

# Representação Digital



20231272

CAROLINA DO VALE



U LISBOA

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA



FACULDADE DE ARQUITETURA  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

RP

Mestrado Integrado em Arquitectura  
Ano Lectivo 2024-2025 1º Semestre  
Docente - Nuno Alão 2º Ano

# ÍNDICE

**Aula. 1:** Figuras Geométricas ( Hexágono ) / introdução de diferentes Layers, Mancha e Texto;

**Exerc. 1:** Continuação da Aula.1 - Outras Figuras Geométricas;

**Aula. 2:** Projeção em verdadeira grandeza das Figuras Geométricas realizadas no exercício anterior / com introdução de sombras;

**Aula. 3:** Planta do Projeto: Casa António Carlos Siza (Processo);

**Aula. 4:** Planta do Projeto: Casa António Carlos Siza (Paredes);

**Aula. 5:** Planta do Projeto: Casa António Carlos Siza (Portas e Janelas Esc.1:100);

**Exerc. 2:** Pormenores Portas e Janelas (Esc.1:1);

**Aula. 6:** Planta do Projeto: Casa António Carlos Siza (Mobiliário);

**Aula. 7:** Planta do Projeto: Casa António Carlos Siza (Final Esc.1/100);

**Exerc. 3:** Alçado e Corte do Projeto: Casa António Carlos Siza;

**Aula. 8:** Parábola

**Exerc. 4:** Museu

**Aula. 9/10/11:** Lamparina 3dMax

**Aula 12:** Animação Texto 3dMax

Coordenadas: Para iniciar uma linha numa determinada coordenada, por exemplo em (0,0) basta digitar esses mesmos valores antes de desenhar

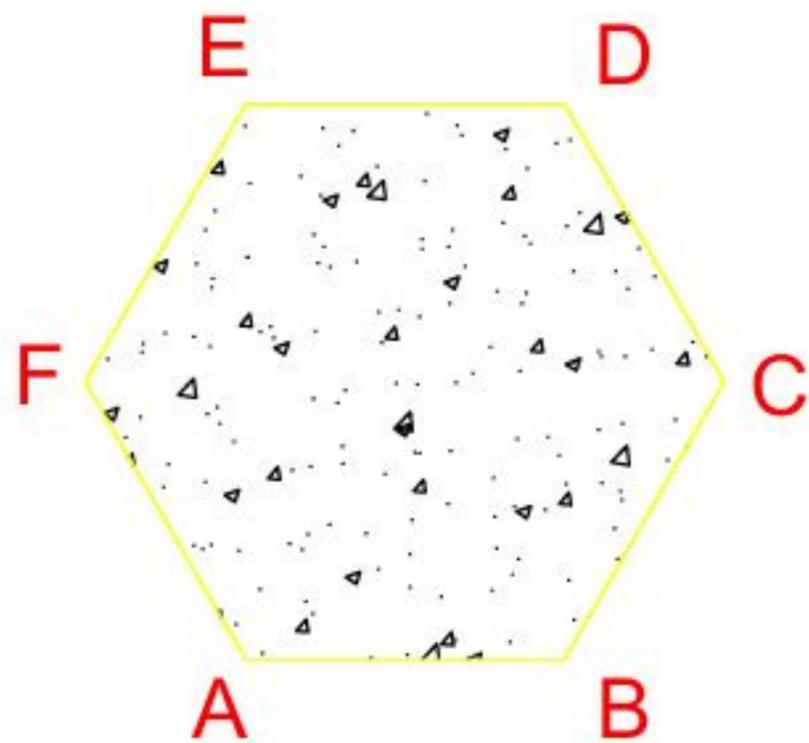
Ângulos: Para desenhar uma linha com um determinado ângulo basta digitar por exemplo: 10 < 60, sendo 10 o comprimento da linha e 60 o valor do ângulo

Figuras Geométricas: Para desenhar uma figura geométrica como um hexágono basta traçar um linha base, com, por exemplo, 10 de comprimento e ir adicionando os outros lados com o ângulo correto do seguinte modo: 10<120; 10<240; 10<360; 10<480; 10<600 (adiciona-se sempre ao valor anterior)

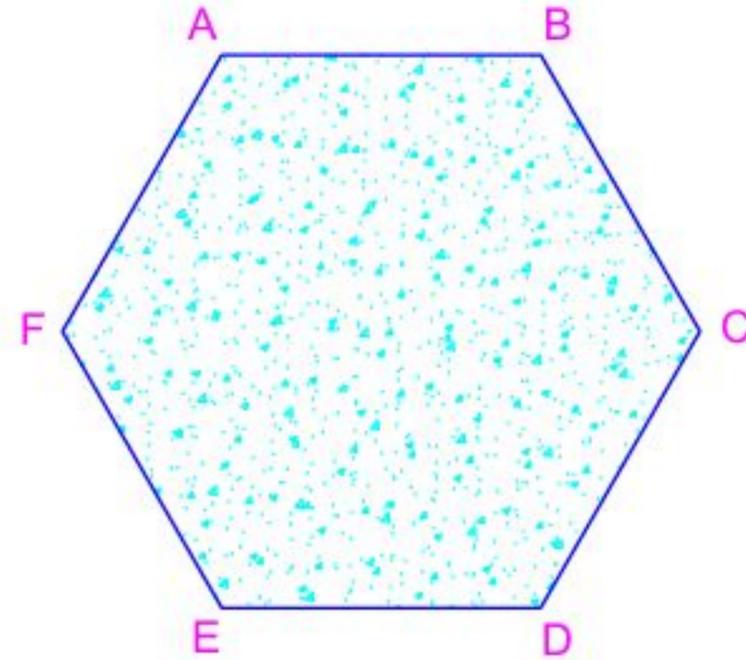
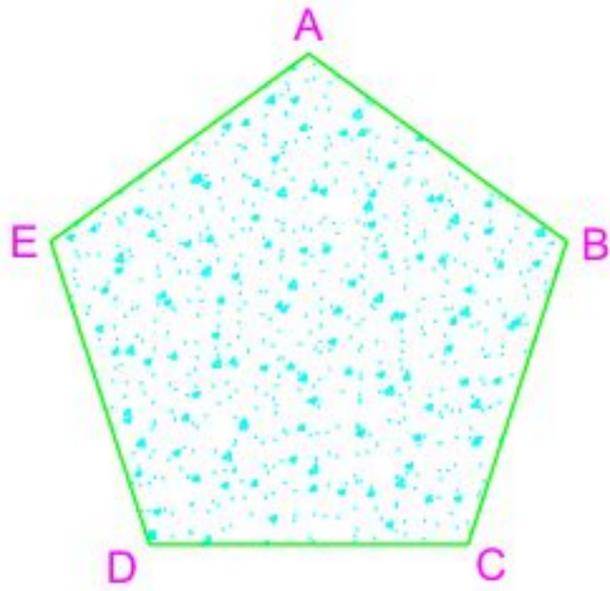
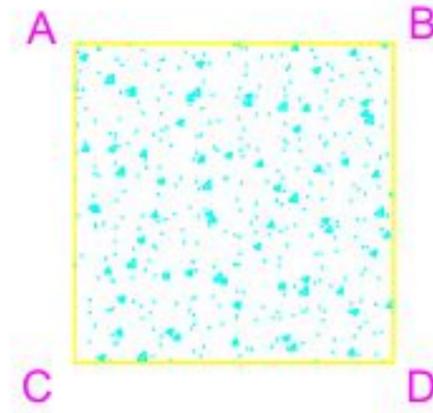
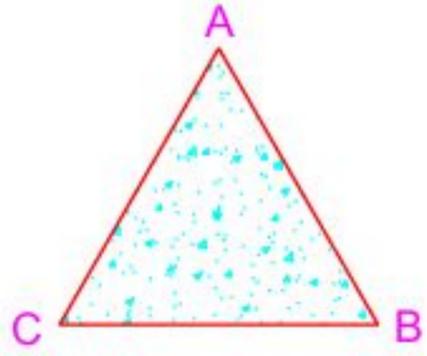
Comandos

- Chprop: Altera as propriedades de um objeto. (Layer, Ltype, Ltscale...)
- Trim: Remove Linhas que se intersectam com outras linhas
- Align: Alinha dois objectos
- MatchP: Copia as propriedades de um objeto para outro
- Offset: Cria Linhas paralelas
- Attach: Importar Imagens
- Dtext: Cria Texto
- Z: Zoom
- DrawOrder: Permite ordenar os objetos de maneira adequada
- Fillet: Cria uma concordância das arestas de dois objectos 2D
- Spline: Cria uma linha curva
- Revsurf: Cria uma malha ao girar um perfil em torno de um eixo
- Hatch: Adiciona padrões
- Hatch - Solid: Adiciona uma mancha sólida
- Cad - Options - Display - Colors - White: Troca a cor do fundo do Auto cad para branco
- Surftab1/Surftab2 - Define o número de tabulações a serem geradas para o comando Revsurf
- Edgsurf

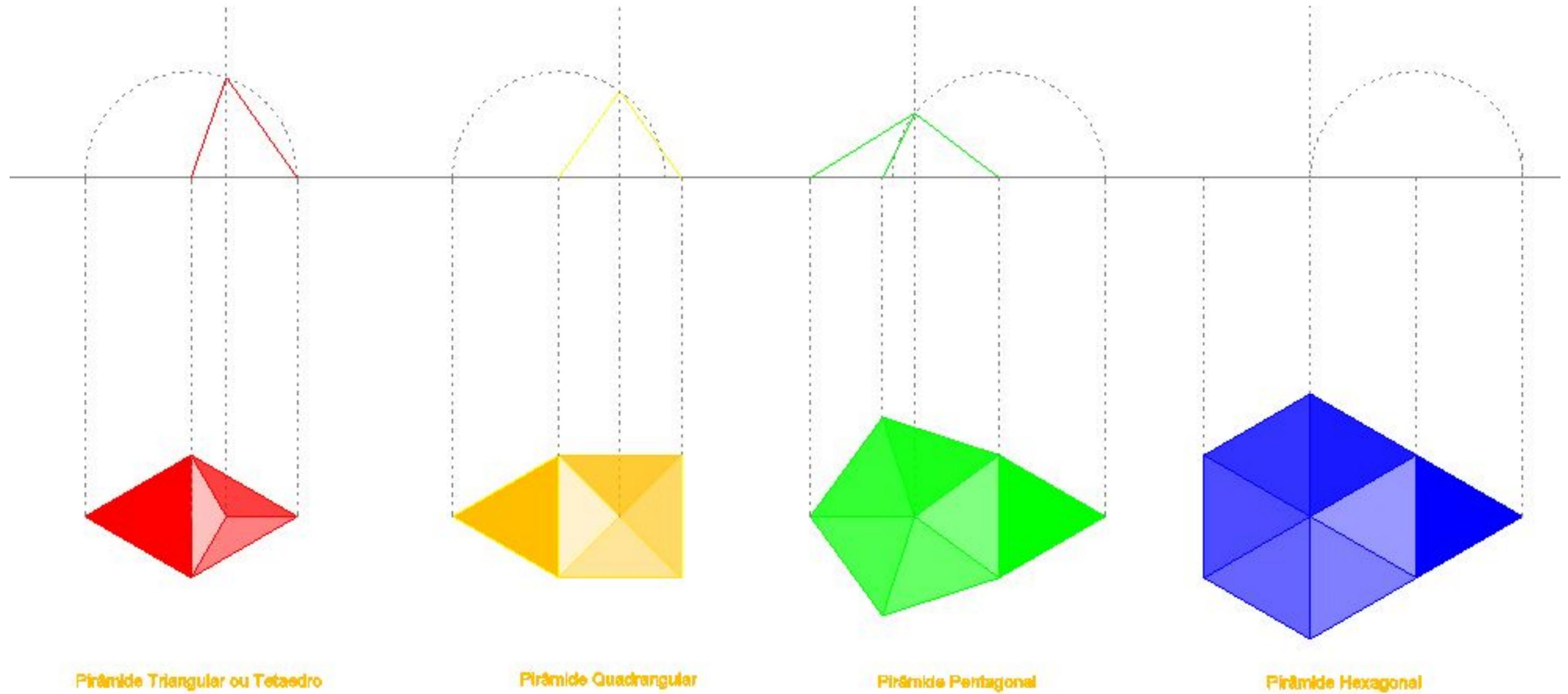
# Aula. 1 - Auto Cad Comandos



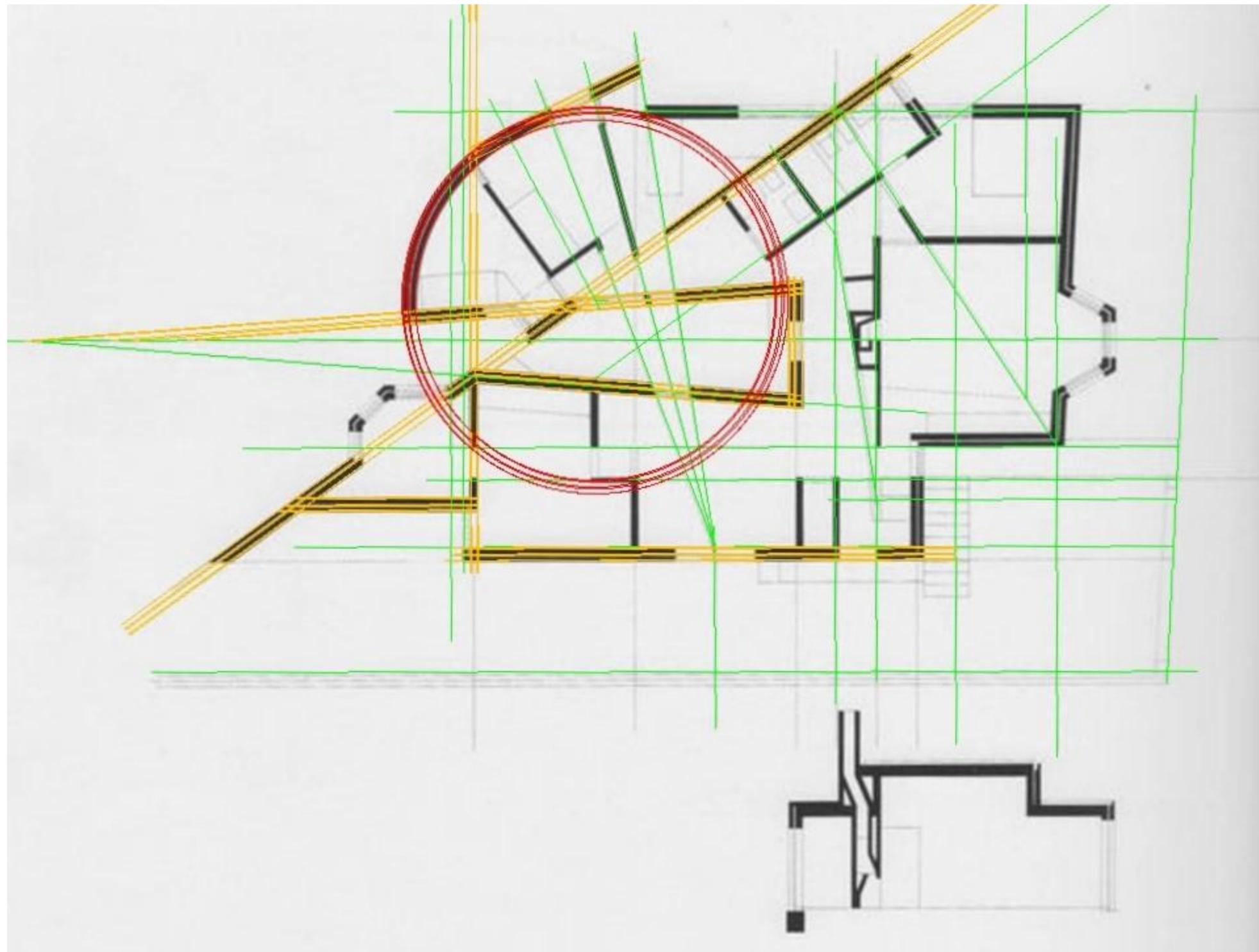
# Aula. 1 - Hexágono



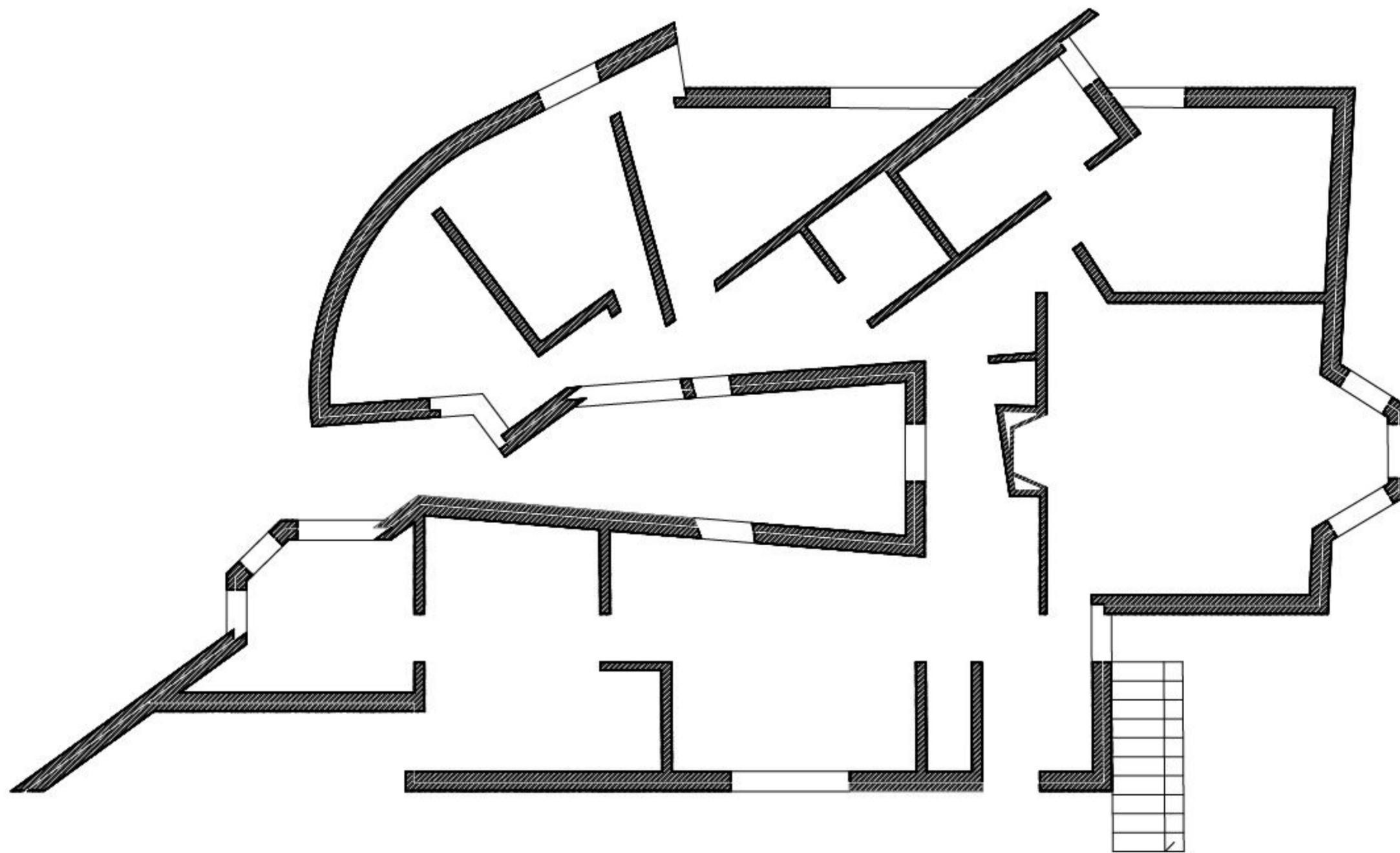
# Exerc. 1 - Figuras Geométricas



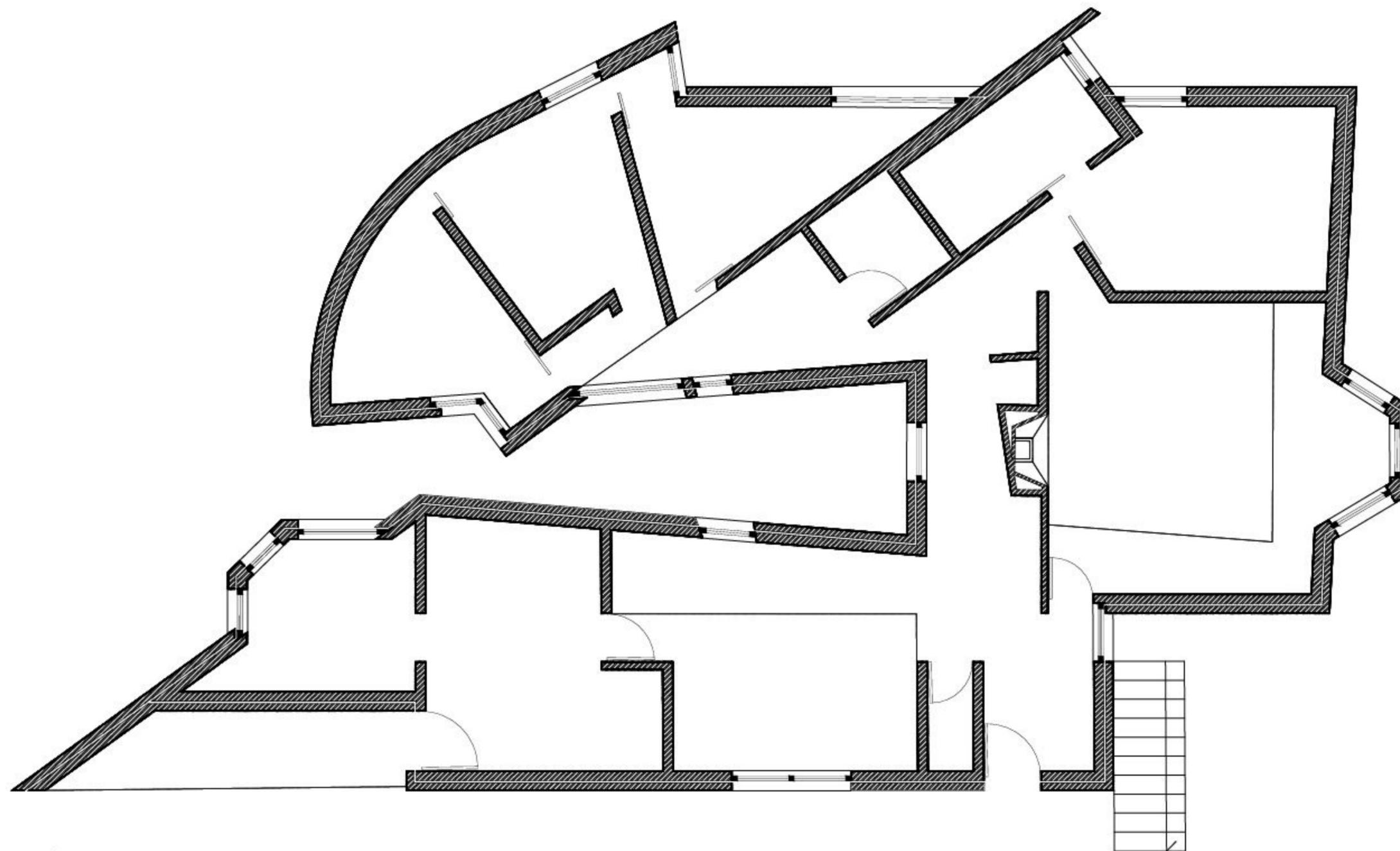
# Aula. 2 - Projeção em verdadeira grandeza / Sombras



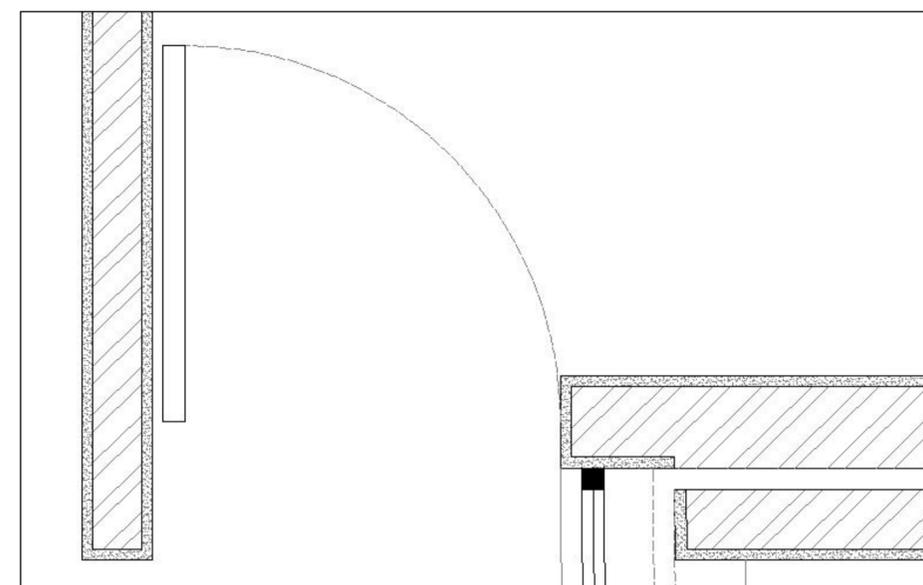
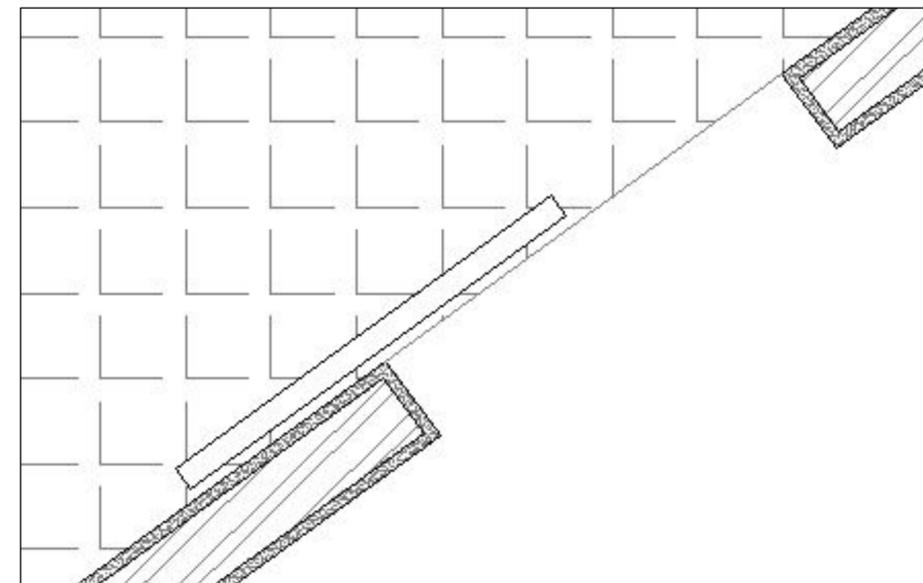
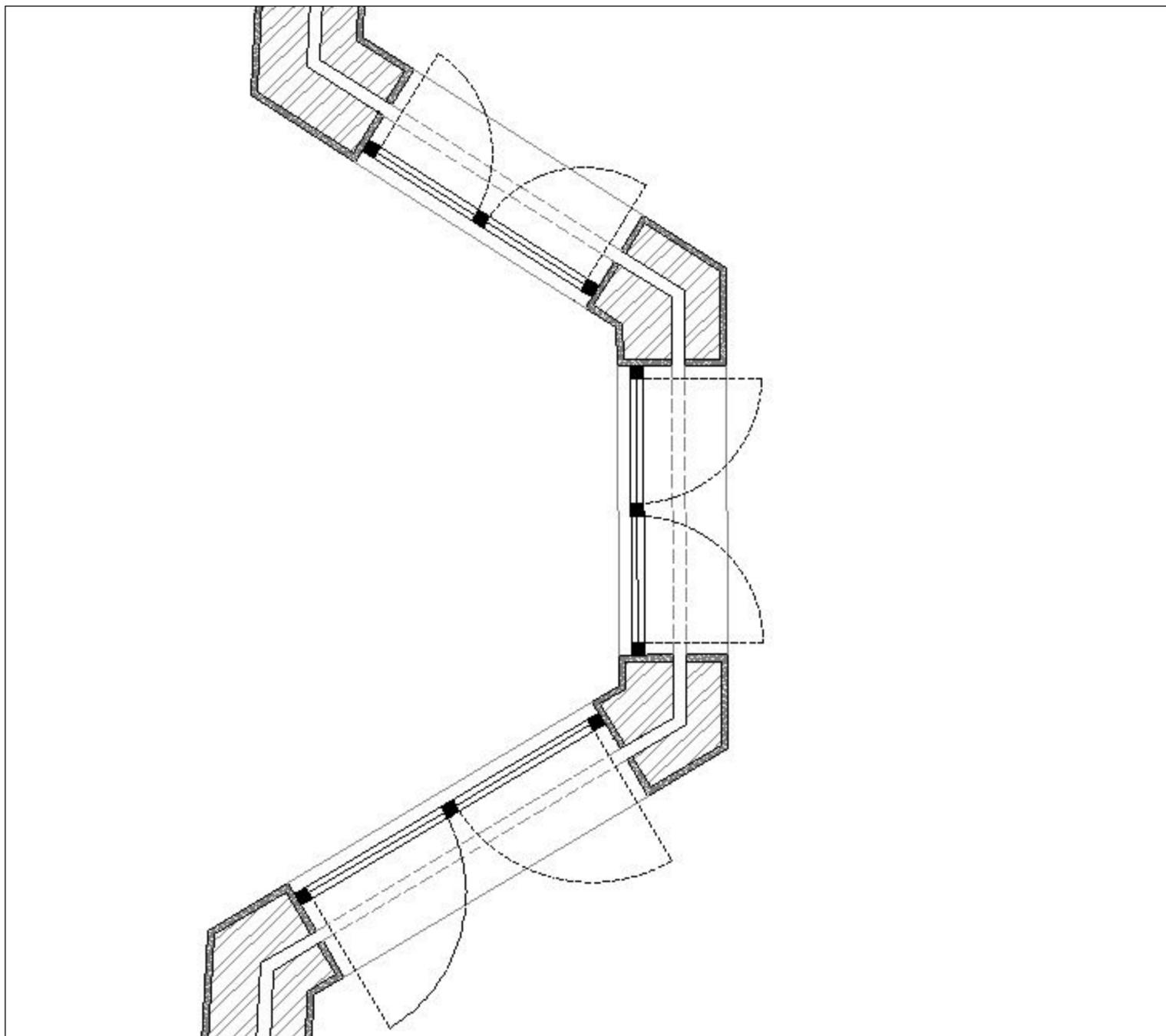
# Aula. 3 - Planta do Projeto - Casa António Carlos Siza (Linhas Guias)



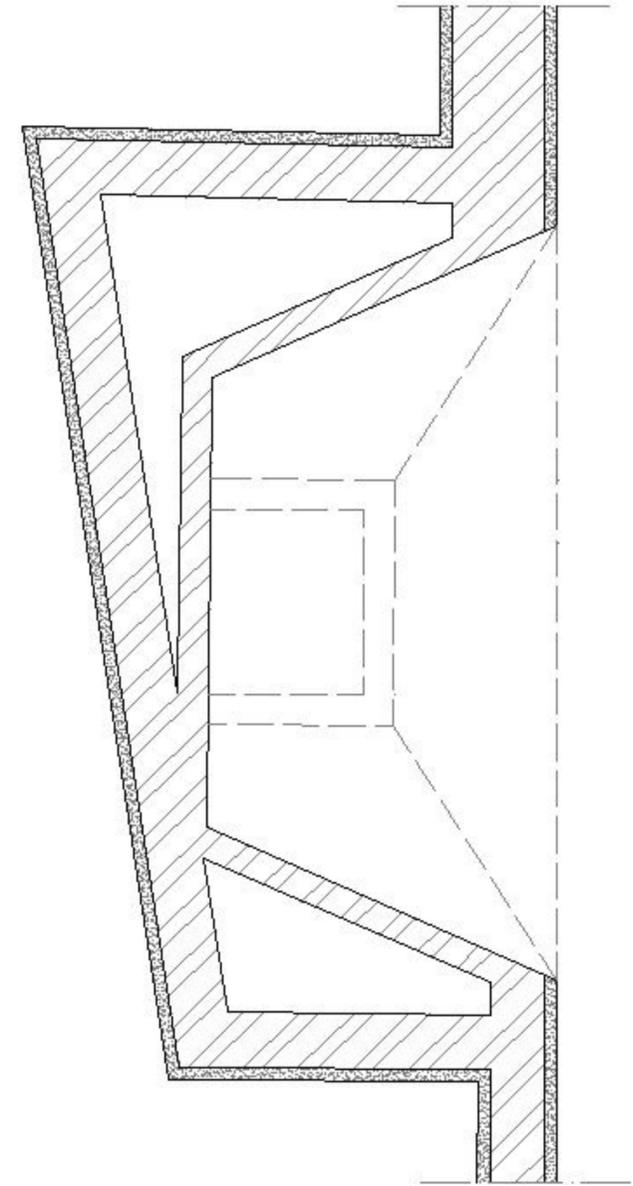
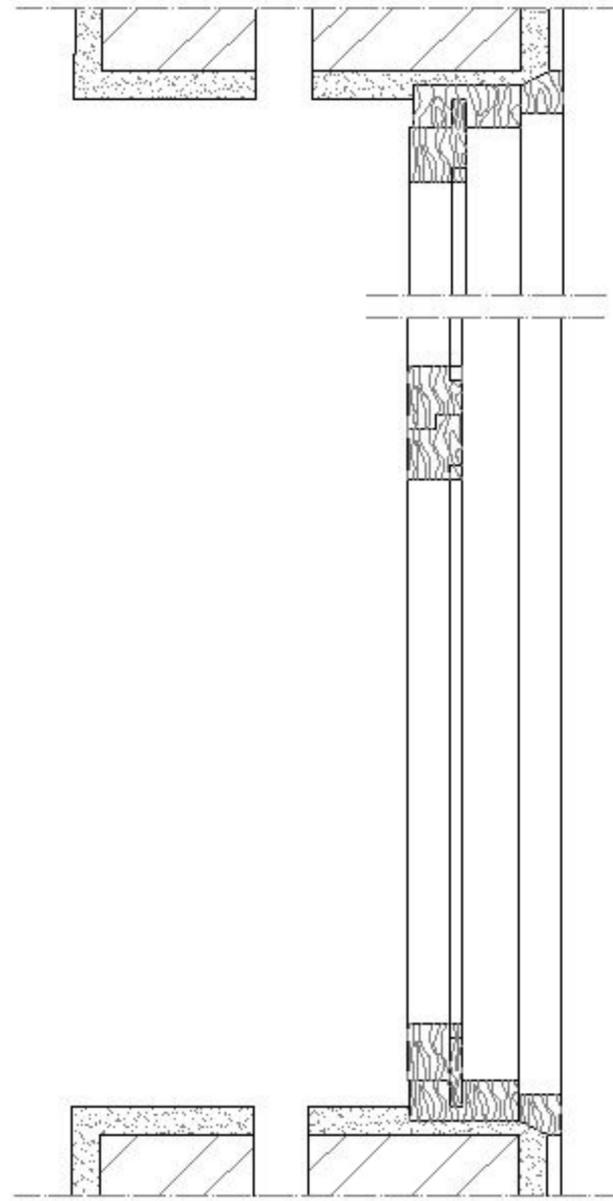
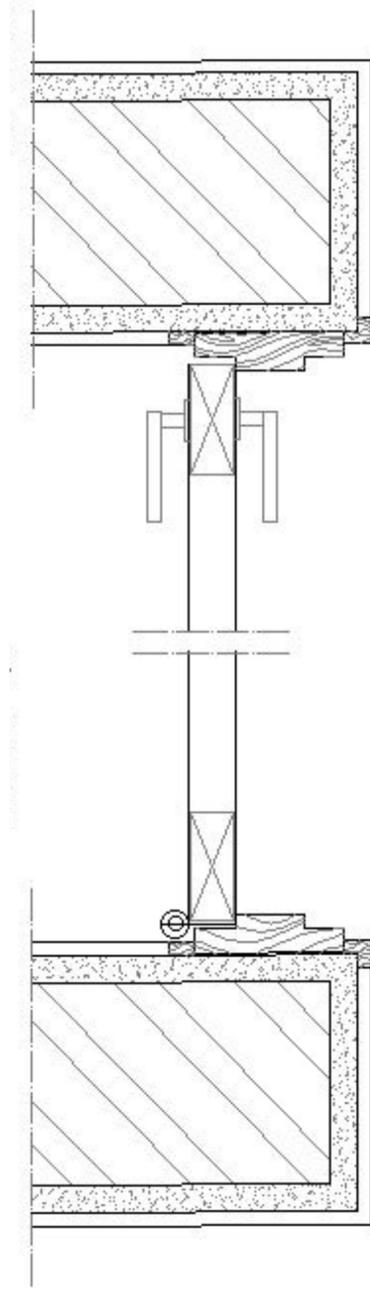
Aula. 4 - Planta do Projeto - Casa António Carlos Siza (Paredes)



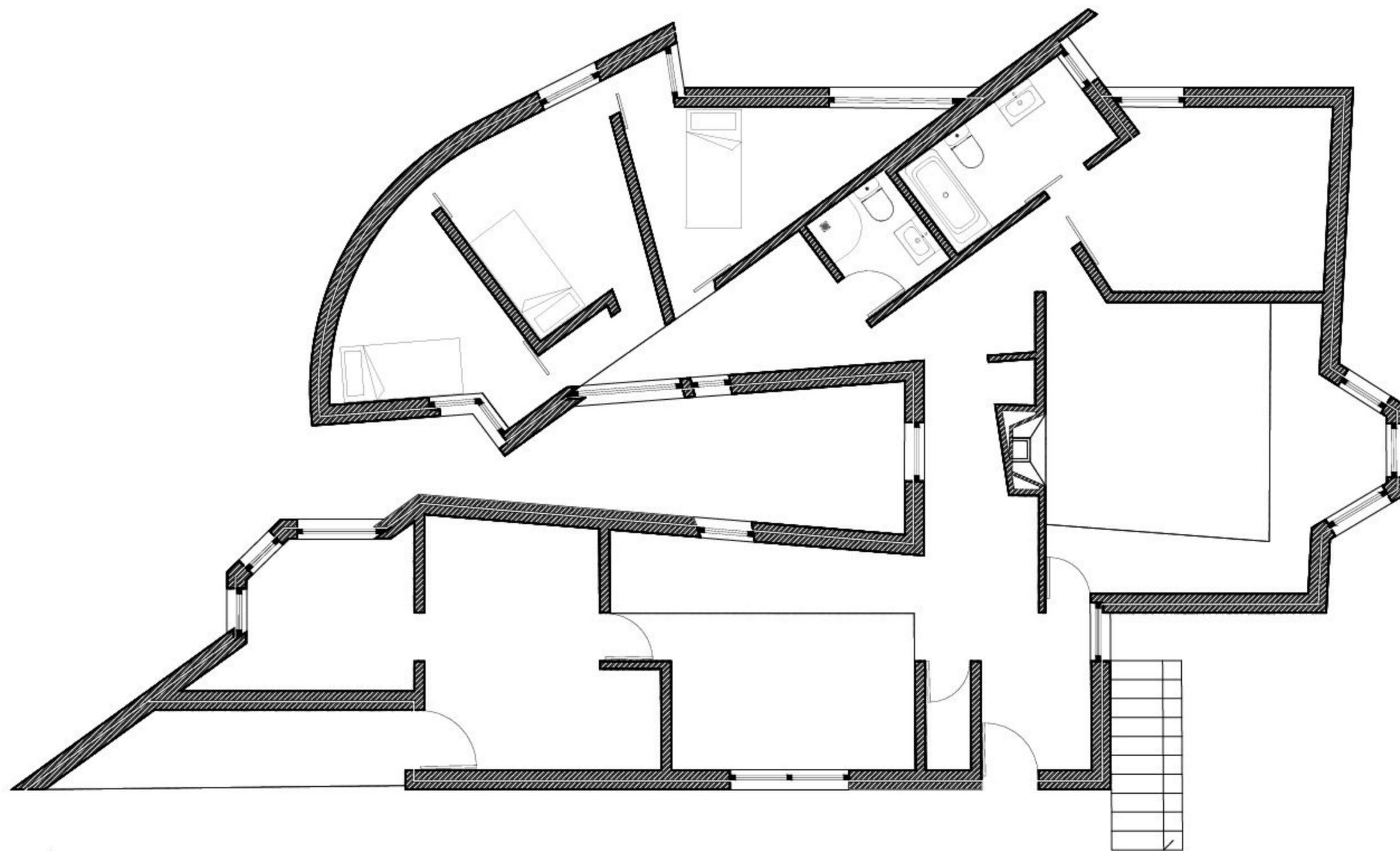
# Aula. 5 - Planta do Projeto - Casa António Carlos Siza (Portas e Janelas)



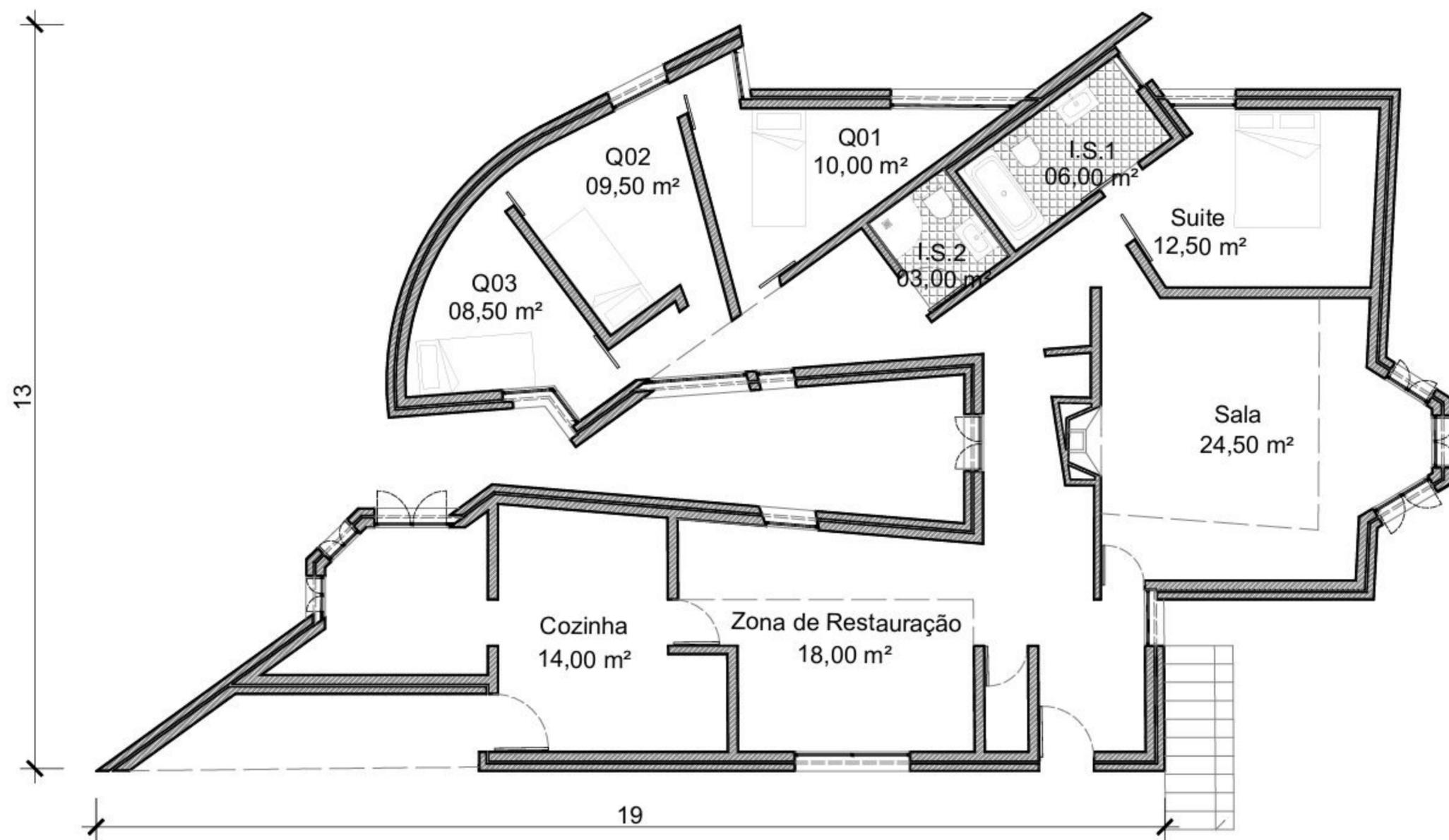
Aula. 5 - Pormenores do Projeto - Casa António Carlos Siza (Esc. 1:100)



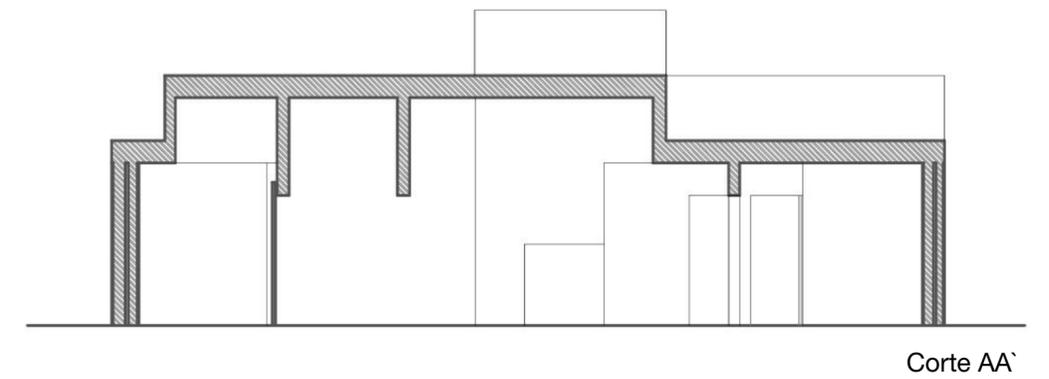
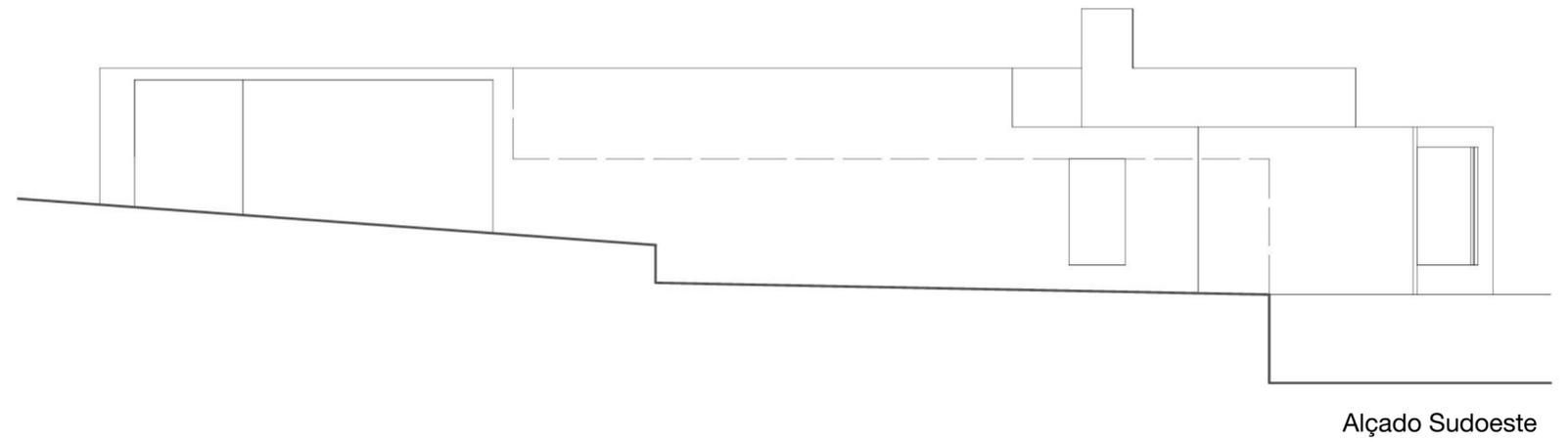
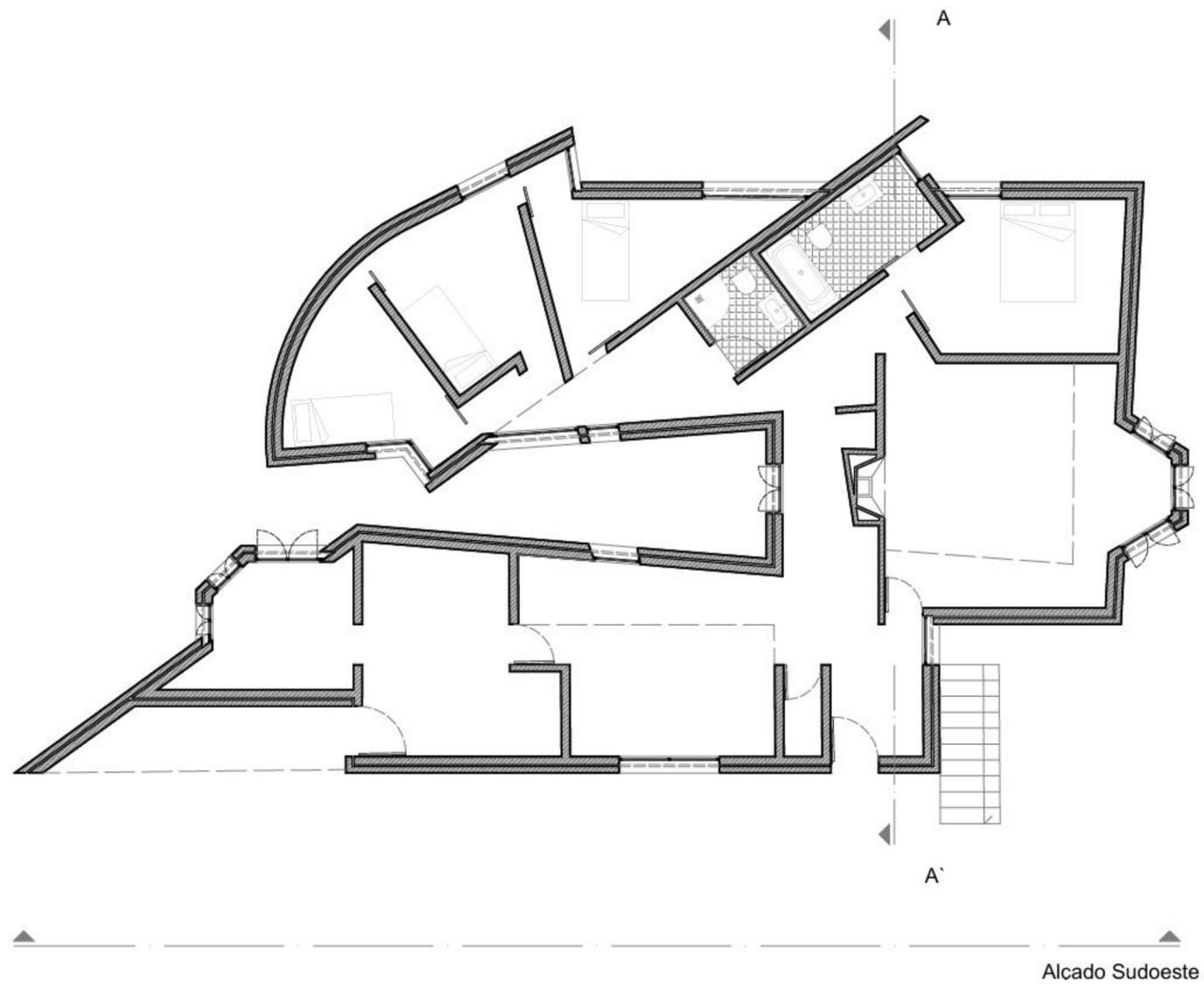
Exerc. 2 - Pormenores do Projeto - Casa António Carlos Siza (Esc. 1:1)



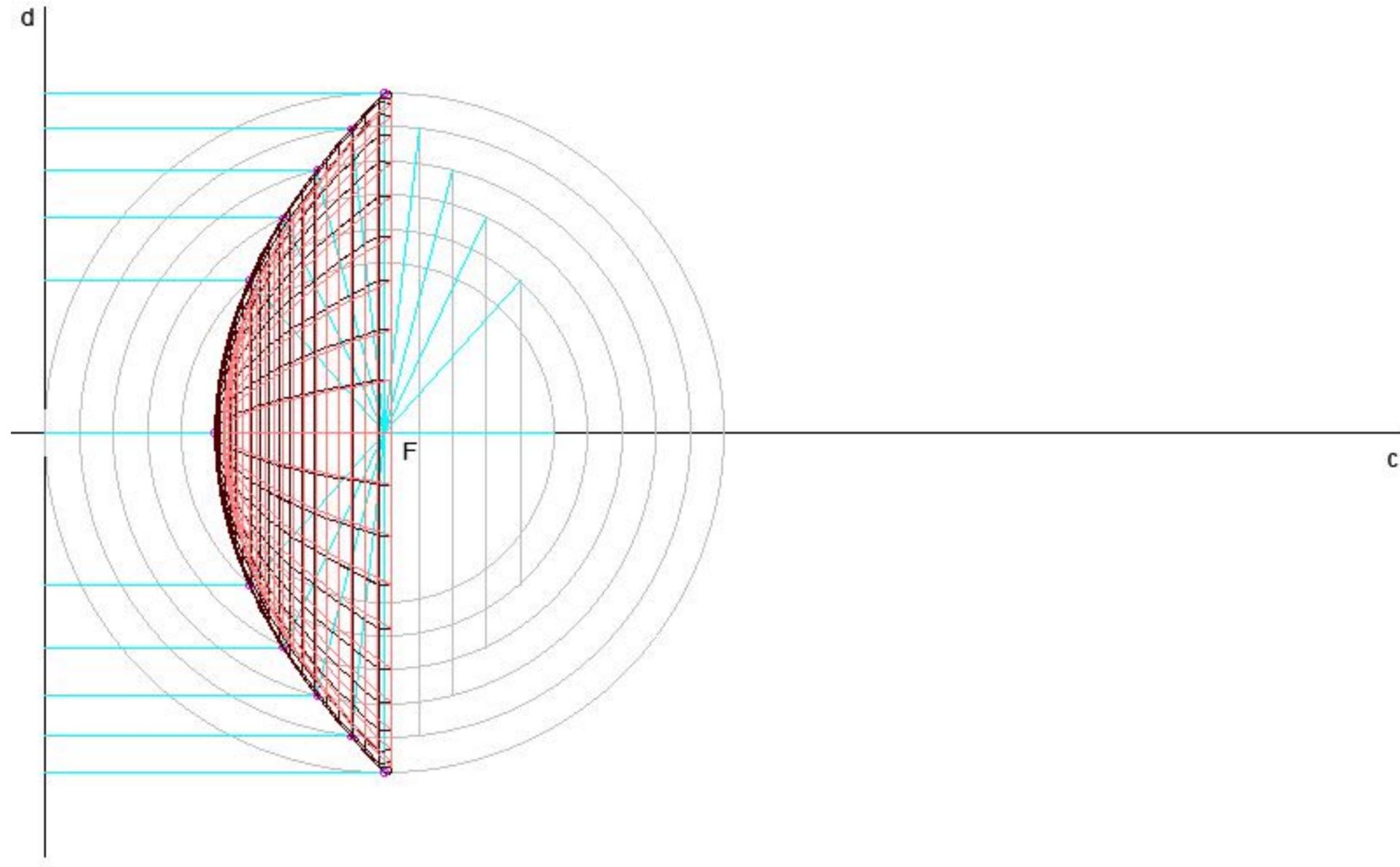
# Aula. 6 - Planta do Projeto - Casa António Carlos Siza (Mobiliário)



# Aula. 7 - Planta do Projeto - Casa António Carlos Siza (Final Esc.1/100)



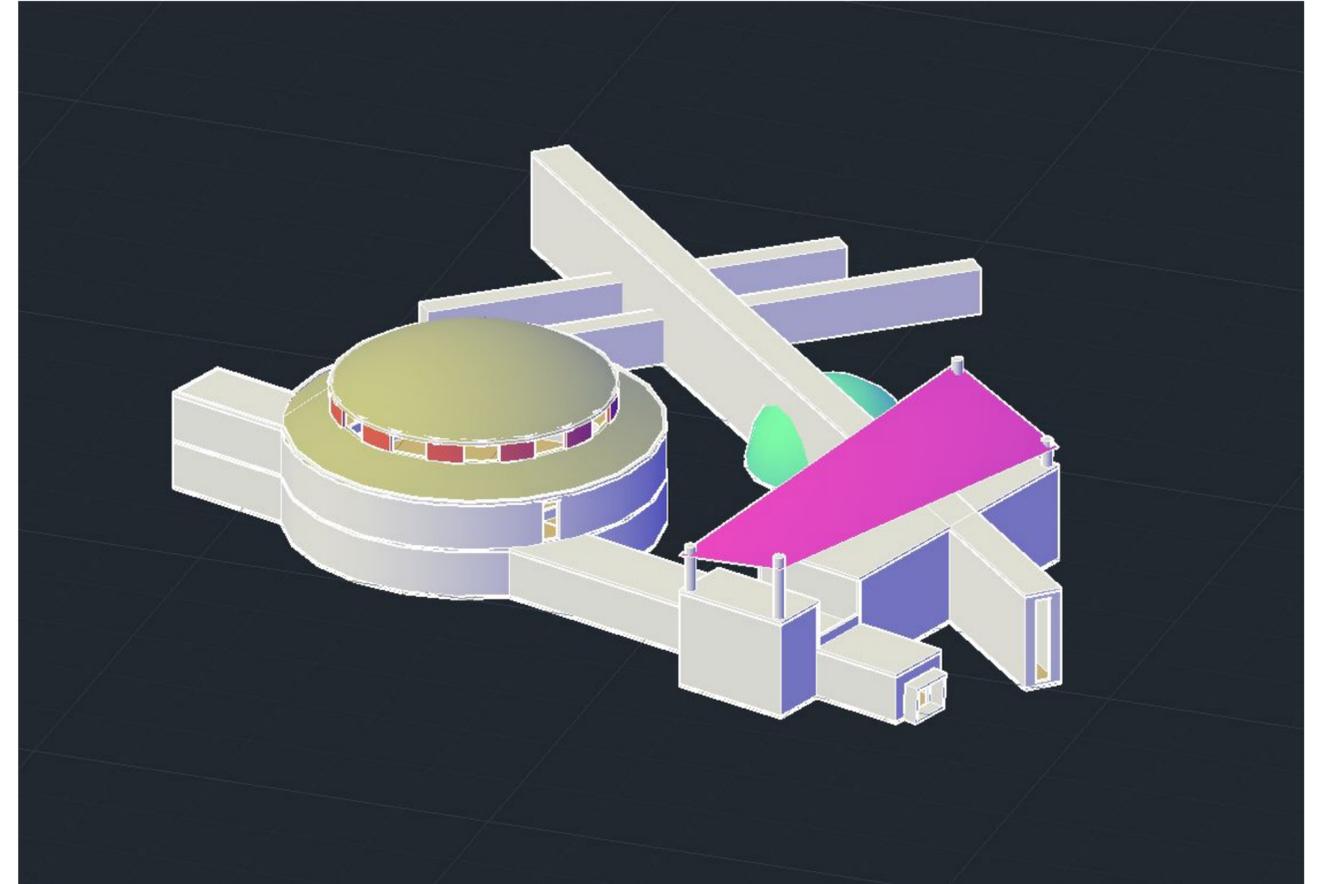
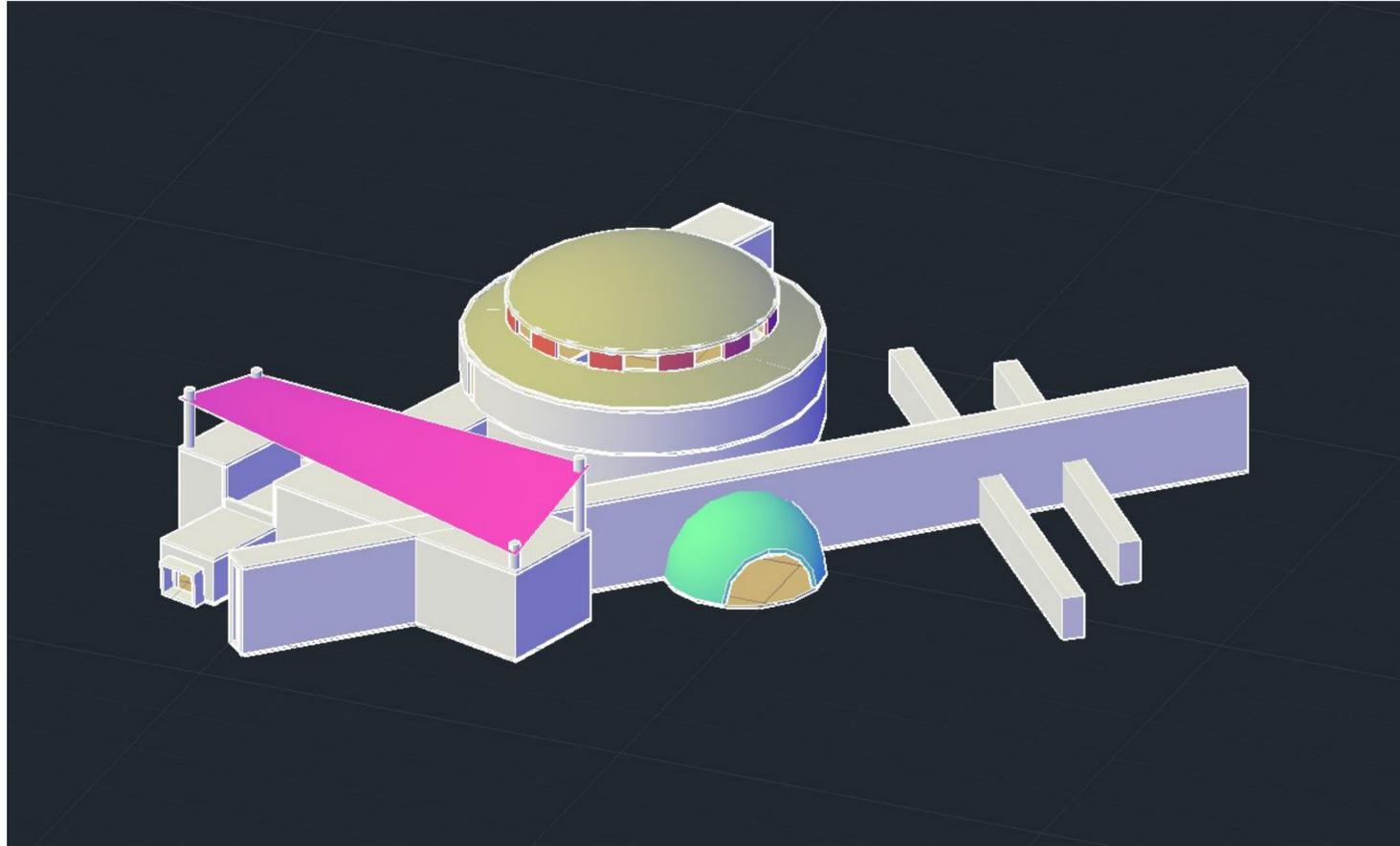
# Exerc. 3 - Alçado Sudoeste e Corte AA' do Projeto - Casa António Carlos Siza



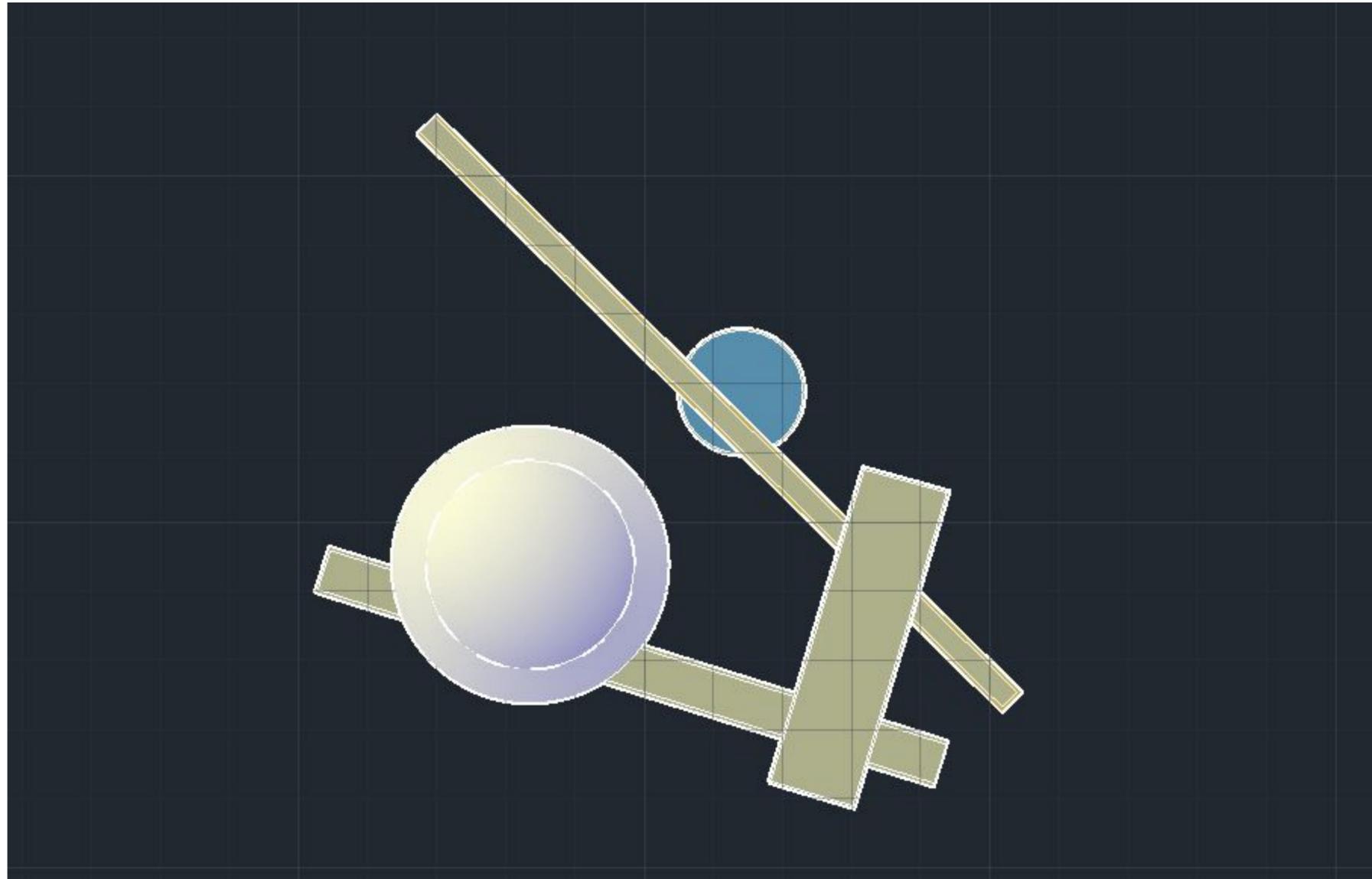
# Aula. 8 - Parábola



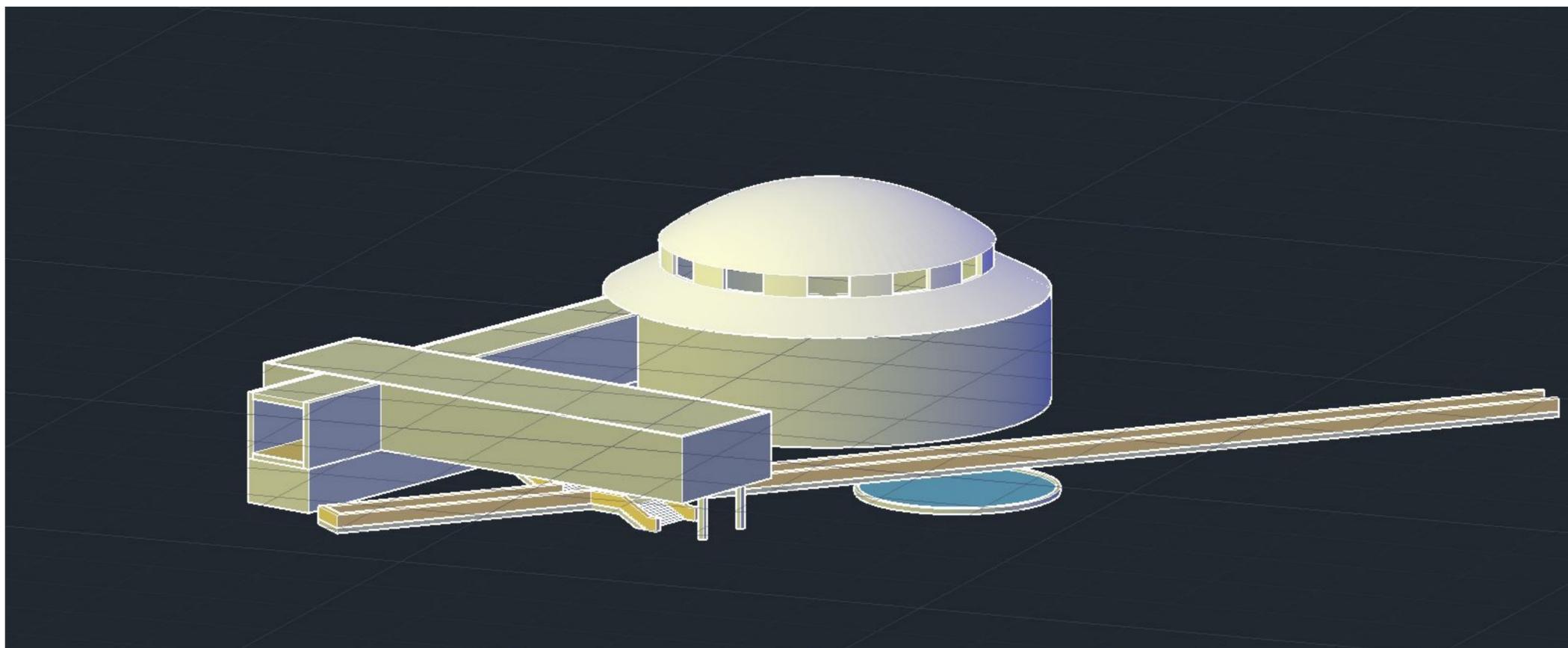
Aula. Ex4 - Museu (Obra de Arte)



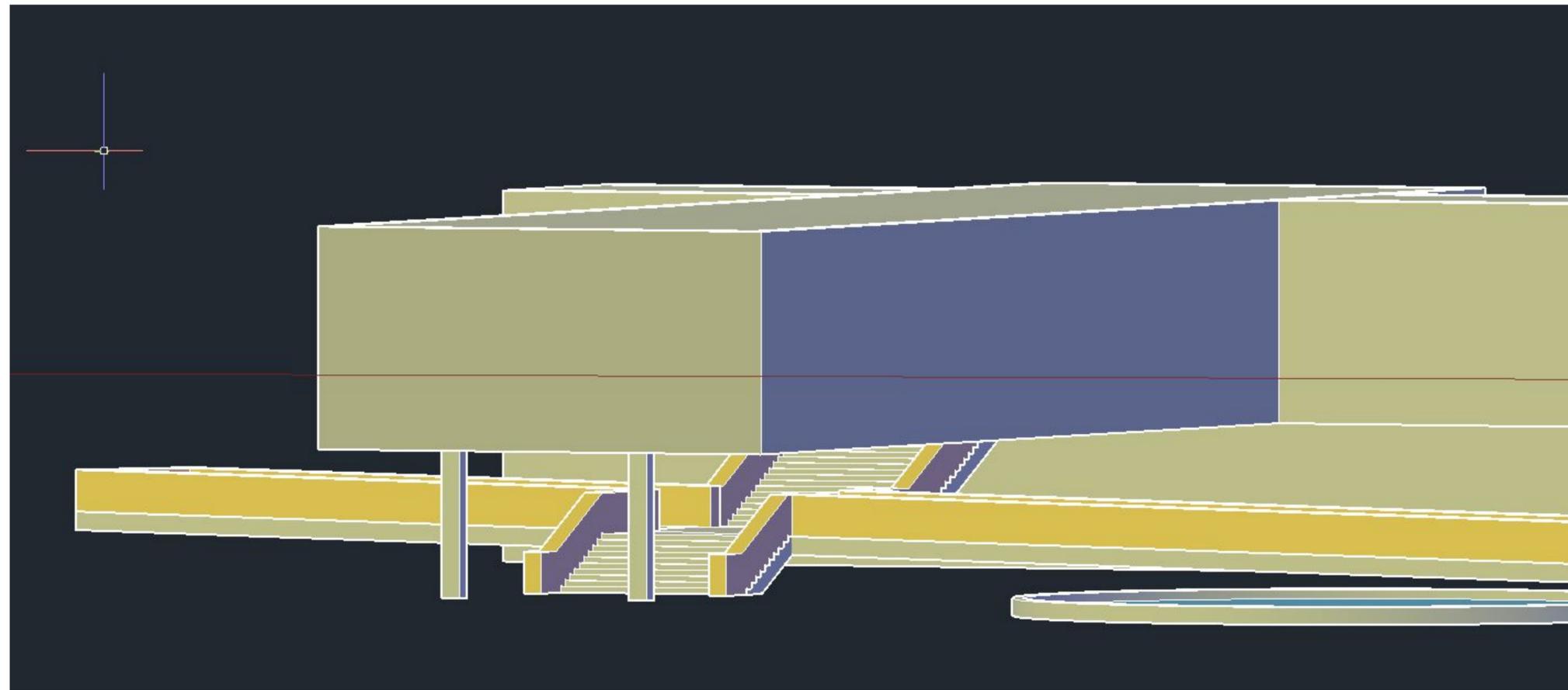
Aula. Ex4 - Museu (Processo)



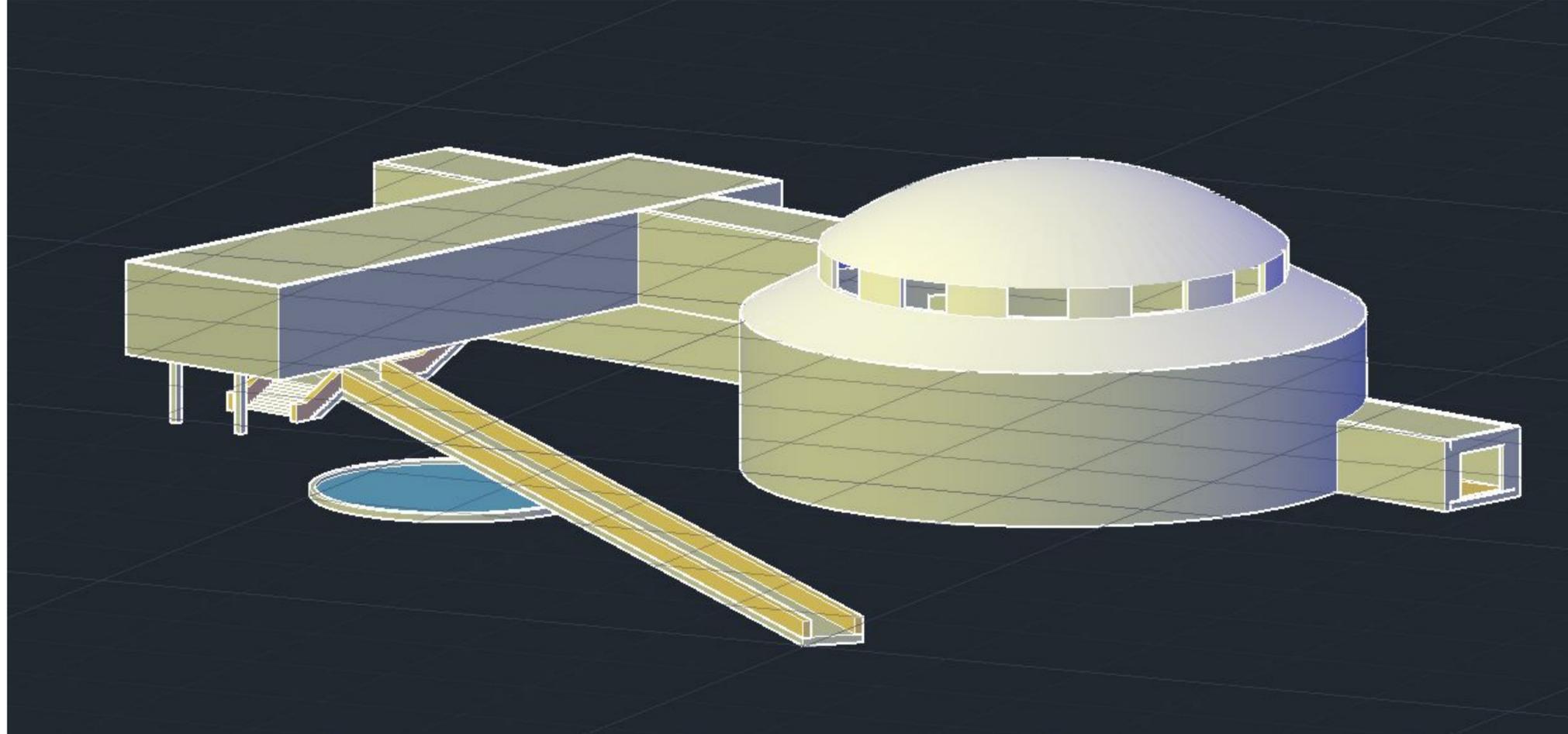
Aula. Ex4 - Museu



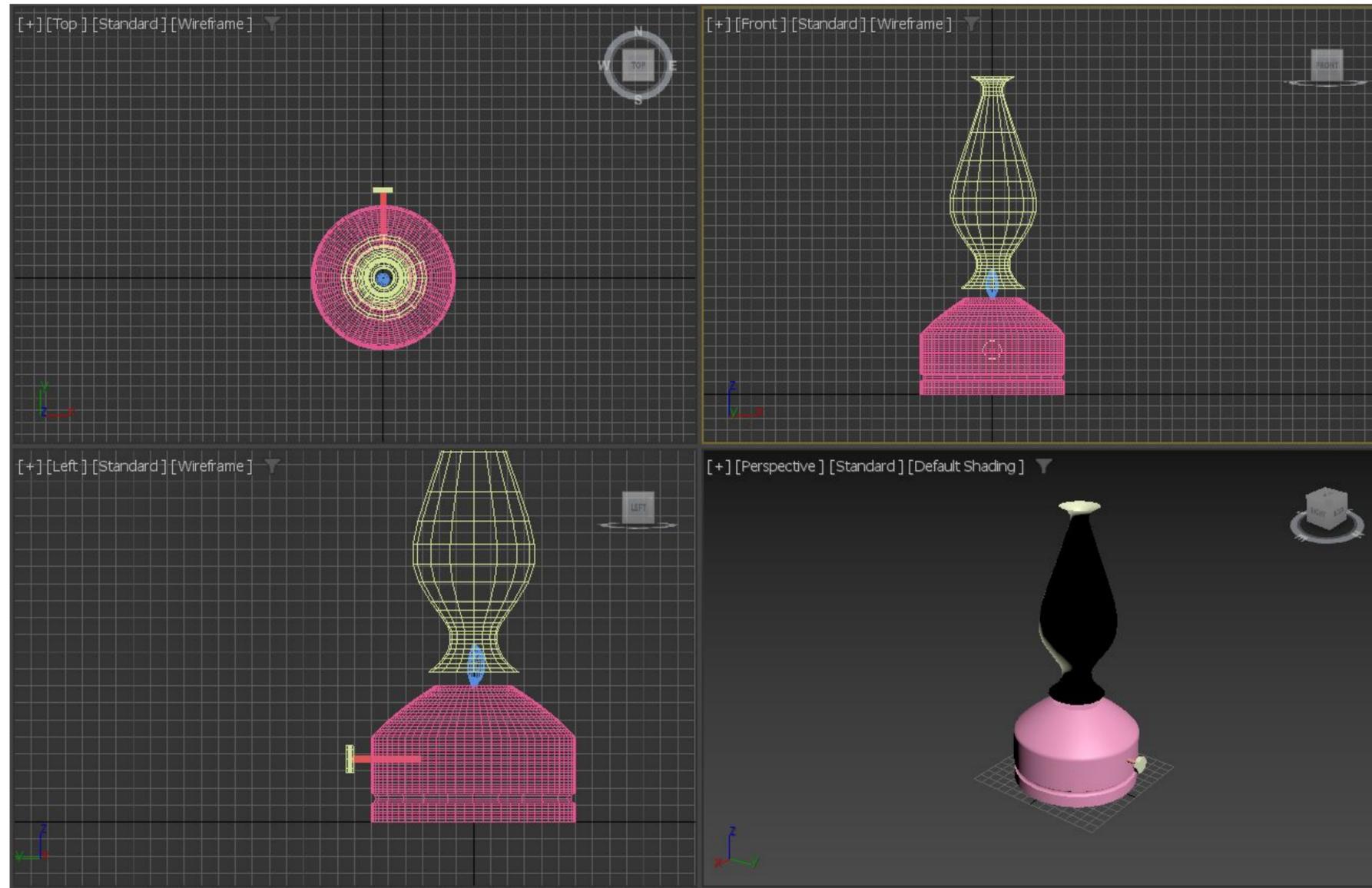
Aula. Ex4 - Museu



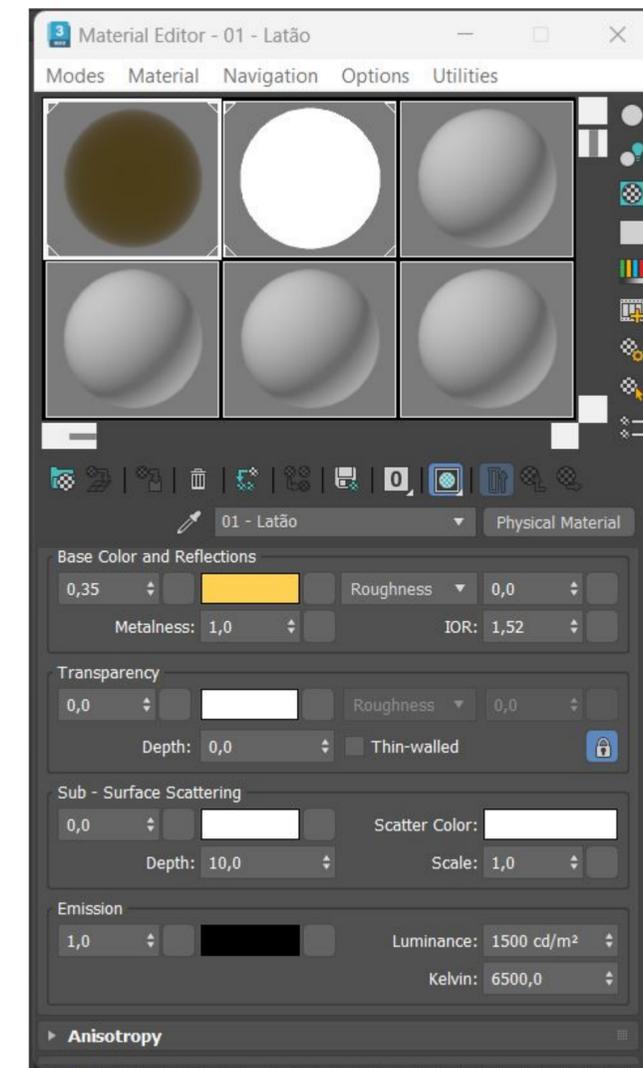
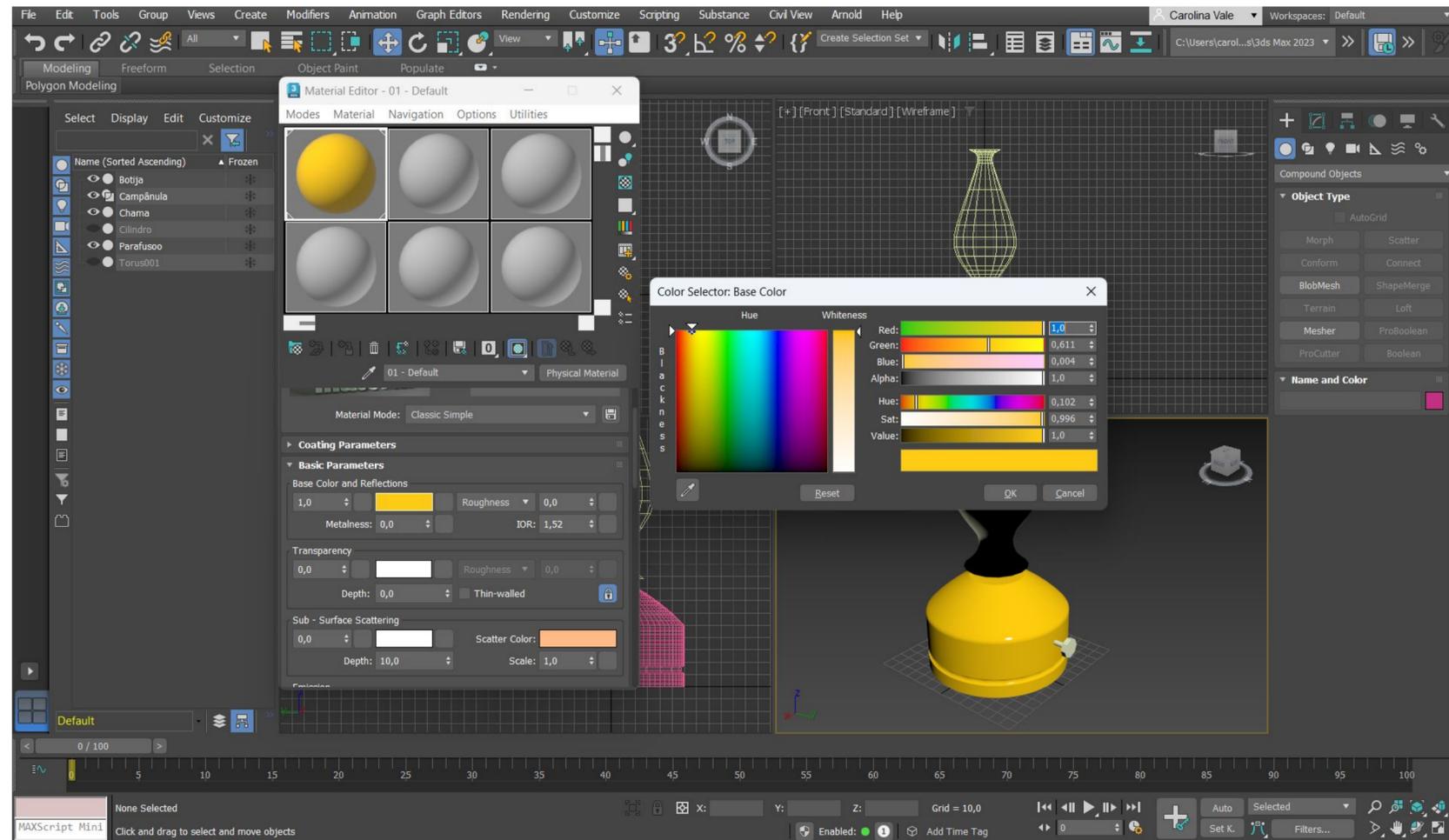
Aula. Ex4 - Museu



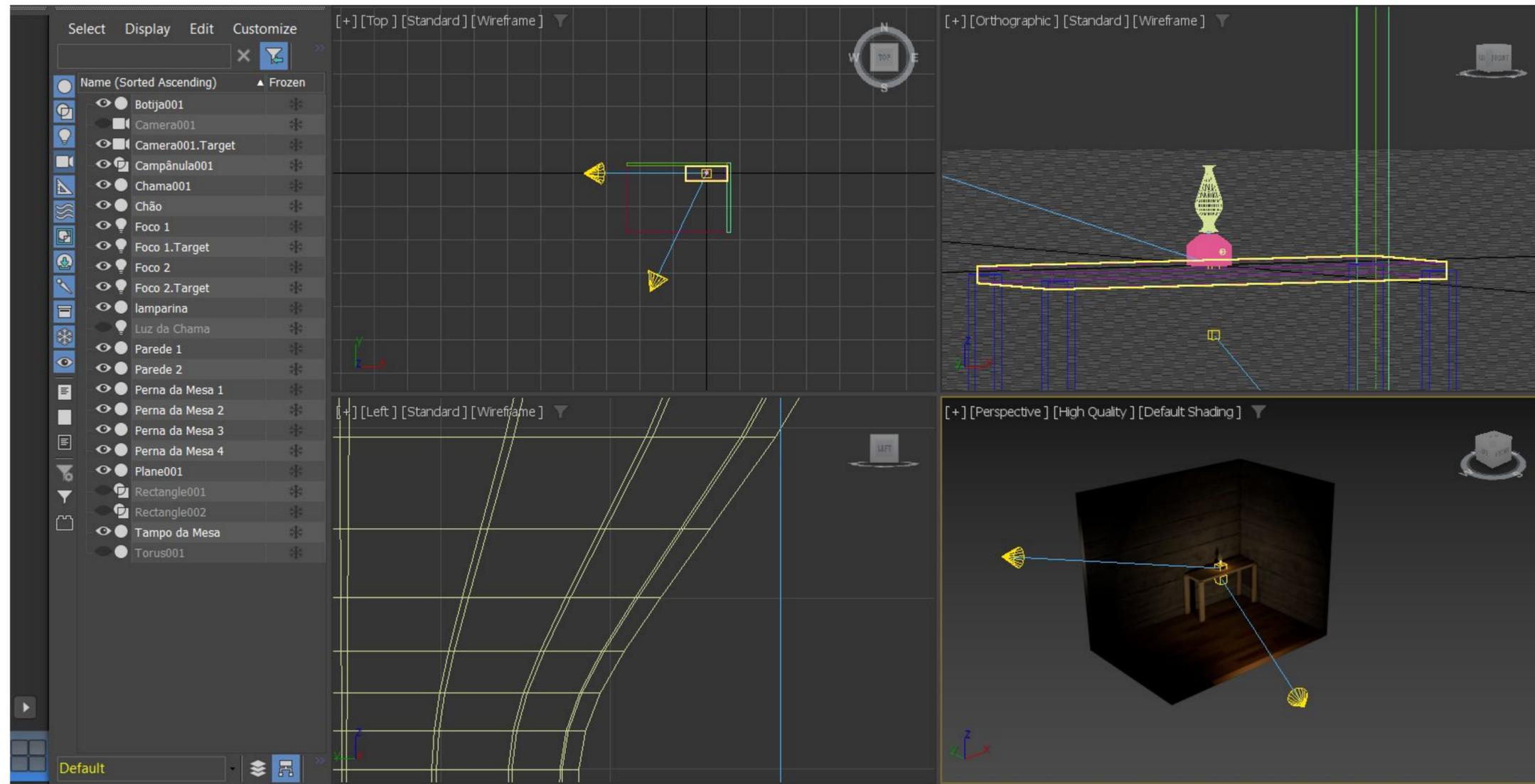
Aula. Ex4 - Museu



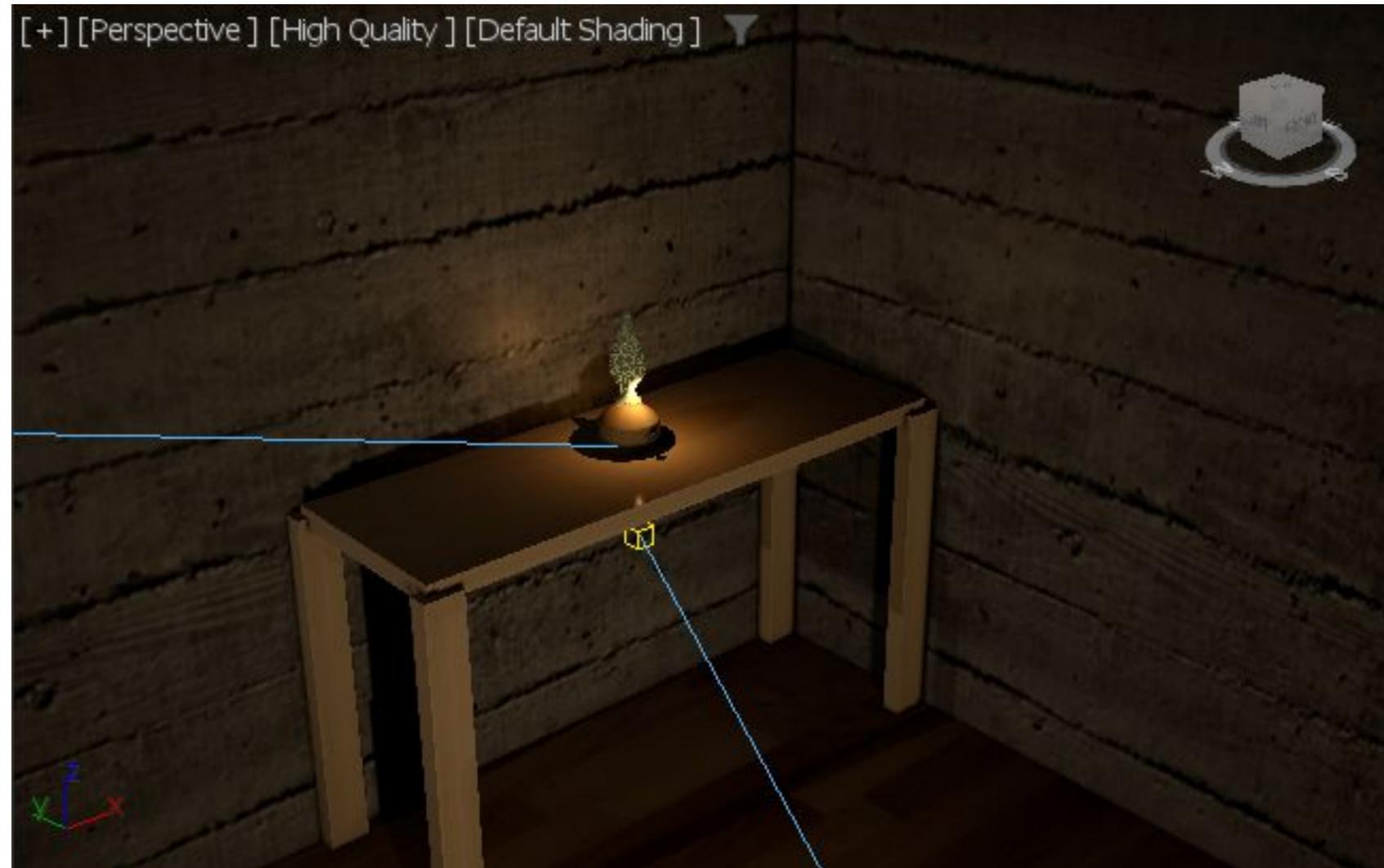
# Aula. 9 - Lamparina 3dMax



# Aula. 10 - Lamparina - Materiais



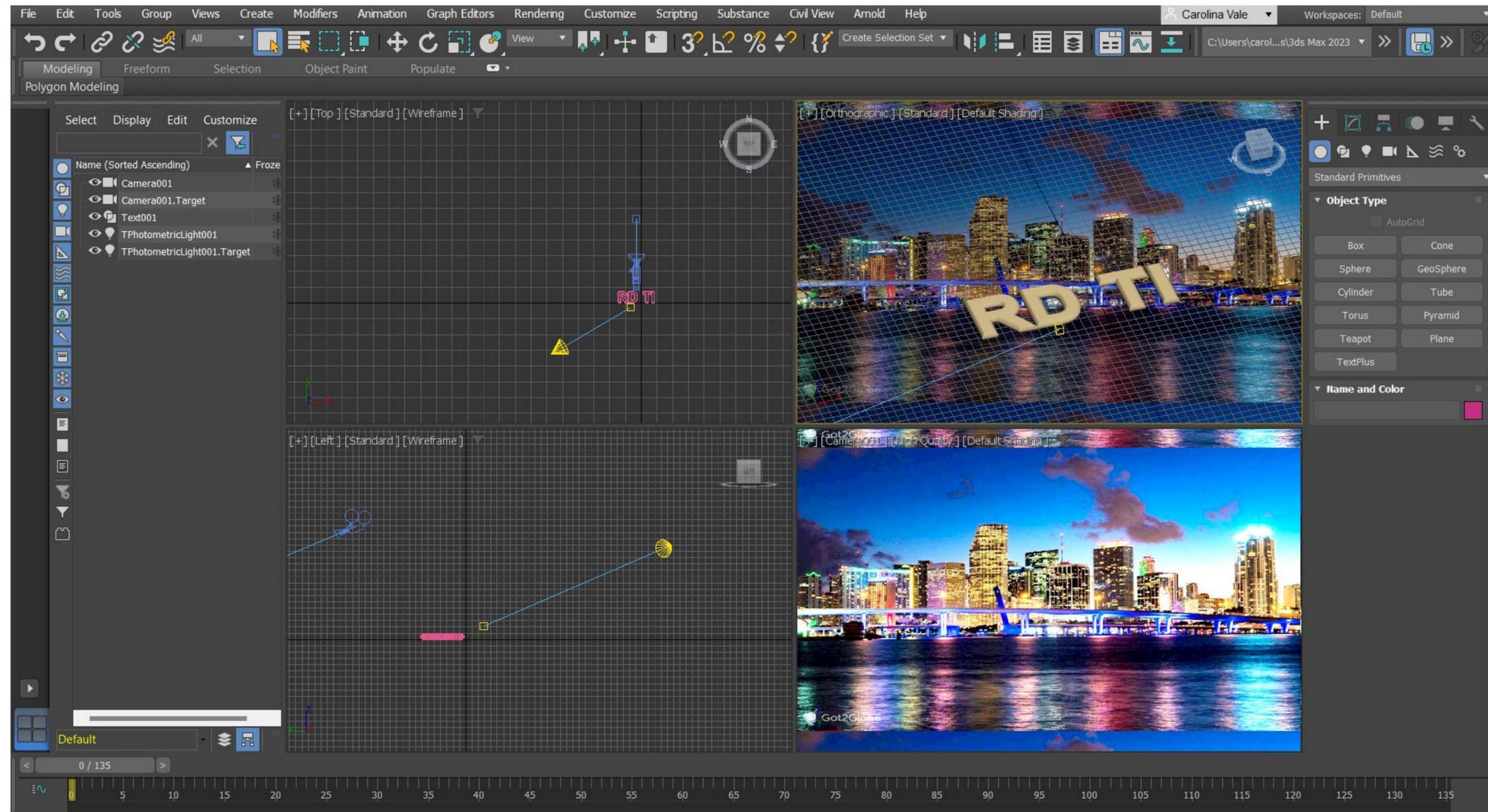
# Aula. 10 - Lamparina (Contexto e Luzes)



# Aula. 11 - Lamparina



Aula. 11 - Lamparina - (Render)



# Aula. 11 - A minação 3dMax