

1. REVISÃO DE LINGUAGEM HTML

- quando a fotografia integrada no código possui uma dimensão demasiado grande – **necessário redimensionar** – funcionalidades Photoshop ou <https://www.adobe.com/pt/photoshop/online/resize-image.html>
- é possível editar o estilo de página num ficheiro à parte - **href="estilos.css"**
 1. abrir novo ficheiro notepad ++
 2. barra de ferramentas – linguagem – C – CSS
 3. copiar código que define os estilos existente para este ficheiro notepad++
 4. editar conforme os nossos gostos
 5. guardar ficheiro como **estilos.css** (nome igual à página index) na pasta public_html

2. INTRODUÇÃO À PÁGINA DA DISCIPLINA DE MODELAÇÃO E VISUALIZAÇÃO TRIDIMENSIONAL EM ARQUITETURA

1. a partir da página index é possível criar as restantes
 1. copiar código da página index para um novo ficheiro notepad++
 2. manter o estilo, retirar e acrescentar os elementos necessários para criar a página da disciplina
 3. guardar o ficheiro com o nome **modelacao.html** (por exemplo) na pasta public_html
 4. inserir a ligação html na página index de modo a podermos aceder a uma a partir da outra
 5. realizar um novo upload da pasta public_html para o servidor
 6. repetir o processo para outras páginas necessárias

3. INTRODUÇÃO À MODELAÇÃO TRIDIMENSIONAL NO AUTOCAD

Exercício 1 – Tabuleiro de Xadrez

1. Viewports
 - Standard viewports – **Three : Right** (Front, Top, SE Isometric)
 - Na isométrica, passar de visual style **2D Wireframe** a **Conceptual**
2. Criar 2 Layers
 - LA, Enter
 - Criar layer com nome **“Brancas”** e layer com o nome **“Pretas”**
 - Mudar cor da layer **“Pretas”** para preto
3. **Box** – criar cubo - coordenadas:
 - 0,0,0
 - 1,1,1
4. **Zoom -Extents** – ver a figura na totalidade da viewport

5. **Copy – All** - coordenadas

- 0,0
- 1,1

6. **Mirror – All** – coordenadas

- 1,0
- @0,1
- Enter

7. **CHPROP - (P)previous** (selecionar objetos anteriores) – **LA** (Layers) – “**pretas**”

8. **ARRAYCLASSIC** – definir colunas e filas

- Rows – 4
- Columns – 4
- Row offset – 2 (evitar sobreposições)
- Column offset – 2 (evitar sobreposições)
- Angle of array – 0 (sem diagonais)
- **Select objects** – Selecionar cubos – **Enter** – **Preview** – **Escape** - **OK**

9. também é possível inserir diretamente vários comandos na **Comand Line** – cria a forma de modo automático (até ao conjunto de 4 cubos) – Comandos:

BOX
0,0,0
1,1,1
COPY
ALL

0,0
1,1

MIRROR
ALL

0,1
2,1
NO

CHPROP
P
LA
PRETAS

Exercício 2 – Hexaedro

Sólidos platónicos - http://www.educ.fc.ul.pt/icm/icm99/icm21/solidos_platonicos.htm

1. **Viewports**
 - Standard viewports – **Three : Right** (Front, Top, SE Isometric)
 - Na isométrica, passar de visual style **2D Wireframe** a **Conceptual**
2. **Rectangle** – coordenadas:
 - 0,1
 - 1,1
3. **Zoom -Extents**
4. Vista da axonometria – selecionado visual style Conceptual mas aparece em modo 2D Wireframe – **REGION**
5. **Copy** – através de coordenadas
 - 0,0 (base point)
 - 1,0
 - 2,0
 - -1,0
 - 0,1
 - 0,-1
6. Mudar eixo de coordenadas – **UCS – x – 90** (eixos voltados para nós)
7. **Fechar cubo planificado**
 - **RO (rotate)**
 - selecionar face do cubo mais afastada na viewport SE Isometric
 - selecionar eixo de rotação
 - introduzir ângulo – 90° ou 270° (conforme sentido da rotação)
 - repetir o processo para a face oposta
 - repetir o processo para as duas faces justapostas – fechar parte do cubo
 - rodar vista (SE, SW, NE, NW Isometric), mudar UCS e repetir o processo para as faces restantes
8. **UCS – Enter – W (world)** – volta à posição original
9. **3D Orbit** – possibilidade de ver o cubo em qualquer posição