### 1. REVISÃO DE LINGUAGEM HTML

- quando a fotografia integrada no código possui uma dimensão demasiado grande necessário redimensionar – funcionalidades Photoshop ou <a href="https://www.adobe.com/pt/photoshop/online/resize-image.html">https://www.adobe.com/pt/photoshop/online/resize-image.html</a>
- 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

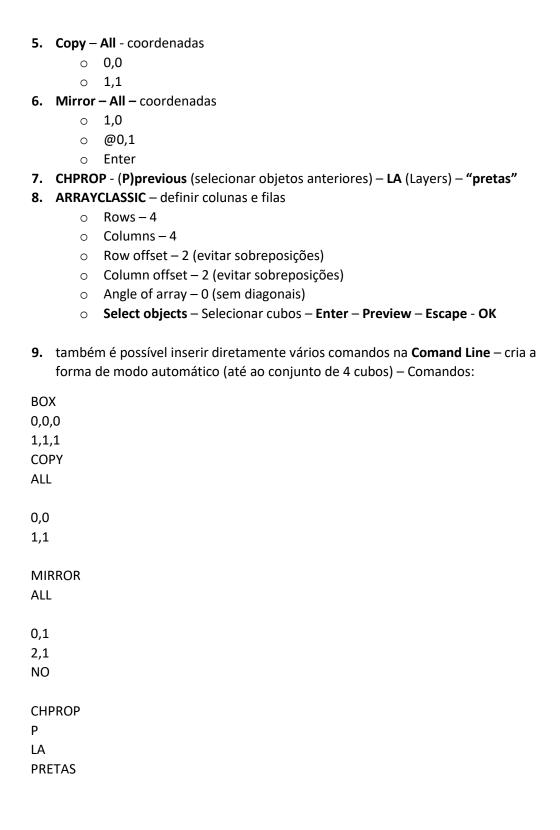
# 2. INTRODUÇÃO À PÁGINA DA DISCIPLINA DE MODELAÇÃO E VISUALIZAÇÃO TRIDIMENSIONAL EM ARQUITETURA

- 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
  - 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\_hmtl 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)
  - o Na isométrica, passar de visual style 2D Wireframe a Conceptual
- 2. Criar 2 Layers
  - o LA, Enter
  - o 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
  - 0 1,1,1
- **4. Zoom -Extents** ver a figura na totalidade da viewport



#### Exercício 2 – Hexaedro

Sólidos platónicos - <a href="http://www.educ.fc.ul.pt/icm/icm99/icm21/solidos">http://www.educ.fc.ul.pt/icm/icm99/icm21/solidos</a> platonicos.htm

- 1. Viewports
  - Standard viewports Three : Right (Front, Top, SE Isometric)
  - o Na isométrica, passar de visual style 2D Wireframe a Conceptual
- 2. Rectangle coordenadas:
  - 0 0,1
  - 0 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
  - o 0,0 (base point)
  - 0 1,0
  - 0 2,0
  - o **-1,0**
  - 0 0,1
  - 0,-1
- **6.** Mudar eixo de coordenadas UCS x 90 (eixos voltados para nós)
- 7. Fechar cubo planificado
  - o RO (rotate)
  - o selecionar face do cubo mais afastada na viewport SE Isometric
  - o selecionar eixo de rotação
  - o introduzir ângulo 90º ou 270º (conforme sentido da rotação)
  - o repetir o processo para a face oposta
  - o repetir o processo para as duas faces justapostas fechar parte do cubo
  - o 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