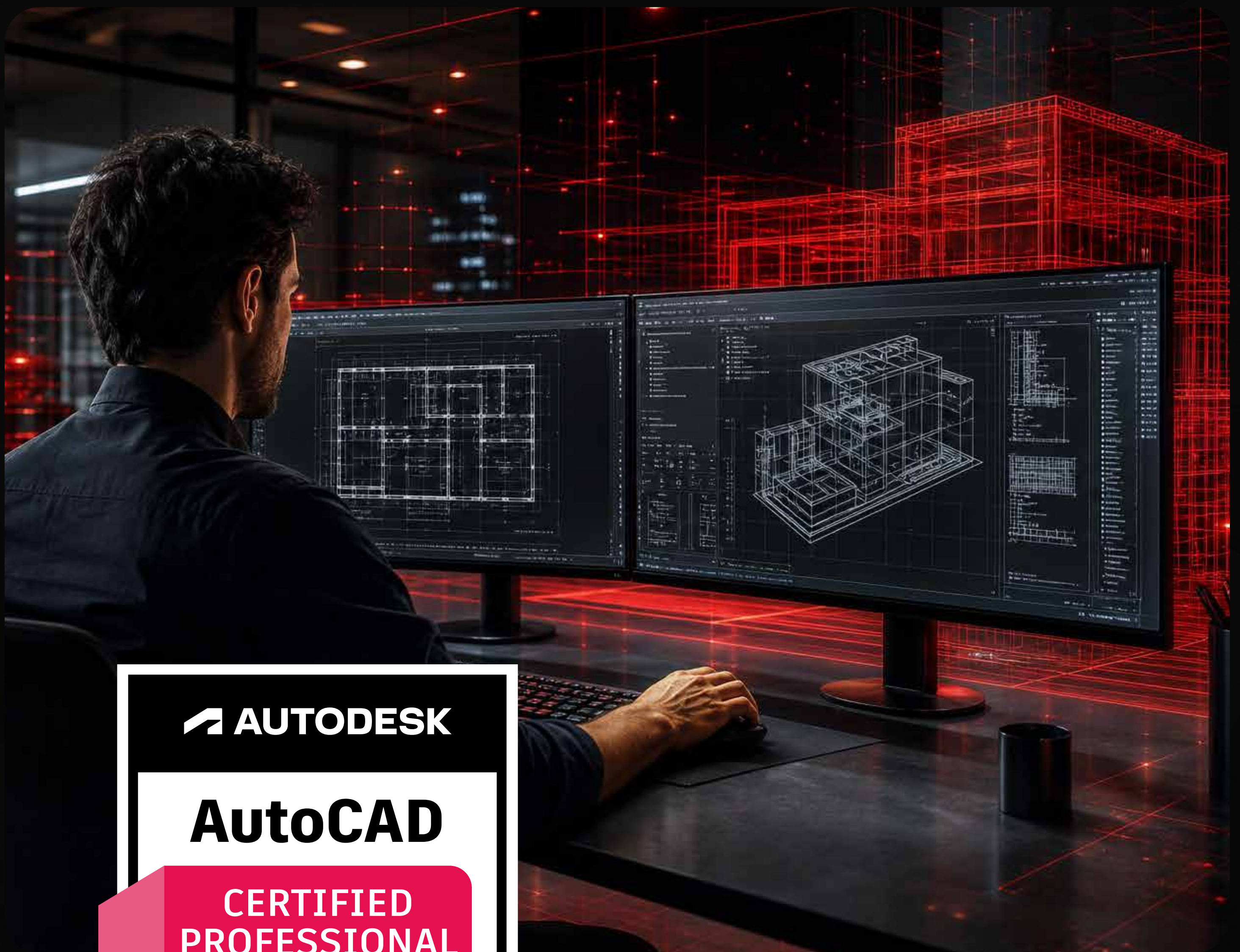


CERTIFICAÇÃO AUTODESK® CERTIFIED PROFESSIONAL EM AUTOCAD® PARA DESIGN E DESENHO TÉCNICO



 **AUTODESK**

AutoCAD

**CERTIFIED
PROFESSIONAL**

For Design and
Drafting



**ETC
BRASIL**
EDUCATIONAL TECHNOLOGY CONSULTING

 **AUTODESK**
Learning Partner
Distribuidor

PÚBLICO-ALVO

A certificação Autodesk® Certified Professional (ACP) foi desenvolvida para candidatos que possuem habilidades avançadas e conseguem resolver desafios complexos em fluxos de trabalho de produção e projetos.

Esse nível de experiência normalmente é adquirido após pelo menos dois anos de uso regular do AutoCAD®, o que equivale aproximadamente a 400 horas (mínimo) a 1.200 horas (recomendado) de experiência prática.

Os candidatos certificados demonstram domínio na criação e conclusão de conjuntos de desenhos 2D utilizando aplicações baseadas em AutoCAD®, incluindo o AutoCAD® LT. A certificação ajuda a diferenciar profissionais no mercado ao validar conhecimentos, habilidades e competências em disciplinas, processos e projetos desenvolvidos com AutoCAD®.

CONHECIMENTOS PRÉ-REQUISITOS

Espera-se que o candidato saiba:

- Compreender e aplicar conceitos e normas de desenho técnico.
- Navegar pela interface e configurar espaços de trabalho.
- Visualizar e navegar em desenhos.
- Vincular e referenciar arquivos e dados externos.
- Configurar e gerenciar desenhos.
- Criar e modificar geometrias e objetos.
- Utilizar ferramentas de desenho preciso.
- Anotar projetos.
- Organizar desenhos.
- Utilizar ferramentas de colaboração.
- Produzir layouts, impressões e outros arquivos de saída.



**ETC
BRASIL**
EDUCATIONAL TECHNOLOGY CONSULTING

AUTODESK
Learning Partner
Distribuidor

FORMATO DO EXAME

Durante a prova você não terá acesso ao software. Todas as questões são de resposta selecionada e foram desenvolvidas para serem respondidas sem o uso do AutoCAD®.

DISTRIBUIÇÃO DOS CONTEÚDOS

DOMÍNIO	PESO NO EXAME
CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE CONTEÚDO DE DESENHO	29%
GERENCIAMENTO DA APLICAÇÃO E DOS DESENHOS	22%
ANOTAÇÃO E DETALHAMENTO	30%
CONFIGURAÇÃO E GERENCIAMENTO DE SAÍDAS	16%
COLABORAÇÃO	13%



O CANDIDATO PRECISARÁ SABER:

1. GERENCIAMENTO DA APLICAÇÃO E DOS DESENHOS (22%)

1.1 Criar e gerenciar camadas (Layers)

- Atribuir e gerenciar propriedades das camadas.
- Carregar tipos de linha (Linetypes).
- Aplicar estilos de plotagem.
- Aplicar substituições de propriedades em viewports de layouts.
- Controlar congelamento, cor, tipo de linha, espessura, transparência e estilo de plotagem.
- Criar e gerenciar filtros de camadas.
- Identificar a origem de camadas provenientes de referências externas (Xrefs).

1.2 Gerenciar sistemas de coordenadas do usuário (UCS)

- Criar e restaurar UCS nomeados.
- Ajustar origem e rotação do UCS conforme necessidades do projeto.

1.3 Consultar e gerenciar propriedades dos objetos

- Utilizar a paleta Properties.
- Trabalhar com propriedades ByLayer e ByBlock.
- Utilizar o comando MEASUREGEOM.
- Medir distâncias, áreas, ângulos e raios.
- Utilizar o comando COUNT para contabilizar blocos.

1.4 Gerenciar o ambiente da aplicação

- Utilizar recursos das paletas.
- Docking, ancoragem, auto-hide e transparência.
- Personalizar elementos da interface do usuário.



1.5 Manutenção dos desenhos

- Utilizar os comandos AUDIT, RECOVER e RECOVERALL.
- Utilizar ferramentas de limpeza (PURGE).
- Recuperar arquivos temporários utilizando o Drawing Recovery Manager.

2. ANOTAÇÃO E DETALHAMENTO (20%)

2.1 Criar e aplicar estilos de anotação

- Criar, gerenciar e aplicar estilos de texto.
- Criar estilos de cotas.
- Criar estilos de leaders e multileaders.
- Criar e gerenciar estilos de tabelas.
- Configurar células, alinhamentos, bordas e preenchimentos.

2.2 Aplicar escalas anotativas

- Criar e gerenciar escalas de desenho.
- Utilizar SCALELISTEDIT.
- Trabalhar com escalas métricas e imperiais.
- Adicionar, remover e gerenciar escalas em objetos anotativos.
- Controlar posicionamento de escalas.
- Garantir exibição correta em viewports.

2.3 Adicionar anotações aos projetos

- Criar e modificar textos.
- Criar e modificar multileaders.
- Criar e modificar cotas.
- Criar e modificar tabelas.

3. CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE CONTEÚDO DE DESENHO (29%)

3.1 Reutilizar conteúdo existente

- Criar, editar e gerenciar definições de blocos.
- Trabalhar com atributos.
- Utilizar o comando ATTSYNC.
- Utilizar WBLOCK para exportar blocos.
- Acessar bibliotecas pela paleta Blocks.
- Utilizar ferramentas da área de transferência.

3.2 Criar e editar geometria

- Criar arcos utilizando diferentes métodos.
- Criar polilinhas a partir de objetos existentes.
- Utilizar PEDIT e JOIN.
- Aplicar OFFSET.
- Criar hachuras utilizando limites (boundaries).
- Gerenciar tolerância de gaps e ilhas.
- Criar arrays retangulares, polares e por caminho.

3.3 Editar geometrias com Grips

- Utilizar comandos alternativos através dos grips.
- Editar múltiplos grips simultaneamente.
- Combinar Dynamic Input e Multifunctional Grips.

3.4 Desenho preciso

- Utilizar Dynamic Input.
- Utilizar Object Snaps (OSNAP).
- Utilizar Polar Tracking.
- Utilizar coordenadas absolutas, relativas e polares.

4. CONFIGURAÇÃO E GERENCIAMENTO DE SAÍDAS (16%)

4.1 Configurar a produção de desenhos

- Configurar e gerenciar Named Page Setups.
- Configurar impressoras e plotters.
- Definir estilos de plotagem.
- Criar viewports em layouts.
- Criar viewports não retangulares.
- Gerenciar escalas e bloqueios de viewport.

4.2 Publicação e impressão

- Criar listas de folhas para publicação.
- Utilizar o comando PUBLISH.
- Configurar pacotes eTransmit.

4.3 Sheet Set Manager

- Criar novas folhas em conjuntos.
- Importar folhas.
- Criar subsets.
- Modificar propriedades de folhas.
- Renomear e renumerar folhas.

5. COLABORAÇÃO (13%)

5.1 Fornecer feedback de projeto

- Colaborar utilizando arquivos compartilhados.
- Criar e gerenciar Traces.
- Comparar versões de desenhos utilizando ferramentas de comparação.



5.2 Gerenciar referências e underlays

- Gerenciar tipos de referência externa (Attach e Overlay).
- Configurar caminhos absolutos, relativos e sem caminho.
- Trabalhar com Xrefs, imagens, underlays e links de dados.
- Manipular molduras de imagens e underlays.

5.3 Incorporar dados externos aos desenhos

- Importar e gerenciar PDFs.
- Criar tabelas vinculadas a dados externos.
- Utilizar Fields (campos dinâmicos).
- Criar campos personalizados baseados em propriedades de objetos.

Essa estrutura serve como guia oficial dos temas que podem ser cobrados na prova Autodesk® Certified Professional em AutoCAD® para Design e Drafting. Os tópicos com maior peso são Criação e Edição de Conteúdo de Desenho (29%), Gerenciamento da Aplicação e dos Desenhos (22%) e Anotação e Detalhamento (20%), que merecem prioridade nos estudos.



**ETC
BRASIL**

EDUCATIONAL TECHNOLOGY CONSULTING

 **AUTODESK**
Learning Partner

Distribuidor