

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA MECÂNICA

MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPRIEDADES

Professor: João Carmo

MODIFICANDO E ATRIBUINDO

Introdução

- É realmente incrível a facilidade com que se pode alterar as propriedades dos objetos no AutoCAD.
- O modo mais direto é, sem dúvida, por Seleção Direta do objeto e acionando os comandos das **Barras de Ferramentas** *Layer* e *Properties*.

MODIFICANDO E ATRIBUINDO

Introdução

- Nesta opção, basta selecionar o objeto que se deseja modificar suas propriedades, clicando-se no objeto e, em seguida, escolher as opções de *layer*, cor, tipo de linha, espessura e estilo de plotagem nas **Barras de Ferramentas *Layers* e *Properties***.

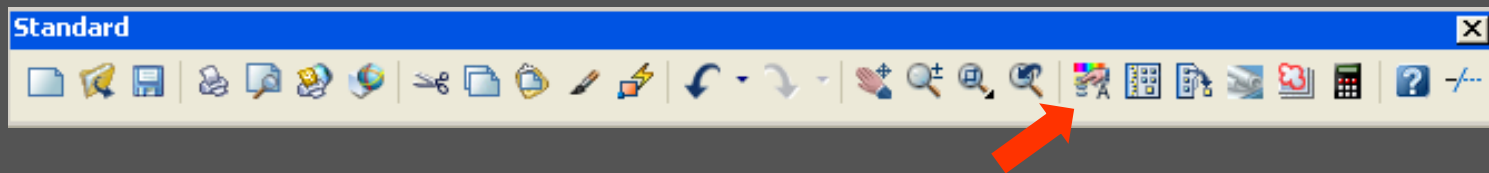
MODIFICANDO E ATRIBUINDO

Introdução

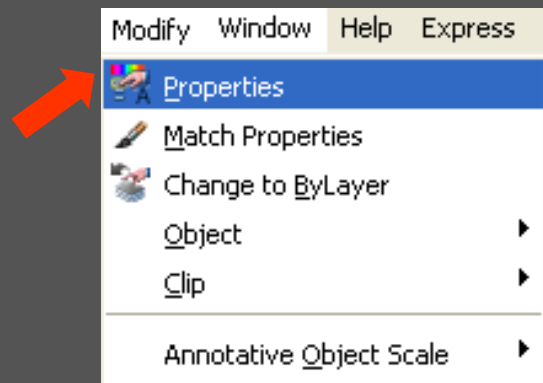
- Um segundo método que devemos levar em consideração é a utilização do comando `PROPERTIES` para alterar propriedades de objetos existentes.
- Essa opção é muito “mais completa”, pois permite alterar todas as propriedades editáveis dos objetos selecionados.

MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- Este comando pode ser acessado na **Barra de Ferramentas Padrão (Standard)**



- Também pode-se encontrá-lo no *Menu Modify*.



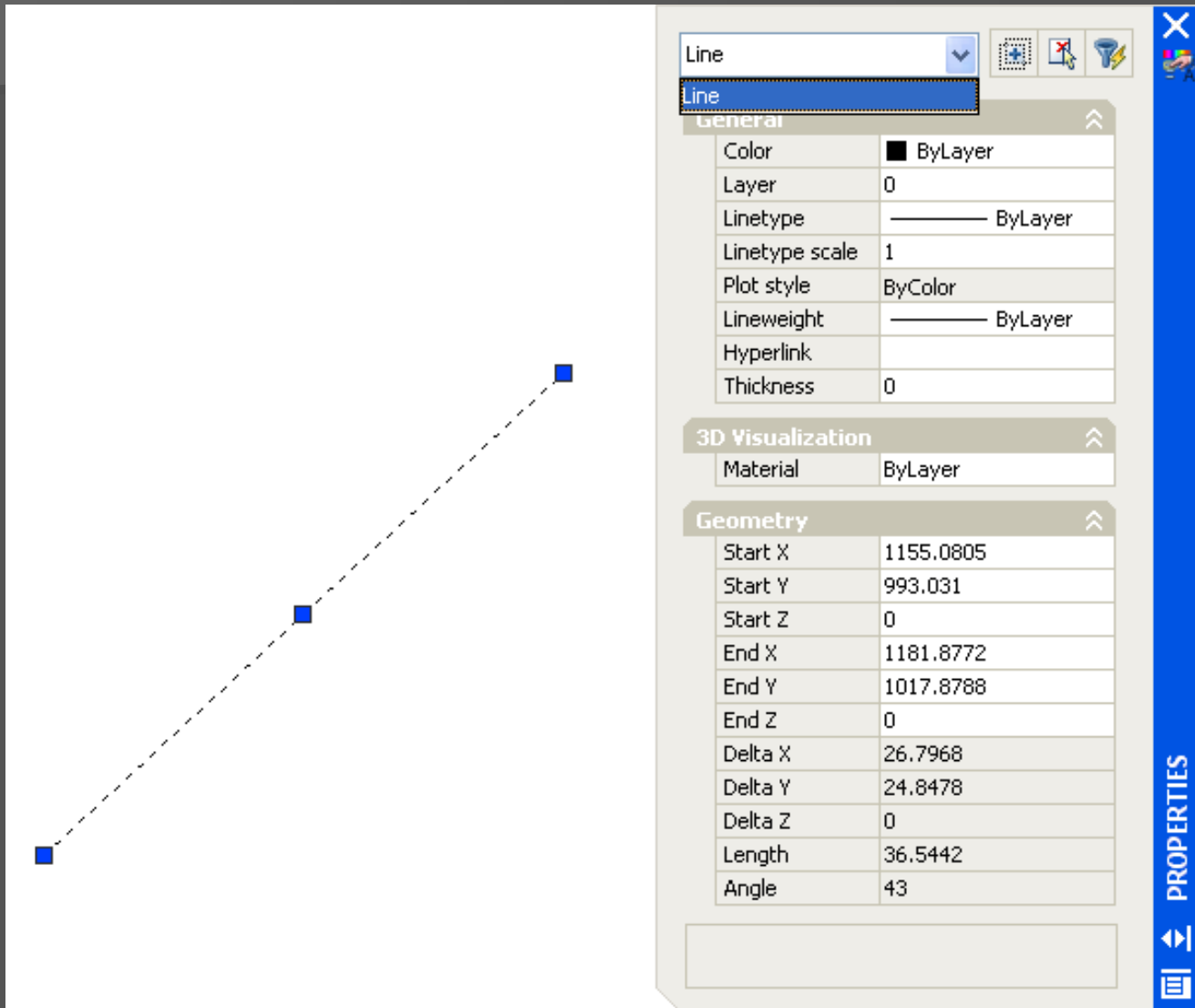
MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- Ao acionar o comando, abre-se a “Paleta de Propriedades”.
- As informações que aparecem na Paleta de Propriedades varia em função do tipo e número de objetos selecionados.
- A seleção dos objetos é feita por Seleção Direta (Seleção por *Grips*).

MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- Na “Paleta de Propriedades” pode-se modificar as propriedades de vários objetos como: linhas, círculos, retângulos, textos, hachuras etc.
- Para isso, basta selecionar o objeto ou os objetos que se deseja alterar as características nos campos da Paleta.

MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES



The image displays a CAD software interface. On the left, a dashed line is drawn with three blue square endpoints. On the right, the Properties palette is open, showing the following settings for the selected 'Line' object:

General	
Color	ByLayer
Layer	0
Linetype	ByLayer
Linetype scale	1
Plot style	ByColor
Lineweight	ByLayer
Hyperlink	
Thickness	0

3D Visualization	
Material	ByLayer

Geometry	
Start X	1155.0805
Start Y	993.031
Start Z	0
End X	1181.8772
End Y	1017.8788
End Z	0
Delta X	26.7968
Delta Y	24.8478
Delta Z	0
Length	36.5442
Angle	43

The Properties palette also features a vertical blue bar on the right side with the text 'PROPERTIES' and navigation icons.

MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

Desenho Técnico

The screenshot shows the Properties palette for a Text object. The palette is organized into several sections: General, 3D Visualization, Text, Geometry, and Misc. Each section contains various properties that can be modified.

General	
Color	ByLayer
Layer	0
Linetype	ByLayer
Linetype scale	1
Plot style	ByColor
Lineweight	ByLayer
Hyperlink	
Thickness	0

3D Visualization	
Material	ByLayer

Text	
Contents	Desenho Técnico
Style	Standard
Annotative	No
Justify	Left
Height	2.5
Rotation	0
Width factor	1
Obliquing	0
Text alignme...	0
Text alignme...	0
Text alignme...	0

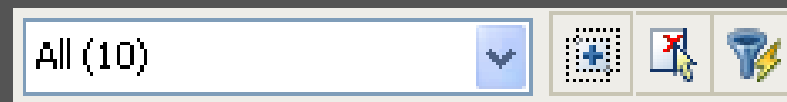
Geometry	
Position X	1149.1588
Position Y	1011.45
Position Z	0

Misc	
Upside down	No
Backward	No

On the right side of the palette, there is a vertical blue bar with the word "PROPERTIES" written vertically. At the bottom of this bar, there are icons for a list, a double-headed arrow, and a close button (X).

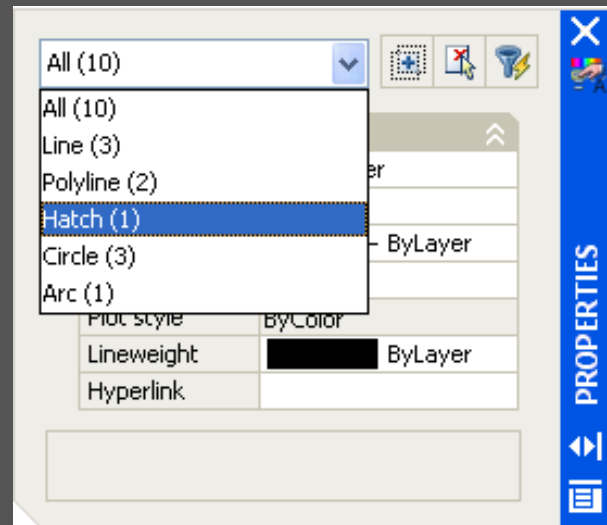
MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- É interessante observar na parte superior da **Paleta de Propriedades**, um importante recurso: mostra o total de objetos selecionados e a quantidade de objetos por tipo: texto, linhas etc.



MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- Neste caso, é possível numa seleção de vários tipos de elementos, modificar, apenas, as características de um tipo, selecionando-o na caixa de seleção, sem prejudicar a seleção dos outros elementos.



MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- Opções de seleção:
 - *Quick Select* – ativa a caixa de diálogo *Quick Select* que executa seleção por atributo.

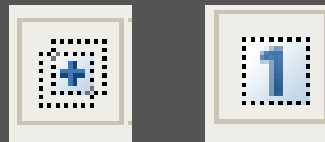


- *Select Object* – ativa a seleção de objetos diretamente no desenho.



MODIFICANDO E ATRIBUINDO PROPERTIES

- PICKADD – altera o valor da variável PICKADD da seguinte forma:



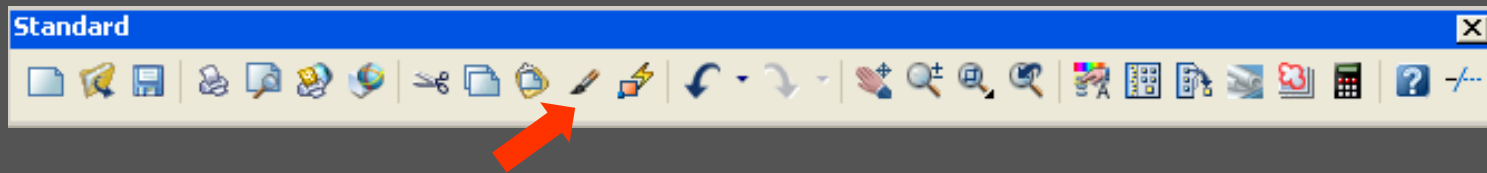
- *PICKADD = 0* → somente o último objeto selecionado faz parte da seleção.
- *PICKADD = 1* → objetos selecionados se somam aos objetos anteriormente selecionados.

MODIFICANDO E ATRIBUINDO MACH PROPERTIES

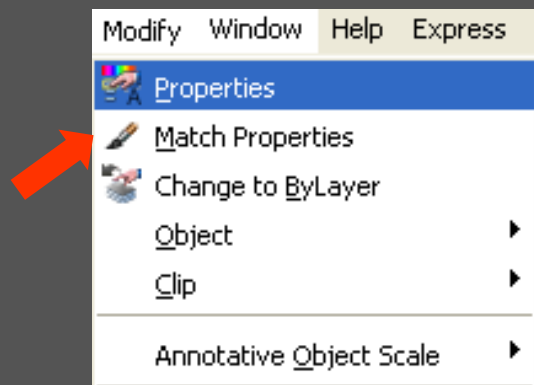
- Existe ainda um comando muito interessante capaz de “transmitir” as características (cor, tipo de linha, *Layer* etc) de um objeto já definido para outros em definição.
- Esse o comando pode ser encontrado no *Menu Modify*, opção *Match Properties* ou diretamente na **Barra de Ferramentas Standard**.

MODIFICANDO E ATRIBUINDO MATCH PROPERTIES

- Barra de Ferramentas Padrão (*Standard*)



- Também pode-se encontrá-lo no *Menu Modify*.



MODIFICANDO E ATRIBUINDO MACH PROPERTIES

- Acione o comando. Em seguida, selecione o objeto que será usado como referência. Ele contém as propriedades que se quer transmitir aos demais objetos: *Select source object*.
- Depois, *Click* nos objetos que receberão as características do objeto de referência: