

PROJETO PEDAGÓGICO

INSTITUIÇÃO DE ENSINO	
NOME:	CURSOS VIRTUAIS LTDA
CNPJ:	08.179.401/0001-62
REGISTRO ABED:	7734 - CATEGORIA INSTITUCIONAL

CURSO	
NOME:	AUTOCAD 2010
MODALIDADE:	EAD - APERFEIÇOAMENTO / LIVRE OFERTA

Metodologia: O conteúdo do curso é disponibilizado ao aluno para estudo online em uma interface diagramada de fácil navegação chamada de Sala de Aula Virtual. O acesso ao material é bastante intuitivo e proporciona uma experiência de interatividade no processo de aprendizagem a distância.

Sincronicidade: O curso é caracterizado como síncrono, a partir do momento da matrícula, com a indicação por parte do aluno, da data que iniciará, tendo em vista que passa a ter data de início e término definidas. As aulas/módulos de estudo são disponibilizados de forma gradual, sendo necessário que o aluno complete os estudos de um módulo para prosseguir para o módulo seguinte no período de estudos programado.

Tutoria e Formas de Interação: Os alunos recebem suporte de uma tutoria especificamente designada. A interação é realizada por meio do sistema de Sala de Aula Virtual. A tutoria consiste na assistência didática, compartilhamento de informações, troca de experiências visando o melhor aproveitamento dos conteúdos estudados.

Avaliação final/Certificação: A avaliação final é quantitativa. A geração do certificado é condicionada à verificação de aproveitamento mínimo de 70% (setenta por cento) nas atividades da avaliação final. O curso conta com ferramenta de avaliação de conteúdo (aprendizagem) correspondente à carga horária certificada.

Organização curricular: O curso apresenta organização curricular elaborada a partir de projetos pedagógicos específicos por uma equipe pedagógica multidisciplinar, que acompanha toda a concepção dos conteúdos.

Tecnologia de EAD/e-learning: Após a elaboração dos conteúdos é realizada a migração para a Sala de Aula Virtual, que é um ambiente de aprendizagem online otimizado para EAD.

Materiais Didáticos: O conteúdo programático é lastreado em materiais didáticos atualizados. Dentre as ferramentas de aprendizagem além do material de estudo estão a avaliação final, grupo de estudos com o tutor/professor e sistema de anotações sobre o curso.

Interação e Suporte Administrativo: O curso conta – além do suporte de tutoria - com uma infraestrutura de apoio que prevê a interação entre alunos e professores/tutores; e alunos e equipe de apoio administrativo. Essa interação é garantida por meios eletrônicos e/ou por meio telefônico, conforme o caso. A Sala de Aula Virtual utilizada pela CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma plataforma proprietária, desenvolvida e atualizada permanentemente.

Sobre a Instituição de Ensino: A CURSOS VIRTUAIS LTDA é uma escola de educação à distância. Iniciamos nossas atividades em 2006 e contamos com mais de 500 mil alunos matriculados em diversos cursos. Além disso, somos associados da ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância. Legalmente constituída inscrita no CNPJ 08.179.401/0001-62, atua com a idoneidade e credibilidade auxiliando diversos órgãos públicos e empresas privadas, além de milhares de profissionais, servidores públicos, estudantes e professores de todo o país.

ESTRUTURA DO CURSO - COMPONENTES CURRICULARES

NOME DA CAPACITAÇÃO: AutoCAD 2010

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM: Proporcionar ao aluno uma visão abrangente sobre os temas do conteúdo programático. Melhorar as competências específicas do curso e desenvolver habilidades de pensamento crítico e analítico acerca do tema estudado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Preparando para a instalação
Requisitos do sistema
Compreendendo os requisitos de permissão administrativa
Localizando seu número de série e a chave do produto
Evitando a perda de dados durante a instalação
Escolhendo um idioma
Botão "Configure" (Configurar)
Migrando configurações personalizadas
Instalando múltiplos produtos ou produtos combinados
Instalando e executando o produto
Instalando o AutoCAD
Registrar e ativar o AutoCAD
Inicie o AutoCAD
Adicionar ou remover recursos
Reinstalar ou corrigir o AutoCAD
Desinstalar o AutoCAD
Instalando o Design Review
Migrando e personalizando
Migrar arquivos e configurações personalizadas de versões anteriores
Migrar configurações personalizadas
Visualizar arquivo de registro de migração
Restaurar perfis após migrar arquivos de uma versão anterior
Usar as ferramentas de migração
Personalizar o AutoCAD com o Initial Setup
Exportar e importar configurações personalizadas da mesma versão
Exportar configurações personalizadas
Importar configurações personalizadas
Questões de migração e personalização
Quais são os benefícios de identificar minha indústria?
Como estas informações estão sendo utilizadas?
O que acontece se eu ignoro ou cancelo o "Initial Setup" (Configuração inicial)?
Quais são os benefícios de selecionar ferramentas com base em tarefas?
O que é uma área de desenho?
Como efetuo alterações na área de desenho em outro momento?
O que é um arquivo de modelo de desenho?
Como modifico modelos de desenho em outro momento?
Quais são os benefícios de personalizar o AutoCAD?
Como volto para isso mais tarde?
Solução de problemas de instalação
Questões gerais sobre a instalação
Como posso verificar se meu driver de placa gráfica precisa ser atualizado?
Para que é usado o editor de texto?
Ao executar uma instalação Typical, o que é instalado?
Como deveria instalar a biblioteca de materiais?
Onde estão os manuais de meu produto?
Questões de licenças
Qual a diferença entre uma licença independente e uma licença de rede?
Qual o benefício em usar uma versão de licença de rede do software?
Para que é usado o Internet Explorer?
Questões de desinstalação e de manutenção

Ao adicionar ou remover recursos, como posso saber quais recursos são instalados por padrão?

É possível alterar a pasta de instalação ao adicionar ou remover recursos?

Quando devo reinstalar o produto ao invés de reparar?

Preciso do disco original para reinstalar meu software?

Após reparar minha instalação, é possível recuperar minhas configurações?

Quando eu desinstalo meu software, quais arquivos são deixados no meu sistema?

Apresentação

Equipamentos

História

Evolução das versões do AutoCad

Compatibilidade de arquivos

Inicializando o AutoCAD

Começando um projeto

Iniciado

Interface

Funções do Mouse

Conceitos importantes

Funções importantes

Entrada de Dados - Coordenadas

Coordenas Absolutas

Coordenas Relativas

Coordenas Relativas Polares (Ângulos)

Coordenadas Relativa Dinâmica - Botão

Comandos Básico

Select (Seleção)

Snap Mode

Object Snap (Referência de objetos)

Grid (Grade)

Limits (Limits)

Line (Linha)

Rectangle (Retângulo)

Circle (Círculo)

Arc (Arcos)

Polygon (Polígono)

Spline (Conjunto de curvas)

Hatch (Hachuras)

Comando de Modificação

Move (Mover)

Copy (copiar)

Stretch (Esticar)

Rotate (Rotacionar)

Extend (Estender)

Break (Quebrar)

Trim (Cortar /Aparar)

Offset (Cópias paralelas)

Array (Grupo de cópias)

Mirror (Espelhar)

Chamfer (Chanfrar)

Fillet (Arredondar)

Layer (Camadas)

Definições Layer Properties Manager

Definições Properties Palette e Ribbons

Plotagem

Introdução e comandos

Paper space e model space

MVIEW ou VPORTS

Comandos de edição e visualização no Paper Space

Telas de impressão ou Plot

Roteiro para criação de um novo estilo de canetas

Roteiro para impressão

Objetos para Anotações

Dimensionamento: DIMSTYLE (Estilo Dimensionamento)
Panel Dimensions (Painel de ferramentas de dimensionar)
Criação e edição de textos
Modify text (Mtext)
Textos dinâmico (Dtext)
Fontes
Regra para altura de letras
Tables - Inserindo Tabelas
Bibliotecas
Blocks (Blocos)
Blocos com atributos
Obtendo informações do desenho
Obtendo informações gerais sobre o desenho
Contar objetos em um desenho
A interface do usuário
Ferramentas na janela do aplicativo
O menu do aplicativo
Procurar comandos
Acesso às ferramentas comuns
Procurar arquivos
Barra de ferramentas Quick Access
A Ribbon
Visão geral da Ribbon
Exibir e organizar a Ribbon
Personalizar a faixa de opções
Outras localizações de ferramentas
Acessar a barra de menus clássica
Barras de ferramentas
Barras de status
Barra de status do aplicativo
Barra de status do desenho
Atalhos de teclado
A janela de comandos
Inserindo comandos na linha de comandos
Inserir variáveis de sistema na linha de comandos
Navegar e editar na janela de comandos
Alternar entre caixas de diálogo e a linha de comandos
Estacionar, redimensionar e ocultar a janela Command
Menus de atalho
Paletas de ferramentas
Criar e utilizar ferramentas a partir de objetos e imagens
Criar e utilizar ferramentas de comando
Alterar as configurações das paletas de ferramentas
Controlar as propriedades das ferramentas
Personalizar paletas de ferramentas
Organizar paletas de ferramentas
Salvar e compartilhar paletas de ferramentas
DesignCenter
Visão geral do DesignCenter
Entendendo a janela do DesignCenter
Acessar o conteúdo com o DesignCenter
Adicionar conteúdo com o DesignCenter
Recuperar conteúdo da Web com o DesignCenter Online
Personalizar o ambiente de desenho
Definir as opções de interface
Definir a área do desenho
Definir opções para a modelagem 3D com projeção em perspectiva
Alternar entre espaço de modelo e layouts
Especificar as fontes do aplicativo
Especificar o comportamento de janelas estacionáveis
Controlar a exibição de barras de ferramentas

Criar áreas de desenho com base em tarefas
Salvar e restaurar as configurações de interface (Perfil)
Personalizar a inicialização
Executar uma macro de ações
Migrar e especificar o "Initial Setup" (Configuração inicial)
Iniciar, organizar e salvar um desenho
Iniciando um desenho
Começar um desenho do zero
Utilizar um arquivo de modelo de desenho
Definir as configurações ao criar um novo desenho
Selecionar um modelo quando você cria um novo desenho
Utilizar um arquivo de modelo para começar um desenho
Usar um assistente para iniciar um desenho
Especificar unidades e formatos de unidades
Determinar as unidades de medida
Definindo convenções de unidades lineares
Definindo convenções de unidades angulares
Adicionar informações de identificação aos desenhos
Inserir informações da localização geográfica em um desenho
Visão geral da localização geográfica
Definir a localização geográfica para um arquivo DWG
Visualizar as informações da localização geográfica
Abrir ou salvar um desenho
Abrindo um desenho
Abrindo parte de um desenho grande (Carregar parcialmente)
Trabalhar com múltiplos desenhos abertos
Visualizar desenhos abertos e layouts
Alternar entre desenhos abertos
Alternar entre layouts no desenho atual
Transferir informações entre desenhos abertos
Salvar um desenho
Localizar um arquivo de desenho
Especificar caminhos de busca e localizações de arquivo
Reparar, restaurar ou recuperar arquivos de desenho
Reparar um arquivo de desenho danificado
Criar e restaurar arquivos de backup
Recuperar de uma falha do sistema
Mantendo normas em desenhos
Visão geral de normas de CAD
Definindo normas
Verificar violações de normas nos desenhos
Traduzindo nomes e propriedades de camada
Controlar as vistas do desenho
Alterar vistas
Aplicar pan ou zoom a uma vista
Aplicar pan e zoom utilizando a janela Aerial View
Salvar e restaurar vistas
Controlar o estilo de projeção 3D
Visão geral de vistas paralelas e em perspectiva
Definindo uma projeção em perspectiva (DVIEW)
Definindo uma projeção paralela
Escolhendo vistas 3D predefinidas
Definindo uma vista 3D com coordenadas ou ângulos
Alterando para uma vista do Plano XY
Sombrear um modelo e usar efeitos de aresta
Usar um estilo visual para exibir seu modelo
Personalizar um estilo visual
Controle de desempenho
Utilizar as ferramentas de visualização
Especificar vistas 3D
Visão geral de vistas 3D

Usar ferramentas de navegação 3D
Navegar e voar sobre um desenho
Criar uma vista dinâmica 3D (DVIEW)
Utilizar o ViewCube
Visão geral do ViewCube
Menu do ViewCube
Reorientar a vista de um modelo com o ViewCube
Alterar o UCS com o ViewCube
Navegar com o SteeringWheels
Visão geral dos SteeringWheels
Menu "Wheel" (Círculo)
Círculos de navegação
Ferramentas de navegação
Definir e alterar vistas com o ShowMotion
Visão geral do ShowMotion
Criar e modificar instantâneos e sequências de instantâneos
Reproduzir um instantâneo
Definindo uma vista 3D com uma câmera
Visão geral de câmeras
Criar uma câmera
Alterar propriedades da câmera
Criar animações de visualização
Criar animações de movimento
Controlar um movimento da câmera
Especificar configurações de caminho do movimento
Gravar uma animação de movimento
Exibindo vistas múltiplas no espaço do modelo
Definindo viewports no espaço do modelo
Selecionar e usar a viewport atual
Salvar e restaurar organizações de viewport da guia Restore Model
Escolhendo um processo de trabalho antes de iniciar
Criar desenhos de visualização única (espaço do modelo)
Início rápido para desenho do espaço do modelo
Desenho, escala e anotação no espaço de modelo
Criar layouts de desenho com múltiplas visualizações (espaço do papel)
Início rápido de layouts
Compreendendo o processo de layout
Trabalhar no espaço do modelo e no espaço do papel
Trabalhar na guia Model
Trabalhar em uma guia de layout
Acessar o espaço do modelo a partir de uma viewport de layout
Exportar um layout para um espaço do modelo
Criar e modificar viewports de layout
Controlar visualizações em viewports de layout
Redimensionar visualizações em viewports de layout
Controlar a visibilidade em viewports de layout
Redimensionar tipos de linha em viewports de layout
Alinhar vistas em viewports de layout
Rotacionar vistas em viewports de layout
Reutilizar layouts e configurações de layout
Trabalhando com folhas em um conjunto de folhas
Início rápido de conjunto de folhas
Compreendendo a interface do Sheet Set Manager
Criar e gerenciar um conjunto de folhas
Criar um conjunto de folhas
Organizar um conjunto de folhas
Criar e modificar folhas
Incluindo informações com folhas e conjuntos de folhas
Publicar, transmitir e arquivar conjuntos de folhas
Usar conjuntos de folhas em uma equipe
Criar e modificar os objetos

Controlar as propriedades dos objetos
Trabalhar com propriedades do objeto
Visão geral das propriedades de objetos
Exibir e alterar as propriedades de objetos
Copiar propriedades entre objetos
Trabalhar com camadas
Visão geral de camadas
Utilizar camadas para gerenciar a complexidade
Criar e nomear camadas
Alterar as configurações e as propriedades da camada
Sobrepor propriedades de camada em viewports
Filtrar e classificar a lista de camadas
Usar New Layer Notification
Reconciliar novas camadas
Trabalhar com estados de camadas
Trabalhar com cores
Configurar a cor atual
Alterar a cor de um objeto
Utilizar livros de cores
Trabalhar com tipos de linha
Visão geral de tipos de linha
Carregar tipos de linha
Definindo o tipo de linha atual
Alterar o tipo de linha de um objeto
Controlar a escala de tipo de linha
Exibindo tipos de linha em segmentos curtos e polilinhas
Controlar espessuras de linha
Visão geral de espessuras de linha
Exibindo espessuras de linha
Definindo a espessura de linha atual
Alterar a espessura de linha de um objeto
Controlar as propriedades de exibição de determinados objetos
Controlar a exibição de polilinhas, hachuras, preenchimentos de gradiente, espessuras de linha e textos
Controlar a maneira como os objetos sobrepostos são exibidos
Utilizar ferramentas de precisão
Utilizar coordenadas e sistemas de coordenadas (UCS)
Visão geral da entrada de coordenada
Inserindo coordenadas 2D
Inserindo coordenadas 3D
Entender o sistema de coordenadas do usuário (UCS)
Especificar planos de trabalho em 3D (UCS)
Atribuindo orientações de sistemas de coordenadas do usuário a viewports
Controlar a exibição do ícone do sistema de coordenadas do usuário
Usar a Dynamic Input
Efetuar snap a localizações em objetos (snaps a objeto)
Utilizar snaps a objeto
O menu Snap a objeto
Definir auxílio visual para snaps a objeto (AutoSnap)
Sobrepor configurações de snap a objeto
Restringindo o movimento do cursor
Ajustar a grade e o snap à grade
Utilizar bloqueio ortogonal (modo Ortho)
Usar o Polar Tracking e PolarSnap
Bloquear um ângulo para um ponto (Ângulo)
Combinar ou deslocar pontos e coordenadas
Combinar valores de coordenadas (filtros de coordenadas)
Rastrear pontos em objetos (Rastrear snap a objeto)
Rastrear para obter as localizações dos pontos de deslocamento (Rastrear)
Especificar distâncias
Inserindo distâncias diretas
Deslocar a partir de pontos de referência temporários

Especificar intervalos em objetos
Desenhar com restrições paramétricas
Visão geral de restrições
Restringir geometricamente os objetos
Restringir distâncias e ângulos entre objetos
Extraindo informações geométricas de objetos
Obtendo distâncias, ângulos e localizações dos pontos
Obter as informações das propriedades de área e massa
Usar uma calculadora
Usar a calculadora QuickCalc
Usar a calculadora do prompt do comando
Desenhar objetos geométricos
Desenhar objetos lineares
Desenhar linhas
Desenhar polilinhas
Desenhar retângulos e polígonos
Desenhar objetos multilinhas
Desenhar croquis à mão livre
Desenhar objetos curvos
Desenhar arcos
Desenhar círculos
Desenhar arcos de polilinhas
Desenhar anéis
Desenhar elipses
Desenhar splines
Desenhar hélices
Desenhar geometria de construção e de referência
Desenhar pontos de referência
Desenhar linhas de construção (e raios)
Criar e combinar áreas (regiões)
Criar nuvens de revisão
Criar e usar blocos (símbolos)
Visão geral de blocos
Criar e armazenar blocos
Como os blocos são armazenados e referenciados
Criar blocos em um desenho
Criar arquivos de desenhos para utilizá-los como blocos
Controlar as propriedades de cor e tipo de linha em blocos
Blocos aninhados
Criar bibliotecas de blocos
Usar paletas de Ferramentas para organizar blocos
Removendo definições de blocos
Adicionar comportamento dinâmico aos blocos
Usar o "Block Editor" (Editor de bloco)
Adicionar restrições aos blocos dinâmicos
Identificar objetos completamente restringidos
Adicionar ações e parâmetros aos blocos dinâmicos
Criar a geometria de construção dentro de um bloco
Especificar propriedades personalizadas para blocos dinâmicos
Inserindo blocos
Trabalhar com blocos dinâmicos em desenhos
Anexar dados a blocos (atributos de bloco)
Visão geral de atributos de bloco
Definindo atributos de bloco
Extraindo dados de atributos de blocos
Extraindo dados de atributos de blocos (avançado)
Modificar blocos
Modificar uma definição de bloco
Alterar a cor e o tipo de linha em um bloco
Modificar os dados em atributos de bloco
Modificar a definição de atributo do bloco

Desmontar uma referência de bloco (explodir)
Alterar objetos existentes
Selecionar objetos
Selecionar objetos individualmente
Selecionar objetos múltiplos
Impedindo que objetos sejam selecionados
Filtrar conjuntos de seleção
Personalizar a seleção de objetos
Agrupar objetos
Corrigindo erros
Apagar objetos
Usando Cortar, Copiar e Colar do Windows
Modificar objetos
Escolhendo um método para modificar objetos
Mover ou rotacionar objetos
Copiar, deslocar ou espelhar objetos
Alterar o tamanho e a forma de objetos
Concordância, chanfro, quebrar ou unir objetos
Utilizar alças para editar objetos
Modificar objetos complexos
Desassociar objetos compostos (Explodir)
Modificar ou unir polilinhas
Modificar splines
Modificar hélices
Modificar multilinhas
Trabalhar com modelos 3D
Criar modelos 3D
Visão geral da Modelagem 3D
Criar sólidos e superfícies 3D
Visão geral da criação de sólidos e superfícies 3D
Criar primitivos sólidos 3D
Criar um polisólido
Criar sólidos e superfícies de linhas e curvas
Criar sólidos 3D a partir de objetos
Criar superfícies a partir de objetos
Combinar ou fatiar objetos 3D
Verificar se há interferências em modelos 3D
Criar malhas
Visão geral de como criar malhas
Criar primitivos de malha 3D
Construir malhas a partir de outros objetos
Criar uma malha pela conversão
Criar malhas personalizadas (herdada)
Criar modelos de estrutura de arame
Adicionar espessura 3D a objetos
Modificar modelos 3D
Visão geral de como modificar objetos 3D
Modificar propriedades de objetos 3D
Utilizar alças para modificar modelos 3D
Selecionar subobjetos 3D
Utilizar alças para modificar sólidos e superfícies 3D
Utilizar alças para modificar objetos
Modificar sub-objetos sólidos 3D
Mover, rotacionar e alterar a escala de sub-objetos 3D
Modificar faces em objetos 3D
Modificar arestas em objetos 3D
Modificar vértices em objetos 3D
Trabalhar com sólidos e superfícies 3D complexos
Exibir as formas originais de sólidos compostos
Modificar sólidos e superfícies compostos
Colocar na concha e remover redundâncias em objetos 3D

Pressionar ou puxar áreas vinculadas
Adicionar arestas e faces aos sólidos e superfícies
Modificar objetos de malha
Visão geral de como modificar malhas
Alterar os níveis de suavidade da malha
Efetuar o ajuste fino de objetos ou sub-objetos de malha
Adicionar dobras na malha
Dividir ou efetuar a extrusão de faces de malha
Dicas para trabalhar com malhas
Criar cortes e desenhos 2D a partir de modelos 3D
Trabalhar com cortes
Visão geral de objetos de corte
Criar objetos de corte
Modificar uma vista de corte
Salvar e publicar objetos de corte
Criar uma vista plana
Anotar desenhos
Trabalhar com anotações
Visão geral das anotações
Anotações de escala
Visão geral do dimensionamento de anotações
Definir a escala de anotação
Criar objetos anotativos
Exibir objetos anotativos
Adicionar e modificar representações de escala
Definir a orientação das anotações
Hachuras, preenchimentos e coberturas
Visão geral de preenchimentos e padrões de hachura
Definindo limites de hachura
Visão geral de limites de hachura
Controlar a hachura em ilhas
Definindo limites de hachura em desenhos grandes
Criar hachuras não delimitadas
Escolhendo padrões de hachura e preenchimentos sólidos
Criar áreas com preenchimento sólido
Criar áreas com preenchimento de gradiente
Usar padrões de hachura predefinidos
Criar padrões de hachura definidos pelo usuário
Modificar hachuras e áreas de preenchimento sólido
Criar uma área em branco para cobrir objetos
Observações e legendas
Visão geral de observações e legendas
Criar texto
Visão geral da criação de texto
Criar texto de linha única
Criar texto de múltiplas linhas
Criar e editar colunas em texto de múltiplas linhas
Importar texto de arquivos externos
Criar chamada de detalhes
Visão geral de objetos chamada de detalhe
Criar e modificar chamada de detalhes
Trabalhar com estilos de chamada de detalhe
Adicionar conteúdo em uma chamada de detalhe
Usar campos em texto
Inserindo campos
Atualizar campos
Utilizar hyperlinks em campos
Trabalhar com estilos de texto
Visão geral de estilos de texto
Atribuindo fontes de texto
Definindo a altura do texto

Definindo o ângulo de inclinação do texto
Definindo a orientação horizontal ou vertical do texto
Alterar o texto
Visão geral da alteração de texto
Alterar o texto de linha única
Alterar texto de múltiplas linhas
Localizar e substituir texto
Alterar a escala do texto e a justificação
Fazendo a verificação ortográfica
Utilizar um editor de texto alternativo
Visão geral da utilização de um editor de texto alternativo
Formatar texto de múltiplas linhas em um editor de texto alternativo
Tabelas
Criar e modificar tabelas
Vincular uma tabela com dados externos
Trabalhar com estilos de tabelas
Adicionar texto e blocos às tabelas
Usar fórmulas em células de tabela
Cotas e tolerâncias
Entendendo os conceitos básicos de cotagem
Visão geral de cotagem
Elementos de uma cota
Cotas associativas
Utilizar estilos de cota
Visão geral de estilos de cota
Comparar estilos e variáveis de cota
Controlar a geometria de dimensões
Controlar o texto da cota
Controlar valores de cotas
Definindo a escala para dimensões
Criar cotas
Criar cotas lineares
Criar cotas de raio
Criar cotas angulares
Criar cotas de ordenada
Criar cotas de comprimento de arco
Modificar cotas existentes
Aplicar um novo estilo a cotas existentes
Sobrepondo um estilo de cota
Modificar uma cota
Modificar o texto da cota
Modificar a geometria de cotas
Alterar a associatividade de cotas
Adicionar tolerâncias geométricas
Visão geral de tolerâncias geométricas
Condições do material
Quadros de dados de referência
Zonas de tolerância projetada
Tolerâncias compostas
Plotar e publicar desenhos
Preparar desenhos para plotagem e publicação
Início rápido para salvar as configurações para plotagem e publicação
Especificar definições de configuração de página
Visão geral das definições da página
Selecionar uma Impressora ou uma Plotadora para um layout
Selecionar um tamanho de papel para um layout
Definindo a área de plotagem de um layout
Ajustar o Deslocamento de plotagem de um layout
Definindo a escala de plotagem para um layout
Definindo a escala da espessura de linha para um layout
Selecionar uma Plot Style Table de um Layout

Definindo as opções da viewport com aplicação de cor e de Plotagem de um Layout
Determinar a orientação do desenho de um layout
Utilizar o assistente de layout para especificar configurações de layout
Importar configurações PCP ou PC2 para um layout
Criar e utilizar configurações de página nomeada
Usar configurações de página nomeada com conjuntos de folhas
Plotando desenhos
Início rápido para plotagem
Visão geral de plotagem
Usar a configuração da página para especificar as definições plotagem
Selecionar uma impressora ou plotadora
Especificar a área a ser plotada
Definindo o tamanho do papel
Posicionar o desenho no papel
Especificar a Área de impressão
Definir a Posição da plotagem
Definir a orientação do desenho
Controlar a maneira como os objetos são plotados
Definindo a escala de plotagem
Definindo as opções da viewport com aplicação de cor
Definindo opções para objetos plotados
Utilizar estilos de plotagem para controlar objetos plotados
Utilizar tabelas de estilo de plotagem dependente de cor
Utilizar tabelas de estilo de plotagem nomeado
Alterar as configurações de estilo de plotagem
Visualizar uma plotagem
Plotar arquivos em outros formatos
Arquivos DWF de plotagem
Plotar arquivos DWFX
Plotar para formatos de arquivo DXB
Plotar para formatos de arquivo raster
Plotar arquivos Adobe PDF
Plotar arquivos Adobe PostScript
Criar arquivos de plotagem
Publicar Desenhos
Visão geral da publicação
Criar e modificar um conjunto de desenhos para publicação
Criar um conjunto de desenhos em arquivo de plotagem ou papel
Publicar um conjunto de desenhos eletrônicos
Publicar um conjunto de folhas
Republicar um conjunto de desenhos
Visualizar conjuntos de desenhos eletrônicos com o Autodesk Design Review
Definindo opções de publicação
Publicar arquivos 3D DWF
Imprimir modelos 3D
Desenho Paramétrico 2D
Desenho Paramétrico
Restrições Geométricas
Restrições Dimensionais
Exercício de Uso Avançado - Mecânica
Exercício de Uso Avançado - Arquitetura
Blocos Dinâmicos Baseados em Restrição 2D
Criação de Blocos Dinâmicos Baseados em Restrições
Blocos Dinâmicos Complexos a Base de Restrição
Exercício de Uso Avançado - Mecânica
Exercício de Uso Avançado - Arquitetura
Desenho 3D de Forma Livre
Introdução ao Desenho de Forma Livre
Modelagem Básica de Malha
Criação de Modelos Compostos
Criação da Helicoidal

Criação de um sólido ou de uma superfície pelo comando Sweep
Opções do comando Sweep
Processo para Criar um Sólido ou uma Superfície pelo Comando Sweep
Criação de um Espiral 2D ou de uma Mola 3D
Edição das Helicoidais
DELOBJ
Criação de Hélices
Processo para Criar uma Hélice