



## Diplomlehrgang: **SketchUp / V-Ray / Lumion** Grundlagen / Aufbau + Prüfung

SketchUp ist eine professionelle 3D-Software mit der man vom einfachen 3D Logo bis hin zu fotorealistischen Visualisierungen nahezu alles erstellen kann. Die Benutzeroberfläche ist so gestaltet, dass sich auch Anfänger\*innen schnell zu Recht finden. Ursprünglich als Skizzierprogramm gedacht wurde SketchUp im Laufe der Jahre zu einem hochwertigen 3D Programm weiterentwickelt. Die zahlreichen Einsatzgebiete (z. B.: Illustrationen, Produktdesign, Innenarchitektur etc.) sind der Vielseitigkeit von SketchUp zu verdanken.

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.*

### **TERMINE / TRAINER\*IN**

für nähere Informationen siehe:



### **KURSORT**



Atelier04 ESKE GesmbH  
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

### **KURSIINHALT**

- Programmaufbau
- Einführung in die Benutzeroberfläche
- Funktionsweise
- Navigieren und Selektieren
- Benutzeroberfläche
- Grundfunktionen und ihr Handhabung im Detail
- Shortcuts
- Gruppen und Komponenten
- Anwendung und Organisation (Gliederung)
- Überblick der Features
- Organisierte Herangehensweise bei Projekten / Entwürfen
- 3D Warehouse
- Layer und ihre Anwendungen im Kontrast zu anderen Programmen
- Erweiterungsmarkt / Plug-ins
- Import / Export
- Stylebuilder
- Einstellung von Planungsdaten
- Tipps und Tricks
- 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