

Rhinoceros 3D

Grundlagen 40UE (ABENDKURS)

4 Wochen zu je 10UE / Woche

In diesem Rhinoceros 3D Grundlagen-Kurs lernen Sie die Benutzeroberfläche näher kennen und erfahren wie Sie Kurven und Flächen erzeugen und welche Möglichkeiten Ihnen die Software bietet. Es werden Ihnen wichtige Grundfunktionen wie das Erstellen von 3D-Modellen, NURBS-Flächen, Volumenkörpern, Polygonnetzen und Kontrollpunkten nähergebracht. In diesem Zusammenhang erklären wir Ihnen die Arbeitsweise mit Layern und Konstruktionsebenen.

Im nächsten Schritt werden Ihnen verschiedene Techniken gezeigt, um Ihre Objekte und Modelle zu präsentieren. Sie erfahren, wie Sie in Rhinoceros 3D Ihre 3D Modelle passend in Szene setzen. Außerdem wird stets die neueste Version der Software verwendet.

KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

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

KURSDAUER

4 Wochen / 40UE / EUR 1.949,-

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

TERMINE / TRAINER*IN

für nähere Informationen siehe:



KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

KURSZEITEN

Montag: 18:00 - 21:15 Uhr (inkl. 15min. Pause)

Mittwoch: 18:00 - 21:15 Uhr (inkl. 15min. Pause)

Freitag: 18:00 - 20:30 Uhr (inkl. 10min. Pause)

KURSinHALT

- Einführung in die Arbeitsabläufe und die Benutzeroberfläche von Rhinoceros
- Erstellung und Bearbeitung von einfachen Geometrien und zweidimensionalen Objekten
- Grundlagen der NURBS-Modellierung: Erstellen und Bearbeiten von Kurven und Flächen
- Modellierungstechniken anhand von 2D-Plänen
- Arbeiten mit grundlegenden Tools wie Schieben, Drehen, Skalieren und Spiegeln
- Projektorientiertes Arbeiten in Architektur, Innenarchitektur und Bauplanung
- Erstellen von einfachen 3D-Modellen und Volumenkörpern
- Einführung in die Arbeit mit Layern zur Organisation von Projekten
- Nutzung von Konstruktionshilfen wie Snapping und Gitter für präzises Modellieren
- Import und Export von Modellen in gängigen Dateiformaten
- Erste Schritte in der Flächenanalyse und Optimierung von Geometrien
- Erzeugung deformierbarer Formen
- Modellierung mit Volumenkörpern
- Flächenerstellung
- Praktische Tipps & Tricks