

Cinema 4D / Lumion Grundlagen

In diesem Cinema 4D / Lumion Grundlagen-Kurs werden Ihnen die wichtigsten Grundfunktionen beider Programme vermittelt, darunter das Arbeiten mit Polygonen, Texturen und grundlegenden Techniken für ein solides Verständnis. Sie lernen die Benutzeroberflächen und Menüführungen von Cinema 4D und Lumion kennen und wenden das Erlernete in praktischen Übungen an.

Im weiteren Verlauf werden einzelne Tools sowie verschiedene Möglichkeiten, wie das Auswählen und Bearbeiten von Objekten, in Cinema 4D nähergebracht. In Lumion liegt der Fokus auf der Anwendung von Bibliotheken und der Gestaltung ansprechender Visualisierungen. Es wird stets die neueste Version der Software verwendet.

Cinema 4D ist eine vielseitige Software für 3D-Modellierung und Rendering, ideal für Architektur, Produktvisualisierung und Motion Graphics. Mit intuitiven Tools und flexiblen Möglichkeiten ist sie für Einsteiger*innen und Profis gleichermaßen geeignet, um realistische 3D-Designs zu erstellen. So lassen sich kreative Ideen in beeindruckende Visualisierungen verwandeln und professionell präsentieren.

Lumion ist eine Visualisierungssoftware für Architekten und Designer, die 3D-Modelle in fotorealistische Umgebungen verwandelt. Mit intuitiver Bedienung ermöglicht Lumion die schnelle Ergänzung von Materialien, Licht und Objekten und unterstützt den Import gängiger Dateiformate, wie Rhinoceros 3D und SketchUp. Dank leistungsstarker Render-Engine lassen sich hochwertige Bilder, Panoramen und Videos für überzeugende Projektpräsentationen erstellen.

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

KURSYNHALT

- Arbeitsabläufe und Benutzeroberfläche
- 2D- und 3D-Unterschiede
- Modellierungstechniken anhand von 2D-Plänen
- Hierarchische Beziehungen
- Projektorientiertes Arbeiten
- Arbeiten mit Splines
- Polygonale Modellierungs-Werkzeuge
- 3D-Objekte: Punkte, Kanten und Polygone
- Präzise Navigation und Kamerasteuerung im 3D-Raum
- Einsatz von Deformern zur Modellanpassung
- Erstellen von parametrischen Objekten und deren Anpassung
- Nutzung von Symmetrie und Spiegelung für effizientes Modellieren
- Grundlagen des Texturierens und UV-Mappings
- Verwalten von Ebenen und Objekthierarchien
- Praktische Tipps & Tricks
- 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