN

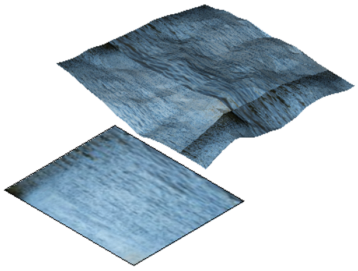
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.20.1 Método

Selecione a superfície TIN (1) e selecione uma imagem raster anexada (2) para atribuir à superfície.





25.21 TINEDITAR

Permite editar uma superfície topográfica (superfície TIN).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícones: 

25.21.1 Descrição

Permite adicionar ou remover pontos, linhas de interrupção e limites em uma superfície TIN (Triangulated Irregular Network = rede irregular triangulada).

Escolha pontos e especifique seu valor de elevação para adicioná-los a uma superfície TIN existente, ou escolha outra opção na linha de comando.

25.21.2 Opções dentro do comando

Adicionar Pontos
Define os pontos a ser adicionados a uma superfície TIN.

Adicionar linhas interrupção
Define entidades lineares a ser adicionadas como linhas de interrupção a uma superfície TIN.

Padrão
Adiciona linhas de interrupção padrão.

Projetado
Adiciona linhas de interrupção projetadas (não destrutivas).

Adicionar limites
Define uma polilinha fechada como limites para adicionar a uma superfície TIN.
Você pode escolher o tipo de limite:

Exterior
Cria um limite de superfície externa.

Mostrar
Mostra o limite da superfície dentro de um limite oculto de superfície.

Ocultar
Oculta o limite da superfície.

Remover Pontos
Exclui pontos de uma superfície.

Remover Linhas de interrupção
Exclui linhas de interrupção de uma superfície.

Remover limites
Exclui limites de uma superfície.

Recortar
Recorta uma Superfície TIN existente no desenho com um polígono selecionado como um limite de recorte para a superfície.
Você pode optar por remover as linhas de interrupção poligonais ou não.

Localização do Ponto
Permite modificar a localização de um ponto especificando o ponto para editar o local e o novo local.

Elevação do Ponto
Permite modificar uma elevação de ponto especificando um ponto e inserindo um novo valor para a elevação.

Multiplos
Permite selecionar vários pontos para alterar sua localização ou elevação.

Variação da elevação
Permite modificar a elevação para múltiplos pontos.

Adicionar Linha
Permite adicionar uma nova linha especificando o primeiro ponto e o segundo ponto.

Excluir Linha
Exclui as linhas cobertas por uma janela de seleção.

Note: As linhas a ser excluídas estão exibidas em vermelho.

25.22 TINEXTRAIR comando [TINEXTRACT]

Extrai entidades de superfície TIN para a qual cria uma malha ou sólido 3D entre superfícies TIN ou entre uma superfície TIN e uma elevação ou deslocamento vertical.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.22.1 Descrição

Cria uma malha ou um sólido 3D entre superfícies TIN ou entre uma superfície TIN e uma elevação ou um deslocamento vertical.

Selecione uma superfície TIN e escolha qual entidade deseja extrair ou criar.

25.22.2 Opções dentro do comando

Malha
Cria uma malha como um deslocamento, entre superfícies ou como uma elevação.

Deslocamento vertical
Cria uma malha como um deslocamento vertical acima da superfície TIN.

Entre superfícies
Cria uma malha entre duas superfícies TIN.

Elevação
Cria uma malha verticalmente a partir de uma superfície TIN até uma altura de elevação fixa.

Solido
Esta cria um sólido como um deslocamento, entre superfícies ou como uma elevação.

Deslocamento vertical
Cria um sólido como um deslocamento vertical acima da superfície TIN.

Entre superfícies
Cria um sólido entre as superfícies TIN.

Elevação
Cria um sólido verticalmente a partir de uma superfície TIN até uma altura de elevação fixa.

Pontos
Extrai todos os pontos na superfície.

Faces
Extrai todas as faces triangulares da superfície.

CurvNivel
Extrai as curvas de nível das superfícies para uma elevação.

Secundária
Extrai as curvas de nível das superfícies para elevação, de acordo com o intervalo entre curvas secundárias, definido no painel de propriedades da superfície TIN.

Principal
Extrai as curvas de nível das superfícies para elevação, de acordo com o intervalo entre curvas principais, definido no painel de propriedades da superfície TIN.

Tudo
Cria curvas de nível para todas as elevações.

Borda
Extrai o limite externo da superfície.

25.23 TINMESCLAR comando [TINMERGE]

Combina duas ou mais superfícies TIN (ou nivelamentos) em uma nova superfície TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.23.1 Descrição

Combina uma superfície de base e duas ou mais outras superfícies TIN para se mesclar, que substituirá a parte da superfície base que esta cobre.

Selecione uma superfície TIN base e uma ou mais superfícies TIN para se mesclar e especifique se deseja manter ou excluir as superfícies originais.

25.24 TINMODIFICAR comando [TINMODIFY]

Deforma ou suaviza uma superfície TIN selecionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.24.1 Descrição

Modifica uma superfície TIN selecionada ao deformá-la ou suavizá-la, ou cria uma nova superfície TIN modificada.

25.24.2 Opções dentro do comando

Deformar
Modifica a superfície TIN selecionada ou cria a parte deformável como uma nova superfície TIN.

especificar Contorno
Cria uma deformação com um contorno.

Selecionar entidade
Cria uma deformação com uma entidade fechada elevada escolhida.

Note: Volume líquido = corte-preenchimento.

Desenhar polígono
Cria uma deformação com um polígono elevado.

Suavizar
Modifica a superfície TIN selecionada suavizando-a entre os limites indicados.
Cria um limite de suavização circular indicando um valor de raio e um local onde você deseja suavizar.

Selecionar entidade
Suaviza a parte da superfície entre os limites de uma entidade.
Selecione uma entidade fechada para a suavização e escolha um local onde você deseja suavizar.

Desenhar polígono
Suaviza a parte da superfície entre os limites de um polígono.
Escolha pontos para um polígono e pressione ENTER para fechar o polígono e escolher um local onde você deseja suavizar.

25.25 TINPROJETAR comando [TINPROJECT]

Projeta entidades baseadas-em-pontos ou entidades lineares, para uma superfície TIN.

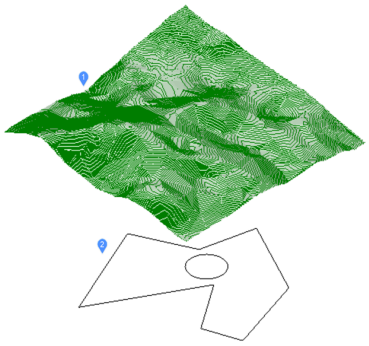
Shape Lite Pro Mechanical BIM

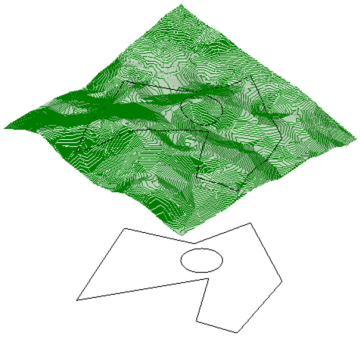
Icone: 

25.25.1 Descrição

Projeta entidades de ponto (Ponto, Bloco, Texto) ou entidades lineares (Linha, Polilinha, Círculo) para uma Superfície TIN.

Selecione a superfície TIN (1), selecione as entidades a ser projetadas (2) e escolha manter ou excluir as entidades projetadas.





25.26 INSERIRT comando [TINSERT]

Insere blocos na célula de uma tabela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.26.1 Método

Escolha uma célula da tabela para abrir o diálogo Inserir Bloco na Célula.

25.27 TINVOLUME comando

Cria uma superfície de Volume TIN entre uma base e as superfícies TIN de comparação, ou até uma elevação.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.27.1 Método

Quando a opção de associatividade da Superfície de Volume TIN da preferência do usuário Civil / Associativity estiver definida, as superfícies de volume TIN serão reconstruídas automaticamente quando suas superfícies de origem mudarem.

Selecione a base e as superfícies TIN de comparação entre as quais uma superfície de volume TIN será criada, e selecione uma área delimitadora para a superfície do volume TIN.

25.27.2 Opções dentro do comando

Elevação
Cria uma Superfície de Volume TIN entre uma base e uma elevação.
Selecione a Superfície TIN base, entre o valor da elevação desejada, e selecione uma área delimitadora para a Superfície de Volume TIN.

25.28 TINGOTADAGUA comando

Cria caminhos de gota d'água em tempo-real movendo o cursor sobre uma superfície TIN. O caminho da água é criado como uma polilinha 3D na posição atual se você clicar no botão esquerdo do mouse.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.28.1 Método

Selecione as superfícies TIN, mova o cursor sobre a superfície e uma linha representando o caminho da gota d'água é mostrada em tempo-real. Clique o botão esquerdo do mouse para criar a polilinha 3D do caminho da gota d'água.

25.29 DICAS comando [TIPS]

Exibe o painel Dicas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.29.1 Descrição

Exibe o painel Dicas, que fornece conselhos úteis sobre o uso de determinados comandos.

25.29.2 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.

Note: O painel Dicas está sempre aberto no Shape.

25.30 TOLERANCIA comando

Abre a caixa de diálogo Tolerância geométrica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.30.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Tolerância geométrica para adicionar símbolos de tolerância ao desenho atual.

25.31 BARRAFERR comando [TOOLBAR]

Alterna a exibição das barras de ferramentas na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.31.1 Método

Digite o nome da barra de ferramentas ou escolha a opção Tudo para ativar ou desativar todas as barras de ferramentas.

25.31.2 Opções dentro do comando

Mostrar
Exibe a(s) barra de ferramentas.

Ocultar
Oculta a(s) barra de ferramentas.

Esquerda
Encaixa a(s) barra de ferramentas à esquerda.

Direita
Encaixa a(s) barra de ferramentas à direita.

Superior
Encaixa a(s) barra de ferramentas na parte superior.

Inferior
Encaixa a(s) barra de ferramentas na parte inferior.

Flutuar
Mostra a(s) barra de ferramentas em modo flutuante.

25.32 -BARRAFERR comando [-TOOLBAR]

Alterna a exibição das barras de ferramentas na linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.32.1 Descrição

Para obter mais informações, consulte o comando BARRAFERR.

25.33 PALETASFERRAM comando [TOOLPALETTES]

Abre o painel de Paletas de Ferramenta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.33.1 Descrição

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

25.34 FECHARPALETASFERRAM comando [TOOLPALETTESCLOSE]

Fecha o painel Paletas Ferramenta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.34.1 Descrição

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.

25.35 -TOOLPANEL comando

Alterna a exibição dos painéis.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.35.1 Descrição

Ativa e desativa a exibição de painéis, como os painéis Propriedades e Dicas.

25.35.2 Método

Existem dois métodos para alternar painéis:

- Digite o nome do painel e escolha uma opção de exibição.
- Entrar ? para listar os nomes de todos os painéis no programa.

25.35.3 Opções dentro do comando

Mostrar
Exibe o painel de ferramenta.

Ocultar
Oculta o painel da ferramenta.

Alternar
Alterna a exibição do painel de ferramentas, ativa e desativa.

25.36 TORO comando [TORUS]

Cria um sólido 3D na forma de um Toro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

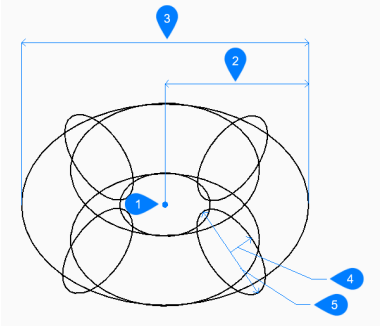
Icone: 

Alias: TOR

Note: No BricsCAD Lite, que não suporta sólidos 3D, o comando TORO inicia o comando AI_TORUS.

25.36.1 Descrição

Cria 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.



1 Centro

2 Raio do toro inteiro

3 Diâmetro do toro inteiro

4 Raio do corpo

5 Diâmetro do corpo

25.36.2 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]

25.36.3 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.

25.37 NAVPALFERRAM comando [TPNAVIGATE]

Carrega paletas de ferramenta pela linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.37.1 Descrição

Carrega uma paleta ferramenta ou um grupo de paletas por nome. Se o painel de Paletas Ferramenta ainda não estiver aberto, então ele é exibido (abreviação para "navegação por paletas de ferramentas"). Este comando é destinado ao uso por macros.

25.37.2 Método

Existem dois métodos para carregar paletas de ferramenta:

- Especifique a paleta de ferramenta a ser exibida inserindo o nome de uma paleta.
- Especifique o grupo de paletas a ser exibido inserindo o nome de um grupo.

25.38 TRACAR comando [TRACE]

Desenha traços.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: Esse comando raramente é usado, pois o comando PLINHA é mais conveniente.

25.38.1 Descrição

Desenha traços, como linhas largas, com vértices em meia-esquadria.

O traço não é desenhado até que o segundo ponto esteja escolhido. O atraso permite que o BricsCAD determine a angulação necessária nos vértices, o que este comando faz automaticamente.

Note: A variável de sistema FILLMODE afeta a aparência dos traços.

25.39 TRANSPARENCIA comando

Ativa/desativa a transparência de imagens monotonais.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

25.39.1 Métodos

Esse comando permite definir a transparência para um determinado tipo de imagem. Quando a transparência, a cor de fundo da imagem é transparente.

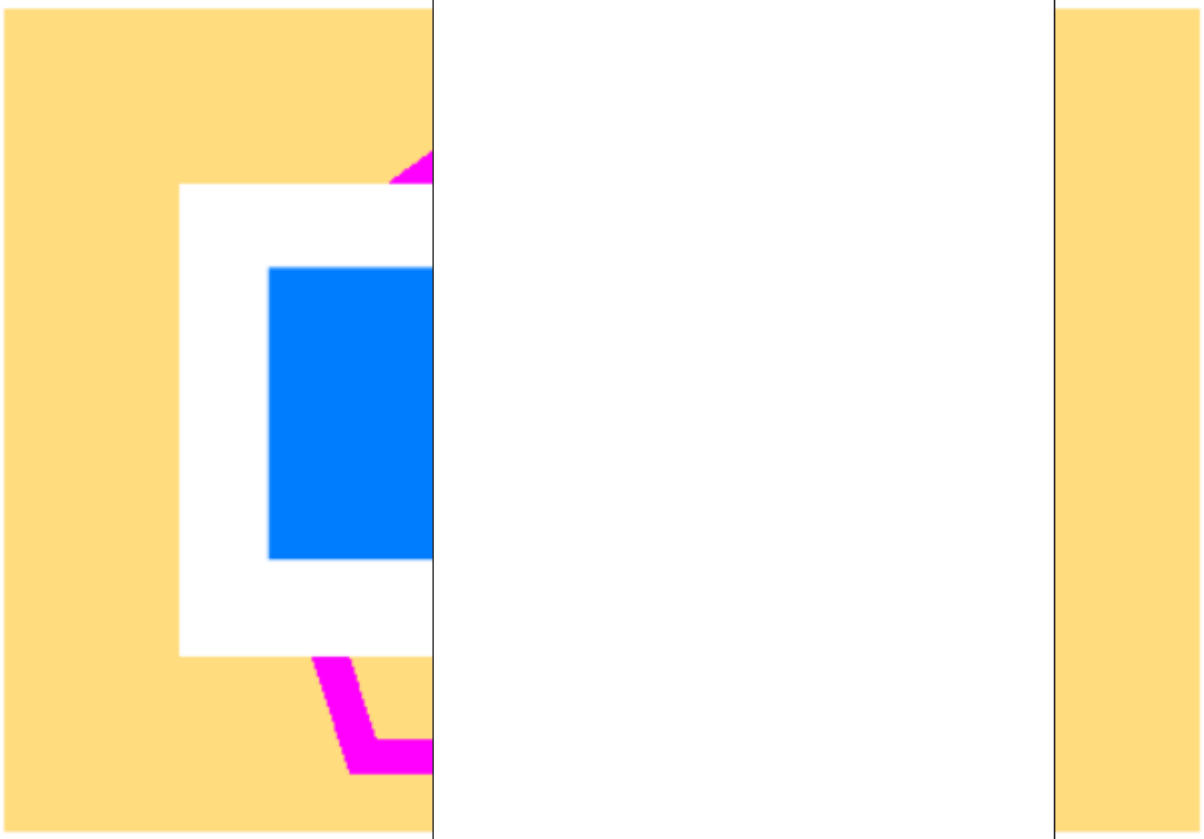
Note: Para alterar a transparência das entidades, use a propriedade Transparência nos comandos CAMADA e PROPRIEDADES.

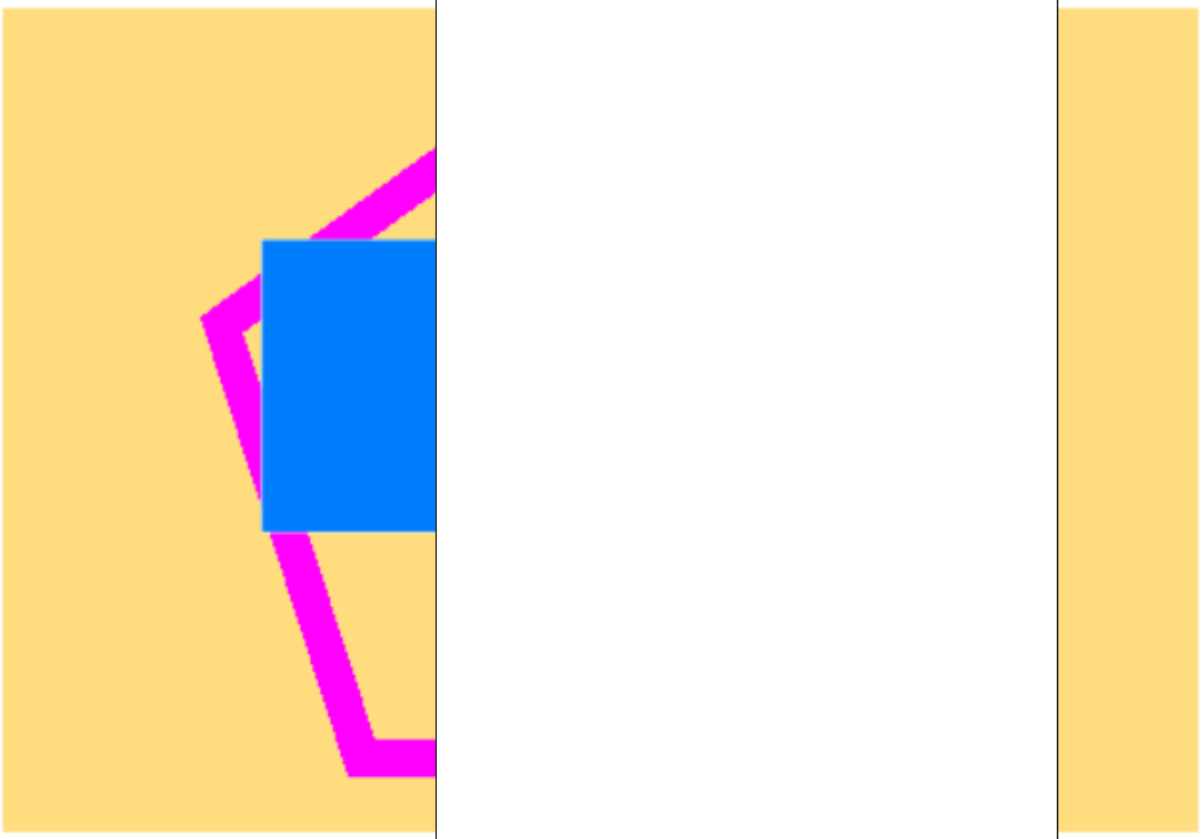
Existem duas categorias principais de imagens que podem ser processadas por este comando:

- Imagens que contêm transparência na forma de um canal alfa, geralmente nos formatos PNG e TIFF.
- Imagens que não contêm um canal alfa.

Exemplo de uma imagem que contém um canal alfa

As imagens com um canal alfa podem ser processadas pelo comando TRANSPARENCIA. Antes de executar o comando na imagem, seus pixels transparentes serão exibidos como brancos. Depois que o comando for executado na imagem, seus pixels transparentes não serão mais exibidos.

	Quando a imagem com um canal alfa, posicionada na parte superior de outras entidades, os pixels transparentes são exibidos como brancos.

	Depois de executar o comando na imagem, os pixels transparentes não são mais exibidos.

Exemplo de uma imagem que não contém um canal alfa

Antes de processar esse tipo de imagem, essas devem ser convertidas em uma paleta monocromática, usando algum editor de fotos.

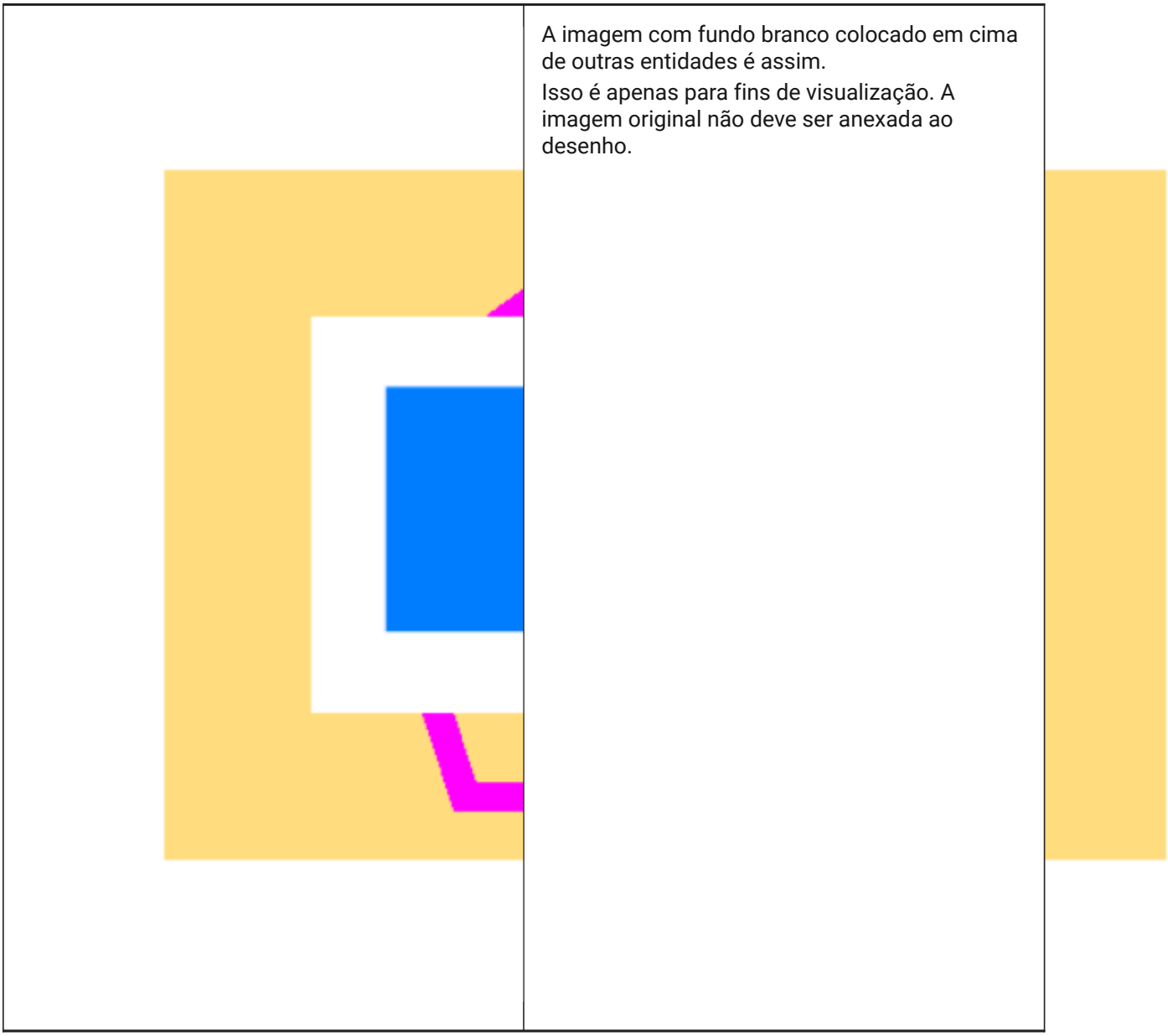
Existem algumas condições para que uma imagem seja afetada por este comando e obtenha um resultado satisfatório:

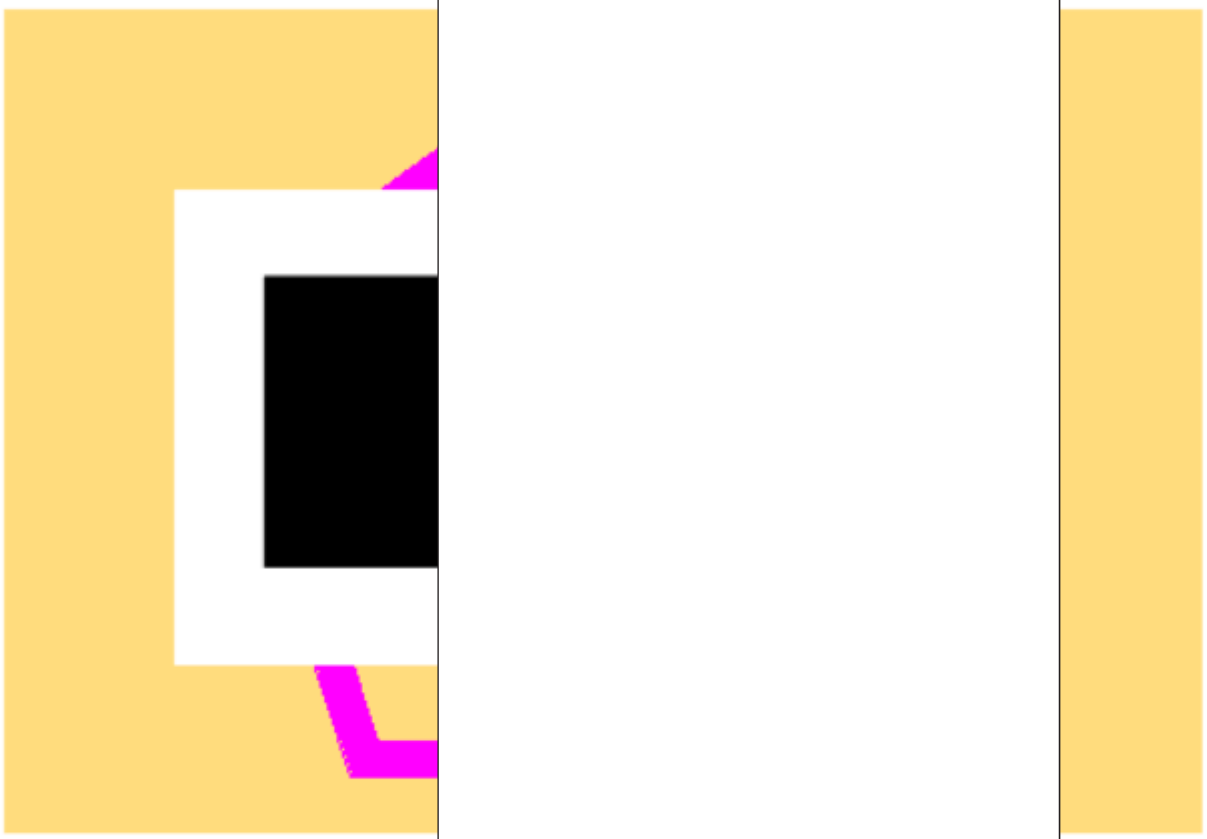
1. A imagem deve estar no formato gráfico TIFF, BMP ou PNG.
2. A cor de fundo da imagem deve ser branca ou muito próxima do branco.
3. A imagem deve ter um bom contraste entre os objetos em foco e o plano de fundo.
4. Em um editor de fotos, deve ser aplicado um ajuste de Limiar. Dessa forma, haveria apenas duas cores na imagem: preto e branco.

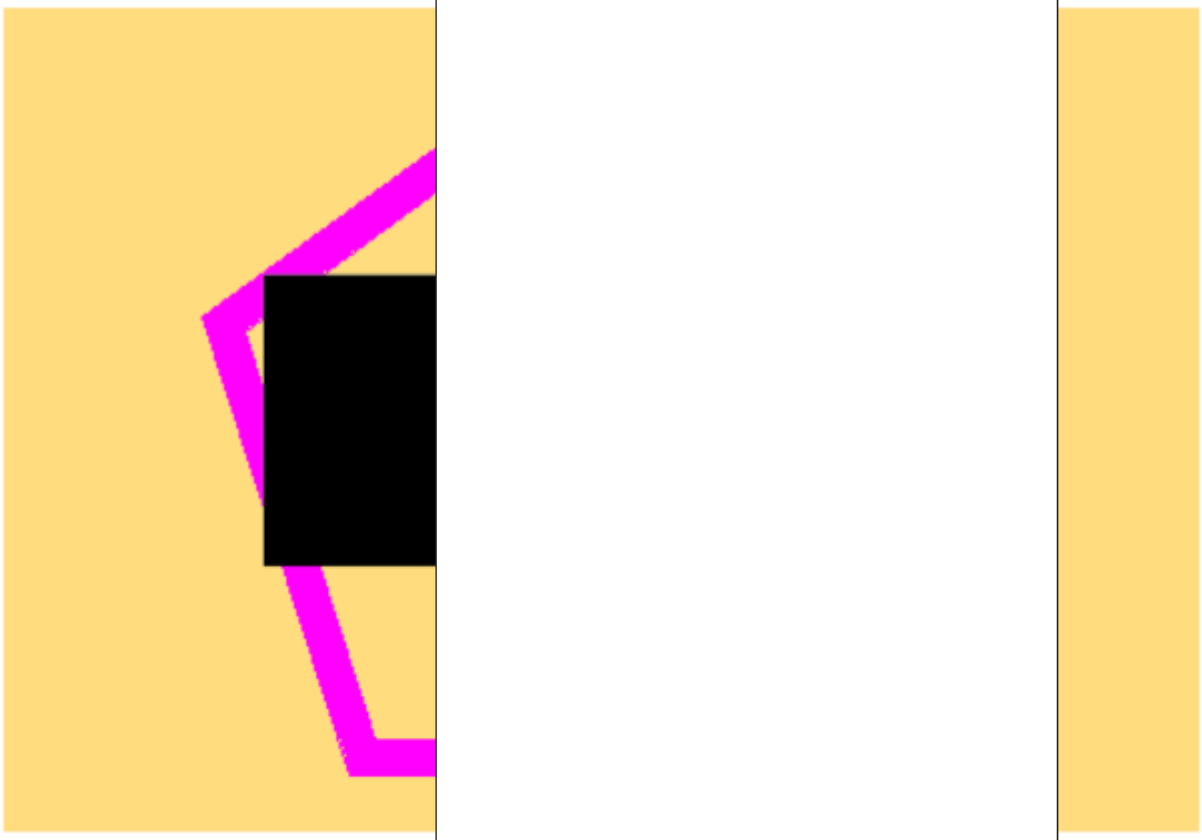
5. A imagem deve ser salva em um formato gráfico com uma profundidade de bits de cor de 1.

Note: Salvar com uma profundidade de bits de cor de 1 é um passo importante. Mesmo que haja apenas cores preta e branca na imagem, o formato gráfico pode ser diferente desse. Verifique o formato gráfico antes de anexar a imagem ao desenho.

Depois de executar o comando na imagem, os pixels brancos ficarão transparentes.

	A imagem com fundo branco colocado em cima de outras entidades é assim. Isso é apenas para fins de visualização. A imagem original não deve ser anexada ao desenho.

	A imagem foi aplicada a um ajuste de Limiar e convertida para uma profundidade de bits de cor de 1 e, em seguida, anexada ao desenho.

	Depois de executar o comando na imagem, os pixels transparentes não são mais exibidos.

Outros formatos gráficos, como JPEG, não são afetados por esse comando. Os arquivos que possuem um desses formatos devem ser convertidos usando um editor de fotos que possa ser produzido de acordo com as especificações acima.

25.39.2 Opções dentro do comando

Opções de seleção (?)
Permite escolher um método de seleção. Consulte o comando SELECIONAR.

Entrar no modo de transparência [Liga/Desl]
Alterna a transparência das imagens selecionadas.

25.40 APARAR comando [TRIM]

Apara entidades por uma linha de corte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: TR

25.40.1 Método

Existem dois métodos:

- Apara entidades.
- Estende entidades enquanto mantém pressionada a tecla Shift.

Note: As seguintes entidades podem ser aparadas: linhas, polilinhas bi e tri-dimensionais, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, splines, raios (lsi) e linhas infinitas.

Note: Entidades para o corte podem ser: linhas, splines, polilinhas, arcos, círculos, arcos elípticos, elipses, raios (lsi), linhas infinitas, viewports de layout.

25.40.2 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.

Note: 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.

Vista
As entidades são projetadas de acordo com o plano de vista atual.

apagaR
Desfaz a última ação de aparamento.

25.41 TXT2MTXT comando

Combina uma seleção de entidades TEXTO e TEXTOM em uma única entidade TEXTOM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: COMBINETEXT

25.41.1 Método

Selecione os objetos TEXTO e TEXTOM a combinar. A combinação é feita dependendo do valor da variável de sistema COMBINETEXTMODE.

25.41.2 Opções dentro do comando

Configurações
Exibe as opções da variável de sistema COMBINETEXTMODE em uma caixa de diálogo.

Combinar em um único TextoM
Combina as entidades TEXTO selecionadas em uma única entidade TEXTOM.

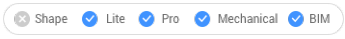
Ordenar top-down (do geral para individual)
Especifica a ordem das entidades de texto selecionadas pela posição vertical descendente.

Texto com quebra de palavras
Combina todas as entidades TEXTO selecionadas em uma única linha e, em seguida, quebra qualquer texto que exceda a largura do TEXTOM para a próxima linha. A largura do TEXTOM corresponde à largura da maior entidade de texto na seleção. Os parágrafos nas entidades TEXTOM selecionadas são preservados.

Espaçamento uniforme de linha
Aplica espaçamento consistente entre linhas.

25.42 TXTEXP comando

Explode texto em polilinhas.



25.42.1 Método

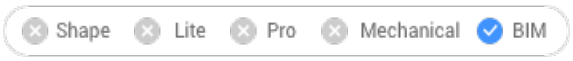
Selecione as entidades TEXTO a ser explodidas.

Note: Fontes SHP e TTF são explodidas para polilinhas individuais e poli-arcos.

Note: 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.

25.43 PLANTASTIPADAS comando [TYPEDPLANS]

Abre a caixa de diálogo BIM Plantas Tipadas.



Icone: 

25.43.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo BIM Plantas Tipadas, listando todas as Plantas Tipadas na pasta Support. Você poderá personalizar as plantas do desenho, bem como as etiquetas BIM.

26. U

26.1 U comando

Reverte a ação do comando anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

26.1.1 Descrição

Reverte a ação do comando anterior, e restaura entidades para o seu estado anterior.

Este comando não exibe prompts e não tem opções.

26.2 UCS comando

Cria e exibe sistemas de coordenadas definidos pelo usuário (UCS) por meio da linha de Comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

26.2.1 Método

Especifique uma nova origem UCS através de um, dois ou três pontos no desenho ou escolha uma das opções do comando.

26.2.2 Opções dentro do comando

Face
Alinha o UCS a uma face de um sólido 3D.

Note: Essa opção funciona apenas com faces 3D planas e não curvas, como em uma esfera.

Inverter
Inverte a direção do eixo Z.

Xrotacionar
Rotaciona o UCS 180° em torno do eixo X.

Yrotacionar
Rotaciona o UCS 180° em torno do eixo Y.

Nomeado
Cria, restaura e exclui nomes de UCSs.

?
Lista os nomes dos UCSs no desenho.

Note: Tipo:

- *para listar todos os nomes de UCS.

- nome* para listar o nome dos UCSs que começam com este nome.
- nome para listar o UCS especificado pelo nome.

Entidade
Alinha o UCS a uma entidade selecionada.

Definição de UCS
Representa a orientação e o tipo de entidade que define a orientação do UCS.

Note: Origem do UCS é localizada na extremidade, ponto central, ou vértice mais próximo do ponto clicado. O eixo x está alinhado com a entidade ou uma borda. O plano-x,y está alinhado ao plano da entidade. Para objetos ambíguos com orientação óbvia, como um círculo, a orientação é mantida.

Anterior
Muda o UCS para o anterior.

Vista
Define o UCS para o ponto de vista atual.

Note: O eixo x e o eixo y são paralelos às bordas da vista O eixo z é perpendicular à vista, com o eixo Z positivo apontando para o observador. A origem é copiada do sistema de coordenadas anterior.

X
Rotaciona o UCS atual sobre o eixo X.

Y
Rotaciona o UCS atual sobre o eixo Y.

Z
Rotaciona o UCS atual sobre o eixo Z.

Eixo Z
Define o UCS em relação ao eixo Z.

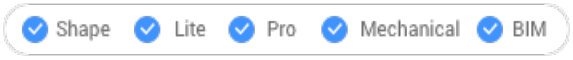
Note: O plano-Y é perpendicular ao eixo-Z com o eixo-X horizontal e o eixo-Y apontando para cima.

Mover
Move a origem do UCS atual, mantendo a orientação dos eixos.

Mundo
Alterna para o sistema de coordenadas mundial (WCS).

26.3 ICONEUCS comando [UCSICON]

Controla a exibição do ícone do UCS



26.3.1 Descrição

O ícone UCS é exibido de forma diferente, dependendo do estilo visual e da área de trabalho.

As cores denotam as direções dos eixos. Ele pode ser controlado pelas variáveis de sistema COLORX, COLORY, COLORZ.

26.3.2 Opções dentro do comando

Exibir em todas as vistas
Aplica as alterações a todas as viewports.

Exibir na origem
Quando a origem está fora da viewport, o ícone UCS é exibido no canto definido pela variável de sistema UCSICONPOS.

Exibir no canto
Exibe o ícone UCS no canto da viewport definido pela variável de sistema UCSICONPOS:

Note: Os valores para a variável de sistema UCSICONPOS são exibidos na caixa de diálogo Configurações.

26.4 DESFDEF comando [UNDEFINE]

Remove temporariamente o acesso a comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Note: 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 DESFAZER comando [UNDO]

Desfaz um ou mais comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

26.5.1 Descrição

Desfaz um ou mais comandos. BricsCAD relata que os comandos estão sendo desfeitos.

Note: Alguns comandos não podem ser desfeitos.

26.5.2 Opções dentro do comando

Número de passos a desfazer
Especifica o número de comandos para desfazer, entrando um número.

Marca
Define um marcador.

Voltar à marca
Desfaz todos os comandos para trás, até quando o marcador foi definido.

Começar o conjunto
Define o início de um grupo que agrupa os seguintes comandos. O comando DESFAZER trata os comandos no conjunto como um único passo de desfazer.

Terminar o conjunto
Termina o grupo de comandos.

Controlar
Especifica várias opções para o comando.

Nenhum
Desliga o mecanismo de Desfazer.

Note: Isso é útil quando o espaço em disco está acabando, porque o mecanismo de Desfazer usa espaço em disco.

Um
Limita esse comando a um único passo de desfazer. O comando DESFAZER é alterado para o comando U.

Tudo
Liga o mecanismo Desfazer.

Camada
Especifica se o comando DESFAZER combina as operações do diálogo de Camada.

AUto
Considera todos os comandos executados por uma macro como um desfazer de um passo.

Note: Quando Control está definido para **Nenhum** ou **Um**, as opções **Auto**, **Iniciar** e **Marcar** não estão disponíveis.

26.6 DESFAZENT comando [UNDOENT]

Desfaz revisões de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

26.6.1 Descrição

Reverte as alterações de edição feitas em entidades individuais. Atua como o comando DESFAZER, mas é específico para cada entidade.

Esse comando trata um bloco, refex, ou sólido 3D como uma única entidade, mas um grupo como entidades individuais.

26.6.2 Opções dentro do comando

Número de passos a desfazer
Especifique o número de etapas de edição a serem revertidas. Depois que a revisão inicial é desfeita, a entidade é apagada do desenho.

Revisões
Informea o número de revisões que a entidade selecionada recebeu.

Sair
Sair do comando.

Refazer
Reverte a ação de desfazer.

Note: Quando uma entidade está conectada a outras, tal como uma borda conectada a uma face, o BricsCAD pergunta se as outras entidades devem ser revertidas. Como alternativa, use a lista suspensa Histórico no painel Propriedades para desfazer revisões em entidades.

26.7 DESAGRUPAR comando [UNGROUP]

Explode grupos de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

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 UNIAO comando

Executa operações de união Booleana em sólidos 3D e regiões 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: UNI

Note: No nível de licença BricsCAD® Lite, o comando se aplica somente a entidades de Região.

26.8.1 Descrição

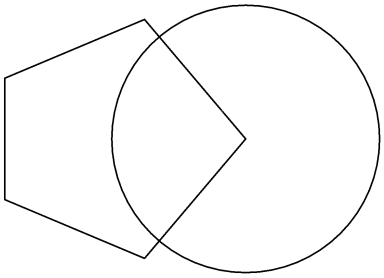
Executa operações de união Booleana em sólidos 3D e regiões 2D, adicionando um conjunto de entidades a outro conjunto para formar uma única entidade.

Note: A entidade resultante assume as propriedades da entidade ACIS selecionada primeiro.

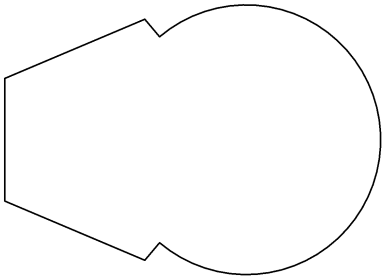
26.8.2 Método

Especifica as entidades ACIS para unir em uma única entidade. O programa une regiões e sólidos 3D em uma única entidade.

As entidades selecionadas:



Resultado:



26.9 UNISOLATEOBJECTS comando

Desoculta entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: UNHIDE, INHIDOBJECTS, UNISOLATE

26.9.1 Descrição

Desfaz ocultação de entidades pelos comandos HIDEOBJECTS e ISOLATEOBJECTS.

Note: O comando ISOLATEOBJECTS é habilitado nas sessões EDITARBLOCO e EDITARREF.

26.10 UNIDADES comando [UNITS]

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Unidades do Desenho** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 1.2 3'4"

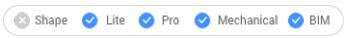
Alias: DDUNITS, UN

26.10.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Unidades do Desenho** expandida, para exibir e modificar variáveis relevantes do sistema.

26.11 -UNIDADES comando [-UNITS]

Define as unidades de medidas lineares e angulares, na linha de Comando.



Alias: -UN

transparente: **'-unidades**

26.11.1 Opções

Modo de unidade (LUNITS)

1 Científico 4.225E+01

2 Decimal 42.25

3 Engenharia de 3'-6,25".

4 Arquitetura 3'-6 1/4"

5 Fracionário 42 1/4

Núm. casas decimais para LUNITS

Especifica a precisão de exibição para unidades decimais. Digite um número entre 0 e 8.

- **0** - 0 casas decimais, como 0.
- **1** - 1 casa decimal, como 0.0
- **2** - 2 casas decimais, como 0.00
- **3** - 3 casas decimais, como 0.000
- **4** - 4 casas decimais, como 0.0000
- **5** - 5 casas decimais, como 0.00000
- **6** - 6 casas decimais, como 0.000000
- **7** - 7 casas decimais, como 0.0000000
- **8** - 8 casas decimais, como 0.00000000

Essa opção também afeta a precisão de exibição das frações usadas pelas unidades arquitetônicas e fracionárias:

- **0** - 0 precisão fracionária, como 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

Unidade de medida angular (AUNITS):
Especifica o estilo de exibição das unidades angulares. Entre um número
1 Graus decimais 90.0
2 Graus/minutos/segundos 90d0'0
3 Grados 100.00g
4 Radianos 1,57r
5 Unidades do Agrimensor N 00d0'0"E
Existem 400 grados em um círculo. Existem 2*pi radianos (cerca de 6.282) em um círculo. O N e E em unidades de agrimensura refere-se a Norte e Leste.
Variáveis AUNITS armazena o estilo de unidades angulares.

Número de casas decimais para a unidade angular
Especifica o número de casas decimais. Entre um número entre 0 e 8.

Direção do ângulo 0
Especifica a direção para 0 graus. Entre um ângulo, ou escolha dois pontos no desenho. O padrão é o eixo x positivo. Você também pode rotacionar o desenho através da opção Rotacionar do comando Snap.

Quer ângulos medidos no sentido horário?
Especifica a direção na qual medir ângulos:
- **Sim** - mede ângulos no sentido horário
- **Não** - mede ângulos no sentido anti-horário (padrão)

26.12 ATUALIZARCAMPO comando

Atualiza os valores de exibição dos campos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

26.12.1 Descrição

Os campos são linhas de texto que mudam conforme as condições nos desenhos mudam.

ATUALIZARCAMPO força o texto do campo selecionado a ser atualizado, para refletir as alterações.

26.13 URL comando

Abre o navegador da Web padrão.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

26.13.1 Descrição

Abra o navegador da Web padrão para navegar na Internet a partir de um URL especificado. Este 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.

27. V

27.1 EDITORVBA comando

Abre a janela de edição do Microsoft Visual Basic para escrever e depurar o código VBA (abreviação de "Visual Basic for Applications integrated development environment").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

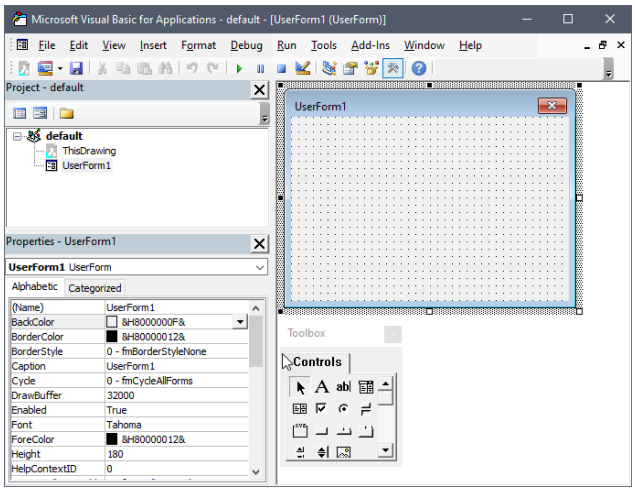
Alias: VBA

Atalhos de Teclado: **Alt+F11**

Note: Comando disponível somente na plataforma Windows

27.1.1 Descrição

Exibe uma janela:



27.1.2 Opção dentro do comando

Consulte os arquivos de ajuda fornecidos pela Microsoft para o Visual Basic.

27.2 CARRVBA comando

Abre a caixa de diálogo Abrir.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.2.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Abrir para selecionar 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 -CARRVBA comando [-VBALOAD]

Carrega projetos VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.3.1 Descrição

Carrega um projeto VBA; funciona na linha de Comando (abreviação de “Visual Basic for Applications”).

27.4 GERVBA comando

Abre a caixa de diálogo do Gerenciador de VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.4.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Gerenciador de VBA para gerenciar projetos VBA.

27.5 VBANEW comando

Começa um novo projeto VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.5.1 Descrição

Inicia um novo projeto VBA (abreviação de “Visual Basic for Applications”).

27.6 EXECVBA comando

Abre a caixa de diálogo Executar Macro BricsCAD VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.6.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Executar Macro BricsCAD VBA para executar e gerenciar macros VBA.

27.7 -EXECVBA comando [-VBARUN]

Executa macros VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.7.1 Descrição

Executa uma macro VBA definida em um arquivo DVB (desenho visual basic) (abreviação de “Visual Basic for Applications”). Este comando é destinado ao uso por macros.

27.8 VBASECURITY comando

Abre a caixa de diálogo Segurança.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.8.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Segurança para especificar se as macros VBA podem ser executadas automaticamente.

27.9 DESCARRVBA comando

Descarrega projetos VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.9.1 Descrição

Descarrega arquivos de projeto DVB (Desenho Visual Basic) do programa (abreviação de “Visual Basic for Applications”).

27.10 CONTROLEVERSAO comando

Permite a colaboração multi-usuário.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.10.1 Descrição

Permite a colaboração multi-usuário ao armazenar e gerenciar projetos na nuvem. Desenhos estão armazenados na nuvem usando Bricsys 24/7, e podem ser trazidos e levados de volta da máquina local de cada usuário.

Note: Essa é uma funcionalidade em fase Beta, e você deve solicitar acesso enviando um Pedido de Suporte seguindo este procedimento:

1 Faça Login em sua conta Bricsys.

2 Escolha Novo Pedido de Suporte.

3 Abra o menu BricsCAD e escolha **BricsCAD** > **Controle de Versão**.

4 No campo Assunto entre: Acessar ao CONTROLEVERSAO Beta.

5 Preencha o restante dos campos conforme necessário.

6 Escolha Enviar Pedido de Suporte.

27.10.2 Método

A primeira vez que inicia o comando CONTROLEVERSAO numa nova sessão do BricsCAD e escolhe uma das opções, este solicita que você faça Login em sua conta Bricsys.

Se sua conta não tiver acesso à funcionalidade Beta, esta direciona você para uma página Web com instruções para solicitar o acesso.

Se sua conta tiver acesso à funcionalidade Beta, seu Login bem-sucedido será indicado na janela de Comando e solicitará que você entre com o nome do projeto no qual você deseja trabalhar.

27.10.3 Opções dentro do comando

Iniciar

Cria um novo projeto multi-usuário no serviço Bricsys 24/7. Se você ainda não estiver conectado à sua conta Bricsys, a caixa de diálogo Login será exibida.

Check-Out

Extrai cópia de um desenho armazenado num de seus projetos no Bricsys 24/7, e bloqueia o acesso a este desenho para os demais usuários.

Nome do projeto
Especifique o nome para o novo projeto/para o projeto a partir do qual você deseja extrair um desenho. Se o nome do projeto já existe, você será solicitado a especificar um nome de projeto diferente.

Note: Lembre-se de que os nomes dos projetos diferenciam maiúsculas de minúsculas.

Pasta controle de versão
Especifique a pasta na sua máquina local, para ser definida sob controle da versão. O local padrão é *drive:\Users\username\Documentos\Bricsys247\NomeProjeto.* No entanto, você pode especificar qualquer local.

- Se o local ainda não existe, este será criado e definido para funcionar como Controle de Versão.
- Se o local já existir, ele será definido sob Controle de Versão.
- Se o local já estiver sob Controle de Versão, você será solicitado a especificar um local diferente.

Check-In
Envia os desenhos da sua pasta 'local', configurada para Controle da versão, para o projeto Bricsys 24/7 associado.

Arquivo para Confirmar
Especifique se você deseja fazer Check-in de todos os arquivos na sua pasta de Controle de versão, ou se você confirma arquivos modificados e não rastreados.

Mensagem de Check In
Insira uma Mensagem de Check In relevante.

Atualizar
Sincroniza os desenhos do projeto de sua pasta local com o projeto Bricsys 24/7 associado.

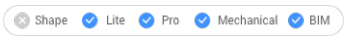
Renomear
Renomeia um desenho que está sob Controle de versão.

Histórico
Permite que você vá para versões mais antigas.

Reverter
Reverte para o estado anterior.

27.11 VISTA comando

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Vistas** selecionadas.

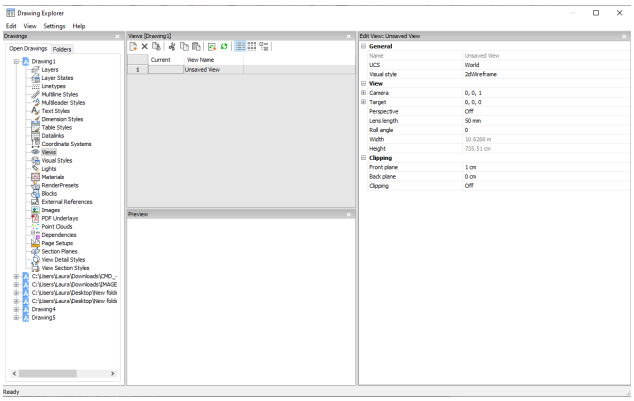


Icone: 

Alias: DDVIEW, EXPVIEWS, V

27.11.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a seção **Vistas** selecionada, para visualizar e modificar as vistas no desenho atual.



27.11.2 Opções dentro do comando

Geral

Nome
Define o nome da vista atual.

UCS
Atribui um UCS. Quando o desenho não contém UCS's salvos, a lista suspensa mostra <Nenhum>. Veja os comandos UCS e EXPUCS.

Plano de fundo
Define o plano de fundo para a vista. Veja o comando PLANODEFUNDO.

Exibir Recorte
Atribui uma exibição de recorte.

Instantâneo da Camada
Ativa ou desativa se as configurações de camadas estarão na vista.

- Sim: atribui o atual estado visual das camadas, para que, na próxima vez que você tornar essa visualização atual, as camadas se liguem ou desliguem
- Não: não atribui o atual estado visual das camadas, de modo que, na próxima vez que você tornar essa visualização atual, as camadas não se ativem ou desativem.

Estilo Visual
Define o estilo visual. Veja o comando ESTILOSVISUAIS.

Vista

Camera
Especifica o ponto de vista da câmera, em coordenadas x,y,z em modo visual de Perspectiva.

Destino
Especifica o ponto de vista do alvo em coordenadas x,y,z em modo visual de Perspectiva.

Perspectiva
Liga/desliga vista Perspectiva:

- Liga: a vista é exibida no modo de perspectiva visual
- Desl: a vista é exibida no modo de perspectiva paralela

Um glifo de câmera é exibido no desenho para vistas em perspectiva (ver comando CAMERA).

Comprim. Lente
Define o comprimento da lente da câmera.

Angulo de Rotação
Rotaciona a câmera em torno do eixo da vista.

Largura
Especifica a largura da vista nas unidades atuais.

Altura
Especifica a altura da vista nas unidades atuais.

Recortar

Plano Frontal
Define a distância entre o ponto de alvo e o plano de recorte frontal.

Plano de Fundo
Define a distância entre o ponto de alvo e o plano de recorte traseiro.

Recortar
Liga/desliga os planos de recorte, os quais removem qualquer entidade que esteja fora desses planos.

27.11.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria novas vistas nomeadas.

Excluir
Apaga a vista nomeada do desenho, sem aviso.

Renomear
Renomeia a vista.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de vista.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Define a vista selecionada como a atual.

27.12 -VISTA comando [-VIEW]

Controla as vistas nomeadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -V

27.12.1 Descrição

Cria e define vistas nomeadas na atual viewport, e exclui vistas nomeadas do desenho.

Cada viewport pode mostrar uma vista diferente, no Model Space e no Paper Space.

27.12.2 Opções dentro do comando

Entrar '?' vai listar as vistas existentes no desenho atual.

Entrar as opções Excluir, Salvar e Restaurar para executar a ação apropriada.

Ortográfico
Definir um ponto de vista ortográfico padrão na atual viewport — as vistas Superior, Inferior, Frontal, Voltar, Esquerda ou Direita.

Torcer
Rotacione a vista atual sobre o eixo Z na direção definida pela variável ANGDIR.

Janela
Salve uma área em janela como uma vista nomeada.

27.13 VISTABASE comando

Gera vistas ortográficas e isométricas associativas de modelos 3D, em layouts do Paper Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note:

- Esse comando é válido somente no Model Space.
- Use a tecla Tab para selecionar entidades obscurecidas.
- Quando a variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS (Gerar desenhos associativos) estiver Ligada, as dimensões associativas para vistas geradas são atualizadas automaticamente quando o modelo 3D é modificado.
- Definir a variável de sistema GENERATEASSOCATTRS (Gerar atributos associativos) Ligada, permite que a VISTABASE gere desenhos nos quais as dimensões e etiquetas/marcas são atualizadas automaticamente quando o modelo 3D foi modificado.
- A variável DRAWINGVIEWQUALITY define a qualidade das vistas do desenho.
- A variável de sistema DRAWINGVIEWFLAGS permite a criação em paralelo, ou a atualização de vistas do desenho. Isso pode reduzir o tempo de processamento da vista, mas usa mais recursos.
- Este comando pode ser inserido de forma transparente durante comandos ('vistabase).

27.13.1 Método

Selecione uma ou mais entidades (sólidos 3D, blocos, componentes) ou pressione Enter para selecionar todas as entidades 3D no Model Space a partir do qual gerar as vistas de desenho em uma aba de layout, ou escolha uma opção. Pressione a tecla Tab para selecionar entidades aninhadas.

Digite o nome de um layout novo ou existente ou pressione Enter para aceitar o layout atual.

O comando alterna para a guia de Layout, onde um ponto deve ser escolhido para definir uma posição para a vista base ou inserir uma opção.

Selecione a posição de cada vista projetada, movendo o cursor. Dependendo da posição do cursor em relação à vista base, uma das cinco vistas ortogonais (superior, esquerda, direita, traseira e inferior) e quatro vistas isométricas podem ser inseridas. As vistas são alinhadas automaticamente dependendo do tipo de projeção selecionado (consulte acima).

Toque na tecla Ctrl para Ligar e Desligar o alinhamento. Quando estiver desativado, você poderá colocar a exibição atual em qualquer local.

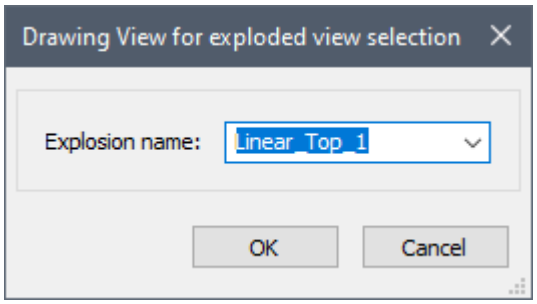
27.13.2 Opções dentro do comando

Modelo inteiro
Selecione todas as entidades 3D no Model Space.

Pré-definições
Especifica os tipos de desenhos gerados e seu posicionamento no layout; exibe a caixa de diálogo **Pre-definições Vista do Desenho**.
A predefinição selecionada é salva através da variável de sistema DRAWINGVIEWPRESET.

Vistas especiais
Selecione um estilo de representação explodida, se houver algum no desenho.

Vista explodida
Cria uma vista de desenho explodida se houver representações explodidas no desenho.
Na lista suspensa, escolha um estilo para a representação explodida.



Vista desdobrada
Cria uma vista de desenho desdobrada para sólidos com vista desdobrada associada.

Voltar
Retorna ao aviso anterior.

Escalar
Ajusta a propriedade de Escala das viewports do Paper Space para as várias vistas:

Ajustar 4 vistas
A escala é ajustada para se adequar às quatro vistas ortográficas padrão: Frente, Superior, Esquerda, Direita. A vista Frontal (vista base) é definida pela opção Orientação.

Ajustar 9 vistas
Ajusta a escala para se adequar a cinco vistas ortográficas e quatro vistas isométricas.

Ajustar 5 vistas
Ajusta a escala para se adequar para cinco vistas ortográficas: Frente, Superior, Esquerda, Direita, Traseira.

Ajustar 10 vistas
Ajusta a escala para se adequar a seis vistas ortográficas e quatro vistas isométricas.

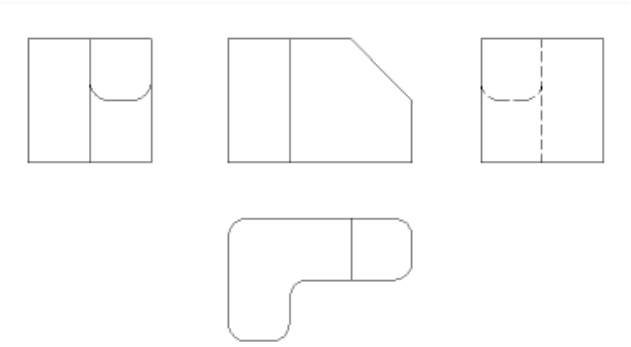
Escalas padrão
Exibe a lista de escalas conforme mantida pelo comando EDITARLISTAESCALAS; selecione uma escala na lista.

Escalas personalizadas
Solicita que você digite uma escala na linha de Comando.

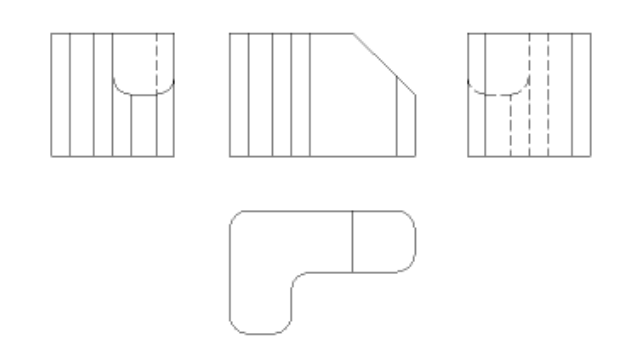
Linhas ocultas
Controla a visibilidade das linhas ocultas.
Quando as camadas BM_Ortho_Hidden e BM_Isometric_Hidden estiverem desligadas ou congeladas, as linhas ocultas não serão exibidas.

Linhas tangentes
Alterna se bordas tangentes entre faces tangentes são criadas. As bordas tangentes visíveis são criadas na camada BM_Tangent_Visible. Bordas tangentes ocultas são criadas na camada BM_Tangent_Hidden.

Não
Não exibe as linhas tangentes.



Sim
Exibe as linhas tangentes.



Note: Bordas tangentes são sempre criadas para vistas isométricas. Congele ou desligue a exibição da camada BM_Tangent_Visible para ocultar bordas tangentes em vistas isométricas.



Bordas de interferência
Liga ou Desliga a visibilidade das bordas de interferência entre os sólidos que se auto interceptam. Quando está LIGADO, uma linha é desenhada onde os sólidos são encontrados.

Linhas de arraste
Controla a visibilidade das linhas de arraste.
Para criar vistas explodidas, use o comando BMEXPLODE; o modelo deve ter inserções de componentes mecânicos para usar esse comando.

Orientação
Define a orientação da vista base. Rotaciona o modelo 3D de forma que a vista principal seja projetada no plano de projeção vertical (V.P. - Vertical Projection).

Tipo de projeção
Define o layout das vistas.

Primeiro ângulo
Também é conhecido como projeção Europeia.

Terceiro ângulo
Também é conhecido como projeção Americana.
O tipo de projeção padrão depende do valor da variável de sistema MEASUREMENT:

Geometria isométrica
Define o estilo para vistas isométricas: vista renderizadas em 3D ou desenho em 2D.

Vistas 2D
Desenha vistas isométricas como desenhos 2D.

Vistas 3D
Desenha vistas isométricas como sólidos 3D com o estilo visual Conceitual aplicado.

Selecionar
Seleciona entidades adicionais para incluir ou excluir.

Remover
Remove entidades das vistas do desenho.

Modelo inteiro
Inclui todas as entidades do Model Space nas vistas do desenho.

Layout
Abre o layout anterior com vistas de desenho atualizadas.

27.14 VISTAQUEBRAR comando [VIEWBREAK]

Cria uma vista quebrada nas vistas do desenho geradas pelo comando VISTABASE em um layout do Paper Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: Este comando opera somente no Paper Space.

Note: Este comando pode ser inserido de forma transparente durante comandos ('vistaquebrar).

27.14.1 Método

Selecione a vista do desenho a partir da qual quer gerar a vista quebrada, clicando dentro da vista do desenho. Selecione o primeiro e o segundo pontos que especifica o primeiro e o segundo planos dos cortes.

A direção padrão do símbolo é baseada no tamanho da viewport:

- Vertical se a viewport for mais larga do que alta.
- Horizontal se a viewport for mais alta do que larga.

27.14.2 Opções dentro do comando

Tipo
Permite definir o tipo de símbolo quebrado:

Direta
Geometria de linha. Suporta a propriedade Distância da folga.



Spline
Geometria de spline. Suporta a Distância da folga, Largura e Altura.



Ziguezague
Geometria de spline. Suporta as propriedades Distância da folga, Largura e Altura.



Ziguezague pequeno
Suporta as propriedades Distância da folga, Largura, Altura e Passo.



Atual
Use o último que foi usado para tipo de símbolo quebrado.

Note: As propriedades do Símbolo Quebrado podem ser editadas no painel Propriedades:

Broken Symbol	
Style	Small Zigzag
Gap distance	5 mm
Type	Small Zigzag
Overshoot	3 mm
Width	5 mm
Height	5 mm
Step	20 mm

Estilo/Tipo
Selecione o estilo / tipo na lista suspensa.

Distância da folga
Define a distância* entre as duas partes do símbolo quebrado.

Sobretraço
Define o comprimento das extensões para as linhas de interrupção, fora da vista 2D.

Largura
Define a largura* do símbolo de forma na direção do símbolo.

Altura
Define a altura* do símbolo de forma na direção ortogonal à direção do símbolo.

Passo
Define a distância* entre os pequenos símbolos em ziguezague.

* Expresso em unidades do layout.

Vertical
Alinha o símbolo ao longo do eixo Y.



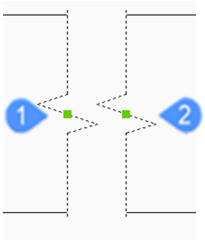
Horizontal
Alinha o símbolo ao longo do eixo X.



27.14.3 Editar por Alças

Você pode editar alças de símbolo quebrado.

Selecione o símbolo quebrado e 2 alças exibidas:



1 Controla a posição do primeiro plano de quebra no Model Space

2 Controla a posição do segundo plano de quebra no Model Space

27.15 VISTADETALHE comando

Desenha detalhes na vista, a partir de vistas do desenho criadas com o comando VISTABASE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note:

- Este comando opera somente no Paper Space.
- Quando a variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS (Gerar desenhos associativos) estiver ATIVADA, as dimensões associativas para exibições detalhadas são atualizadas automaticamente quando o modelo 3D é modificado.
- A variável DRAWINGVIEWQUALITY define a qualidade das vistas do desenho.
- A variável AUTOVPFITTING controla se o tamanho da viewport é ajustado automaticamente para se ajustar às extensões atuais da geometria 3D. Por predefinição, AUTOVPFITTING = Ligada.

27.15.1 Método

Selecione a vista de desenho da qual extrair os detalhes clicando dentro de uma vista de desenho. O programa destaca a vista selecionada.

Depois disso, especifique o ponto central da vista de detalhe escolhendo um ponto dentro da vista-pai e o estilo do limite da vista.

Existem dois tipos de limites dos quais você pode escolher:

- Circular - desenha um limite circular.
- Retangular - desenha um limite retangular.

Note: Você sempre pode trocar o tipo de limite entre circular e retangular usando a opção Limite.

Especifique a posição para a vista de detalhe escolhendo um ponto no layout, fora da vista-pai.

27.15.2 Opções dentro do comando

Escalar
Especifica a escala da vista de detalhe, que por predefinição é o dobro da escala da viewport-pai:

Escalas padrão
Escolha uma escala padrão na lista; a lista pode ser editada pelo comando EDITARLISTAESCALAS.

perSonalizada
Especifique um fator de escala personalizado.

Escala personalizada relativa
Calcula o fator de escala relativo à vista-pai multiplicando o fator de escala da vista de origem por esse número.

Do pai
Define a escala da vista de corte igual à escala da vista-pai.

Linhas ocultas
Controle a visibilidade de linhas ocultas ou usa a mesma configuração de linhas ocultas da vista-pai.

Note: Quando as camadas BM_Ortho_Hidden e BM_Isometric_Hidden estiverem desligadas ou congeladas, as linhas ocultas não serão exibidas.

Linhas tangentes
Controla a exibição de bordas tangentes que aparecem na transição de uma face plana e uma face curva, como concordâncias:

Note: Quando a camada BM_Tangent_visible está desligada ou congelada, as linhas tangentes não são exibidas.

Ancorar
Determina se o centro da viewport está ancorado, ou não, para que a viewport cresça e encolha em torno de seu ponto central.

Geometria
Seleciona o estilo visual para a vista de corte:

2D
A vista de corte usa o estilo visual 2dArame.

3D
A vista de corte usa um estilo visual renderizado. Este é o Conceitual por predefinição. Use o painel Propriedades para escolher um estilo visual diferente.

Anotação
Determina as anotações a ser usadas.

Identificador
Especifica o identificador da vista de detalhe inserindo um nome para a vista de detalhe.

Rótulo
Alterna a exibição do rótulo de vista de detalhe.

Limite
Alterna o estilo do limite entre circular e retangular.

Circular
Muda o limite para um círculo.

Retangular
Altera o limite para um retângulo.

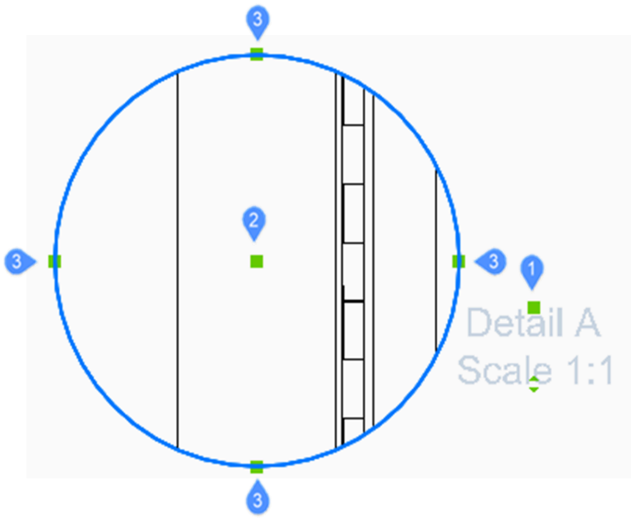
Borda do modelo
Controla se uma linha de conexão é desenhada entre a vista de detalhe e o limite de detalhe na vista-pai.

Suave com borda
Não desenha uma linha.

Suave com linha de conexão
Desenha uma linha de conexão da vista de detalhe para a vista-pai.

27.15.3 Edição por Alças

As vistas de detalhe podem ser editadas por meio de alças: selecione a vista, e seis alças são exibidas:



1 Controla a posição do identificador.

2 Controla a posição do detalhe do corte.

3 4 alças controlam o tamanho do limite do detalhe.

27.16 ESTILOVISTADETALHE comando

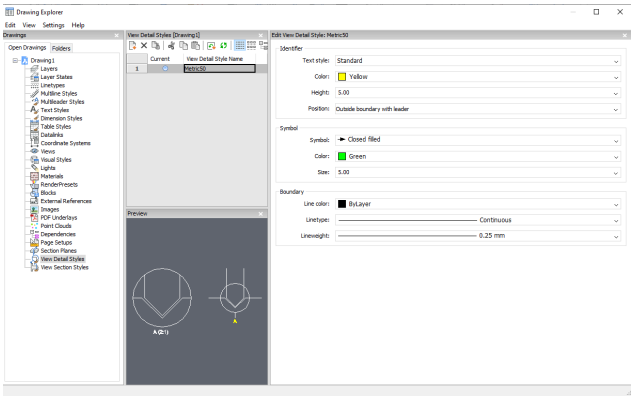
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos de Vista de Detalhe** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

27.16.1 Descrição

Exibe a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria Estilo de Vista de Detalhe selecionada para criar e modificar estilos de vista de detalhe.



27.16.2 Opções dentro do comando

Identificador
Define as propriedades do identificador do detalhe da vista.

Estilo de texto
Especifica o estilo de texto usado pelo texto do identificador.

Cor
Especifica a cor do identificador.

Altura
Especifica a altura do identificador.

Posição
Determina onde os identificadores estão localizados.

Fora do limite
Coloca o identificador fora do limite do detalhe. Nenhum símbolo é usado.

Fora do limite com chamada
Coloca o identificador fora do limite do detalhe, e desenha uma linha de chamada da vista-pai para o detalhe. Nenhum símbolo é usado.

No limite
Coloca o identificador no limite do detalhe.

No limite com chamada
Coloca o identificador no limite do detalhe, e desenha uma linha de chamada da vista-pai para o detalhe.

Símbolo
Define as propriedades do símbolo.

Símbolo
Especifica a aparência do símbolo.

Cor
Especifica a cor do símbolo.

Tam
Especifica o tamanho do símbolo.

Limite
Define as propriedades do limite da viewport do detalhe.

Cor da linha
Especifica a cor da linha de limite

TipoLinha
Especifica o tipo de linha do limite.

EspLinha
Especifica a espessura da linha de limite.

27.16.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria novos estilos de vistas de detalhe nomeadas.

Excluir
Apaga o estilo do detalhe de vista nomeada do desenho, sem aviso prévio.

Renomear
Renomeia o estilo do detalhe da vista.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de estilos de vista de detalhe.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

Definir como atual
Define o estilo de vista de detalhe selecionado, como sendo o atual.

27.17 EDITARVISTA comando

Altera a escala e a visibilidade da linha oculta de uma(s) vista do desenho se a vista tiver sido criada com o comando VISTABASE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: Este comando opera somente no Paper Space.

27.17.1 Método

Selecione a(s) vista do desenho para modificar, clicando dentro de uma ou mais viewports do desenho, ou pressione Enter para selecionar todas as vistas de desenho no layout atual.

O próximo prompt vai variar dependendo do tipo de vista selecionado. Quando diferentes tipos de vista são selecionados, somente as opções compartilhadas estão disponíveis.

27.17.2 Opções dentro do comando

Opções de vista padrão: veja o comando VISTABASE

Opções de vista de corte: veja o comando VISTACORTE

Opções de vista de detalhe: consulte o comando VISTADETALHE

27.18 EXPORTARVISTA comando

Exporta vistas do desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

27.18.1 Descrição

Exporta vistas do desenho geradas pelos comandos VISTABASE, VISTACORTE ou VISTADETALHE para o Model Space do desenho atual, através da Área de transferência para um novo desenho ou como um arquivo DWG/DXF no disco.

27.18.2 Método

Clique dentro de uma ou mais viewports ou selecione Todas as visualizações e escolha o destino das vistas (consulte as opções).

27.18.3 Opções dentro do comando

Areatransf

Exporta a(s) vista selecionada para a área de transferência, que pode ser então colada em qualquer desenho.

Arquivo

Exporta as vistas selecionadas para um arquivo DWG ou DXF; exibe a caixa de diálogo Salvar Vistas Exportadas.

Model Space

Exporta a vista para o Model Space do desenho atual.

Note: Especifique se remover visualizações exportadas:

- Sim - as viewports de vistas exportadas são removidas do layout
- Não - viewports das vistas exportadas são mantidas no layout

27.19 VISTAHORIZONTAL comando [VIEWHORIZONTAL]

Rotaciona o ponto de vista para a horizontal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.19.1 Descrição

Define o componente-Z do ponto de vista 3D como 0, no UCS atual, de modo que o ponto de vista rotacione para a horizontal.

Este comando funciona como a configuração Z para 0 com o comando PONTOV.

27.20 ROTULOVISTA comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.20.1 Descrição

Este é um comando de serviço que não deve ser inserido diretamente pelo usuário. É usado pelo programa quando um item de menu de contexto é selecionado.

27.21 PONTOV comando [VIEWPOINT]

27.22 VISTAPROJ comando [VIEWPROJ]

Gera vistas projetadas adicionais a partir de uma vista de desenho existente, criada anteriormente pelo comando VISTABASE (abreviação para "projeção de vista").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note:

- Este comando opera somente no Paper Space.
- A variável de sistema DRAWINGVIEWFLAGS permite a criação em paralelo, ou a atualização de vistas do desenho. Isso pode reduzir o tempo de processamento da vista, mas usa mais recursos.

27.22.1 Método

Selecione a vista a partir da qual gerar novas vistas projetadas, e selecione a posição das novas vistas projetadas.

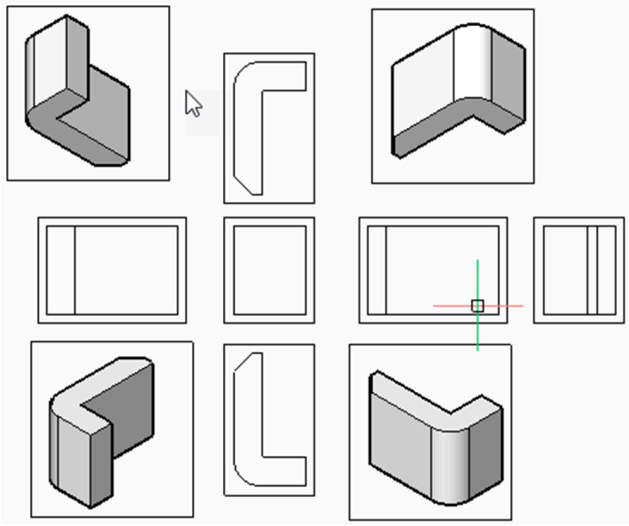
Dependendo de onde você move o cursor, você pode colocar até cinco vistas ortogonais e quatro isométricas. As visualizações são alinhadas automaticamente. Pressione a tecla Ctrl para ativar e desativar o alinhamento para colocar a exibição em qualquer lugar da folha.

27.22.2 Opções dentro do comando

Geometria isométrica
Define o estilo para vistas isométricas.

Vistas 2D
Desenha vistas isométricas como projeções 2D da geometria 3D e ativa a camada BM_Hidden para que as linhas ocultas sejam mostradas como linhas tracejadas.

Vistas 3D
Desenha vistas isométricas como geometria 3D e define o estilo visual da viewport.



27.23 RESVISTA comando

Define a resolução de visualização.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.23.1 Descrição

Define a resolução de visualização para entidades curvas; também ativa o modo de zoom rápido (abreviação para "view resolution").

27.23.2 Opções dentro do comando

Escolha se deseja usar redesenhos ou regenerações para alterações de vista, como Zooms.

Escolha o nível de qualidade para exibir curvas 2D, como círculos e arcos (intervalo de 1 a 20000)

- 1 - curvas como círculos e arcos podem parecer polígonos, mas são exibidas em alta velocidade.
- 100 - valor padrão.
- 20000 - as curvas quase sempre parecem redondas, mas a uma velocidade de exibição mais lenta.

27.24 VISTACORTE comando

Cria vistas de corte transversal de vistas de desenho geradas com o comando VISTABASE em um layout do Paper Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icones: 

Note:

- Este comando opera somente no Paper Space.
- Quando a variável de sistema GENERATEASSOCVIEWS (Gerar desenhos associativos) estiver Ligada, as dimensões associativas para vistas de corte são atualizadas automaticamente quando o modelo 3D é modificado.
- Se a propriedade SECCIONÁVEL de um componente mecânico está Desligada, o componente aparece não-seccionado nas vistas de corte do tipo corte Completo.
- A variável DRAWINGVIEWQUALITY define a qualidade das vistas do desenho.
- A variável AUTOVPFITTING controla se o tamanho da viewport é ajustado automaticamente para se ajustar às extensões atuais da geometria 3D. Por predefinição, AUTOVPFITTING = Ligada.
- Este comando pode ser inserido de forma transparente durante outros comandos ('vistacorte).

27.24.1 Método

Selecione a vista de desenho para gerar o corte clicando dentro de uma vista de desenho. O programa destaca a vista selecionada. Crie um corte e escolha um local para a exibição de resultados.

27.24.2 Opções dentro do comando

Selecionar tipo

Controle a forma do plano de corte:

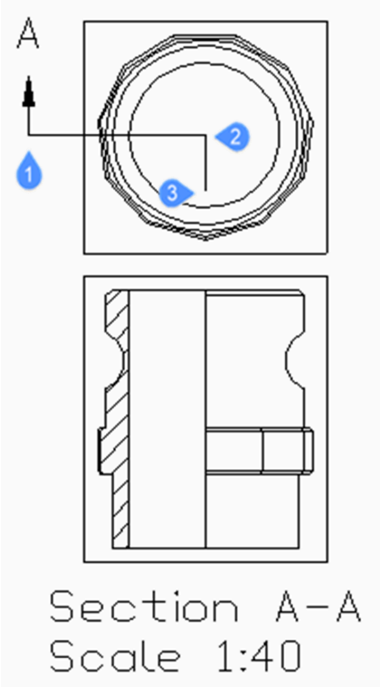
Completo

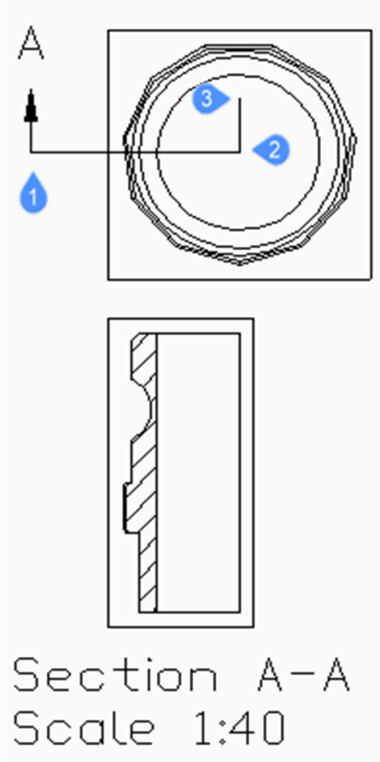
A linha de corte define um plano infinito que corta através de todo o modelo.

Metade

A linha de corte define um meio-plano que corta parte do modelo. Você deve especificar clicando no ponto inicial (1) da linha de corte, o segundo ponto (2) para definir o limite do meio plano e o terceiro ponto (3) para definir a direção da vista.

A posição do terceiro ponto determina se a parte do modelo que não é cortada é exibida (esquerda) ou não (direita).





Deslocar
A linha de corte define uma série de regiões de corte localizadas em diferentes deslocamentos entre si. Insira Feito/Concluído para concluir a linha de corte.

Alinhado
A linha de corte define uma polilinha, onde cada segmento define uma região de corte. A seção resultante terá o comprimento igual à soma dos comprimentos das regiões de corte. Entre Feito/Concluído para concluir a linha de corte.

Escalar
Especifica a escala da vista de detalhe, que por predefinição é o dobro da escala da viewport-pai:

Escalas padrão
Escolha uma escala padrão na lista; a lista pode ser editada pelo comando EDITARLISTAESCALAS.

perSonalizada
Especifique um fator de escala personalizado.

Do pai
Define a escala da vista de corte igual à escala da vista-pai.

Linhas ocultas
Controla a visibilidade de linhas ocultas ou: usa a mesma configuração de linhas ocultas da vista-pai.

Note: Quando as camadas BM_Ortho_Hidden e BM_Isometric_Hidden estiverem desligadas ou congeladas, as linhas ocultas não serão exibidas.

Linhas tangentes
Controla a exibição de bordas tangentes que aparecem na transição de uma face plana a uma face curva, como são as concordâncias.

Note: Quando a camada BM_Tangent_visible está desligada ou congelada, as linhas tangentes não são exibidas.

Ancorar
Determina se o centro da viewport está ancorado para que a viewport cresça e encolha em torno de seu ponto central, ou se a geometria é fixa.

Geometria
Seleciona o estilo visual para a vista de corte.

2D
A vista de corte usa o estilo visual de 2dArame.

3D
A vista de corte usa um estilo visual renderizado. Este é Conceitual por predefinição. Use o painel Propriedades para escolher um estilo visual diferente.

Anotação
Determina as anotações a ser usadas.

Identificador
Especifica o identificador da vista de detalhe inserindo um nome para a vista de detalhe.

Rótulo
Alterna a exibição do rótulo de vista de detalhe.

Profundidade
Especifica a profundidade da vista de uma vista em corte.

Completo
Define a profundidade para as extensões do modelo (profundidade máxima de visualização).

perSonalizada
Limita a profundidade da vista inserindo a distância da profundidade (digite um valor positivo ou mova o cursor para definir a profundidade da vista).

Projeção
Determina como o corte é projetado.

Normal
Desenha o corte como uma união de projeções de todas as regiões cortadas (cada segmento de uma polilinha de corte) em sua direção normal.

Ortogonal
Desenha o corte na direção normal da primeira região do corte (o primeiro segmento da polilinha do corte).

Rotacionar vista
Permite rotacionar a viewport da vista do desenho, mas não rotaciona o quadro.

Horizontal
Rotaciona um segmento horizontalmente.

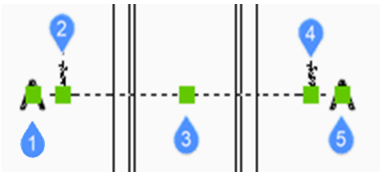
Vertical
Rotaciona um segmento verticalmente.

Angulo personalizado
Permite especificar o ângulo de alinhamento.

27.24.3 Edição por Alças

Você pode editar linhas de corte com alças.

Selecionando a linha de corte, um dos identificadores ou uma seta, 5 alças são exibidas:



1 Controla a posição do primeiro identificador.

2 Define o ponto inicial da linha de corte.

3 Permite mover a linha de corte.

4 Define a extremidade da linha de corte.

5 Controla a posição do segundo identificador.

27.25 ESTILOVISTACORTE comando

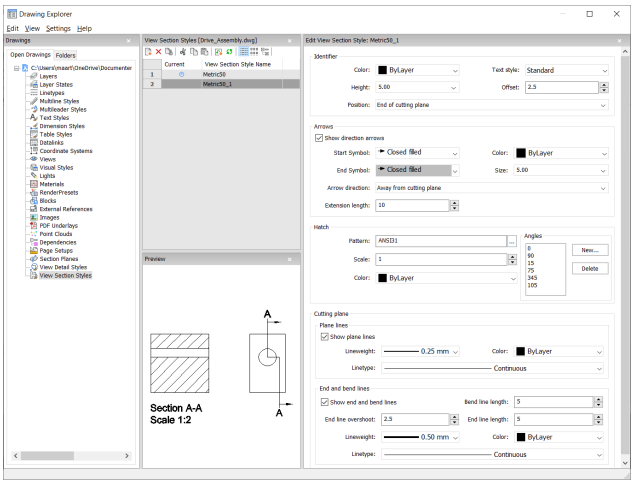
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos de Vista de Corte** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

27.25.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria selecionada em **Estilos Corte da Vista**, para visualizar e modificar estilos de corte da vista no desenho atual.



27.25.2 Opções dentro do comando

Identificador
Define as propriedades do identificador de corte.

Cor
Especifica a cor do identificador.

Estilo de texto
Especifica o estilo de texto usado pelo texto do identificador. Para empregar um estilo de texto diferente, use o comando Estilo para criá-lo.

Altura
Especifica a altura do identificador.

Deslocar
Especifica a distância do final das linhas de corte para a seta.

Posição
Determina onde os identificadores estão localizados.

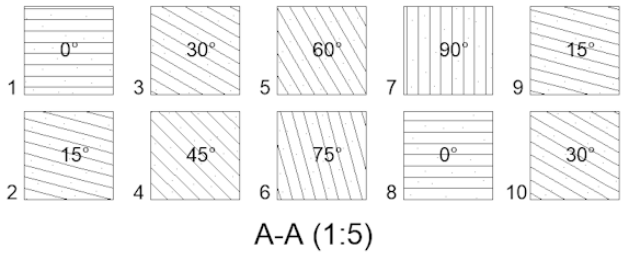
- Final do plano de corte: coloca os identificadores nas extremidades das linhas de corte
- Acima da linha de direção: coloca os identificadores fora do limite do detalhe e desenha uma chamada a partir da vista-pai para o detalhe. Nenhum símbolo é usado.
- No limite: coloca os identificadores no limite do detalhe.
- No limite com uma chamada: coloca o identificador no limite do detalhe e desenha uma chamada a partir da vista-pai para o detalhe

Setas
Define propriedades das setas de corte.

- Mostrar setas de direção: alterna a exibição das setas
- Símbolo Iniciar: especifica a aparência do símbolo iniciar
- Cor: especifica a cor da seta
- Símbolo Final: especifica a aparência do símbolo final
- Tamanho: especifica o tamanho da seta
- Direção da seta: aponta a seta na direção ou para longe da linha de corte
- Comprimento da extensão: determina o comprimento da linha "dimensão" nas setas

Hachura
Define as propriedades da hachura do corte.

- Padrão: escolha um nome de padrão na lista suspensa.
- Procurar: exibe a caixa de diálogo Paleta do Padrão de Hachura, a partir da qual você escolhe visualmente um padrão.
- Angulos: define o ângulo para o padrão, um ângulo para cortes subsequentes. O primeiro ângulo da lista é aplicado ao primeiro sólido, o segundo ângulo ao segundo e assim por diante. Quando há mais sólidos para cortar do que os ângulos listados, o programa começa novamente do primeiro ângulo. Veja a figura abaixo.



- Novo: adiciona ângulos à lista. Exibe a caixa de diálogo Novo Angulo da Hachura, na qual você insere um ângulo.
- Excluir: apaga o ângulo selecionado da lista
- Escala: especifica a escala do padrão
- Cor: especifica a cor do padrão

Plano de Corte | Linhas do Plano
Define as propriedades das linhas do indicador do plano de corte.

- Mostrar linhas do plano: alterna a exibição das linhas.
- EspessLinha: especifica a espessura das linhas.
- Cor: especifica a cor das linhas.
- Escala: especifica o padrão das linhas.

Plano de Corte | Linhas Final e de Desvio
Define as propriedades do final da linha, e da transição, se houver.

- Mostrar linhas final e de desvio: alterna a exibição das linhas.
- Comprimento da linha de dobra: especifica a distância que a linha de dobra desloca de uma linha de corte para outra.
- Sobretraço da linha final: especifica a distância do corte até o final da linha do plano.
- Comprimento da linha final: especifica o comprimento das linhas de final.
- EspessLinha: especifica a espessura das linhas.
- Cor: especifica a cor das linhas.
- Escala: especifica o padrão das linhas.

27.25.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria um novo estilo de vista do detalhe como uma cópia do estilo atualmente selecionado.

Excluir
Remove do desenho o estilo selecionado.

Renomear
Renomeia o estilo de vista de corte selecionado.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de estilo de corte da vista.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

27.26 ATUALIZARVISTA comando

Atualiza as vistas de desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: A variável de sistema DRAWINGVIEWFLAGS permite a criação em paralelo, ou a atualização de vistas do desenho. Isso pode reduzir o tempo de processamento da vista, mas usa mais recursos.

27.26.1 Descrição

Atualiza manualmente as vistas selecionadas ou todas as vistas de desenho criadas pelos comandos VISTABASE e VISTACORTE quando as atualizações automáticas (ATUALIZARVISTA) estão desativadas.

27.26.2 Opções dentro do comando

Selecionar vistas do desenho
Atualiza as visualizações selecionadas.

Todas as vistas
Atualiza todas as vistas no layout atual.

27.27 ESTADOSDEVISIBILIDADE comando

Cria e edita estados de visibilidade na linha de Comando. Também abre o painel **Estados de Visibilidade**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Note: BricsCAD® os estados de visibilidade de não são compatíveis com os estados de visibilidade de AutoCAD®. Quando você abre um desenho com BricsCAD® blocos paramétricos em AutoCAD®, estes são exibidos como foram salvos em BricsCAD®. No entanto, quando esses blocos paramétricos são editados, ou copiados para outro desenho em AutoCAD®, todas as entidades no bloco se tornam visíveis.

27.27.1 Opções dentro do comando

Novo parâmetro
Cria um novo parâmetro
Digite um nome para o parâmetro (<P>), e pressione Enter.

Inserir novo estado para <P>
Digite um nome para o novo estado do parâmetro (<S>).

Adicionar entidades
Adiciona entidades ao estado especificado de um parâmetro.

Selecionar entidades para <P>=<S> [opções de seleção (?)]
Selecione entidades para o novo estado usando qualquer método de seleção.
Pressione Enter para parar de selecionar.

Quando os parâmetros e estados já existem no desenho, os parâmetros e estados existentes são adicionados aos avisos:

Novo parâmetro ou [<P> (1)/ [<P> (2) …]
Siga um dos procedimentos:

- Digite um nome para um novo parâmetro.
- Digite o número do parâmetro que você deseja editar.

Introduzir novo estado para [<P> or [<S> (1)/ [<S> (2) …]
Siga um dos procedimentos:

- Digite um nome para um novo estado do parâmetro.
- Digite o número do estado que você deseja editar.

Remover entidades
Remove entidades do estado especificado de um parâmetro.

Tornar entidades Visíveis
Torna entidades visíveis para o estado especificado de um parâmetro.

Tornar entidades Invisíveis
Torna entidades invisíveis para o estado especificado de um parâmetro.

Note:

<P> é um espaço reservado para o nome do parâmetro de visibilidade inserido na etapa anterior.

<S> é um espaço reservado para o nome do estado de visibilidade ativo do parâmetro <P>. Na tela, os nomes reais do parâmetro e o estado serão exibidos em vez de <P> e <S>.

27.28 ESTADOSDEVISIBILIDADEADIC comando [VISIBILITYSTATESADD]

Adiciona entidades ao estado ativo do parâmetro de visibilidade selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.28.1 Métodos

O comando ESTADOSDEVISIBILIDADEADIC adiciona entidades a um parâmetro de visibilidade selecionado. As entidades adicionadas ficarão visíveis para o estado ativo do parâmetro selecionado.

27.28.2 Opções dentro do comando

Especifique o nome do parâmetro
Solicita o nome de um parâmetro de visibilidade existente.

Selecione entidades para adicionar a <P>=<S> [opções de seleção (?)]:
Solicita que uma seleção de entidades seja adicionada ao parâmetro <P>. Essas entidades ficarão visíveis para o estado <S>.
<P> é um espaço reservado para o nome do parâmetro de visibilidade inserido na etapa anterior. <S> é um espaço reservado para o nome do estado de visibilidade ativo do parâmetro <P>. Na tela, em vez dos textos <P> e <S>, os nomes reais do parâmetro e o estado serão exibidos.

Para obter mais informações sobre como visualizar e gerenciar os parâmetros e estados de visibilidade, consulte o artigo painel de Estados de visibilidade.

27.29 ESTADOSDEVISIBILIDADEOCULTAR comando [VISIBILITYSTATESHIDE]

Adiciona entidades ao estado ativo do parâmetro de visibilidade selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.29.1 Métodos

O comando ESTADOSDEVISIBILIDADEOCULTAR oculta entidades para o estado ativo do parâmetro selecionado.

27.29.2 Opções dentro do comando

Especifique o nome do parâmetro
Solicita o nome de um parâmetro de visibilidade existente.

Selecione entidades para tornar invisível para <P>=<S> [opções de seleção (?)] :
Solicita que uma seleção de entidades seja ocultada quando o estado <S> estiver ativo.
<P> é um espaço reservado para o nome do parâmetro de visibilidade inserido na etapa anterior. <S> é um espaço reservado para o nome do estado de visibilidade ativo do parâmetro <P>. Na tela, em vez dos textos <P> e <S>, os nomes reais do parâmetro e o estado serão exibidos.
Para obter mais informações sobre como visualizar e gerenciar os parâmetros e estados de visibilidade, consulte o artigo painel de Estados de visibilidade.

27.30 ESTADOSDEVISIBILIDADEPAINELFECHA comando

Fecha o painel Estados de visibilidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

27.30.1 Métodos

O comando ESTADOSDEVISIBILIDADEPAINELFECHA fecha o painel Estados de visibilidade.

Para obter mais informações sobre como visualizar e gerenciar os parâmetros e estados de visibilidade, consulte o artigo painel de Estados de visibilidade.

27.31 ESTADOSDEVISIBILIDADEPAINELABRE comando

Abre o painel de Estados de Visibilidade.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

27.31.1 Métodos

O comando ESTADOSDEVISIBILIDADEPAINELABRE abre o painel Estados de Visibilidade.

Para obter mais informações sobre como visualizar e gerenciar os parâmetros e estados de visibilidade, consulte o artigo painel de Estados de visibilidade.

27.32 ESTADOSDEVISIBILIDADEREMOVER comando [VISIBILITYSTATESREMOVE]

Remove entidades do parâmetro de visibilidade selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.32.1 Métodos

O comando ESTADOSDEVISIBILIDADEREMOVER remove entidades do parâmetro de visibilidade selecionado.

27.32.2 Opções dentro do comando

Especifique o nome do parâmetro
Solicita o nome de um parâmetro de visibilidade existente.

Selecione entidades para remover de <P>=<S> [opções de seleção (?)] :
Solicita que uma seleção de entidades seja removida do parâmetro <P>.
<P> é um espaço reservado para o nome do parâmetro de visibilidade inserido na etapa anterior. <S> é um espaço reservado para o nome do estado de visibilidade ativo do parâmetro <P>. Na tela, em vez dos textos <P> e <S>, os nomes reais do parâmetro e o estado serão exibidos.
Para obter mais informações sobre como visualizar e gerenciar os parâmetros e estados de visibilidade, consulte o artigo painel de Estados de visibilidade.

27.33 ESTADOSDEVISIBILIDADEMOSTRAR comando [VISIBILITYSTATESSHOW]

Mostra entidades pera o estado ativo do parâmetro de visibilidade selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.33.1 Métodos

O comando ESTADOSDEVISIBILIDADEMOSTRAR oculta entidades para o estado ativo do parâmetro selecionado.

27.33.2 Opções dentro do comando

Especifique o nome do parâmetro
Solicita o nome de um parâmetro de visibilidade existente.

Seleciona entidades para tornar invisível para <P>=<S> [opções de seleção (?)] :
Solicita que uma seleção de entidades seja ocultada quando o estado <S> estiver ativo.
<P> é um espaço reservado para o nome do parâmetro de visibilidade inserido na etapa anterior. <S> é um espaço reservado para o nome do estado de visibilidade ativo do parâmetro <P>. Na tela, em vez dos textos <P> e <S>, os nomes reais do parâmetro e o estado serão exibidos.
Para obter mais informações sobre como visualizar e gerenciar os parâmetros e estados de visibilidade, consulte o artigo painel de Estados de visibilidade.

27.34 VISIVEL comando [VISIBLE]

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.34.1 Descrição

Este é um comando de serviço que não deve ser inserido diretamente pelo usuário. É usado pelo programa quando um item de menu de contexto é selecionado.

27.35 ESTILOSVISUAIS comando [VISUALSTYLES]

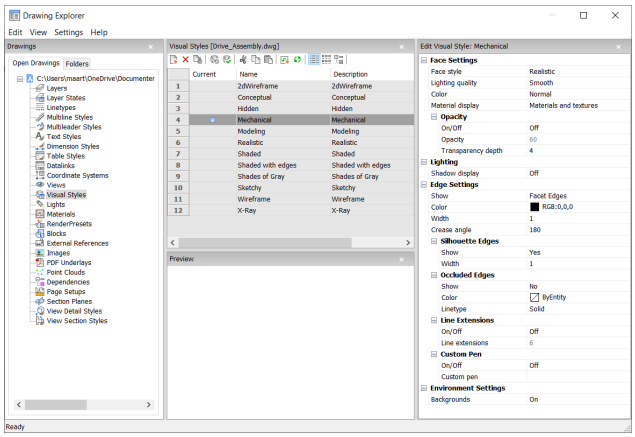
Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com **Estilos Visuais** selecionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

27.35.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Explorer do Desenho com a categoria **Estilos Visuais** selecionada, para visualizar e modificar estilos visuais no desenho atual.



27.35.2 Opções dentro do comando

Aplicar estilo visual
Aplica o estilo visual selecionado na viewport atual.

Editar estilo visual
Exibe as configurações dos estilos visuais selecionados. Para editar uma configuração: clique no campo de configurações, e digite um novo valor ou selecione uma opção na lista suspensa.

Configuração de Face
Especifica a aparência das faces dos modelos 3D.

Estilo de Face
Seleciona um esquema de cores geral para o estilo visual.

Qualidade Iluminação
Especifica a qualidade das faces curvas.

Cor
Seleciona o modo de cor.

Exibir Material
Determina se os materiais são exibidos. Materiais são aplicados com o comando ATRIBUIRMATERIAL.

Quando Exibir Material não está Desligado, então realces e opacidade são ignorados, na medida em que os materiais fornecem seus próprios valores para estes.

Opacidade
Especifica o nível de transparência das faces.

Liga/Desl
Ativa e desativa a opacidade.

Opacidade
Especifica o nível de transparência (não disponível quando os materiais estão ativos).

Profundidade de transparência
Especifica até onde a transparência atinge em termos do número de entidades sobrepostas.

Iluminação
Determina se as sombras são exibidas.

Exibição de sombra
Especifica como as sombras são exibidas:

- Desl: objetos não lançam sombras, a opção preferida como projetar-sombra desacelera a velocidade de exibição do programa, portanto, deixe-a desligada a menos que você esteja salvando imagens para arquivar ou plotar.
- Sombras do solo: objetos projetam sombras no plano de sombra, mas não uns sobre os outros
- Sombras completas: objetos lançam sombras no chão e uns sobre os outros

Configuração de Bordas
Especifica o estilo da borda a exibir.

Mostrar
Especifica como as bordas são exibidas.

- Nenhuma: nem as facetas nem as isolinhas nem as bordas são exibidas; esta configuração desliga muitas outras configurações
- Isolinhas: isolinhas e bordas são exibidas; isolinha são as linhas curvas que simulam as superfícies das faces curvas
- Bordas de Facetas: facetas e bordas são exibidas em entidades.

Cor
Especifica a cor de todas as bordas.

Largura
Especifica a largura das linhas de borda.

Número de linhas
Especifica o número de isolinhas desenhadas em superfícies curvas, de 0 a 2047.

Sempre no topo
Determina se todas as isolinhas são exibidas, ou somente aquelas que estão "por cima" (isolinhas ocultas sendo ocultadas).

Bordas de Silhueta
Determina como os contornos engrossados estão ao redor dos modelos.

Mostrar
Alterna a exibição das bordas da silhueta.

Largura
Especifica a largura das bordas da silhueta no intervalo de 1 a 25 pixels; aplica-se igualmente a todas as entidades na viewport.

Bordas Oclusas
Especifica como lidar com bordas e facetas oclusas (ocultadas); essa configuração permite exibir linhas ocultas em uma cor e um tipo de linha diferentes a partir de linhas visíveis.

Mostrar
Alterna a visibilidade das arestas e facetas ocluídas.

Cor
Especifica a cor das bordas e facetas obscurecidas visíveis. Clique em Selecionar cor para selecionar outra cor na caixa de diálogo Selecionar Cor.

TipoLinha
Especifica o tipo de linha para bordas e facetas obscurecidas visíveis. O programa não usa os padrões usuais de tipo de linha, mas um conjunto separado. Todas essas configurações não se aplicam a isolinhas.

Extensões de Linha
Estende as bordas além de seus limites, também conhecido como "sobre-traço".

Liga/Desl
Ative ou desative extensões de linha.

Extensões de linha
Especifica a distância sobre a qual as linhas se estendem além dos limites, como bordas da face.

Pena Personalizada
Determina o uso de um estilo de desenho de linha personalizado.

Liga/Desl
Ativa ou desativa o estilo de desenho.

Pena personalizada
Especifica o estilo do desenho de linha.

Configurações de Fundo
Alterna a exibição de um plano de fundo na viewport.
Os planos de fundo consistem em uma cor sólida, um gradiente de duas ou três cores ou uma imagem raster, e são definidos pelo comando PLANODEFUNDO.

Note: A variável de sistema ANTIALIASSCREEN controla a quantidade de anti-aliasing (suavização de borda) aplicada durante a exibição no modo renderizado na tela. O valor padrão é 1, o valor máximo é 5. Valores altos de suavização de alias tomam mais tempo.

Os estilos visuais de Corte de Desenho Mecânico e Desenho Mecânico são usados pelos comandos BMGENDRAFT e BMGENSECTION.

27.35.3 Opções do Menu de Contexto

Novo
Cria um novo estilo visual.

Excluir
Exclui o estilo visual selecionado, exceto os estilos visuais pré-definidos, como 2dArame, 3D Oculto, 3dArame, Conceitual, Realístico e assim por diante.

Redefinir para o padrão
Restaura os estilos visuais selecionados para o padrão.

Aplicar à viewport atual
Aplica o estilo visual selecionado na viewport atual.

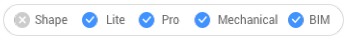
Renomear
Renomeia o estilo visual selecionado.

Selecionar Tudo
Seleciona todas as definições de estilo visual.

Inverter seleção
Desseleciona a seleção atual, e vice-versa.

27.36 -ESTILOSVISUAIS comando [-VISUALSTYLES]

Gerencia estilos visuais.



27.36.1 Descrição

O comando define e gerencia estilos visuais na linha de Comando.

27.36.2 Opções dentro do comando

Definir como atual
Define o estilo visual da viewport atual. As opções são 2dArame/Arame/Oculto/Realista/Conceitual/Sombreado/Sombreado com bordas/Tons de cinza/Esboçado/Raio-X/Outro/Atual/

Outra
Seleciona um estilo visual personalizado pelo usuário.

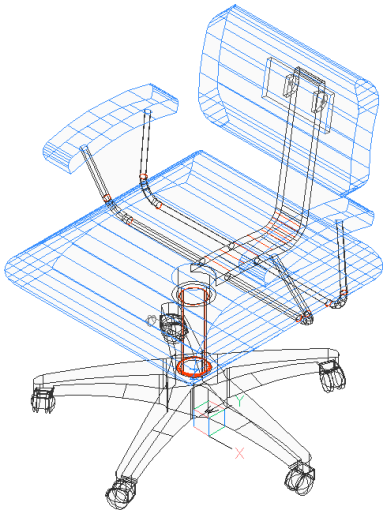
atUal
Define o estilo visual atual.

Salvar como
Salva o estilo visual atual por um novo nome quando o usuário faz alterações nas propriedades de um estilo visual.

Excluir
Exclui um estilo visual pelo nome. O(s) estilo usado-atualmente e aqueles definidos pelo programa não podem ser excluídos.

?
Liste os nomes dos estilos visuais disponíveis no desenho:

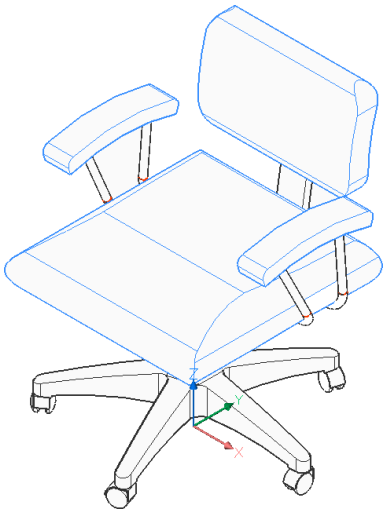
- 2dArame



- Conceitual



- oCultas



- Realista



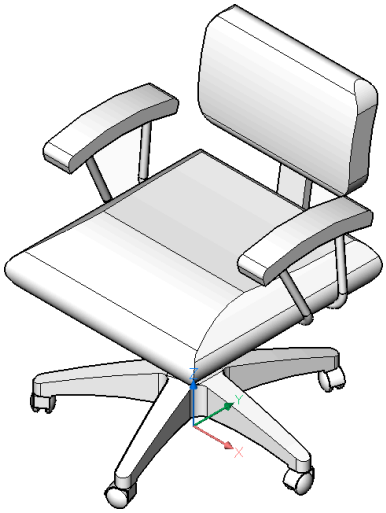
- Sombreado



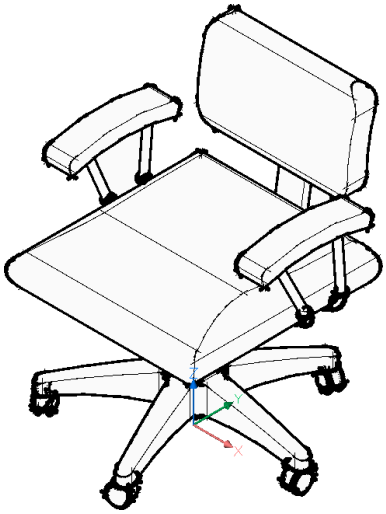
- Sombreado com bordas



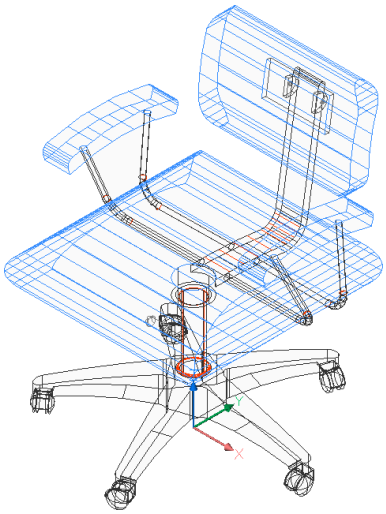
- Tons de Cinza



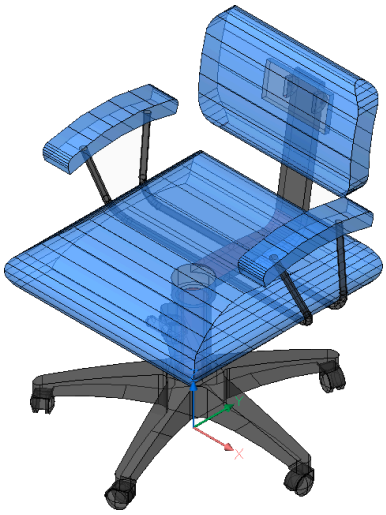
- Esboçado



- Arame



- Raio-X



27.37 VLIDE comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.37.1 Descrição

Abre o BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment para editar e depurar interativamente aplicações LISP. 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.

27.38 VMLOUT comando

Exporta desenhos em formato VML, embutidos em um arquivo HTML (VML: abreviação para "vector markup language").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.38.1 Descrição

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.

A saída está no formato HTML e parece mais ou menos assim:

```
<html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml">
<head>
  <object id="VMLRender" classid="CLSID:10072CEC-8CC1-11D1-986E-00A0C955B42E"></
object>
  <style>
    v\:* { behavior: url(#VMLRender); }
  </style>
</head>
<body>
  <v:group id="AN00001_" style="width:8in;height:8in;" coordSize="1600,1600">
  <v:shape style="width:1600;height:1600" path="nf m 214,42 l 213,41 214,41 e"/>
```

27.39 CORTARVP comando [VPCLIP]

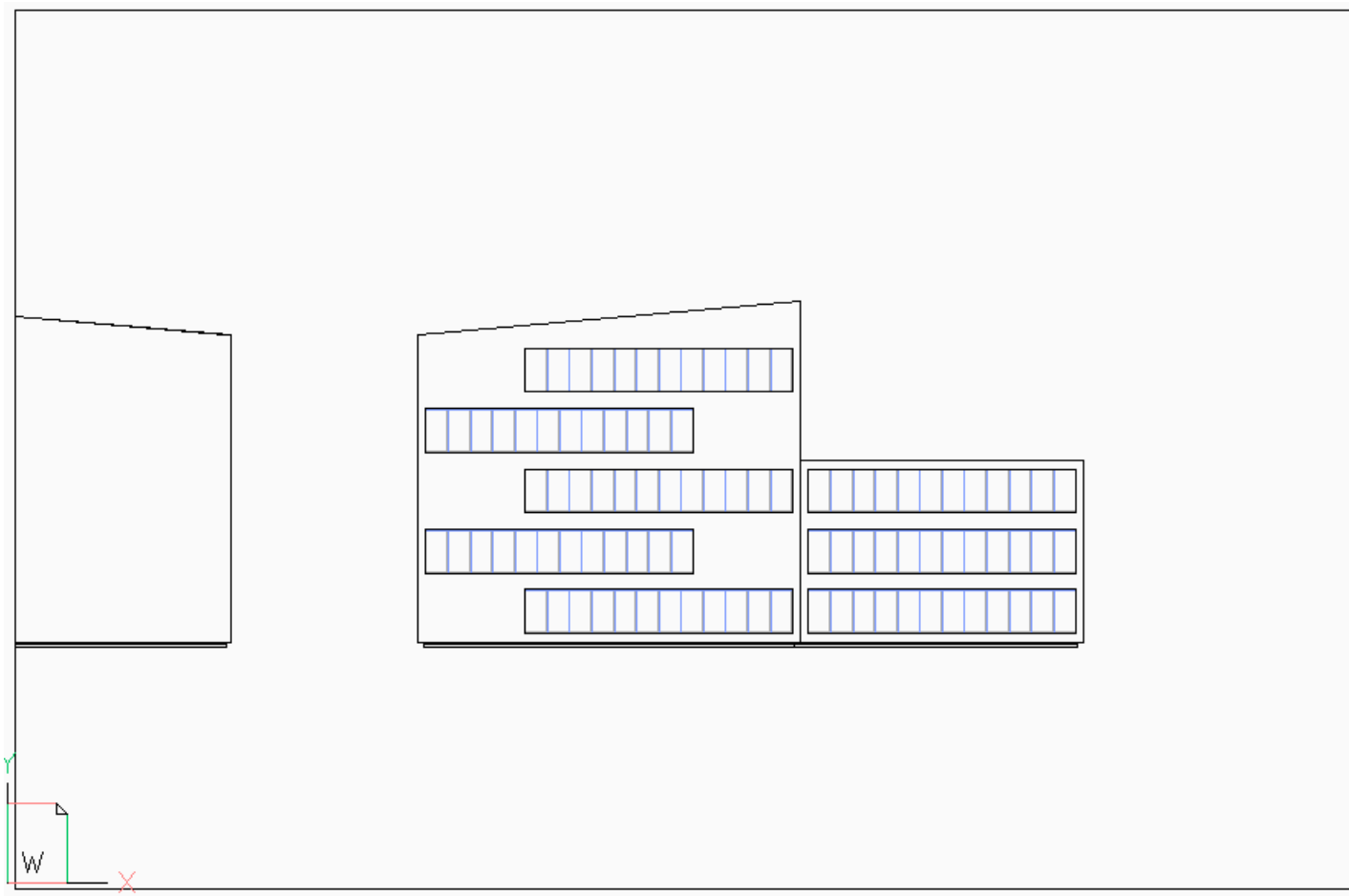
Cria viewports a partir de entidades.

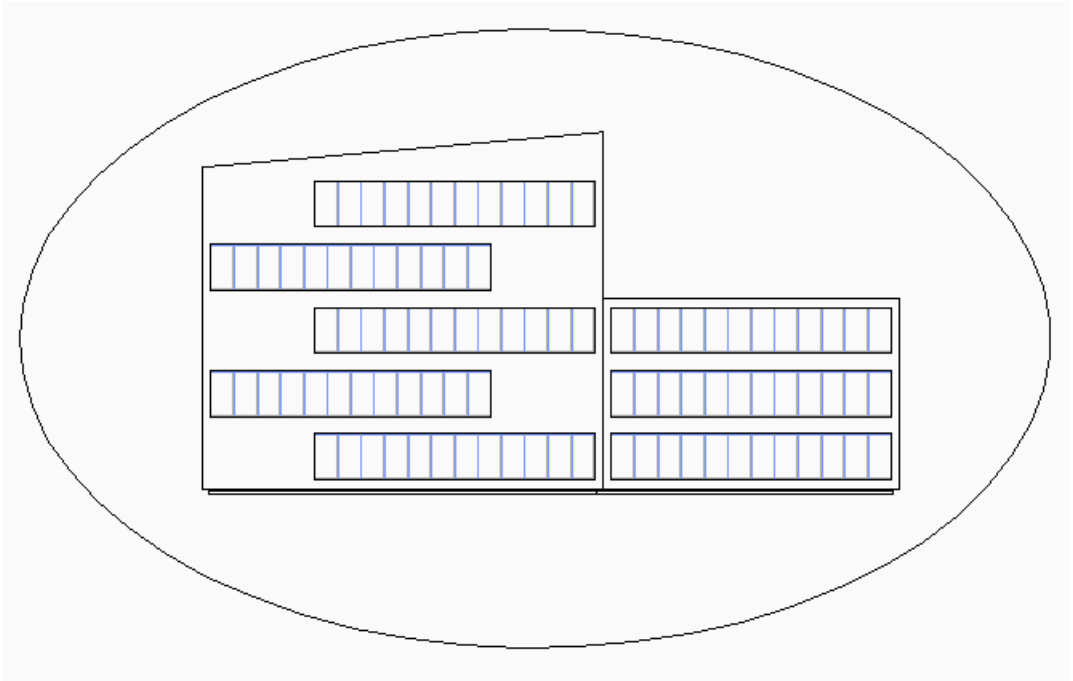
Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.39.1 Descrição

Cria viewports a partir de entidades 2D fechadas (abreviação de "recortar viewport") e pode ser facilmente usado para mostrar menos de um desenho.

Note: Este comando opera somente no Paper Space de uma aba de layout, e funciona somente com viewports já existentes. use o comando CVISTA para criar viewports adicionais.


Y
W
X



27.39.2 Opções dentro do comando

Selecione a viewport para recortar
Selecione uma borda de viewport daquela viewport que deseja recortar.

Selecione a entidade de recorte
Converte uma entidade fechada, como um círculo ou polilinha fechada, em um limite de viewport.

Note: A entidade precisa estar desenhada no Paper Space.

Poligonal
Desenha uma borda de viewport poligonal feita de segmentos retos e arcos. Pressione Enter quando estiver terminado.

Desenhar Arcos
Desenha um segmento de arco na viewport poligonal. Consulte o comando ARCO para explorar as opções dentro desta opção.

Distância
Especifica a distância e o ângulo do próximo segmento poligonal.

Seguir
Desenha o próximo segmento no mesmo ângulo do segmento poligonal anterior. O comprimento do segmento precisa ser especificado.

Desfazer
Desfaz o último segmento da poligonal.

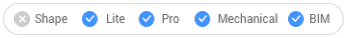
Fechar
Fecha o polígono. O desenho no Model Space é mostrado.

Excluir
Exclui o limite de recorte e retorna o viewport para a forma retangular original.

Note: Essa opção aparece somente quando uma viewport recortada é selecionada.

27.40 CAMADAVP comando [VPLAYER]

Altera as propriedades das camadas na janela de exibição atual do Paper Space.



27.40.1 Descrição

Isto permite que cada viewport mostre um conjunto diferente de camadas.

Note: Esse comando não opera no Model Space.

27.40.2 Opções dentro do comando

Listar camadas congeladas
Informa se as camadas estão congeladas na viewport selecionada. Na linha de Comando, as camadas congeladas são mostradas depois de selecionar uma viewport.

Cor
Substitui a cor de camadas específicas nas viewports selecionadas. Uma nova cor é especificada inserindo o código RGB e aplicada às camadas nas viewports selecionadas.

Red, Yellow, Green, Cyan, Blue, Magenta, White
Especifica a cor das camadas nas viewports selecionadas.

TrueColor
Permite que você especifique a cor TrueColor para as camadas nas viewports selecionadas, inserindo os valores para Red, Green e Blue (Vermelho, Verde e Azul).

Livrodecores
Abre um livro de cores inserindo seu nome e permite especificar um nome de cor do livro de cores carregado.

Note: A variável de sistema COLORBOOKPATH especifica a(s) pasta na qual BricsCAD® deve procurar arquivos de livros de cores.

Tipo de linha
Substitui o tipo de linha de camadas específicas nas viewports selecionadas.

Espessura da Linha
Substitui a espessura da linha de camadas específicas nas viewports selecionadas.

Transparência
Substitui a transparência de camadas específicas nas viewports selecionadas.

Congelar Camadas
Congela camadas específicas na viewport atual.

Descongelar Camadas
Descongela camadas específicas na viewport atual.

Redefinir Camadas
Redefine as camadas congeladas e descongeladas para as configurações originais.

Novas camadas congeladas
Cria novas camadas que são inicialmente congeladas quando uma nova viewport é criada.

Configurações de visibilidade padrão
Altera a configuração padrão de congelamento/descongelamento para camadas.

Congelada
Altera a propriedade padrão da camada para congelada.

Descongelada
Altera a propriedade padrão da camada para descongelada.

Selecionar viewport
Especifica viewports para onde aplicar alterações.

Tudo
Seleciona todos os viewports.

Selecionar
Especifica uma seleção de viewports.

Atual
Adapta as alterações à viewport atual.

Exceto a atual
Adapta as alterações a todas as viewport, exceto a viewport atual.

27.41 VPMAX comando

Maximiza a viewport atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.41.1 Método

Esse comando pode ser usado tanto no Model Space quanto no Paper Space para expandir a viewport selecionada.

Note: Antes de usar o comando VPMAX no Model space, crie viewports usando o comando VPORTS.

Note: Para minimizar a janela de visualização, use o comando VPMIN.

27.42 VPMIN comando

Minimiza a viewport atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.42.1 Método

Esse comando pode ser usado tanto no Model Space quanto no Paper Space. Esse comando restaura a viewport para o formato que estava antes de ser maximizada.

Note: Para maximizar a janela de exibição, use o comando VPMAX.

27.43 PONTOV comando [VPOINT]

Muda o ponto de vista 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -VIEWPOINT, -VP, -VPOINT, VIEWPOINT

27.43.1 Descrição

Altera o ponto de vista 3D para alterar a vista do modelo especificando várias opções.

Note: É mais rápido e fácil usar o assistente **LookFrom** para alterar o ponto de vista 3D.

27.43.2 Opções dentro do comando

Definir ponto de vista
Especifica o ponto de vista inserindo coordenadas na linha de Comando ou especificando um ponto no desenho.

Rotacionar
Altera o ponto de vista especificando ângulos.

Vista em planta
Exibe a vista em planta do UCS atual. Consulte o comando PLANTA.

Perspectiva
Define a propriedade de perspectiva da viewport.

Liga
Ativa o modo de visualização em perspectiva. Objetos mais distantes parecem menores.

Desl
Desativa o modo de visualização em perspectiva, retornando ao modo de visualização ortogonal.

27.44 VPORTS comando

Cria uma ou mais viewports no Model Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: VIEWPORTS, VPORT, VW

27.44.1 Descrição

Cria uma ou mais viewports no Model Space e permite que você veja mais de uma vista do mesmo desenho.

Note: Para criar viewports no Paper Space, use o comando CVISTA.

27.44.2 Opções dentro do comando

?
Lista os nomes e as coordenadas x,y das janelas de exibição salvas.

Note: Pressione F2 para abrir a janela Histórico de Avisos.

Salvar
Salva o atual arranjo da viewport por nome.

Note: Se o nome já existir, você será solicitado a substituir a configuração existente, ou não.

Sim
Substitui a configuração da viewport por uma nova.

Não
Salva a configuração com um nome especificado diferente.

Restaurar
Restaura uma configuração de viewport nomeada após inserir o nome da configuração a ser restaurada.

Excluir
Apaga uma configuração de viewport nomeada do desenho.

Note: Somente uma configuração em cada vez pode ser excluída.

Isolado
Cria uma única viewport da viewport atual, removendo todas as demais. Essa opção pode ser usada para retornar o desenho ao seu estado original de viewport único.

Unir
Junta duas ou mais viewports a uma única viewport depois de especificar a viewport dominante e aquelas que pretende unir.

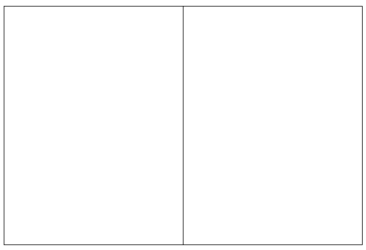
Note: Se os duas viewports se unirem para formar uma de forma não-retangular, como uma forma em L ou T, o BricsCAD exibe a mensagem "As viewports selecionadas não formam um retângulo." O aviso 'Selecione a viewport para unir' solicita que você tente novamente.

Criar 2 viewports
Divide a atual viewport em duas viewports retangulares.

Horizontal
Cria duas viewport horizontais, uma acima da outra.



Vertical
Cria duas viewports verticais, uma ao lado da outra.

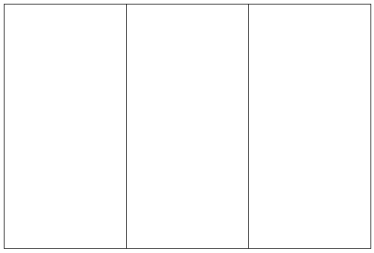


Criar 3 viewports
Divide a atual viewport em três viewports retangulares.

Horizontal
Cria três viewports horizontais, uma acima da outra.



Vertical
Cria três viewports verticais, uma ao lado da outra.



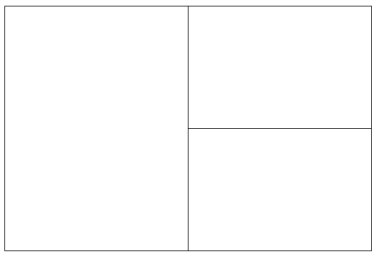
Acima
Cria uma viewport isolada ampla, acima de duas viewport lado a lado.



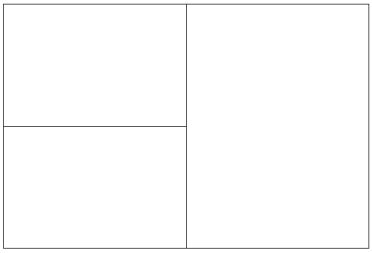
Abaixo
Cria duas viewport lado a lado, acima de uma ampla viewport.



Esquerda
Cria uma viewport alta, à esquerda de duas viewports empilhadas.



Direita
Cria uma viewport alta, à direita de duas viewports empilhadas.



Criar 4 viewports
Divide a viewport atual em quatro viewports retangulares.



Note: Esse estilo às vezes é chamado de viewports de "engenharia", pois permite que você veja as vistas superior, frontal, lateral e isométrica ao mesmo tempo. Depois de ajustar o ponto de vista em cada viewport, o que pode ser feito com o comando MVSETUP.

27.45 -VPORTS comando

Cria uma ou mais viewports no Model Space.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.45.1 Descrição

Cria uma ou mais viewports no Model Space e permite que você veja mais de uma vista do mesmo desenho.

Para obter mais informações, consulte o comando VPORTS.

27.46 EVATUAL comando [VSCURRENT]

Define o estilo visual da viewport atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.46.1 Descrição

Define o estilo visual para a viewport atual, na linha de Comando.

27.46.2 Opções dentro do comando

atUal
Especifica o estilo visual atual e dá a oportunidade de mantê-lo.

Note: Os estilos nomeados nesta lista são aqueles incluídos no programa.

Outra
Seleciona um estilo visual definido pelo usuário, que foi criado com o comando EstilosVisuais.

?
Exibe a lista de todos os estilos visuais disponíveis.

Note: Pressione F2 para abrir a janela Histórico de Avisos.

27.47 SLIDEV comando [VSLIDE]

Abre a caixa de diálogo Ver slide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: VS, VSNAPSHOT

27.47.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Ver Instantâneo, para selecionar um arquivo *.sld, *.slb, *.emf ou *.wmf para visualizar na viewport atual. Você pode usar o comando REDESEN para remover o slide.

27.48 OPCOESVT comando [VTOPTIONS]

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Opções de Transição de Vistas** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.48.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Configurações com a categoria **Opções de Transição de Vistas** expandida, para exibir e modificar variáveis de sistema relevantes.

28. W

28.1 GBLOCO comando

Abre a caixa de diálogo Gravar Bloco para arquivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: W

28.1.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Gravar bloco para arquivo, para criar uma definição de bloco como um arquivo *.dwg externo.

28.2 -GBLOCO comando

Salva blocos e outras entidades de desenho em arquivos DWG/DXF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.2.1 Descrição

Salva blocos e outras entidades de desenho através da caixa de diálogo Salvar Bloco.

28.2.2 Opções dentro do comando

Bloco para salvar como GBloco
Especifica o nome do bloco a ser gravado em um arquivo.

Selecionar entidades
Seleciona entidades a ser gravadas ao arquivo no disco.

Ponto de inserção
Especifica o ponto de origem do desenho.

Selecionar entidades
Especifica as entidades para criar um bloco.

Note: As entidades selecionadas são excluídas do desenho atual. Para restaurá-las, use o comando Ops.

Anotativa
Salva o bloco como um bloco anotativo.

e para incluir múltiplos blocos
Salva vários blocos desse desenho ao arquivo no disco.

Note: As definições são salvas no novo desenho.

*** para o desenho inteiro**
Salva todo o desenho, equivalente a SalvarComo.

28.3 WCASCADE comando

Organiza janelas.

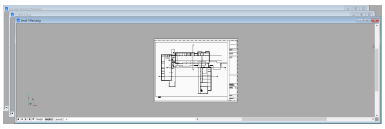
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Note: Este é um comando somente para Windows.

28.3.1 Descrição

Sobrepõe todas as janelas de uma forma em cascata, com o desenho atual na parte superior (abreviação de "cascata de janela").



28.4 WCLOSE comando

Fecha o atual desenho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.4.1 Descrição

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 para salvar o desenho, antes de fechá-lo.

28.5 WCLOSEALL comando

Fecha todos desenhos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CLOSEALL

28.5.1 Descrição

Fecha todos os desenhos depois que esses 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 LUZDEREDE comando

Cria luzes de rede.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

28.6.1 Descrição

Cria luzes de rede, que iluminam cenas com uma representação 3D da distribuição de intensidade da luz.

Note: Luzes de Rede são definidas por arquivos IES, fornecidos pelos fabricantes da iluminação.

Note: Comando não é permitido quando a variável de sistema LIGHTINGUNITS = 0

Note: Se a variável de sistema LIGHTINGUNITS for 1 (Unidades de iluminação Americana) ou 2 (Unidades de iluminação Internacional), você deve especificar a localização da luz no espaço 3D e do ponto em que a luz está focada.

28.6.2 Opções dentro do comando

Nome
Especifica um nome para a luz.

Fator de intensidade
Especifica a intensidade da luz. 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)

Status
Alterna o status da luz.

Ligada
A luz é incluída ao calcular a renderização.

Desl
A luz é excluída ao calcular a renderização.

Fotometria
Especifica as propriedades fotométricas da luz.

Intensidade (Cd)
Indica a intensidade expressa em candelas (Cd).

Fluxo (Lm)
Indica o fluxo luminoso expresso em lumens (Lm).

Iluminância (Lx)
Indica a iluminância expressa em lux (Lx) ou em **Distância**, expressa em unidades de desenho.

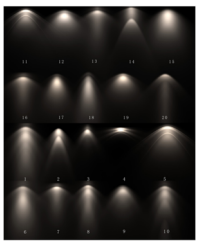
Cor
Especifica um nome de cor ou escolhe uma opção.

?
Permite que você insira um nome de cor.

*****
Exibe todos os nomes de cores disponíveis.

Kelvin
Especifica uma temperatura de cor expressada em graus Kevin.

Rede
Especifica o mapa de distribuição de luz, chamado **rede,** pois uma distribuição de luz irregular pode parecer uma teia de aranha:



Arquivo
Especifica um nome de arquivo de Rede (arquivo *.IES). Este é um arquivo de texto que descreve a intensidade de uma fonte de luz em muitos pontos de uma grade esférica (crédito de imagem Vertheim).

X
Defina a rotação X para a rede.

Y
Defina a rotação Y para a rede.

Z
Defina a rotação Z para a rede.

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 sombra circular (Disco) ou retangular (Rect) e suas dimensões.

AMostras
Define o tamanho de amostragem da sombra; números maiores são mais precisos, mas demoram mais para serem renderizados.

Visível
Define a visibilidade da forma (digite Sim ou Não para projetar uma sombra que represente formas (mais precisas) ou que seja retangular (mais rápida de renderizar).)

filtraCor
Especifica a cor da luz inserindo a TrueColor (R, G, B) ou entre uma opção.

True color (R, G, B)
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. O nome do modelo vem das iniciais das três cores primárias aditivas, vermelho (Red), verde (Green) e azul (Blue). Os valores dos componentes são armazenados como números inteiros no intervalo de 0 a 255, que é o intervalo que um byte isolado de 8-bit pode oferecer (codificando 256 valores distintos).

Cor Indexada
Especifica um nome ou número de cor.

Hsl
Especifica a cor que usa três parâmetros, Matiz (Hue), Saturação e Luminosidade.

LivroDeCores
Especifica o nome do livro de cores e o nome da cor dentro dele. Verifique se o arquivo colorbook (.acb) está localizado na pasta indicada pelo comando COLORBOOKPATH.

28.7 CUNHA comando

Cria um sólido 3D na forma de uma Cunha.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

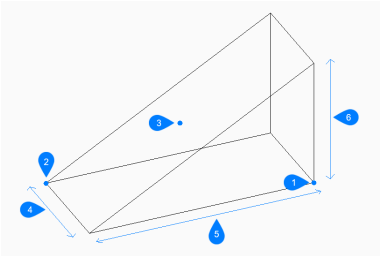
Icone:

Alias: WE

Note: No BricsCAD Classic, que não suporta criação de Sólidos 3D, o comando CUNHA inicia o comando AI_WEDGE.

28.7.1 Descrição

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.



1 Primeiro canto
2 Canto oposto
3 Centro de cunha
4 Largura
5 Comprim
6 Altura

28.7.2 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]

28.7.3 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.8.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo Abrir desenho para selecionar um arquivo *.dwg para descobrir quem tem este aberto. Depois de selecionar o arquivo e escolher Abrir, uma caixa de diálogo BricsCAD é exibida. Esta indica quem tem o arquivo aberto, e quando foi que abriu.

28.9 WHTILE comando

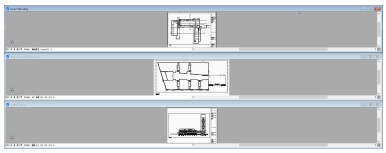
Ajusta janelas na horizontal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

28.9.1 Descrição

Forma mosaicos das janelas de desenho na horizontal para maximizar sua largura (abreviação para "mosaico horizontal das janelas").



28.10 WIARRANGE comando

Alinha janelas de desenho icônicas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.10.1 Descrição

Organiza os ícones das janelas minimizadas na parte inferior da tela gráfica.

Note: Esse comando funciona somente quando janelas são minimizadas como ícones.

- Comando disponível somente na plataforma Windows

28.11 COBERTURA comando

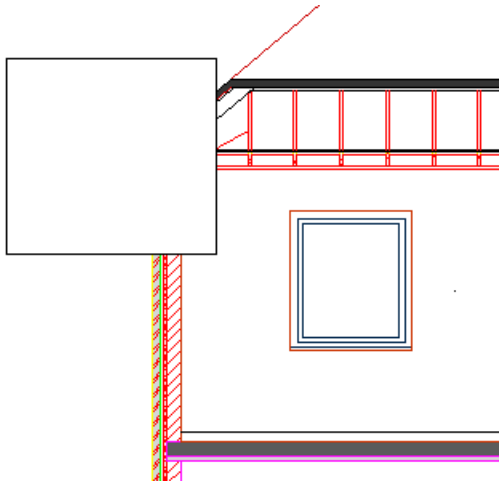
Cria uma Cobertura (wipeout).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

28.11.1 Descrição

Cria uma Cobertura (wipeout) para esconder partes de um desenho. As opções permitem converter uma polilinha em uma Cobertura e controlar a exibição das molduras da cobertura.



28.11.2 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**: mantém a polilinha além da cobertura.

28.11.3 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**: exibir e traçar as molduras (quadros) da cobertura.
- **Desl**: ocultar os quadros da cobertura.
- **Exibir, mas não plotar**: exibir, mas não plotar os quadros da 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 [WMFOUT]

Abre a caixa de diálogo Criar arquivo HTML.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WO

28.12.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Criar arquivo WMF para salvar dados do desenho atual em um arquivo wmf.

28.13 WNEXT comando

Troca para a próxima janela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.13.1 Descrição

Traz outra janela de desenho para o primeiro plano (abreviação de "próxima janela"). É útil quando vários desenhos estão abertos. Destinado ao uso por macros.

O programa muda o foco para a próxima janela. As janelas são alteradas para a ordem em que foram criadas.

28.14 CONJTRABALHO comando

Abre a caixa de diálogo Conjuntos de Trabalho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

28.14.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Conjuntos de Trabalho 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 AREADETRABALHO comando

Define a área de trabalho atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

28.15.1 Descrição

Define a área de trabalho atual e permite a você criar, modificar e salvar as áreas de trabalho.

28.15.2 Opções dentro do comando

Definir como atual
Define a área de trabalho atual depois de inserir um nome.

?
Lista todos as áreas de trabalho disponíveis.

Salvar Como
Salva as configurações atuais em uma nova área de trabalho.

Renomear
Renomeia uma área de trabalho.

Excluir
Exclui uma área de trabalho.

Configurações
Abre a aba Areas de trabalho da caixa de diálogo Personalizar. Faça ajustes na área de trabalho de sua escolha.

28.16 WPREV comando

Exibe a janela de desenho anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.16.1 Descrição

Exibe a janela de desenho anterior quando vários desenhos estão abertos.

28.17 SALVARAT comando [WSSAVE]

Abre a caixa de diálogo Salvar Area de trabalho.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.17.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Salvar Area de trabalho para salvar a configuração atual da área de trabalho, em um novo nome de área de trabalho.

28.18 CONFIGURAAT comando [WSSETTINGS]

Para abrir a caixa de diálogo Personalizar

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.18.1 Descrição

Abre a caixa de diálogo Personalizar, para personalizar a interface do usuário.

28.19 WVTILE comando

Ajusta as janelas na vertical.

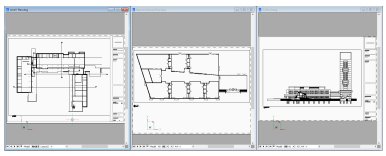
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

28.19.1 Descrição

Ajusta as janelas de desenho na vertical para maximizar sua altura.

O BricsCAD ajusta todas as janelas na vertical, com a janela de desenho mais recente destacada.



29. X

29.1 ANEXAREFEX comando [XATTACH]

Abre a caixa de diálogo Selecionar Arq. Referência.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: XA

29.1.1 Descrição

Abra a caixa de diálogo 'Selecionar Arq. 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 CORTAREFEX comando [XCLIP]

Recorta com polígonos os desenhos externamente-referenciados, para ocultar partes destes, e ajustar os planos de recorte frontal e traseiro (abreviação de "recortar refex").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: CLIP

29.2.1 Método

Escolha uma ou mais RefEx's a ser recortadas, ou insira TUDO para escolher todas as RefEx's no desenho atual e criar o limite de recorte desejado.

29.2.2 Opções dentro do comando

Ligada
Ativa os limites de recorte que foram desativados pela opção Desligar.

Desl
Desativa o recorte para que o RefEx inteiro fique novamente visível. O recorte é salvo e ativado novamente com a opção Ligado.

ProfCorte
Define o recorte 3D para a frente e para trás, para ocultar partes de modelos 3D que podem obscurecer a frente e confundir a parte de trás.

Especificar o ponto de recorte frontal ou traseiro
Especifica a posição do plano de corte frontal e o plano de recorte traseiro escolhendo os dois pontos, ou inserindo coordenadas. O plano de corte é paralelo ao ponto de vista atual.

Distância
Especifica a distância do ponto de recorte inserindo a distância do limite de recorte aos planos dianteiro ou traseiro.

Remover
Remove o ponto de recorte frontal ou traseiro.

Esta opção não funciona até que você crie pelo menos um limite de recorte. Não é útil para RefEx's 2D.

Inverter
Inverte o modo de recorte para que o interior do limite de recorte fique oculto (a área externa é visível); repita essa opção para inverter novamente, tornando visível a parte interna.
É muito mais fácil alternar o status de Inverter através do painel Propriedades.

Excluir
Apaga todos os limites de corte; não avisa ou adverte você.

Gerar polilinha
Desenha uma polilinha sobre um limite de recorte selecionado: isso permite editar o limite de recorte, mas de maneira indireta. Essa nova polilinha gerada pode ser editada com o comando EDITARP e reutilizada como uma opção Novo limite.

Novo limite
Se um limite existente for detectado, você pode optar por excluí-lo ou não.
Cuidado! Essa opção substitui todos os limites de recorte existentes pelo novo limite. O comando continua somente quando todos os limites anteriores estão excluídos.
Se nenhum limite anterior existir ou apenas excluir um existente:

Selecionar polilinha
Escolha qualquer entidade aberta ou fechada feita de polilinhas, como polilinhas em spline, retângulos, anéis, e polígonos. Embora a polilinha não precise ser fechada, ela não pode se auto-cruzar.

Poligonal
Cria limites de recorte não-retangulares, com um mínimo de três tamanhos.

Retangular
Cria limites de recorte retangulares.

29.3 EXTARESTAS comando [XEDGES]

Extrai bordas de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

29.3.1 Descrição

Extrai entidades de uma ou mais bordas encontradas em sólidos 3D, superfícies 3D e regiões 2D; as bordas extraídas tornam-se entidades 2D no espaço 3D, como arcos e linhas.

Entidades recém-criadas são colocadas no mesmo local que as bordas de origem e na camada atual.

29.4 XFACES comando

Extrai faces de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

29.4.1 Descrição

Faz cópias de uma ou mais faces de um ou mais sólidos 3D e superfícies 3D.

29.4.2 Opções dentro do comando

Mover
Move a(s) face extraída pela distância indicada por dois pontos, ou por um vetor de afastamento.

29.5 LINHAINF comando [XLINE]

Cria LinhaInf.

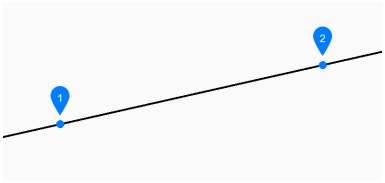
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

Alias: INFLINE, XL

29.5.1 Descrição

Cria uma LinhaInf (linha infinitamente longa) a partir de uma combinação de opções ponto, direção e ângulo.



1 Ponto ao longo da linha

2 Direção

29.5.2 Métodos para iniciar uma LinhaInf

Este comando tem 6 métodos para começar a criar uma LinhaInf:

- Definir ponto ao longo da linha
- Horizontal
- Vertical
- Angulo
- Bissetriz
- Paralela

Você pode continuar adicionando LinhaInf ilimitadas até pressionar Enter para finalizar o comando.

Definir ponto ao longo da linha
Comece a criar uma LinhaInf especificando um ponto na LinhaInf, então:

Direção
Especifique a direção da LinhaInf a partir do ponto inicial.

Horizontal
Comece a criar uma LinhaInf paralela ao eixo-x, em seguida:

Localização
Especifique um ponto na LinhaInf.

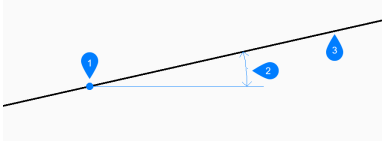
Vertical
Comece a criar uma LinhaInf paralela ao eixo-y, em seguida:

Localização
Especifique um ponto na LinhaInf.

Angulo
Comece a criar uma LinhaInf com base em um ângulo e, em seguida:

Entre o ângulo
Especifique o ângulo da LinhaInf.
Opção adicional: [Referência]

Localização
Especifique um ponto na LinhaInf.



1 Localização

2 Angulo

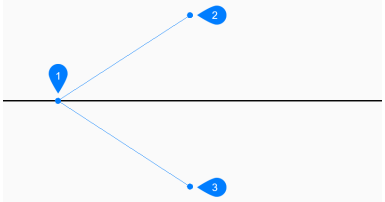
3 LinhaInf

Bissetriz
Comece a criar uma LinhaInf 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 bisseção
Especifique um ponto para definir a primeira linha imaginária. O vértice é usado como outro ponto.

Ponto final do ângulo de bisseção
Especifique um ponto para definir a segunda linha imaginária. O vértice é usado como o outro ponto.



1 Ponto de vértice

2 Ponto inicial do ângulo de bisseção

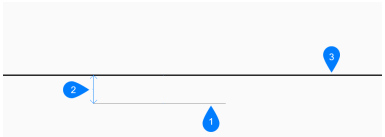
3 Ponto final do ângulo de bisseção

Paralela
Comece a criar uma LinhaInf paralela a um segmento de linha ou polilinha, então:

Definir distância de deslocamento para linha infinita paralela
Especifique a distância de deslocamento para a LinhaInf.
Opção adicional: [Ponto de passagem]

Selecione entidade para linha paralela infinita
Selecione um segmento de linha ou polilinha a partir do qual deslocar a LinhaInf.

Lado para linha paralela infinita
Especifique o lado no qual colocar a LinhaInf.



1 Segmento de linha

2 Distância deslocar

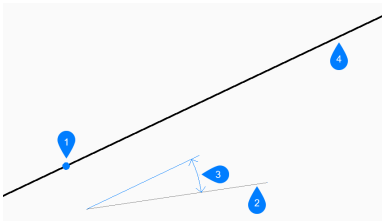
3 LinhaInf

29.5.3 Opções dentro do comando LINHAINF

Depois de começar a criar uma LinhaInf, 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 LinhaInf em relação à entidade selecionada.



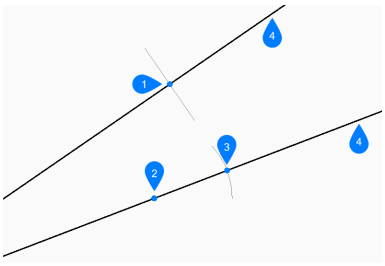
1 Localização

2 Entidade referência

3 Angulo

4 LinhaInf

Entidade
Selecione uma linha, arco ou segmento de polilinha para bisseccionar: Quando você seleciona um segmento de linha ou polilinha, o comando desenha a LinhaInf perpendicular ao ponto médio do segmento: Quando você seleciona um arco ou poliarco, o comando desenha a LinhaInf perpendicular ao centro e o ponto médio do arco.
Esta opção funciona com polilinhas spline, mas não com entidades de spline.



1 Perpendicular ao ponto médio da linha

2 Perpendicular ao ponto central do arco

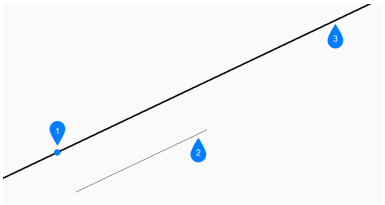
3 Perpendicular ao ponto médio do arco

4 LinhaInf

Através de ponto
Especifique um ponto pelo qual desenhar a LinhaInf

Selecione entidade para linha paralela infinita
Selecione uma entidade à qual a LinhaInf deve ser paralela.

Através do ponto
Especifique um ponto pelo qual desenhar a LinhaInf.



1 Através de ponto

2 Segmento de linha

3 LinhaInf

29.6 XMLSAVE comando

29.7 XABRIR comando [XOPEN]

Abre desenhos referenciados para edição.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

29.7.1 Descrição

Abre um desenho referenciado externamente (RefEx, anexado ao desenho atual) para edição em uma aba de desenho separada. Quando terminar de editar, feche a aba.

29.8 XPLODIR comando [XPLODE]

Explode entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

29.8.1 Descrição

Explode entidades, fornecendo controle sobre as entidades resultantes.

Note: Esse comando não explode referências anexadas, entidades em camadas congeladas ou entidades básicas, como linhas, círculos e arcos.

29.8.2 Opções dentro do comando

Entidades para explodir
Seleciona as entidades para explodir.

Note: Entidades em camadas congeladas não são selecionadas nem explodidas.

Separadamente
Explode uma entidade por vez.

Tudo
Explode todas as entidades selecionadas de uma só vez.

Todas listadas
Permite especificar todas as propriedades para as entidades selecionadas.

Multiplos
Especifica mais de uma propriedade para as entidades explodidas escolhendo propriedades uma a uma.

CAmada
Especifica a camada para as entidades explodidas

Note: A camada já deve existir no desenho.

Cor
Especifica a cor das entidades explodidas.

TipoLin
Especifica o tipo de linha para as entidades explodidas.

EscalaTL
Especifica a escala do tipo de linha para as entidades explodidas.

Herdar tudo do pai
Herda a cor, camada e escala de tipo de linha das entidades de origem.

29.9 REFEX comando [XREF]

Abre o painel de Anexos

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

Alias: XR

29.9.1 Descrição

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 -REFEX comando [-XREF]

Anexa e desanexa arquivos DWG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

29.10.1 Descrição

Controla arquivos de desenho DWG anexados ao desenho atual (abreviação para **referência externa**).

29.10.2 Opções dentro do comando

? para listar referências externas
Lista os nomes e caminhos dos desenhos anexados, se houver, e seus status.

Anexar
Abre a caixa de diálogo **Selecionar Arquivo para Anexar** para selecionar um arquivo de desenho a ser anexado.

Sobrepor
Abre a caixa de diálogo **Selecionar Arquivo para Sobrepor** para selecionar um arquivo de desenho a ser sobreposto.

Juntar
Copia o conteúdo do desenho anexado para o desenho atual como uma referência de bloco.

> ***Note:*** A variável do sistema BINDTYPE define como as camadas/objetos RefEx serão trazidos para o desenho atual.

Desanexar
Remove os desenhos anexados.

Caminho
Altera o caminho (unidade e pasta) para o arquivo *.DWG de origem, caso o caminho original não aponte mais para o arquivo.

Recarregar
Recarrega o desenho anexado, depois que seu conteúdo tiver sido modificado.

Descarregar
Oculta o desenho anexado, mas o mantém como anexo.

30. Y

31. Z

31.1 ZCENTER comando

Alterna o Snap de entidade ao Centro de uma Face 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.1.1 Descrição

Alterna o encaixe de entidade 3D no Centro de uma Face para ativar ou desativar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.2 ZINTERSECCAO comando

Ativa o Snap de Entidade para Interseção 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.2.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Interseção para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.3 ZKNOT comando

Alterna o Snap da Entidade em Nó 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone:

31.3.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Nó 3D para habilitar ou desabilitar o ajuste ao nó de spline. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.4 ZMIDPOINT comando

Alterna o snap de entidade Ponto Médio 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.4.1 Descrição

Alterna o ajuste da entidade Ponto Médio 3D para ativar ou desativar o snap a extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.5 ZNEAREST comando

Liga/desliga o Snap de entidade 3D Mais Próxima.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.5.1 Descrição

Alterna o snap de entidade Mais Próxima para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.6 ZNONE comando

Desabilita todos os Snaps de entidade 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.6.1 Descrição

Desative todos os Snaps de entidade 3D para evitar que o cursor se encaixe em entidades 3D. Você pode iniciar esse comando no aviso 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 comando

Altera visualmente o tamanho do desenho, dentro da viewport atual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 🔎

Alias: Z

31.7.1 Descrição

Você pode alterar a ampliação do desenho a qualquer momento com Zoom.

31.7.2 Opções dentro do comando

In
Aproxima o zoom em 50%. É equivalente ao Zoom 2.

Out
Afasta o zoom em 50%. É equivalente ao Zoom 0.5.

Tudo
Exibe o desenho inteiro.

Centro
Aumenta ou diminui o zoom em torno de um ponto central especificado.

Dinâmico
Faz Pan e Zoom usando uma caixa retangular que representa a viewport. Essa opção primeiro executa as extensões de zoom ou os limites de zoom para mostrar o tamanho original da viewport como um retângulo tracejado.
Ajuste dinamicamente o tamanho da caixa de vista, e faça Pan para a parte do desenho que você deseja visualizar.

Extensão
Exibe o desenho na extensão das entidades.

Note: Limites e entidades congeladas são ignorados.

Esquerda
Zoom para dentro ou para fora com o canto inferior esquerdo especificado por um ponto.

Anterior
Exibe a vista anterior, se definido pelos comandos Zoom, Pan ou Vista.

Direita
Aumentar ou diminuir o zoom com o canto superior direito especificado por um ponto.

Escalar
Especifica o fator de escala de zoom absoluto.

Note: Menos de 1 - torna a imagem do desenho menor. Mais de 1 - torna a imagem do desenho maior.

nx
Especifica o fator de zoom em relação o zoom atual. Por exemplo, 2x faz com que a vista atual fique duas vezes maior.

Nxp
Especifica o fator de zoom no Paper Space em relação ao Model Space. Por exemplo, 2xp faz com que a vista do Model Space fique duas vezes maior do que o espaço circundante do Paper Space.

Janela
Aproxima o zoom em uma área retangular.

Objeto
Aumentará o zoom em uma única entidade ou em um conjunto de seleção.

31.8 ZPERPENDICULAR comando

Alterna a Perpendicular em um Snap de entidade Face 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.8.1 Descrição

Alterna para Perpendicular em um encaixe de entidade de face 3D para ativar ou desativar o ajuste à extensão. Você pode lançar esse comando no prompt de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.

31.9 ZVERTEX comando

Alterna o ajuste da entidade Vertice 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icone: 

31.9.1 Descrição

Alterna o snap de entidade em Vertice 3D para habilitar ou desabilitar o snap à extensão. Você pode lançar esse comando no aviso de Comando para alternar um snap de entidade em execução. Fazendo isso altera o valor da variável de sistema OSMODE de acordo. Você também pode iniciar esse comando dentro de outro comando para desativar o snap de entidade somente para a operação atual. Isto não altera o valor da variável de sistema OSMODE.