



Diplomlehrgang:

Rhinoceros 3D / V-Ray / Lumion

Grundlagen / Aufbau + Prüfung

Rhinoceros 3D, kurz Rhino, ist eine 3D-Modellierungssoftware, die auf NURBS-Geometrie basiert und präzise Konstruktionen sowie organische Formen ermöglicht. Sie wird in Bereichen wie Architektur, Industriedesign, Schmuckdesign und Ingenieurwesen eingesetzt. Rhino zeichnet sich durch seine Flexibilität und die Fähigkeit aus, komplexe Freiform-Geometrien zu erstellen, die mit herkömmlichen CAD-Programmen schwierig umzusetzen sind. Die Software unterstützt zahlreiche Dateiformate für den Import und Export und kann mit Plugins wie Grasshopper für parametrisches Design erweitert werden.

V-Ray ist eine leistungsstarke Rendering-Software, die realistische Bilder und Animationen erstellt. Sie wird häufig in der Architektur, im Produktdesign und in der Filmproduktion eingesetzt, um detaillierte und fotorealistische Visualisierungen von 3D-Modellen zu erzeugen. Durch fortschrittliche Beleuchtungs- und Materialoptionen bietet V-Ray professionelle Werkzeuge, um Licht, Schatten und Oberflächen naturgetreu darzustellen.

Bei Lumion handelt es sich um eine eigene Software für den Bereich der Visualisierungen insbesondere für den Architektur Bereich. Es wird das 3D Modell in Lumion importiert und zahlreiche Möglichkeiten der professionellen Darstellungen erlauben es fotorealistische Visualisierungen zu erstellen. Der größte Vorteil von Lumion ist, dass es ein Echtzeitrenderer ist und somit zeitsparend arbeitet. Die Bibliothek von Lumion bietet eine große Auswahl an unterschiedlichsten Materialien, Objekten, Charakteren und Naturgegenständen, die das abschließende Ergebnis abrunden.

KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

individuelle Kurse ab einer Person
ab EUR 516,- (6UE)

KURSDAUER

11 Wochen / 104UE / EUR 3.999,-

umsatzsteuerbefreit gemäß § 6 Abs. 1 Z 11A UStG.

KUR SINHALT

- Arbeitsabläufe und Benutzeroberfläche
- Geometrie Erzeugung-Erstellung zweidimensionaler Objekte
- Modellierungstechniken anhand von 2D Plänen
- Modellieren mit unterschiedlichen Tools, Hypernurbs, Splines etc.
- Projektorientiertes Arbeiten – Architektur, Innenarchitektur, Bau
- Objektbearbeitung
- 3D-Modellierung und Bearbeitung
- Erzeugung deformierbarer Formen
- Modellierung mit Volumenkörpern
- Flächenerstellung
- Räume optisch ansprechend in Szene setzen
- Import und Export von Modellen
- Fortgeschrittene Modellierungstechniken
- NURBS-Topologie
- Flächenstetigkeit
- Fortgeschrittene Flächentechniken
- Verwendung von Hintergrundbitmaps
- Annäherung an die Modellierung
- Verwendung von 2D-Zeichnungen
- Benutzerdefinierte Konstruktionsebenen
- Flächenanalyse
- Plug-Ins
- Fehlersuche und -behebung
- Polygonnetze aus NURBS-Objekten
- Erstellung fotorealistischer Rendering
- Anpassung von Materialien und Texturen
- Setzen und Optimieren von Lichtquellen
- Verbesserung von Renderqualität und -geschwindigkeit
- Erstellung von Animationen und Kamerafahrten
- Nachbearbeitung mit V-Ray Frame Buffer
- Import von 3D-Modellen
- Nutzung der Lumion-Bibliothek für Objekte und Materialien
- Lichtsetzung und Anpassung von Tageszeiten
- Erstellung von Kamerafahrten und Perspektiven
- Rendering von Bildern und Animationen
- Anwendung von Postproduktionseffekten
- Abschlussprüfung

TERMINE / TRAINER*IN

für nähere Informationen siehe:



KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien