



Rhinoceros 3D / Lumion

Grundlagen

In diesem Rhinoceros 3D / Lumion Grundlagen Kurs werden digitale Darstellungstechniken unter anderem für Architektur und Industrial Design unterrichtet. Schwerpunkt des Kurses liegt in der Modellierung in Rhinoceros 3D und anschließende Visualisierung von Interior und Exterior Perspektiven in Lumion.

Sie arbeiten mit Kameraeinstellungen, realistischen Materialien und lernen den Umgang mit Lumion kennen, um die perfekte Visualisierung zu erstellen.

Durch praxisbezogene Beispiele werden diese Funktionen gemeinsam mit Ihnen trainiert und einstudiert, um Ihnen das Leben in der Praxis zu erleichtern. Übrigens wird stets die neueste Version der jeweiligen Software verwendet.

KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

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

KURSDAUER

5 Wochen / 52UE / EUR 2.399,-

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

TERMINE / TRAINER*IN

für nähere Informationen siehe:



KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

KURSIHALT

- 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
- 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
- Praktische Tipps & Tricks