



## Dicas Técnicas: Rastreando nossas origens – parte5

Novembro 2006

**Chris Lindner**

*Enviado por Chris Lindner, usuário, consultor, instrutor, desenvolvedor de AutoCAD por mais de 20 anos. Chris é um antigo vencedor do Top DAUG e, atualmente, vice-presidente do conselho de diretores da AUGI. Ele é diretor de Tecnologia do CAD para a WD Partners. Ele pode ser contatado no endereço [chris.lindner@augi.com](mailto:chris.lindner@augi.com).*

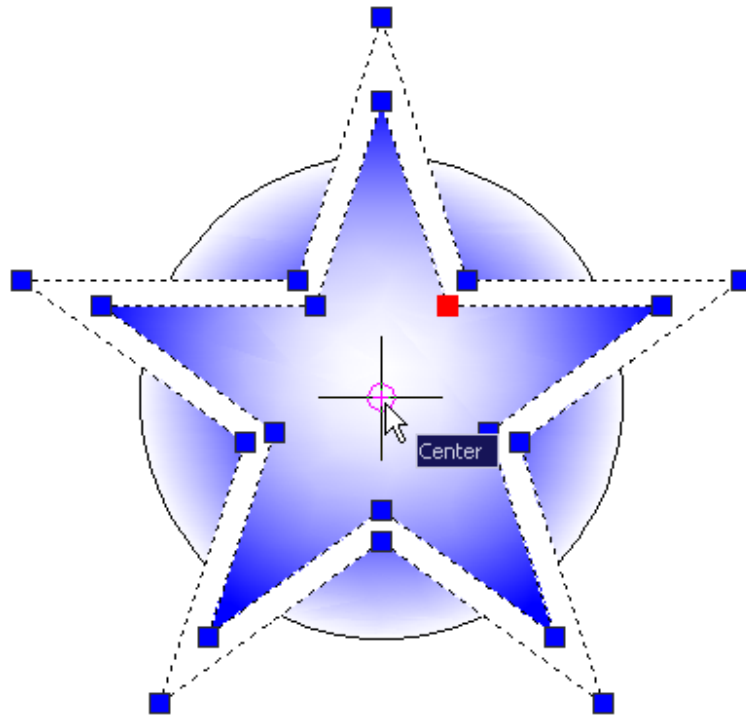
Nós passamos os últimos meses examinando vários aspectos dos pontos de base e origem. Abrangemos desenhos de pontos de base (parte 1), pontos de base do bloco (parte 2), pontos no texto e inserção de atributos (base), pontos (parte 3) e pontos de base hatch (parte 4). Concluiremos este mês dando uma última olhada nos outros tópicos relacionados a base.

Frequentemente, existem dois comandos usados com as opções de ponto de base: ROTATE e SCALE. A única consideração ao usar estes comandos é onde escolher o ponto de base. Para o ROTATE, pense no ponto de base como o ponto "pivô" no qual os objetos selecionados serão girados. Para o SCALE, pense no ponto de base como o ponto "âncora" (ou fixo) no qual os objetos selecionados serão escalados próximos. Nenhum ponto de base tem que estar localizado no objeto que você está manipulando. Não é incomum para o ponto de base ser colocado "próximo" (i.e., longe) dos objetos.

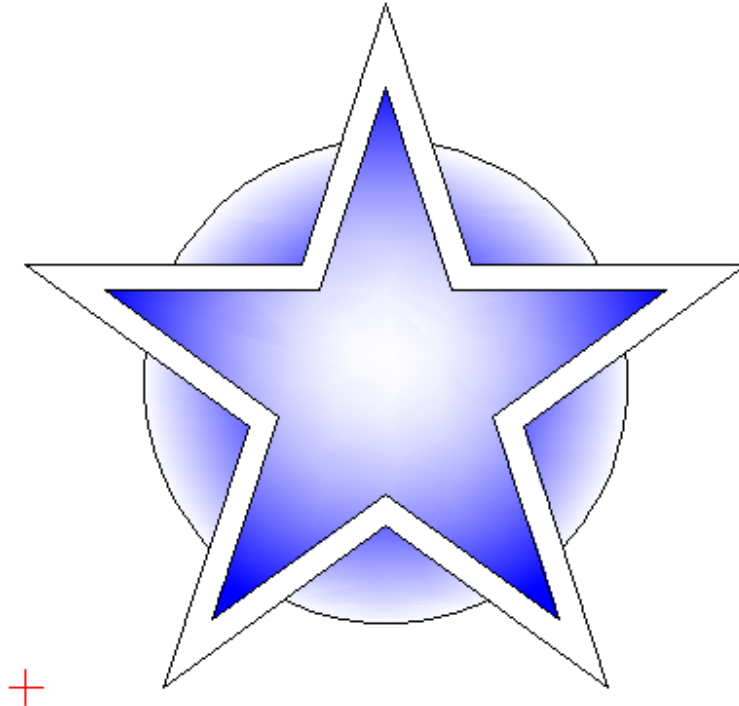
As cinco modalidades grip (Stretch, Move, Rotate, Scale, e Mirror) também tem uma opção de ponto de base. Assim como você dá uma girada nos modos (através do ENTER ou SPACEBAR), você pode ver a opção no comando prompt.

```
** STRETCH **
Specify stretch point or [Base point/Copy/Undo/eXit]:
** MOVE **
Specify move point or [Base point/Copy/Undo/eXit]:
** ROTATE **
Specify rotation angle or [Base point/Copy/Undo/Reference/eXit]:
** SCALE **
Specify scale factor or [Base point/Copy/Undo/Reference/eXit]:
** MIRROR **
Specify second point or [Base point/Copy/Undo/eXit]:
```

Normalmente, é só usar o grip (hot) selecionado como o padrão do ponto de base. Esta opção de ponto de base permite que você selecione qualquer grip (ou até mesmo múltiplos grips) para iniciar o grip edit, e em seguida trocar o ponto de base para um ponto mais útil, até mesmo um ponto que não está próximo a qualquer um dos grips mostrados. No exemplo a seguir (desculpe, eu estava brincando com os gradient hatches  $f^\circ$ ), eu selecionei o grip em uma das duas polylines para começar o grip edit. Usando a opção "Base point", eu posso escolher o ponto de centro do círculo para usar como a base, ao invés do hot grip.



Os comandos COPYCLIP (Ctrl - C) e PASTECLIP (Ctrl - V) são convenientes para usar, mas quando colar do clipboard, o ponto de base dos objetos estará à mercê do que foi selecionado. Por exemplo, se eu copiei os objetos no nosso exemplo, quando eu os colei, o seu "ponto de inserção" seria na parte inferior esquerda das "extensões" dos objetos selecionados (conforme mostrado pelo sinal vermelho abaixo). Assim, cada vez que eu usar o COPYCLIP, o ponto de inserção será diferente dependendo com os objetos que eu copiar do clipboard. Mas eu prefiro um ponto de inserção que seja previsível, e não variável.



Acho que o comando COPYBASE é mais útil. Ele funciona de modo similar ao COPYCLIP com a exceção que ele permite especificar o ponto de base antes de selecionar os objetos. Dessa forma, você controla como os objetos serão colados.

Eu gosto tanto desta função que eu criei meu próprio atalho para ela, Ctrl-B. Eu achei que é mais fácil de usar que o atalho fornecido pelo AutoCAD, Ctrl-Shift-C (Eu sei, eu sou preguiçoso!). Na falta de outra opção, Ctrl-B é encarregado de alterar o snap, ativando-o ou desativando-o, mas não use o snap com muita frequência para não perdê-lo. (Para mais informação sobre como fazer isso, vá ao "Discuss This" neste arquivo no HotNews Fóruns).

Bom, é isso! Terminamos nossa série sobre pontos de base e origens. Obrigado por estar conosco. Se você, realmente, quiser avaliar sua retenção, há mais alguns tópicos sobre "base" que serão abrangidos (sistema de variáveis, alguns comandos 3D), mas iremos arriscar-nos (pelo menos em minha opinião) mais comandos desconhecidos e delimitações, nada mais que interesse trivial (mas pouco útil). Portanto, quem sabe para onde iremos no próximo mês. Se você tem sugestões, eu gostaria de ouvi-las. Espero encontrar alguns de vocês no AU!