

В ходе мастер-класса участники изучат основные механизмы 3D моделирования, в программе ArchiCAD/Sweet Home 3D. Научатся создавать трехмерные модели предметов и объектов, имеющих в реальном мире, а также фантастических вещей, которые существуют только в человеческом воображении.

Цель и задачи:

- занятие направлено на полноценное и разнообразное развитие у участников дизайнерских и художественных навыков. Особое внимание уделяется формированию объемного мышления и способности применять полученные знания в реальных проектных задачах;
- в процессе ознакомления с программой формируется интерес к различным опциям и возможностям. Кроме этого, развиваются навыки коммуникативного взаимодействия, понимания и общения между участниками и преподавателем, усваивается проектная терминология, что увеличивает качество образовательного процесса;
- развиваются прикладные, конструктивные способности участников с наклонностями в области технического творчества.

Основные задачи программы:

- актуализировать знания о проектных структурах и их функциях;
- развить основные навыки владения программами: создавать 3D-модели и визуализации;
- сформировать проектную идею в комплексное концептуальное обоснование.

Навыки и умения:

К ожидаемым результатам реализации программы относятся: знание:

- основ интерфейса программ ArchiCAD/Sweet Home 3D;
- основных принципов работы программ 3D моделирования и графических редакторов, их значения в современном проектировании;

Умение:

- производить построение модели жилого дома в среде;
- настраивать рабочую среду;
- применять свойства программы;
- создавать визуализации проекта.