

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
PRÓ – REITORIA DE GRADUAÇÃO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina COMPUTAÇÃO GRÁFICA APLICADA À ARQUITETURA E URBANISMO					Código ARQ113
Departamento DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO					Unidade EM
Carga Horária Semanal	Teórica 02	Prática 02	Nº de Créditos 04	Duração/Semana 18	Carga Horária Semestral 72
EMENTA: Informática e computação gráfica como ferramenta auxiliar de concepção e representação de projeto. Representações gráficas bidimensionais e tridimensionais em arquitetura, em urbanismo e em paisagismo.					
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO Unidade I: Recursos gráficos e às possibilidades de representação do espaço Introdução aos programas computacionais gráficos que serão usados ao longo do curso com as seguintes ênfases: modelagem espacial, tratamento de imagens e montagem de pranchas de apresentação. Unidade II: A representação do espaço arquitetônico Aprofundamento no uso dos recursos gráficos, modelagem detalhada de uma edificação, tanto da parte construtiva quanto dos interiores. Unidade III: A inserção do edifício na paisagem urbana Modelagem de um quarteirão da cidade de Ouro Preto Visita Técnica. e inserção da edificação nesse trecho.					
Bibliografia Básica CHING, F; JUROSZEK, S. Representação gráfica para desenho e projeto. Porto Alegre: Bookman, 2001. CHING, F; ADAMS, C. Técnicas de construção ilustradas. Porto Alegre: Bookman, 2001. GREENSTREET, B; PORTER, T. Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Madrid: Gustavo Gilli, 2008. MITCHELL, WILLIAM J. A lógica da arquitetura. Unicamp, 2008.					

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
PRÓ – REITORIA DE GRADUAÇÃO