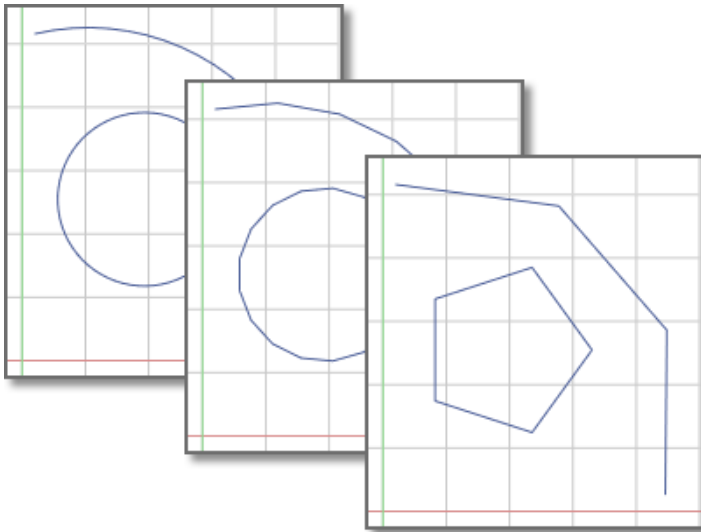


# Visualize

## Controlar a exibição de círculos e arcos

O comando VIEWRES controla a precisão de exibição de linhas 2D curvadas, como círculos e arcos na viewport corrente.

No exemplo a seguir, os segmentos de linha são mais aparentes quando VIEWRES diminui - Superior esquerdo = 1000, Meio = 100, Inferior direito = 10.

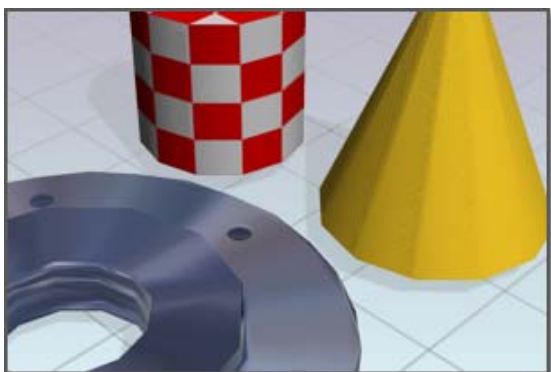


Estes objetos são desenhados na tela usando muitos segmentos pequenos de linha reta. Arcos e círculos mais suaves são exibidos com configurações VIEWRES maiores, mas levam mais tempo para serem regenerados. Para aumentar o desempenho durante o desenho, defina um valor baixo para VIEWRES.

## Controlar a exibição de sólidos curvos

FACETRES controla a densidade de malha e a suavidade de sólidos curvos com sombreado e renderizados.

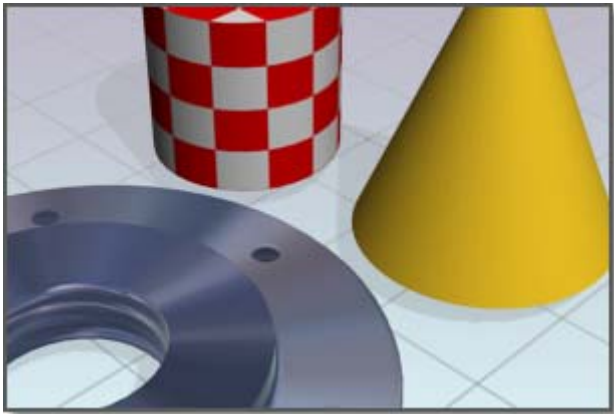
No exemplo a seguir, as faces são exibidas em uma geometria curvada quando FACETRES é baixo. FACETRES = 0,25.



Quando FACETRES é definido como 1, há uma correlação um-a-um entre a resolução de visualização de círculos e arcos e a triangulação, uma forma de subdividir as faces de um objeto sólido. Por exemplo, quando FACETRES estiver definida como 2, a triangulação será o dobro da triangulação definida por VIEWRES. O valor-padrão de FACETRES é 0.5. A faixa de valores possíveis é 0.01 a 10.

Quando se aumenta ou diminui o valor de VIEWRES, os objetos controlados por VIEWRES e por FACETRES são afetados. Quando aumentar ou diminuir o valor de FACETRES, apenas os objetos sólidos serão afetados.

No exemplo a seguir, uma geometria mais suave é exibida quando FACETRES é definida com valores maiores. FACETRES = 5.

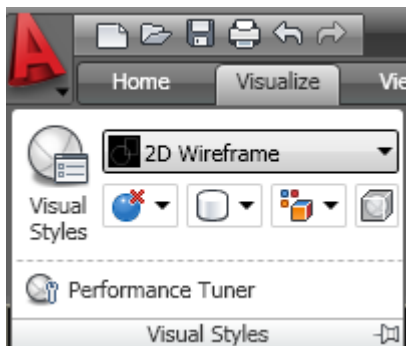


## Controlar a exibição de linhas em sólidos

A variável de sistema ISOLINES controla o número de linhas de triangulação utilizadas para visualizar partes curvas da estrutura de arame. Especifica o número de linhas de contorno por superfície nos objetos. Os valores inteiros válidos variam de 0 a 2047.

## Controlar a exibição de sólidos

Na Aba Visualize, em Visual Styles podemos alterar vários parâmetros de visualização.



## Estilos de faces

O estilo de face define o sombreamento em uma face. Real (inferior esquerdo) é para produzir o efeito de realismo. Gooch (inferior direito) pode mostrar melhor os

detalhes ao suavizar o contraste entre áreas iluminadas e áreas sombreadas. Áreas iluminadas usam tons quentes e áreas escuras usam tons frios.



**Estilo da face: Real**



**Estilo da face: Gooch**



**Estilo da face: Modo de nenhuma aresta: Arestas facetadas**



**Estilo da face: Modo de nenhuma aresta: Linhas ISO**

Quando o estilo de face None está ativo, não sombreamento, e somente as arestas são exibidas se Edge Mode estiver definido como Facet Edges ou Isolines em Edge Settings.

### **Suavização das Faces**

Define o método para cores de interpolação para faces em sólidos e superfícies 3D na viewport atual.

- 
- 0 Faceted. Uma cor única é calculada para cada face de um objeto.

---

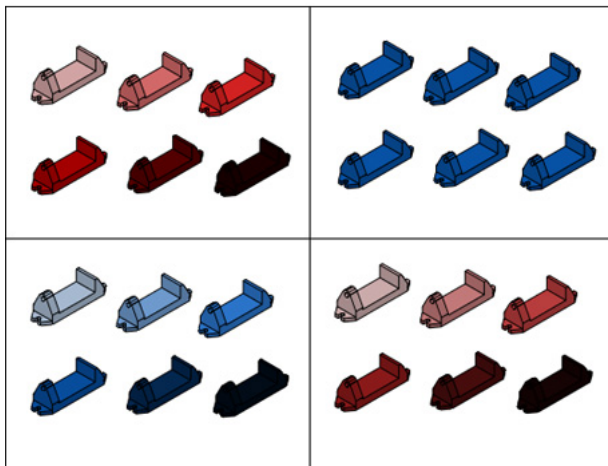
  - 1 Smooth. As cores são calculadas como um gradiente entre os vértices das faces.

---

  - 2 Smoothest. Se a configuração Per-Pixel Lighting for ativada na caixa de diálogo Manual Performance Tuning, então as cores serão calculadas para pixels individuais. Caso não esteja, VSLIGHTINGQUALITY usará então a configuração suave.
- 

### Modos de cor de face

A cor pode ser exibida de forma normal, ou você pode alterar o modo de cor de face. Monochrome exibe faces com a mesma cor e sombra. Tint usa a mesma cor para sombrear todas as faces ao alterar os valores do matiz e saturação da cor. O modo Desaturate suaviza as cores.



### Opacidade

A propriedade de opacidade controla o grau de transparência de exibição de um objeto (inferior).



**Opacidade:  
desativado**



**Opacidade: 20**

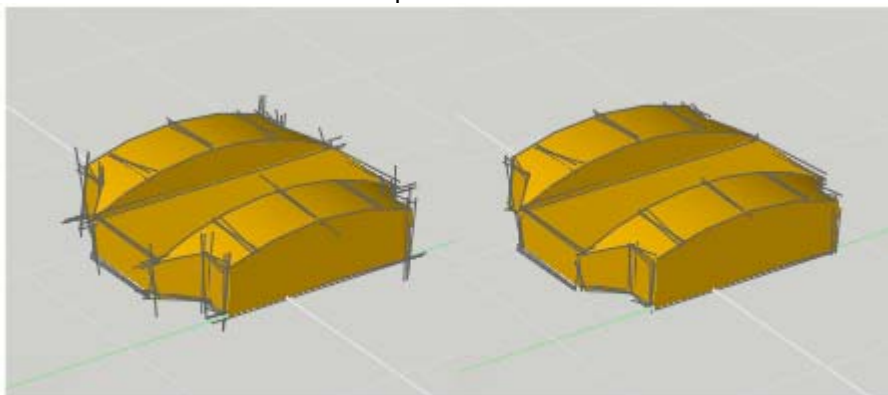
## Controlar a exibição de arestas

Arestas de tipos diferentes podem ser exibidas usando cores e tipos de linha diferentes. Você também pode adicionar efeitos especiais como distorção e saliência de arestas.

Em um modelo de estrutura de arame ou sombreado, o estilo visual define a visibilidade e aparência de linhas iso, arestas facetadas, arestas de silhueta, arestas obscurecidas e arestas de interseção. Arestas facetadas (as arestas entre faces planas representando uma superfície) são exibidas somente quando o ângulo entre as faces são menores do que o valor do ângulo de dobra especificado.

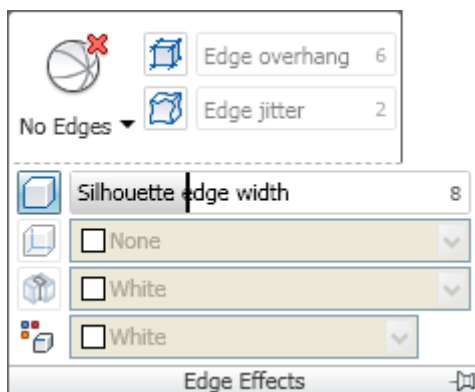
Modificadores de arestas como Overhang e Jitter produzem a aparência de um modelo que ainda está na fase conceitual. Jitter torna a aparência das linhas como desenhadas a lápis. Overhang produz outro tipo de efeito de desenho a mão.

**Observação** Estilos de plotagem não estão disponíveis para objetos com o modificador de aresta Jitter aplicado.



Arestas de saliência

Arestas de distorção



### Visualização de Arestas

Controla os tipos de arestas que são exibidos na viewport.

---

0 Nenhuma aresta é exibida

---

1 Isolar linhas é exibido

---

---

2 Arestas facetadas são exibidas

---

**Observação** Estilos visuais existentes não são alterados quando você insere um novo valor para esta variável de sistema. Qualquer novo valor inserido para esta variável de sistema cria temporariamente um novo estilo visual não salvo.

## VSEdgeOverhang

Cria linhas que se estendem além de sua interseção, para um efeito de desenho à mão livre. A faixa é de 1 a 100 pixels. Desativa o efeito de pendurado ao preceder a configuração com um sinal de menos.

## VSEdgeJitter

Controla o grau com que as linhas são criadas para parecer que foram esboçadas com um lápis. Desativa o efeito de distorção ao preceder a configuração com um sinal de menos.

---

1	Baixo
---	-------

---

2	Médio
---	-------

---

3	Alto
---	------

---

**Observação** Estilos de plotagem não estão disponíveis para objetos com o modificador de aresta Distorção aplicado.

## VSSilHedges

Controla a exibição de arestas de silhueta de objetos sólidos no estilo visual aplicado na viewport atual.

---

0	Off
---	-----

---

1	On
---	----

---

## VSSilHWidth

Especifica a largura em pixels de arestas de silhueta na viewport atual. A faixa é de 1 a 25.

## VSObscureEdges

Controla se arestas obscurecidas (ocultas) são exibidas.

---

0	Off
---	-----

---

1	On
---	----

---

## VSOBSCUREDCOLOR

Especifica a cor de linhas de obscurecidas (ocultas) no estilo visual aplicado na viewport atual.

Os valores válidos incluem ByLayer (256), ByBlock (0), ByEntity (257), e qualquer cor do AutoCAD Color Index (ACI) (um inteiro de 1 a 255).

Você também pode especificar uma cor verdadeira ou uma cor do livro de cores. Os valores válidos para True Colors são uma seqüência de caracteres de números inteiros de 1 a 255, separados por vírgulas e precedidos por RGB. A configuração de True Color é inserida da seguinte forma:

RGB:000.000.000

## VSINTERSECTIONEDGES

Controla a exibição de arestas de interseção no estilo visual aplicado na viewport atual.

**Observação**[INTERSECTIONDISPLAY](#) controla a cor de polilinhas de interseção quando o estilo visual é definido como 2D Wireframe.

---

0	Off
1	On

---

## VSINTERSECTIONCOLOR

Especifica a cor de polilinhas de interseção no estilo visual aplicado na viewport atual. O valor inicial é 7, que é um valor especial que inverte a cor (preto ou branco) com base na cor do plano de fundo.

O valor 0 designa ByBlock, o valor 256 designa ByLayer e o valor 257 designa ByEntity. Valores de 1 até 255 designam um índice de cores do AutoCAD (ACI). Cores True Colors e de Livro de cores também estão disponíveis.

**Observação**[INTERSECTIONCOLOR](#) controla a cor de polilinhas de interseção quando o estilo visual é definido como 2D Wireframe.

## VSEDEGECOLOR

Define a cor das arestas no estilo visual na viewport atual.

O valor 0 designa ByBlock, o valor 256 designa ByLayer e o valor 257 designa ByEntity. Valores de 1 até 255 designam um índice de cores do AutoCAD (ACI). Cores True Colors e de Livro de cores também estão disponíveis.

Os valores válidos para True Colors são uma seqüência de números inteiros de 0 a 255 separados por vírgulas, precedida por RGB. A configuração de True Color é inserida da seguinte forma:

RGB:000.000.000

Se você tiver um livro de cores instalado, poderá especificar quais cores estão definidas no livro de cores.