Programa

CLASE 1: VIVIENDA

-Descarga del programa

-Conceptos básicos: estructuración del programa y funcionamiento de la pantalla

-Desarrollo de la vivienda básica unifamiliar de una sola planta

-Elementos principales: Muros, pisos, aberturas, mobiliario, texturas y colores, techos

-Agregar un segundo nivel

CLASE 2: EDIFICIO EN ALTURA
-Repaso de los elementos

-Importar texturas de internet (para pisos y paredes)

-Agilizar funciones: copiar, pegar, rotar elementos (más departamentos en menos tiempo)

-Colocar más de dos niveles

– Renderizado-exportar una imagen (crearla y guardarla)

CLASE 3: CONJUNTO DE OFICINAS
-Repaso de elementos

-Importar mobiliario de la biblioteca Sweet Home 3D (internet)

-Crear entorno/ambientación (solados, vegetación)

-Renderizado

CLASE 4: LOCAL COMERCIAL (orientado a la salud)
-Repaso elementos

-Importar texturas y mobiliario de salud

-Entorno (caminos y solados)

-Renderizado

Disertante

Martina Requejo.Especialista en arquitectura. Desarrollo y manejo avanzado de programas de arquitectura (Autocad y Revit), diseño (Ilustrator y Photoshop) y relevamiento 3D/ renderizado (Vray y Sketch Up)