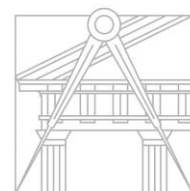


Representação Digital



20241119



JOANA PAULA AMADO VALES

ÍNDICE

Aula 1.1 – Apresentação;

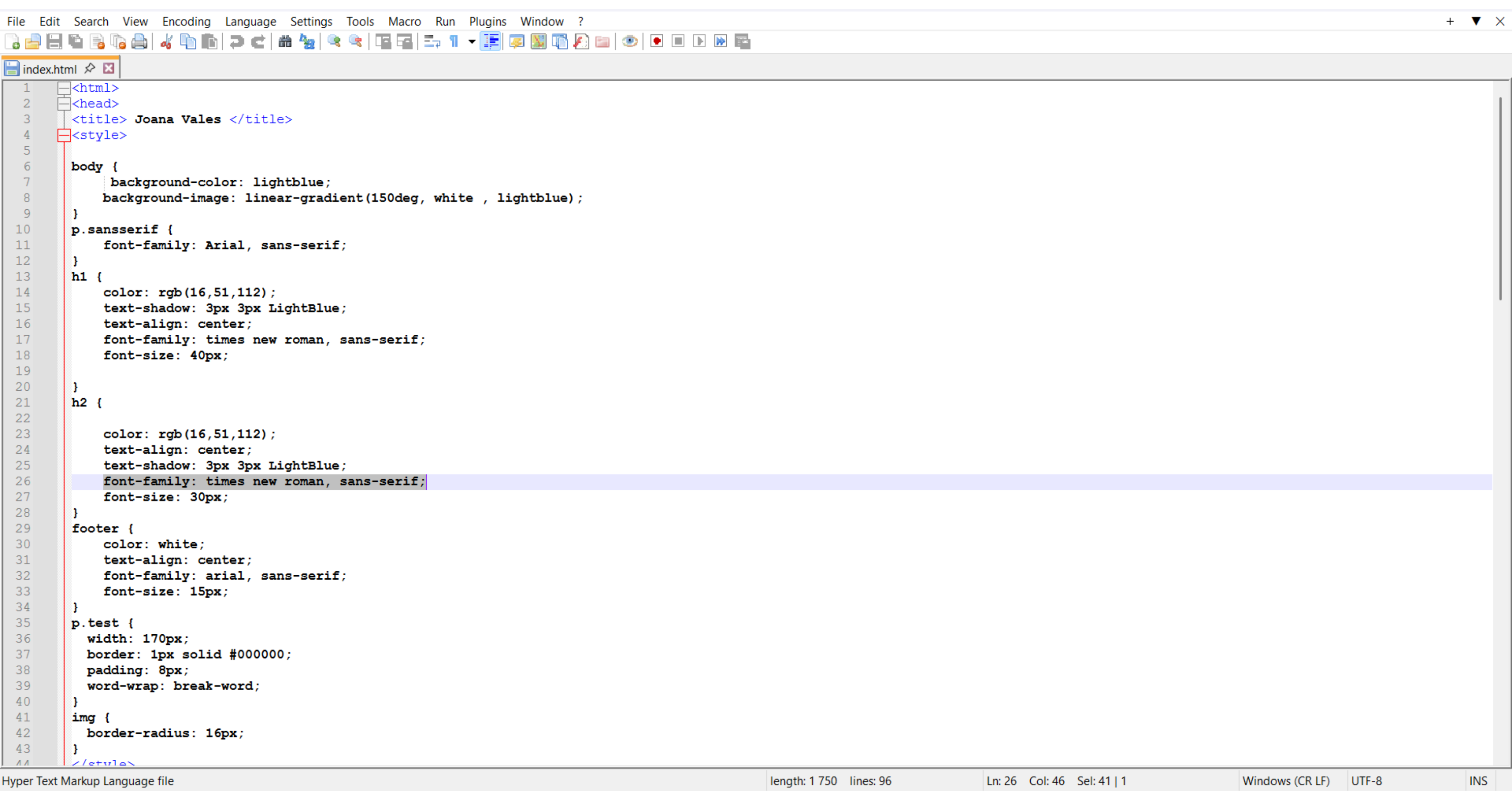
Aula 1.2 - Linguagem html, download e criação de contas nos programas pedidos e início da construção da ficha de aluno;

Aula 1.3 - Construção da ficha de aluno e deposição da mesma no servidor da FAUL através do FileZilla;

Aula 1.4 - Conclusão da ficha de aluno e introdução ao Autocad;

Aula 1.5 – Comandos iniciais do Autocad e início do exercício 1;

Aula 1.6 – Continuação do exercício 1;



Acentos em html:

~ : ã

á : á

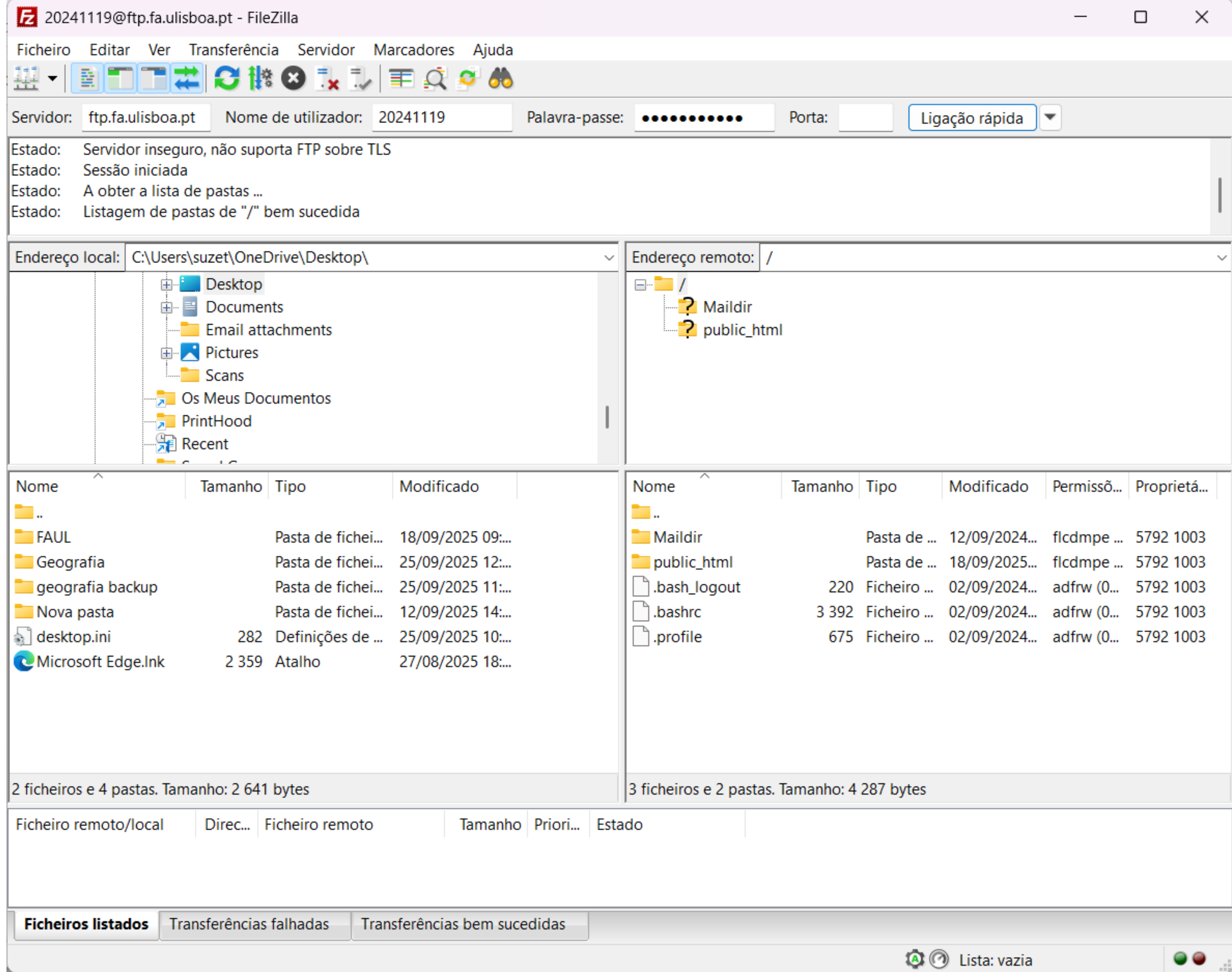
à : à

ê : &ecife

ç : ç

1º : 1º

2º : 2ª



Aula 1.3 - Construção da ficha de aluno e deposição da mesma no servidor da FAUL através do FileZilla;

← ↻ ⚠ Não seguro home.fa.ulisboa.pt/~20241119/ ☆ ☆ Iniciar sessão ...

[Faculdade de Arquitetura - ULisboa](#)

Joana Vales
20241119

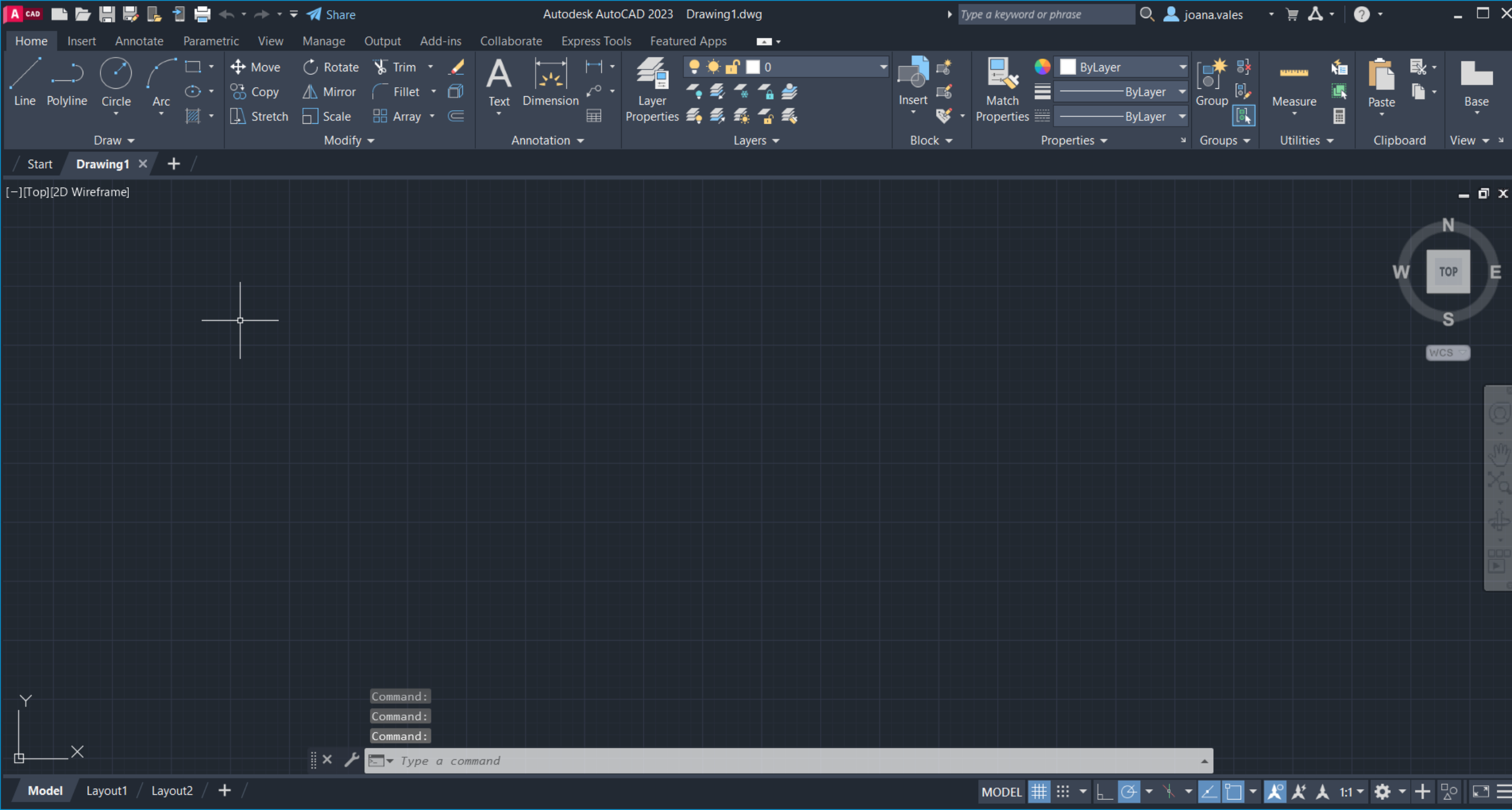


Nuno Alão
2025/2026

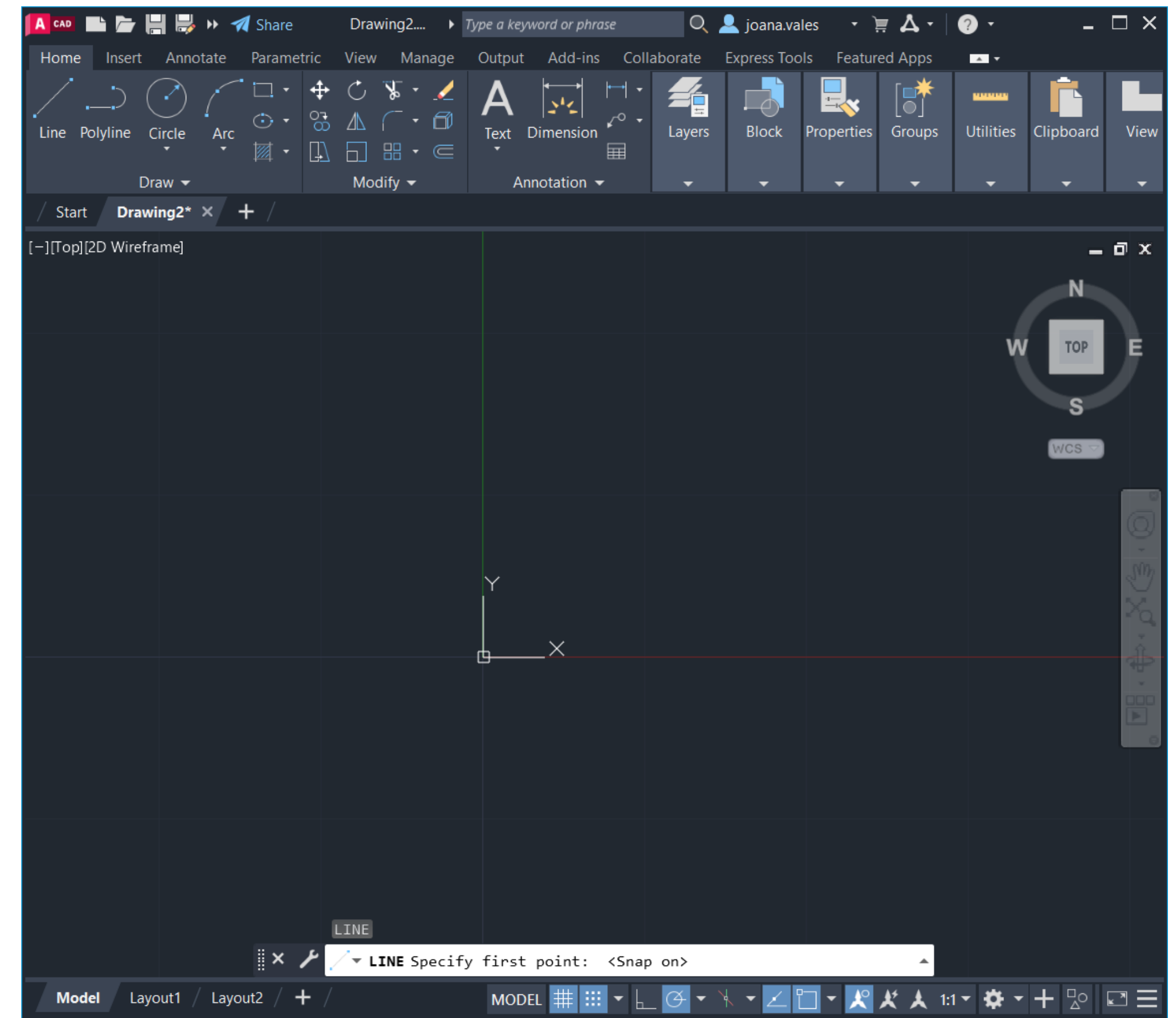
Arquitetura 2º Ano
Turma I

Entregas:

[Contacto](#)

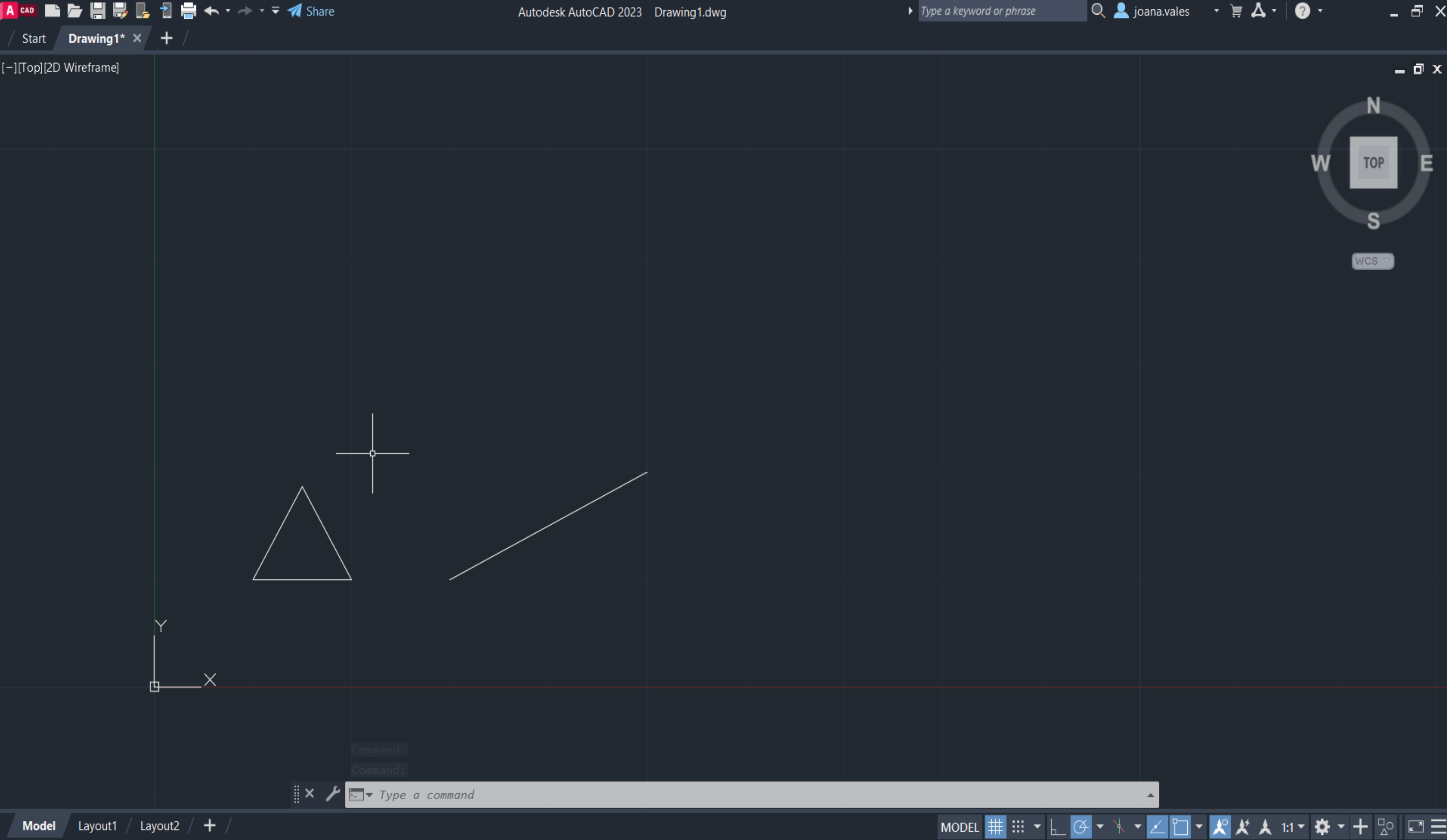


Interface do
programa autocad



Coordenadas absolutas: #
 Coordenadas relativas: @
 Coordenadas cartesianas: (a,b)
 Coordenadas polares (a< ângulo)

Aula 1.4 - Conclusão da ficha de aluno e introdução ao Autocad



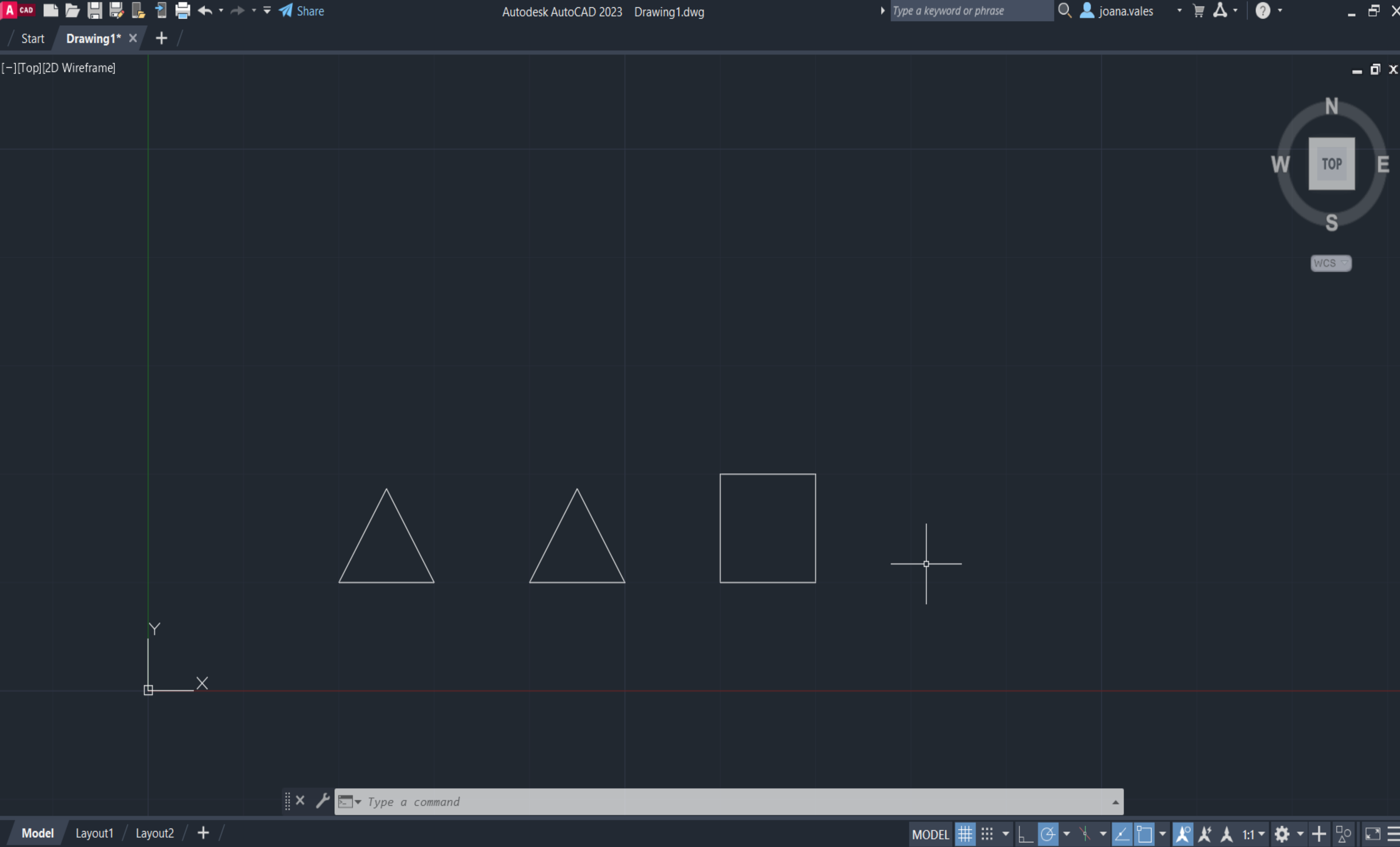
Comandos iniciais:

LINE: Faz uma linha

PLINE: Cria um polígono

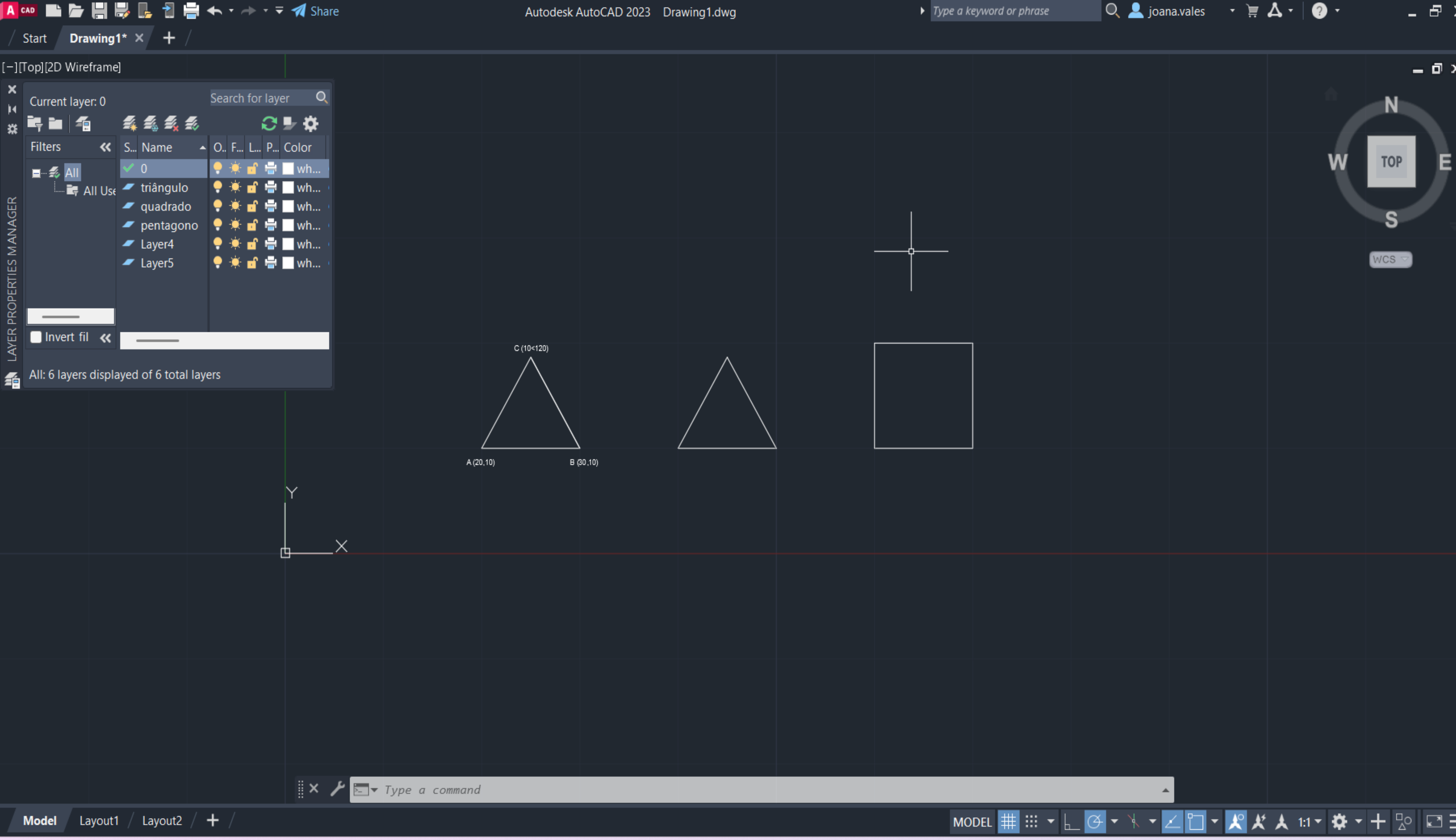
PEDIT: permite mudar algo para polyline

ERASE: apaga o objeto



UNIDADES DE MEDIDA:

O autocad pensa em 1:1000, pelo que se tivermos, por exemplo, de imprimir á escala 1:100 temos de multiplicar por 10. Cada quadrado mais pequeno equivale a 10 unidades (metros).

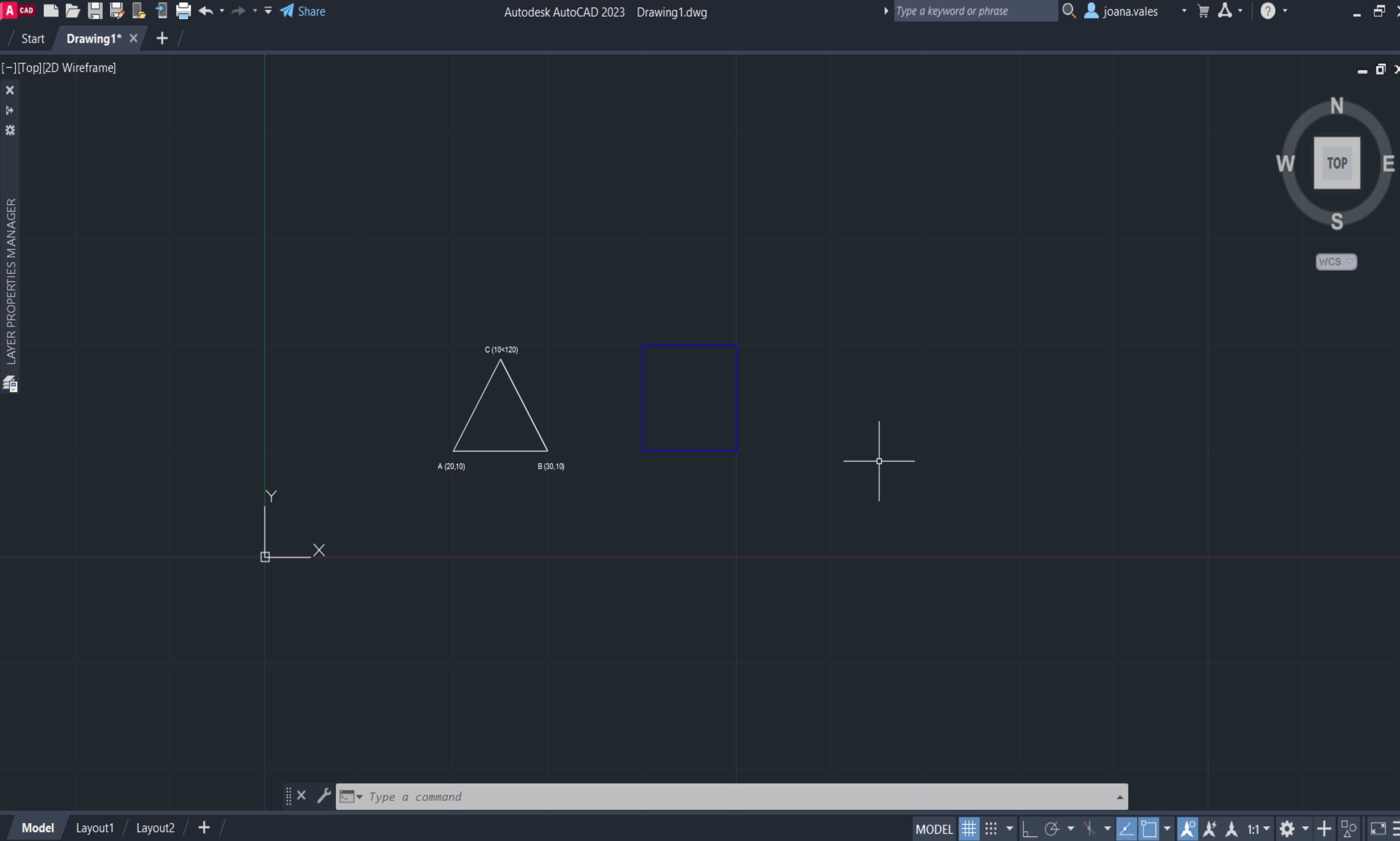


DEXT: permite inserir texto

LAYERS: Permite visualizar as camadas

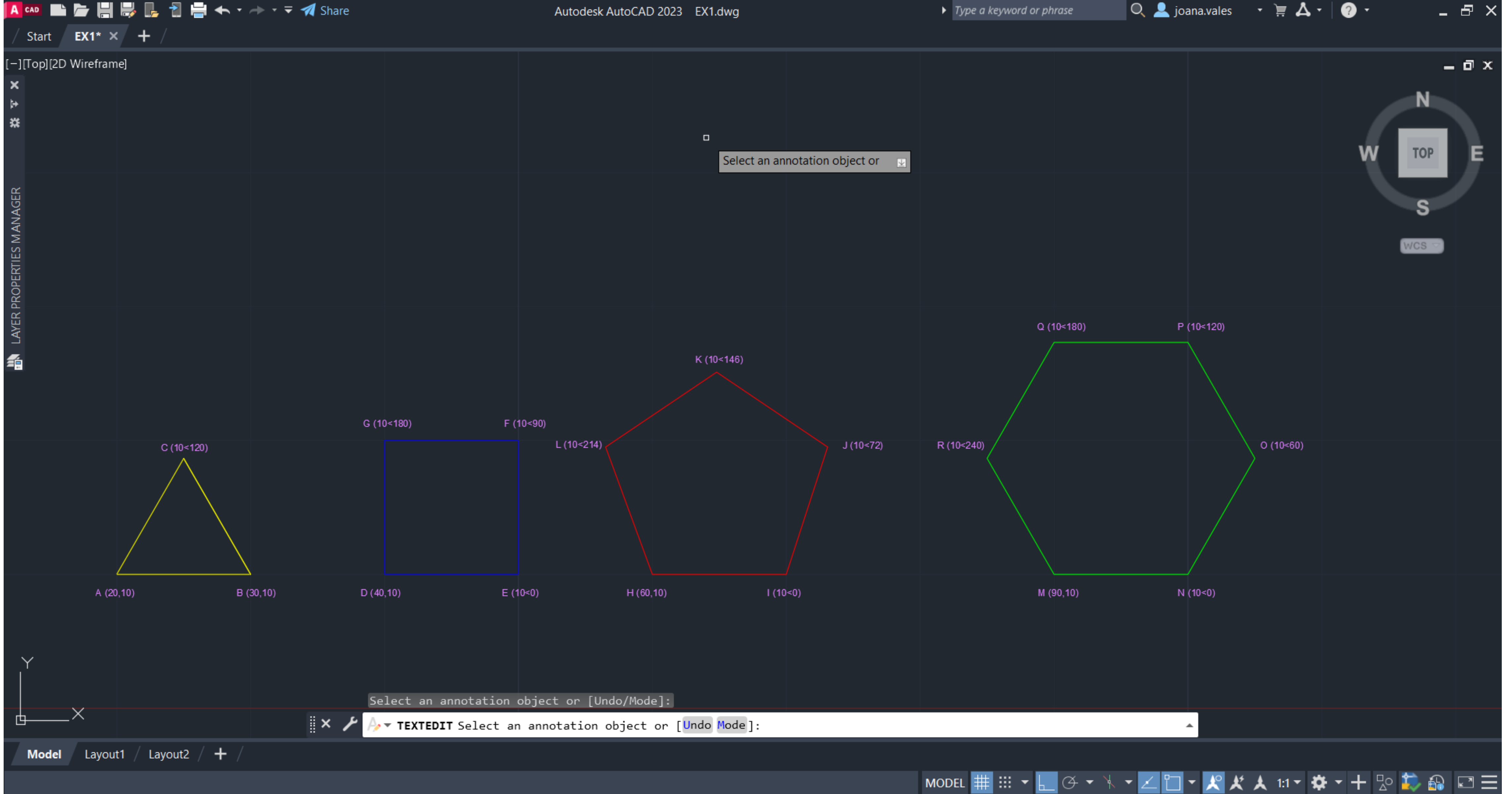
COPY: permite copiar objetos

CLOSE: ao termos um polígono conseguimos logo fecha-lo ao invés de escrever a ultima coordenada

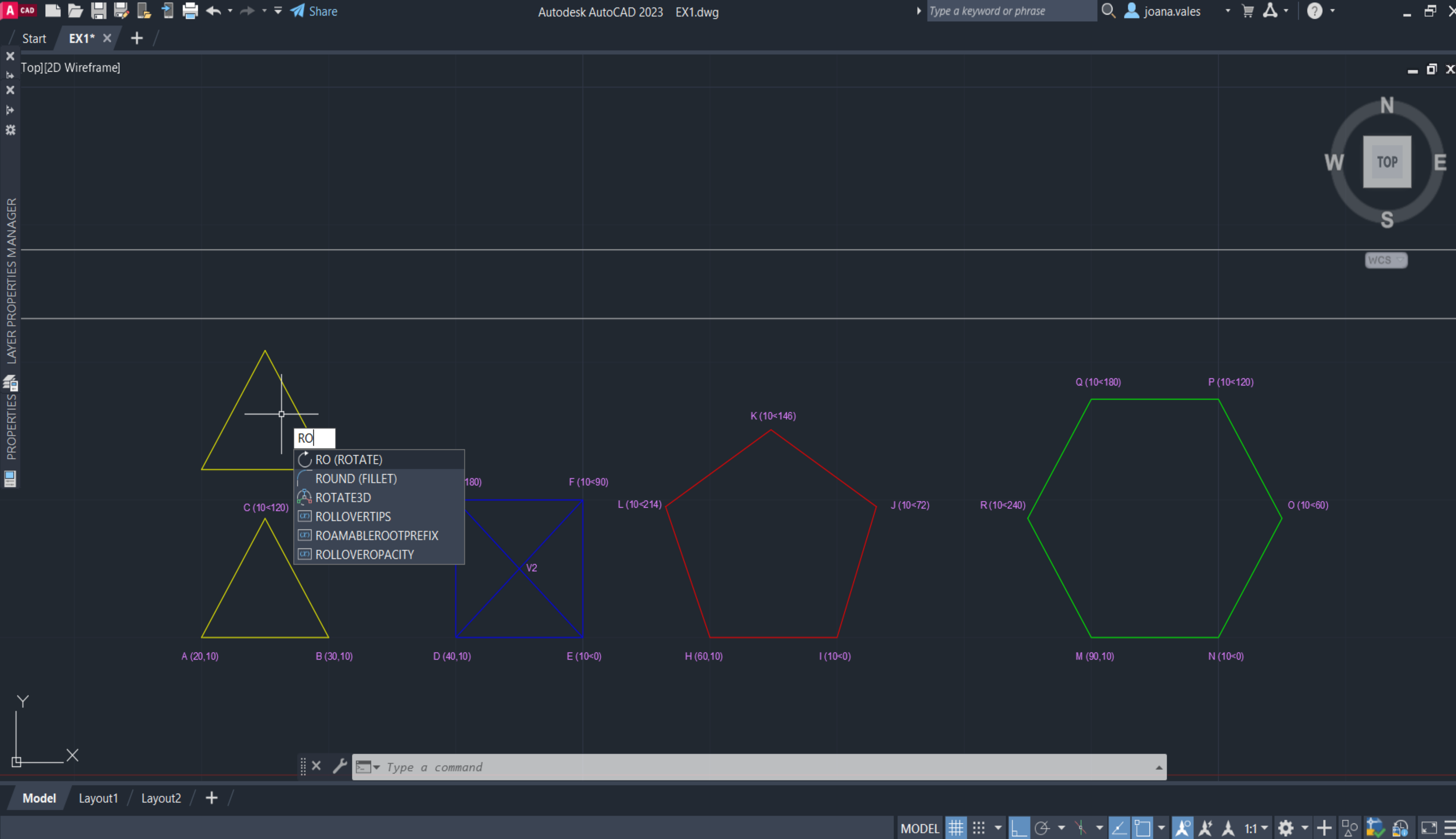


CHPROP: permite visualizar e alterar as propriedades de um objeto

SCALE: permite mudar a escala dos objetos

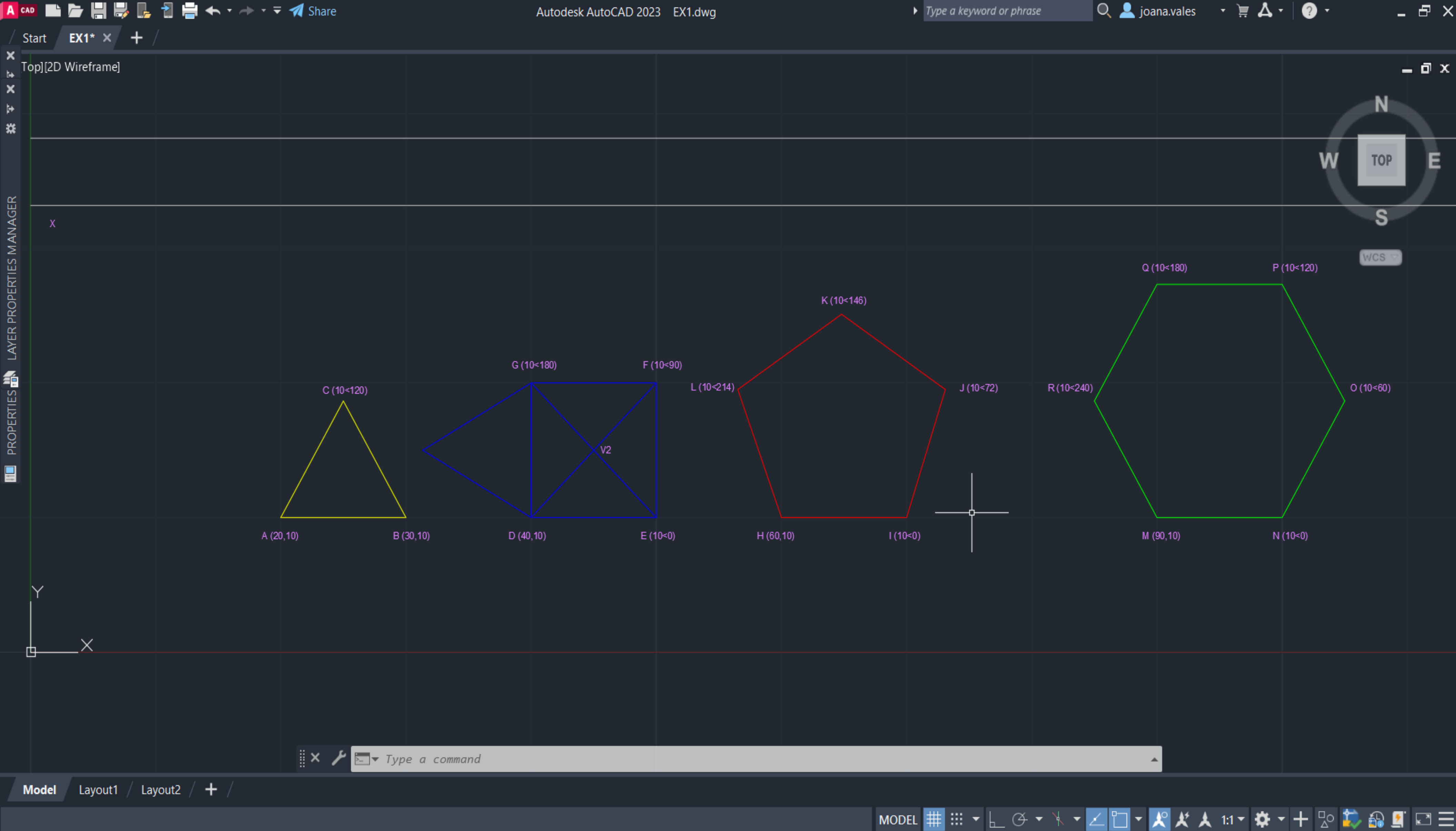


Aula 1.5 – Comandos iniciais do Autocad e inicio do exercício 1

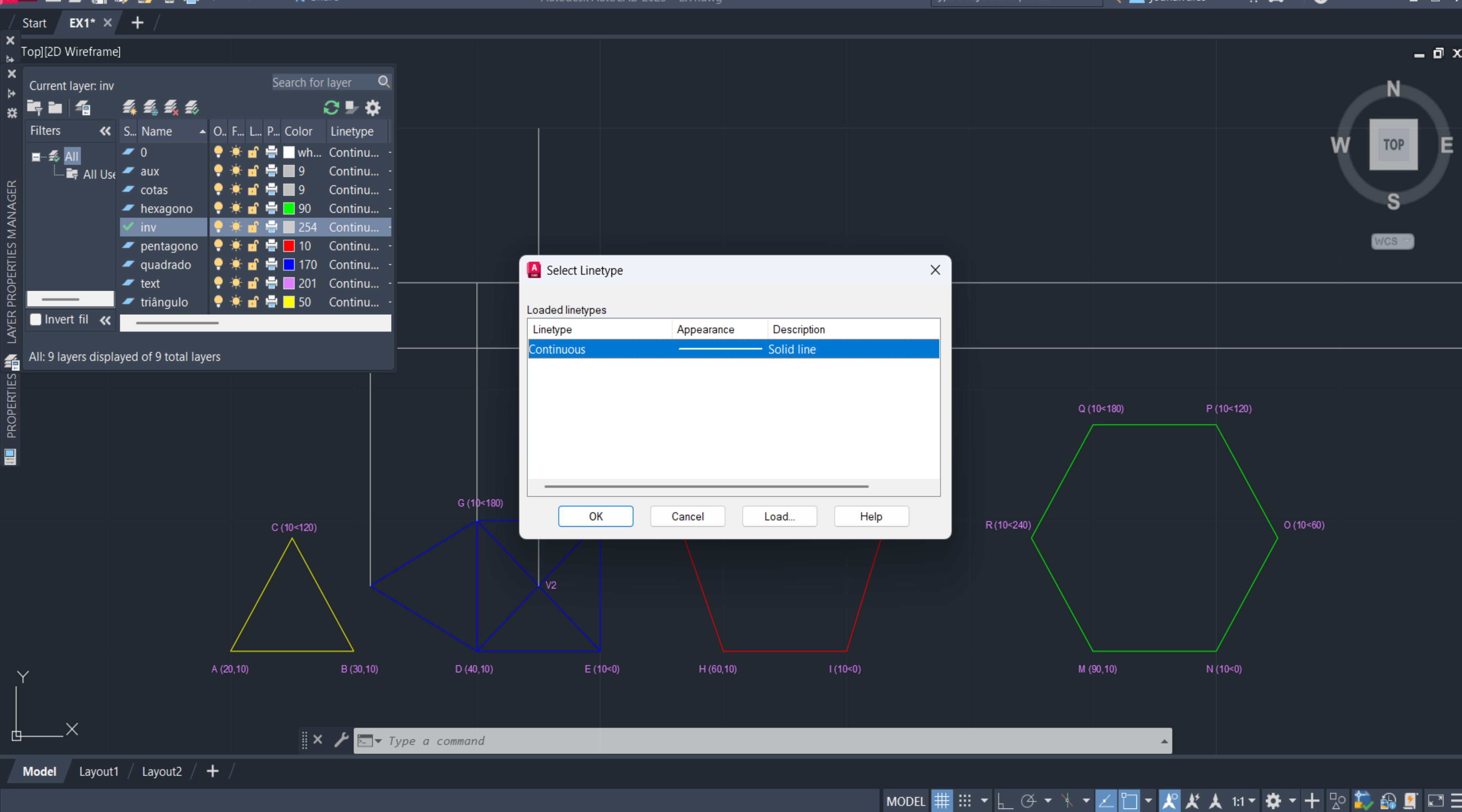


OFFSET:
Permite criar
linhas paralelas

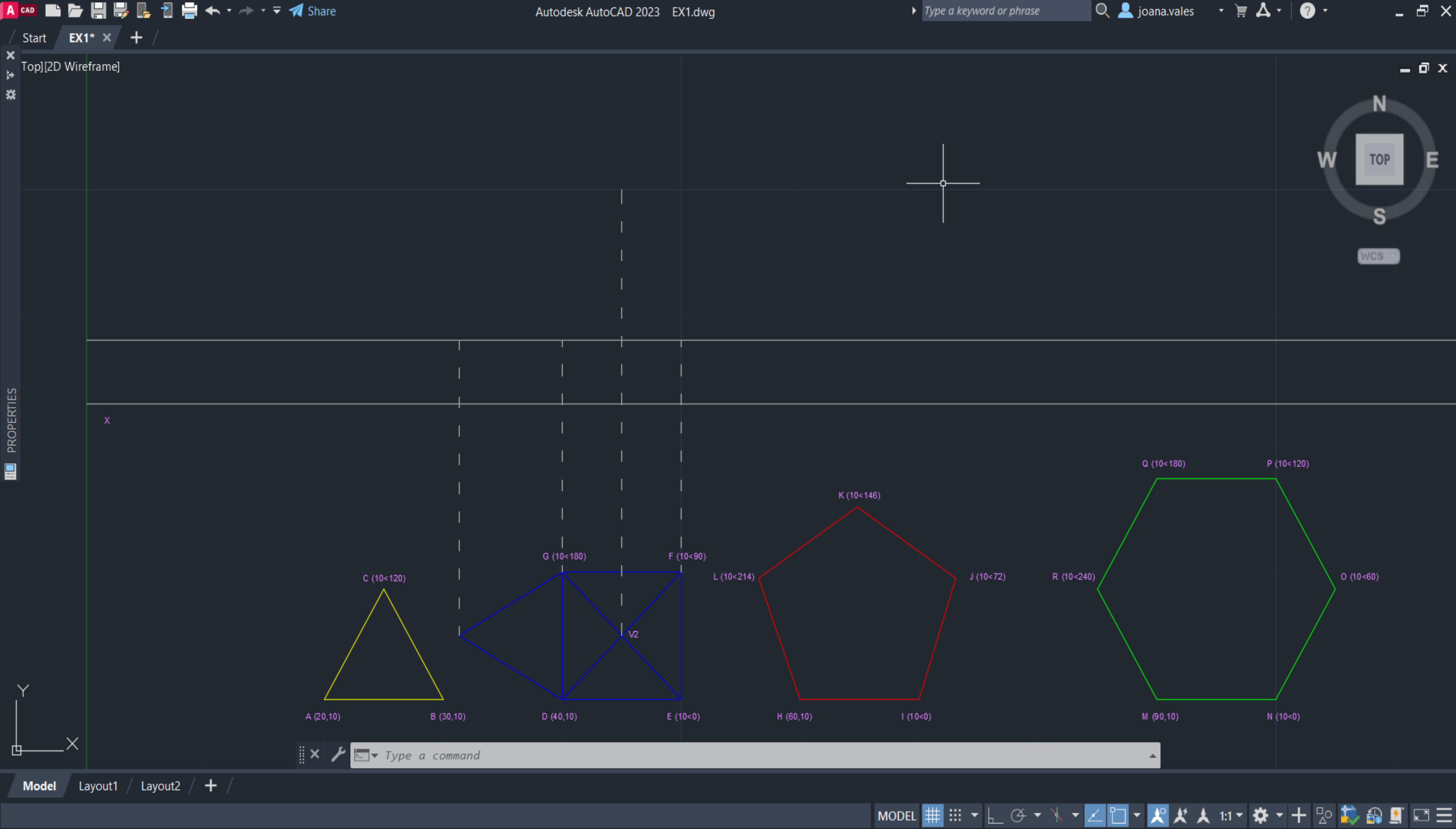
ROTATE:
Permite rodar
um objeto



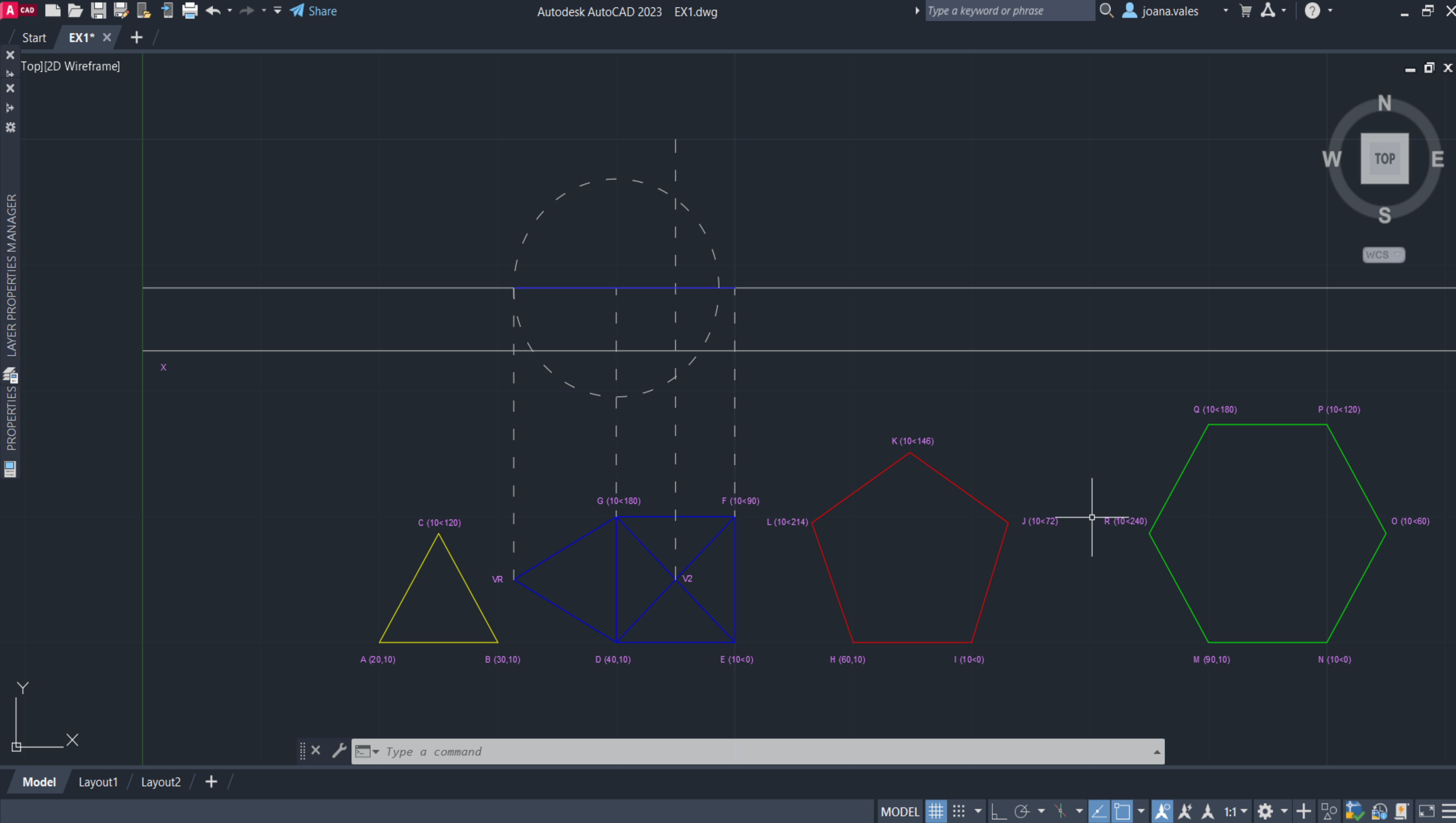
MATCH PROPERTIES
Permite dar as propriedades de um objeto a outro



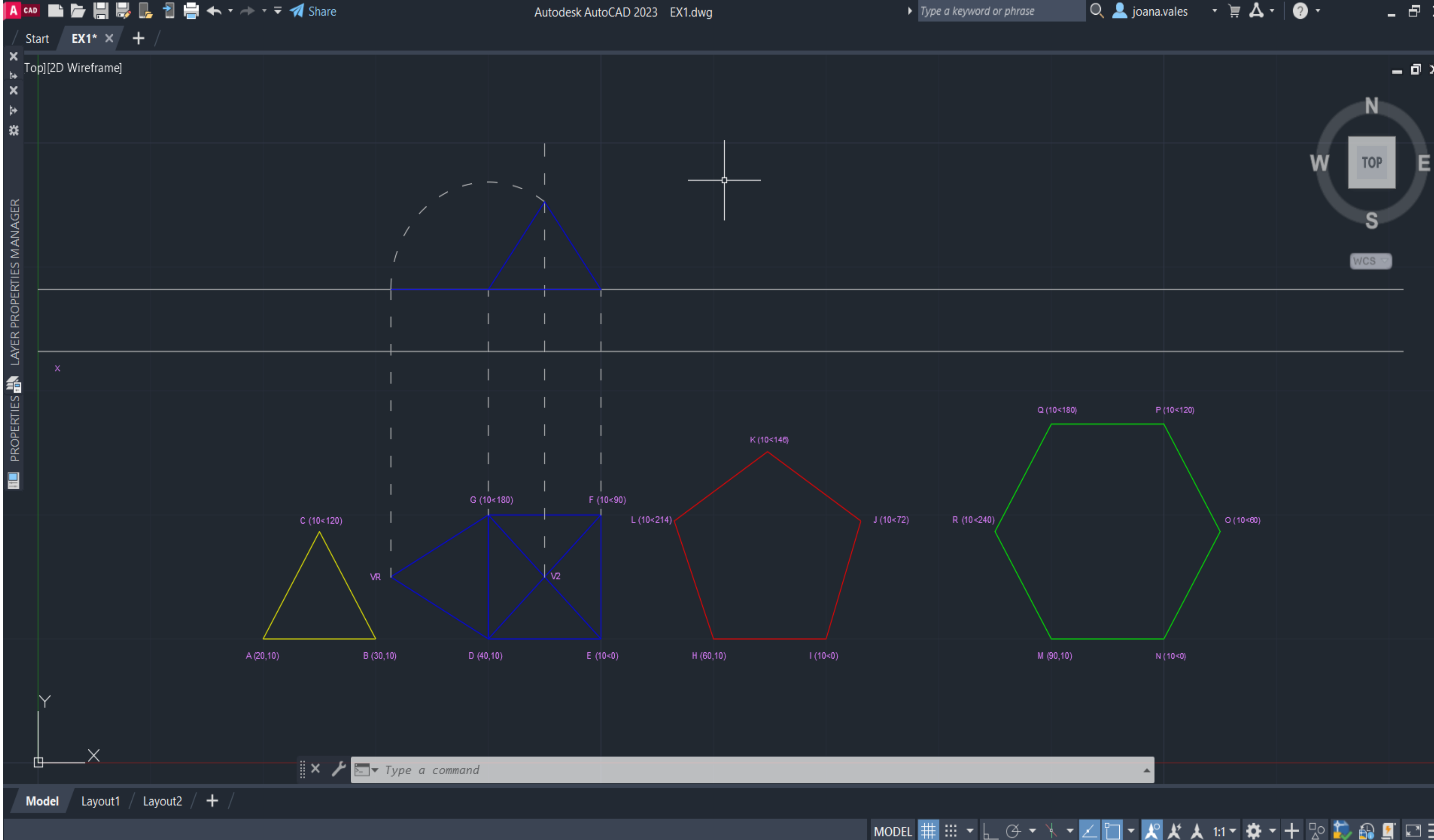
Ao aceder às layers é possível alterar o tipo de traçado de uma linha



CHPROP→ ITSCALE:
Conseguimos mudar a
intensidade do
tracejado



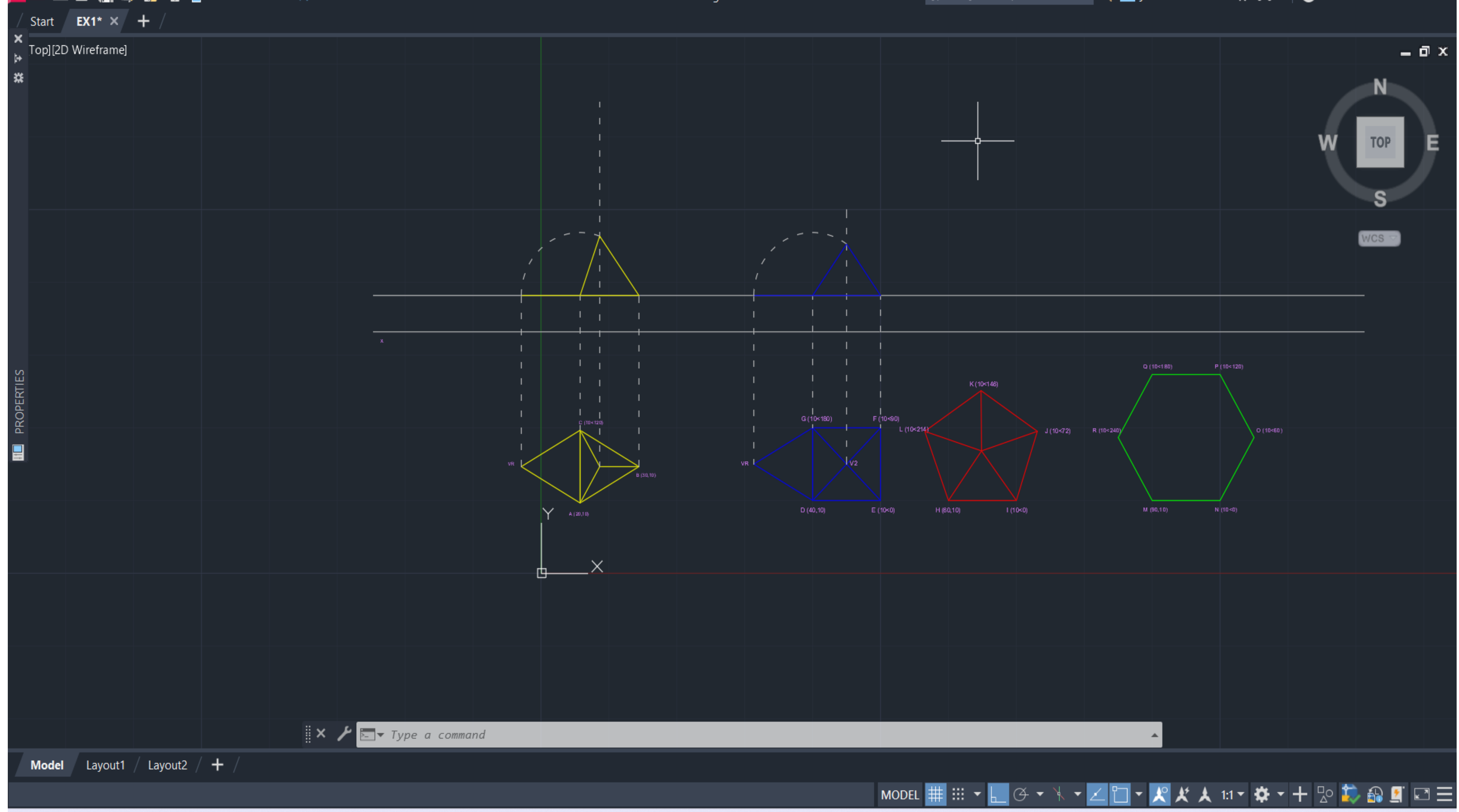
CIRCLE:
Permite criar
um círculo



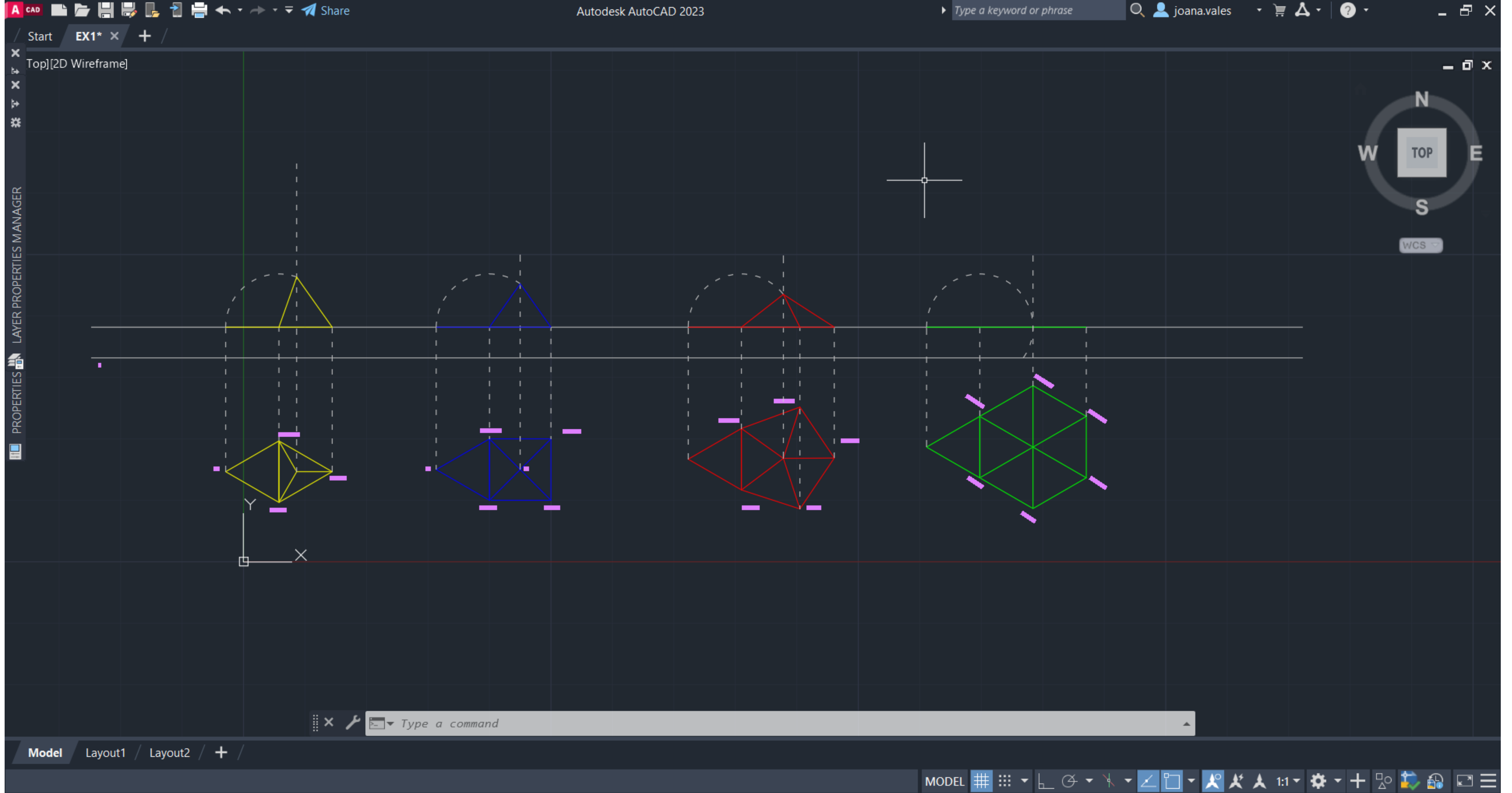
TRIM: permite cortar certas partes de um objeto

ALIGN:
Permite alinhar dois objetos

MIRROR:
Permite inverter um objeto



Aula 1.6 – Continuação do exercício 1



Aula 1.6 – Continuação do exercício 1