

SketchUp / Lumion

Grundlagen

In diesem Grundlagen Kurs wird ein Grundverständnis für die Software SketchUp bzw. Lumion vermittelt. Anhand praxisnaher Beispiele werden die Bearbeitungsmöglichkeiten, Tools, Layer, Materialien etc. erklärt und deren Verwendung im Bezug auf Konzeptdarstellungen und Studien erläutert. Außerdem wird stets die neueste Version der jeweilige Software verwendet.

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. Die einfache Erweiterbarkeit mit eigenen Plug-ins (z. B.: V-Ray für Visualisierungen und zur Erstellung von fotorealistischen Bildern) macht dieses Programm sehr beliebt.

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

- Programmaufbau
- Einführung in die Benutzeroberfläche
- Funktionsweise
- Navigieren und Selektieren
- Grundfunktionen und ihre 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
- 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