

Lafr. 2. e dal punto, ove sega la secante AQ , si alzi la normale AD dal punto
 Trat. 1. A , e questa farà parallela alla BC sottratta. Si prova al Coroll. 5. Trat.
 6. prop. 27. del nostro Euclide.

OSSERVAZIONE DECIMAQUARTA.

Come da un Circolo si debba segare un Arco, che capisca un'Angolo assegnato.

Fig. 4. **S**ia dato l'Angolo Q nella figura 4., e dal circolo assegnato $AECB$ si debba segare un'Arco, che capisca l'Angolo Q ; si conduca la tangente DG , che tocchi 'l circolo in A , e dal punto A si tiri l' AB , la quale faccia colla tangente AG l'Angolo nero eguale all'Angolo Q come abbiamo insegnato di sopra, e taglierà in B l'Arco AEB , nel quale eletto qualunque punto come E , e tirati i lati AE , ed EB farà l'Angolo AEB eguale all'Angolo nero A , e però all'Angolo Q . Lo provo alla proporzione 19. Trat. 6. del nostro Euclide.

OSSERVAZIONE DECIMAQUINTA.

Maniera di fare un Circolo senza l'ajuto del Centro.

Fig. 5. **S**iasi da descrivere un circolo, nè si possa aver il centro, si faccia come nella figura 5. con qualche stromento l'Angolo ottuso VMP , e si piantino due chiodi nel piano M e P , e si muovano i lati in tal guisa, che vadano lambendo i chiodi a cagion di esempio da P per M fino ad V replicando i chiodi alla prima presa distanza, perchè l'Angolo M descriverà un circolo, e si raccoglie dall'antecedente, e la provo prop. 1. Trat. 18. del nostro Euclide.

Si può fare anche di un'altra maniera. Sia il centro A , che però non si possa sapere, sia preso un'altro centro O , e sia condotta una circonferenza HPC , e poi si tirino le parallele a piacimento dalla circonferenza fatta CPH , e tutte eguali fin là ove vuol farsi il circolo come al punto L , e seguenti; perchè le loro estremità saranno nel circolo, come $CLPI$, e le altre, le quali col punti estremi LI sono nel circolo LI .

CAPITOLO SETTIMO.

Delle proprietà essenziali degli Angoli, e delle linee.



Necessario anche all'Architetto sapere alcune proprietà essenziali delle linee, e degli Angoli, perchè in molte occasioni potrà essere che s'inganni, se non fa la loro proprietà, e stimi o possibile, od impossibile un'operazione, che però farà in contrario.

Si possono adunque considerare le linee in tre modi: o che si seghino fra loro, o che si tocchino, o che non si seghino, nè si tocchino; Gli Angoli eziandio in tre modi si possono prendere: o in un triangolo, o in due triangoli, o nel circolo, ed altre figure, e così delle linee, e così anche degli Angoli presi in tutti questi tre modi, spiegheremo le proprietà.

OSSER-