

Conteúdo Programático

Curso FULL AutoCAD - 2D para Desenho Mecânico

Código
152MF

Carga Horária Estimada
42 horas

Ambiente
Windows

Nível
I - Básico

Idioma do Software
Inglês

Objetivo

Capacitar o aluno, **através de treinamento individual**, a produzir todos os seus projetos no plano - em duas dimensões (**2D**). Sempre a partir de desenhos de (09) peças mecânicas: **VISTAs, Cortes, REBATIMENTOs e PLOTAGEM**. Com graus sucessivos de dificuldade, os alunos serão orientados a executá-las em AutoCAD até a impressão final do desenho.

A quem se destina

Engenheiros, Projetistas, Desenhistas e demais profissionais ligados ao Projeto de Mecânica.

Pré-requisitos

Conhecimento de Representação Gráfica em Mecânica e noções do Ambiente Windows.

Programa

1. INICIALIZAÇÃO

- Entendendo a interface do AutoCAD, menus, barra de ferramentas, linha de comandos, shortcut menus e a janela de desenho.
- Organizando o seu Projeto: Templates, Unidades, Escala, Limites, Grid, Snap, Layers.
- Sistemas de coordenadas: Coordenadas Cartesianas WCS, UCS e Polares.

2. MANIPULANDO ARQUIVOS

Criar e salvar arquivos.
Abrir, abrir parcialmente (Partial Open) e fechar arquivos.

3. CRIAÇÃO DE OBJETOS

- Desenhar segmentos de reta, polilinhas, multilinhas, retângulos.
- Desenhar objetos curvos como círculos, arcos, elipses e curvas spline.
- Criar áreas com preenchimento sólido, e áreas hachuradas.

4. DESENHAR COM PRECISÃO

Usar o modo Ortho.
Usar as funções Polar e Otrack.

- Definir pontos geométricos para Object Snap.
- Coordenadas .X , .Y.

Criar linhas infinitas de construção.
Calculando distâncias, ângulos e áreas.

5. CONTROLE DA VISUALIZAÇÃO DO DESENHO

Usar o Zoom e o Pan.
Usar Aerial View, Named Views, Viewports.

- Desligando elementos para aumentar a produtividade.

6. MÉTODOS DE EDIÇÃO

- Selecionar os objetos individualmente e em grupos.
- Editando objetos usando Grips e Properties.
- Copiar, mover, rotacionar, apagar e redimensionar objetos.
- Break, Explode.
- Modificar polilinhas, multilinhas.

Aplicar chanfros e filetes a objetos.
Modificar limites e padrões de hachura.

7. UTILIZAÇÃO DE LAYERS, CORES E TIPOS DE LINHA

Criar novos layers e tornar corrente.

- Controlar a visibilidade, bloqueá-los e desbloqueá-los.

Filtrar, mudar, renomear, atribuir cores e objetos a layers.
Carregar e atribuir tipos de linha a objetos e layers.

8. ADICIONANDO TEXTO AO DESENHO

- Criando estilos de texto.

Criando single-line e multiline text.
Editando textos existentes.

9. DIMENSIONAMENTO

A concepção do dimensionamento.
O dimensionamento rápido (QDIM).

- O dimensionamento linear, contínuo, radial, angular.
- Adicionando e editando o dimensionamento.
- Usando e atribuindo estilos de dimensionamento.

10. UTILIZAÇÃO DE BLOCOS

- Definir, inserir e desmembrar blocos.
- Usar blocos com layers, cores e tipos de linha.

11. UTILIZANDO O AUTOCAD DESIGN CENTER

Abrir arquivos pelo AutoCAD Design Center.
Inserir blocos pelo AutoCAD Design Center.
Copiar layers, linetypes, dimstyles, text styles de um desenho existente para um desenho aberto utilizando o AutoCAD Design Center.

12. UTILIZANDO EXPRESS TOOLS

- Aumentando a produtividade do desenho utilizando as ferramentas de Layers, Blocos, Textos e de Edição.

13. LAYOUT E PLOTAGEM

Especificando o plotter.
Definindo as configurações de plotagem (papel, penas, escala).
Selecionando o que plotar.
Criando e utilizando múltiplos layouts.
Adicionando blocos de carimbo e margem.

- Criando e usando viewports.

Alternando entre o Model Space e o Layout.
Utilizando diferentes escalas.
Plotar e plotar para arquivo.

Material Didático:

(I) **APOSTILA** com 105 págs. contendo: os EXERCÍCIOS e um GUIA de COMANDOS com a descrição dos comandos;

(II) **DISCO DE EXERCÍCIOS** com: PROTÓTIPO DWT + 13 arquivos, DWG, com os DESENHOS, já acabados em paper space com escala, margem e carimbo. Total 14 arquivos.

SUPORTE: 180(cento e oitenta) dias de suporte à dúvidas por telefone ou email.

garantia: Custo fixo sem limite de carga horária.