



LUMION^{up}

APOSTILA COMPLETA DO CURSO LUMION UP
POR: SABRINA CARDOSO

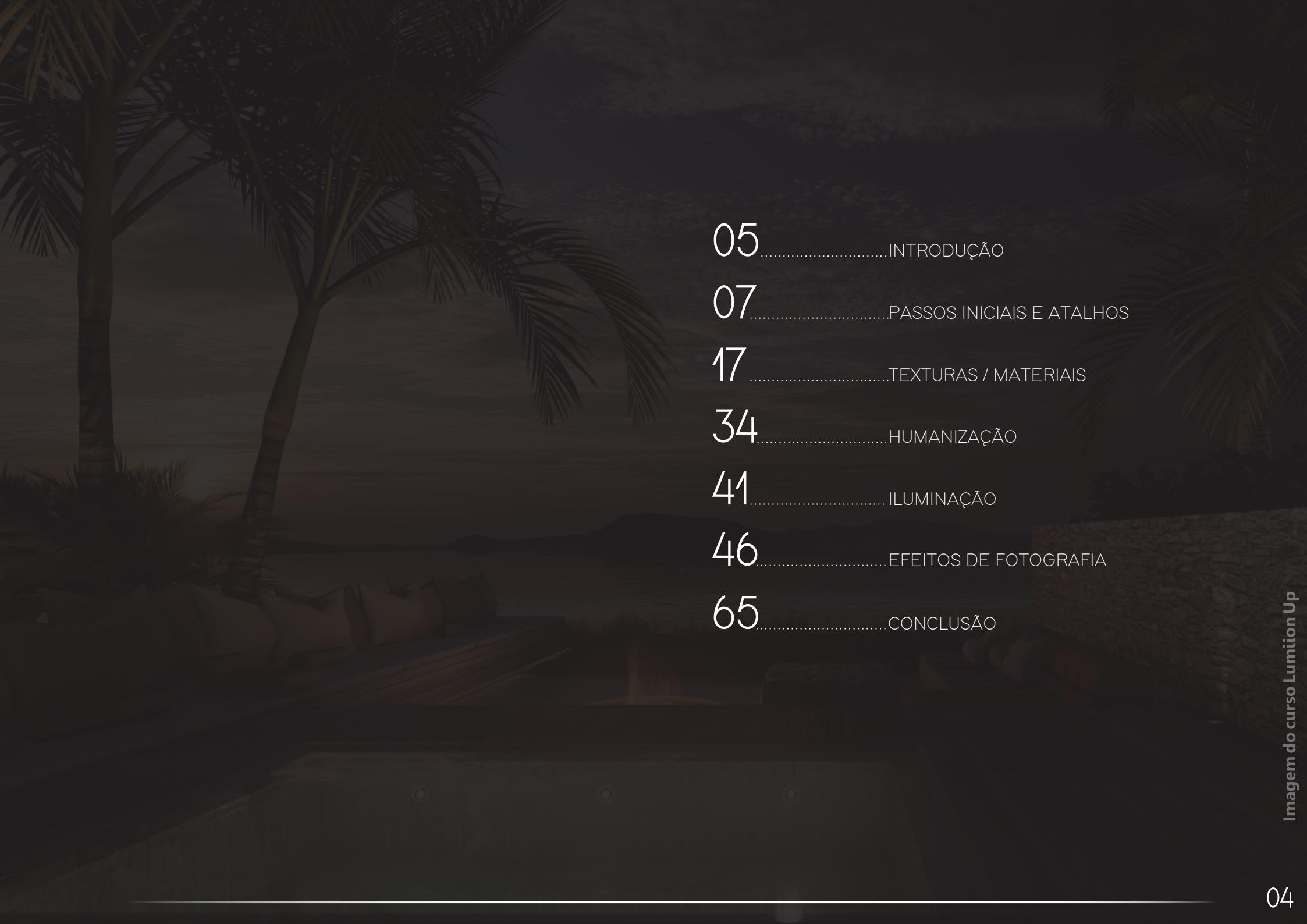


ARQUITETA SABRINA CARDOSO

CAU - A184006-1



Imagen do curso Lumion Up



05	INTRODUÇÃO
07	PASSOS INICIAIS E ATALHOS
17	TEXTURAS / MATERIAIS
34	HUMANIZAÇÃO
41	ILUMINAÇÃO
46	EFEITOS DE FOTOGRAFIA
65	CONCLUSÃO

INTRODUÇÃO

Essa Apostila é um material de estudo, onde através dela você vai conhecer e ser apto a manusear um programa de renderização que vem sendo o preferido nos grandes escritórios.

O Lumion possui uma interface muito didática, isso facilita muito o aprendizado de quem está iniciando, e você consegue ter prévia do resultado em tempo real, sem a necessidade renderizar a todo momento, isso já otimiza muito o nosso tempo.

Conhecido por renderizar imagens de muita qualidade em pouquíssimos minutos, isso porque o Lumion utiliza muito da placa de vídeo, então, um dos pré requisitos para conseguir um bom desempenho no programa, é ter uma boa placa de vídeo.

Para se chegar a um resultado realista no lumion, eu desenvolvi um método, render HR (high resolution). Esse método é composto por cinco pilares, são eles:

- 1) Atalhos manuzeio do programa
- 2) Texturas / Materiais
- 3) Humanização
- 4) Iluminação
- 5) Efeitos de fotografia

Vamos abordar esses pilares detalhadamente nos capítulos a seguir, e ao final desse curso você chegará ao resultado dessa imagem ao lado.



Você está prestes a iniciar um treinamento preparado por mim, onde estou entregando todo meu conhecimento adquirido no uso constante desse programa de renderização.

Tenho certeza que você vai se surpreender com o resultado que irá produzir ao final desse curso, por isso não deixe de assistir todas as aulas e passe tempo com a ferramenta, fique íntimo dela, te garanto que vai valer muito a pena.

Espero de coração que isso mude tua vida profissional, que você alavanque sua carreira, e para os estudantes, que esse curso faça vocês surpreenderem os profs e conseguir aquele estágio tão sonhado.

Então, bons estudos e aproveite todo o material que eu fiz para você com muito carinho!

Abraço!
Sabrina Cardoso



1

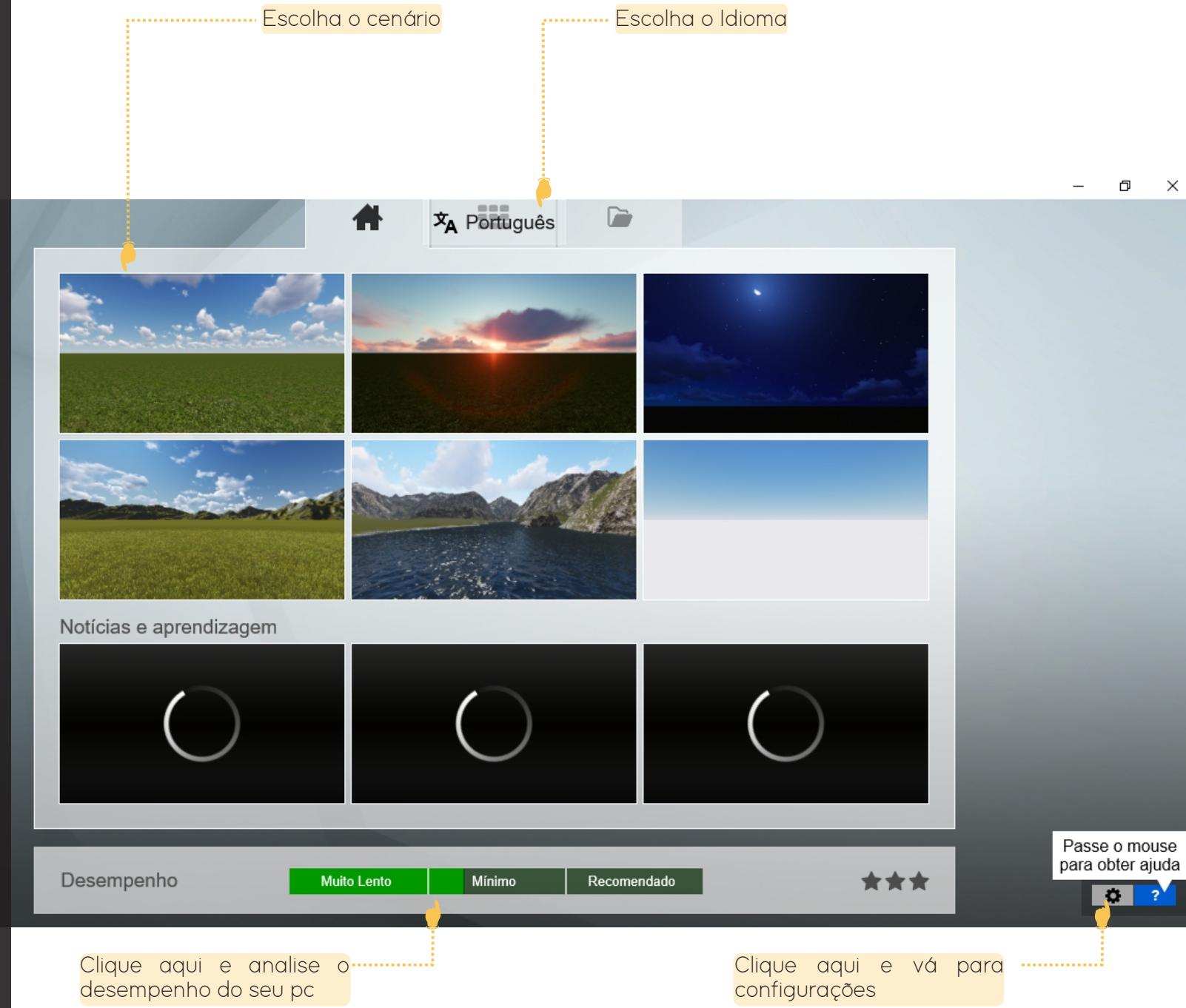
PASSOS INICIAIS E ATALHOS

PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Antes de qualquer coisa, você precisa se familiarizar com esse programa, então vamos conhecer as ferramentas, o que significa cada item. Vou te mostrar também os atalhos que eu aprendi ao longo do tempo que facilitam muito minha vida.

A imagem ao lado mostra a tela inicial do programa, a versão que vamos trabalhar é a 9.0, mas todo o conteúdo poderá ser empregado a partir da versão 8.0.

Nessa tela escolhemos um cenário para utilizar. Eu sempre opto pelo plano, prefiro modelar e humanizar o entorno do meu jeito. Mas se você preferir, pode escolher o cenário que já contém uma modelagem, lembrando que isso é totalmente editável.

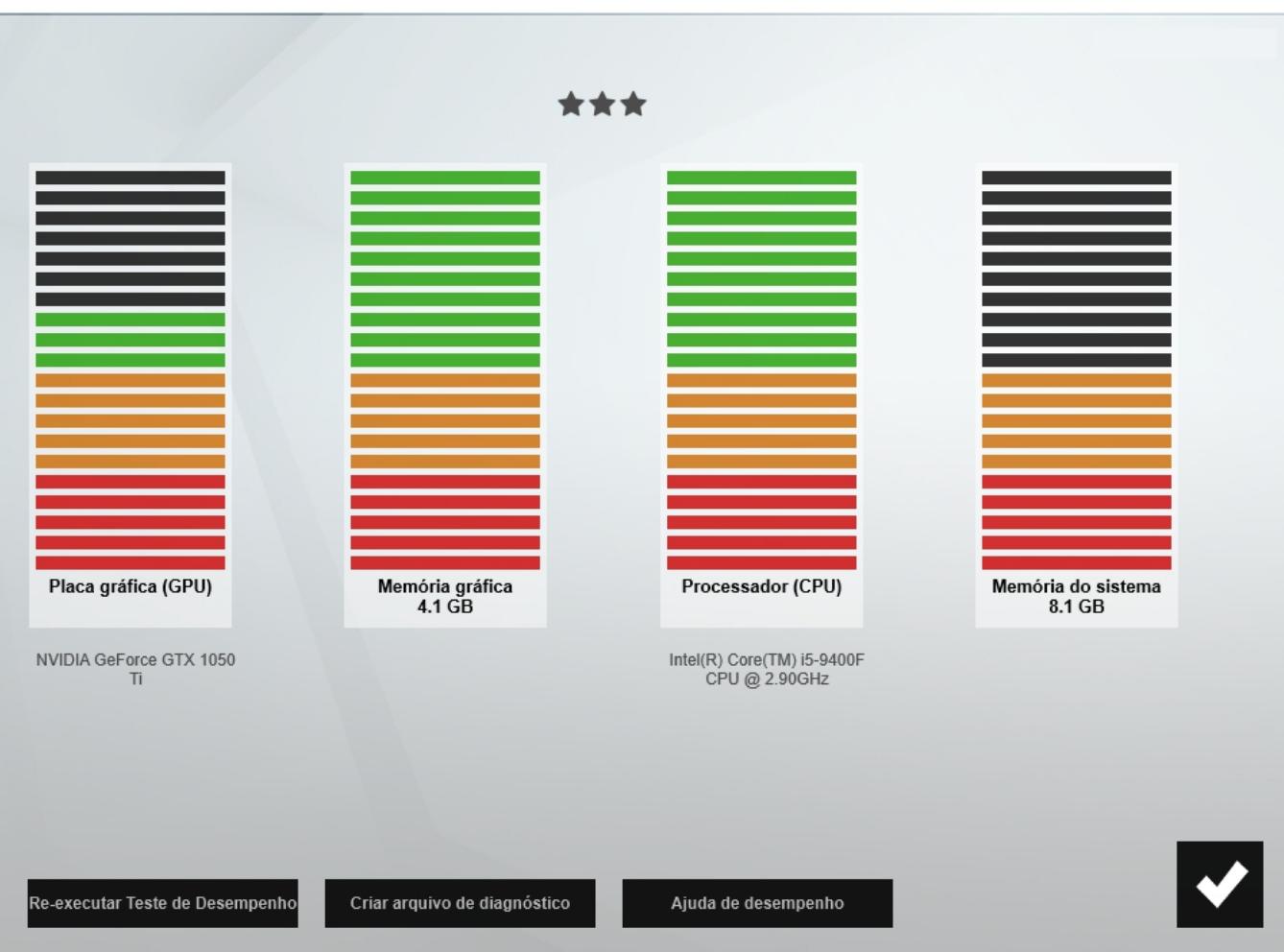


PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Ao clicar naquela barrinha de desempenho, que aparece na tela inicial, você vai cair nessa tela. Aqui o lumion cria um gráfico e te informa a pontuação de 4 itens do seu pc, são eles, placa de vídeo, memória gráfica, processador e memória do sistema.

Como você pode ver, a pontuação da minha máquina não é das melhores, mas por enquanto é a que me traz mais custo benefício.

Consigo trabalhar tranquilamente em projetos maiores, já renderizei condomínio residencial, que possuía muita vegetação, maquetes arquitetônicas com mobiliário interno, e não tive problema algum, o que pode acontecer é a cena levar um tempinho a mais para renderizar, mas ainda assim compesa.



PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Para chegar nessa tela de configurações, você deve clicar na engrenagem que aparece no canto inferior direito da tela inicial.

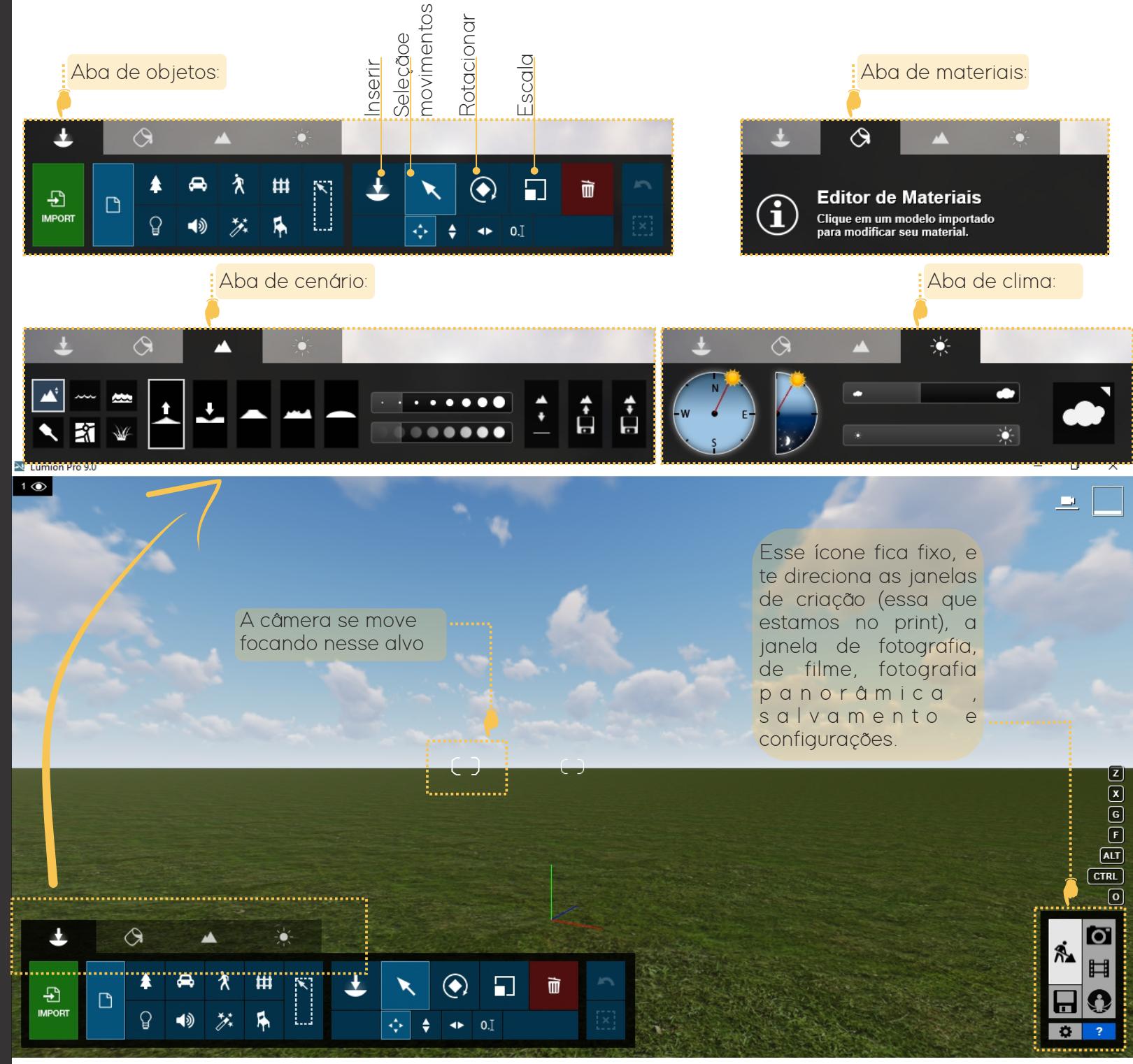
Aqui você pode adaptar as configurações do editor, deixando o programa mais leve caso sua máquina esteja com dificuldade, lembrando que essas configurações interferem apenas na qualidade da maquete no modo editor, ou seja, a qualidade de renderização não será afetada.

Uma configuração que nos ajuda muito, que está disponível a partir do Lumion 9.0, é a opção de Recuperação de arquivo, é tipo o auto save do Sketchup.



PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Ao escolher o cenário, você vem para essa janela principal, onde vamos inserir nosso 3D, configurar as texturas e humanizar nosso projeto. Mas antes disso, precisamos conhecer os atalhos de movimentação, e o que significa cada ícone nessa tela.



PASSOS INICIAIS E ATALHOS

A didática de manuseio do lumion se assemelha muito com os jogos de video game, e é bastante intuitivo.

Você pode utilizar para movimentação as setas do teclado, ou as letras:

A = Esquerda

D = Direita

W = Para frente

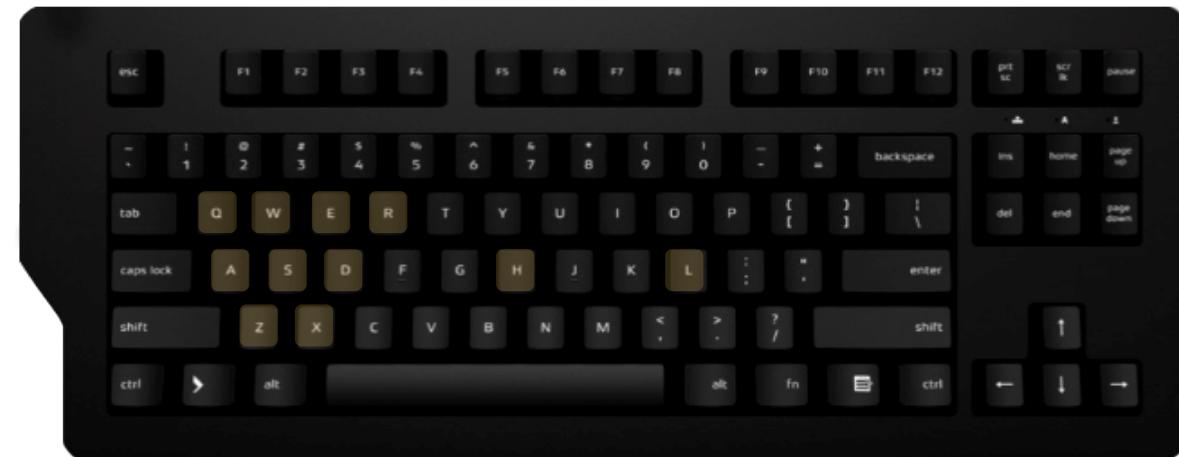
S = Para trás

Q = Para cima

E = Para baixo

Agora, um atalho que vale ouro: use as letras "X" e "Z" para mover em modo orto, ou seja você move o objeto no eixo 90° para frente ou para trás.

Também temos atalhos para escala, altura e rotação do objeto, que são: L, H, R, respectivamente.



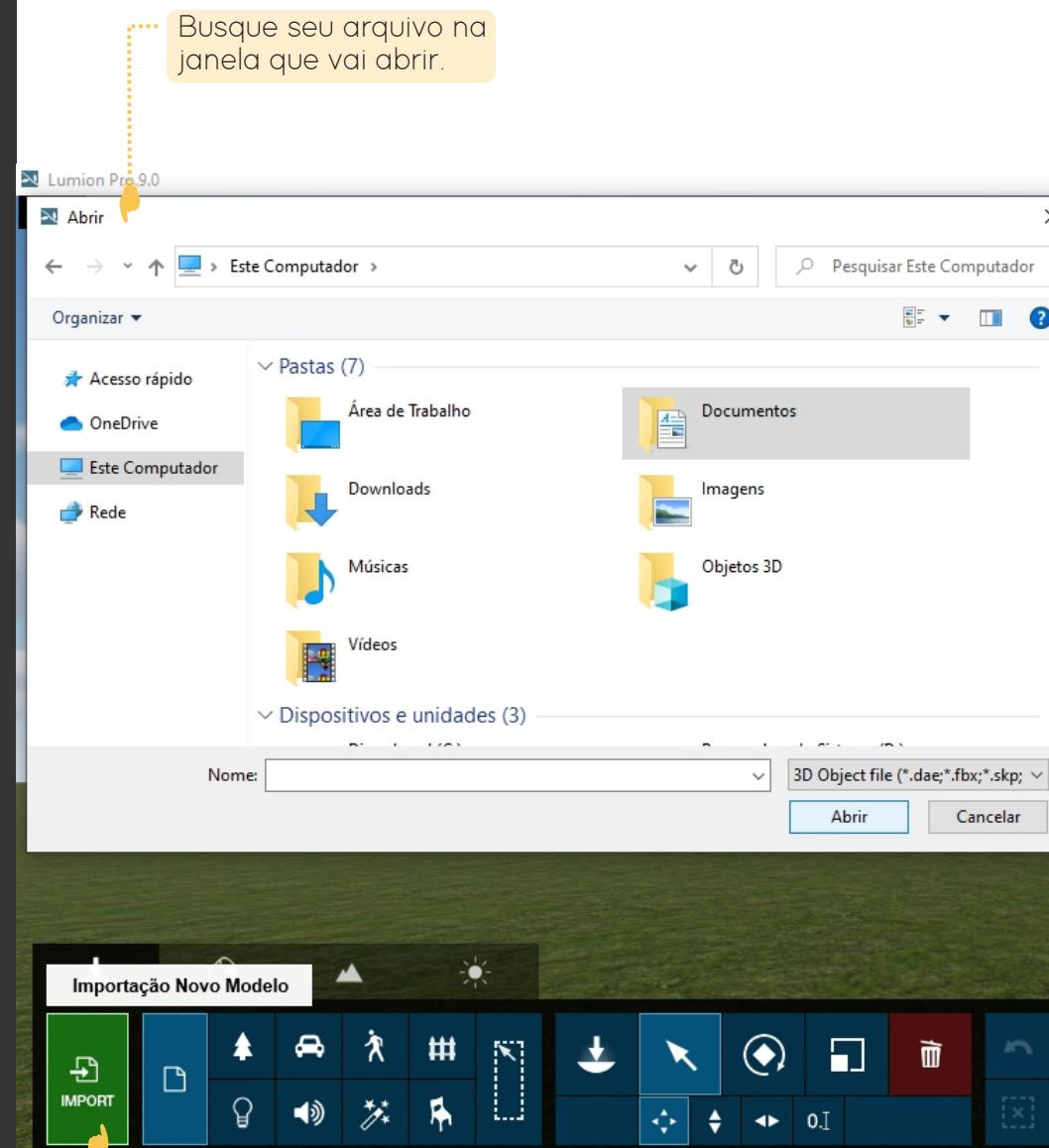
PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Agora que todos os comandos e a interface do software foram apresentados, vamos começar a trabalhar na nossa maquete.

O primeiro passo então, é importar nosso modelo 3D. A imagem ao lado mostra qual ícone você deve clicar.

Sabrina, e se eu precisar alterar algo no meu 3D, vou perder todas as configurações, o que eu faço?

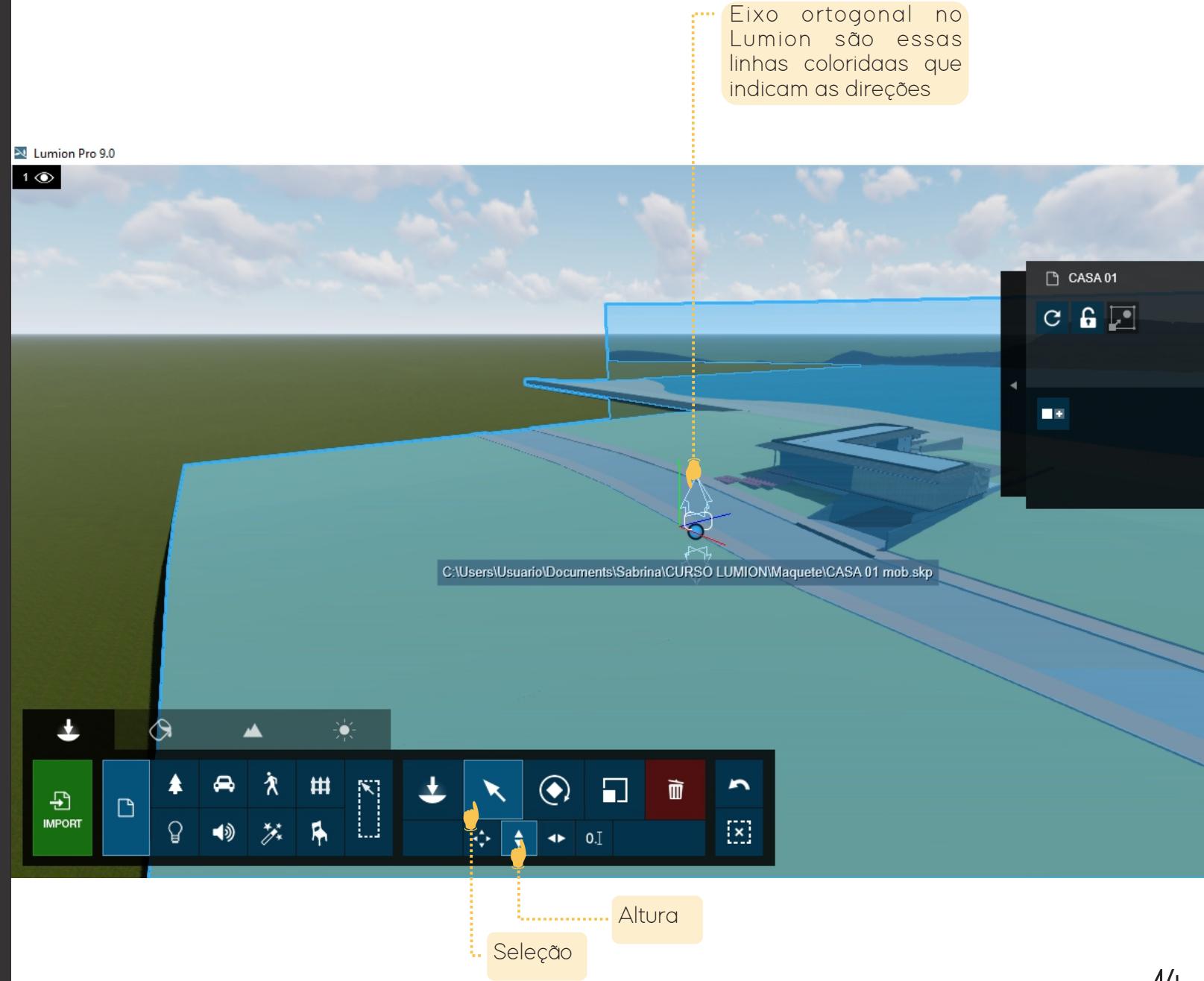
R: Não, você não perde nada que já editou, desde que não adicione um novo material lá no SketchUp. Esse processo é super simples, basta você clicar na sua maquete e apertar um botãozinho, e pronto, seu modelo foi atualizado e você não perdeu as configurações que já tinha trabalhado.



Busque seu arquivo na janela que vai abrir.
Na aba objetos, clique no ícone verde, para importar um novo modelo.

PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Ao importar seu modelo 3D, posicione-o mais próximo do eixo ortogonal. Em seguida ajuste a altura no ícone que fica dentro de seleção, como mostra a imagem ao lado.



PASSOS INICIAIS E ATALHOS

Para substituir o arquivo de SketchUp que você importou no Lumion, você deve seguir esse passo:

- Vá na aba de objetos, selecione o ícone de importações;

- Selecione sua maquete (o modelo que deseja substituir);

- No quadro de propriedades que vai aparecer, clique no botão de atualização pressionando a tecla "Alt", se você deseja substituir um arquivo que foi renomeado, por exemplo um projeto que você já apresentou para o seu cliente, e que agora precisa renderizar as alterações que ele solicitou.

- Caso o arquivo que você deseja importar é o mesmo que está já no Lumion, ou seja, você não quer substituí-lo por outro, apenas atualizar mesmo, é só clicar no botão de re-importação direto.

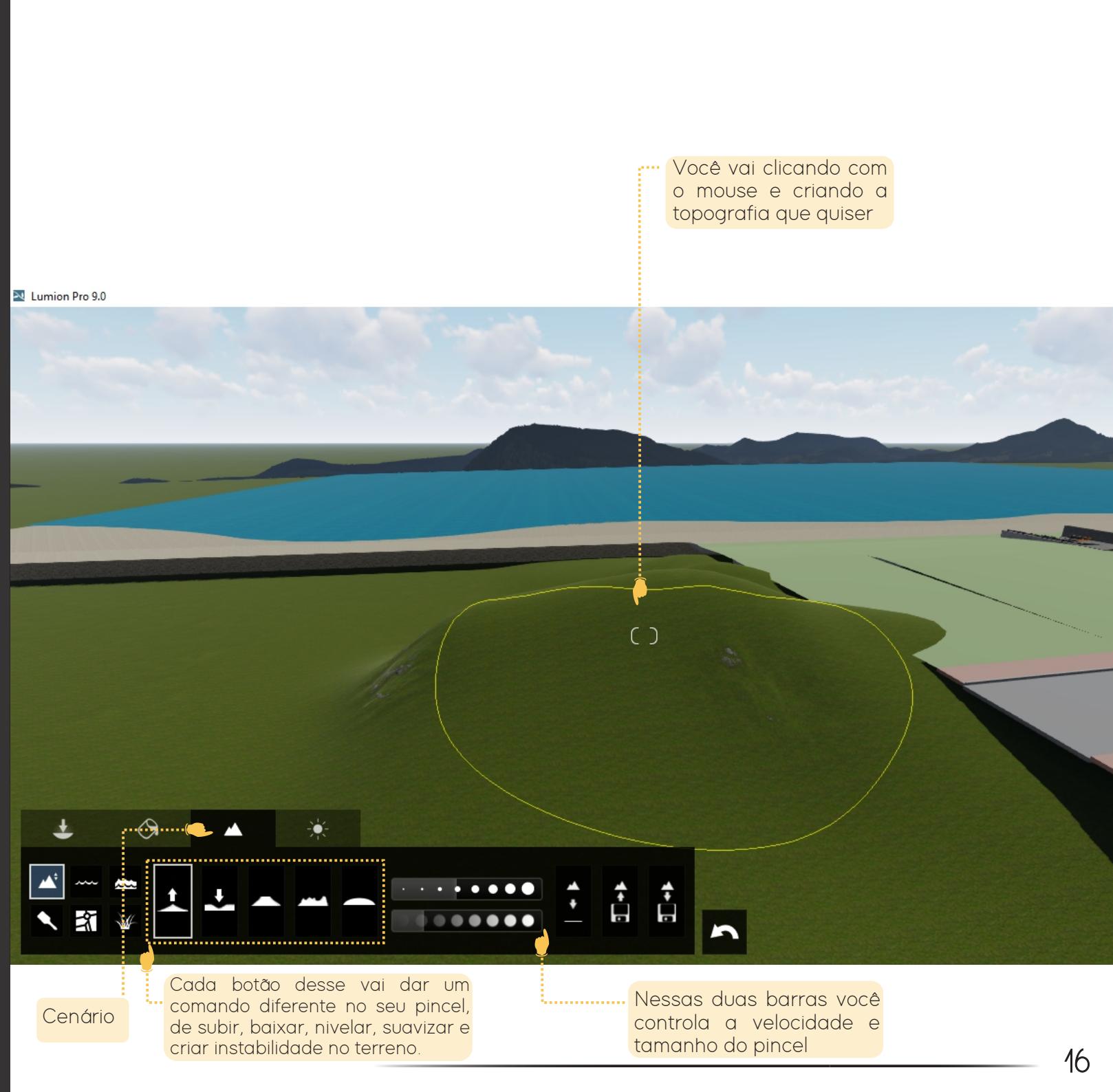
- Esse processo pode levar um tempinho, é supernormal.



PASSOS INICIAIS E ATALHOS

A maquete que vamos trabalhar já possui um cenário modelado, mas caso você queira incrementá-lo basta ir na aba cenário.

Nessa aba você consegue modelar o terreno do Lumion, através do “pincel redondo” você escolhe as opções de modelagem como: subir, baixar, nivelar, suavizar e criar instabilidade no terreno.



2

TEXTURAS / MATERIAIS

TEXTURAS / MATERIAIS

Um dos segredos para obter uma imagem realista no lumion com certeza são as texturas com qualidade. De nada adianta tu ter uma boa modelagem, um entorno bem trabalhado, se as texturas não forem bem configuradas. Os materiais da biblioteca do lumion já possuem uma boa qualidade, mas sempre dá para melhorar, vou te mostrar aqui o que eu configuro nas minhas texturas e uma dica do que eu faço quando quero uma textura que não tem na biblioteca do programa.

Você deve se ater a um detalhe para evitar problemas, certifique-se que sua maquete não possui a mesma 'cor' para materiais diferentes, por exemplo, a cor que você pintou a parede tem que ser diferente da cor que pintou o vidro.

Ao você clicar na latinha de tinta, aba dos materiais, você vai ver que ao passar o mouse na sua maquete, os materiais vão ficando pré selecionados na cor verde, isso quer dizer que esses materiais não estão configurados, assim que você fizer alguma configuração essa cor vai mudar para amarela.

Aba de materiais:



Vamos iniciar configurando a grama, clique nela e vai aparecer essa aba maior onde temos diversos materiais. Clique em Natureza e escolha a opção grama 3D.

Clique em Natureza



TEXTURAS / MATERIAIS

- Grama

Uma das novidades que está presente a partir da atualização 9.0 é a grama 3D. Ela tem uma qualidade muito boa, que agregou muito nos nossos renders, trazendo mais realismo.

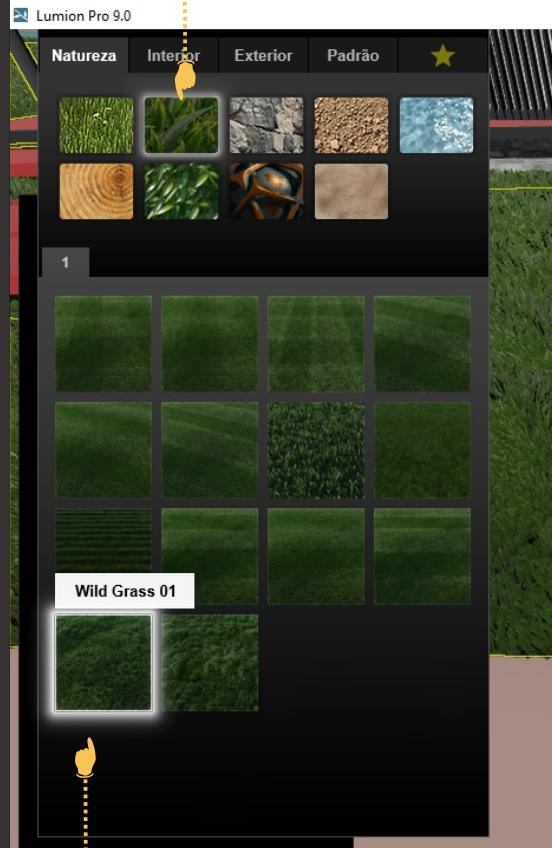
Vamos iniciar configurando a grama, clique nela e vai aparecer essa aba maior onde temos diversos materiais. Clique em Natureza e escolha a opção grama 3D.

Nela, vamos alterar as configurações indicadas ao lado.

Aba de materiais:



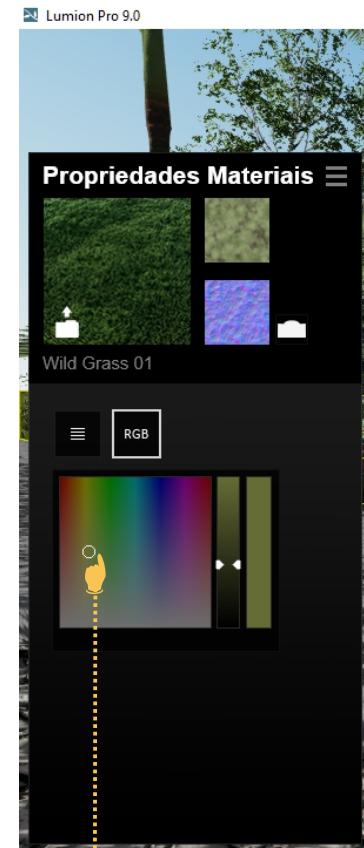
Clique em Grama 3D



Selezione essa opção de grama



As configurações que eu altero:
Máximo
0.1
0.8
0.6
0.4 (varia)
Máximo



Gosto de deixar nesse tom de verde

TEXTURAS / MATERIAIS

- Material importado (estrada)

O material que vamos utilizar na nossa estrada, é um tipo de pedra cuja textura é baixada da internet.

É super possível a gente utilizar texturas que não são da biblioteca do Lumion, e trabalhar nas configurações desse material importado de modo que a qualidade fique muito boa.

Então eu trouxe para vocês bastante materiais com texturas que são de fora do Lumion, pra gente ter essa liberdade de poder escolher qualquer textura e conseguir deixar ela bem realista.

Nesse material vamos trabalhar nas configurações de relevo, lustro, refletividade e intempéries.

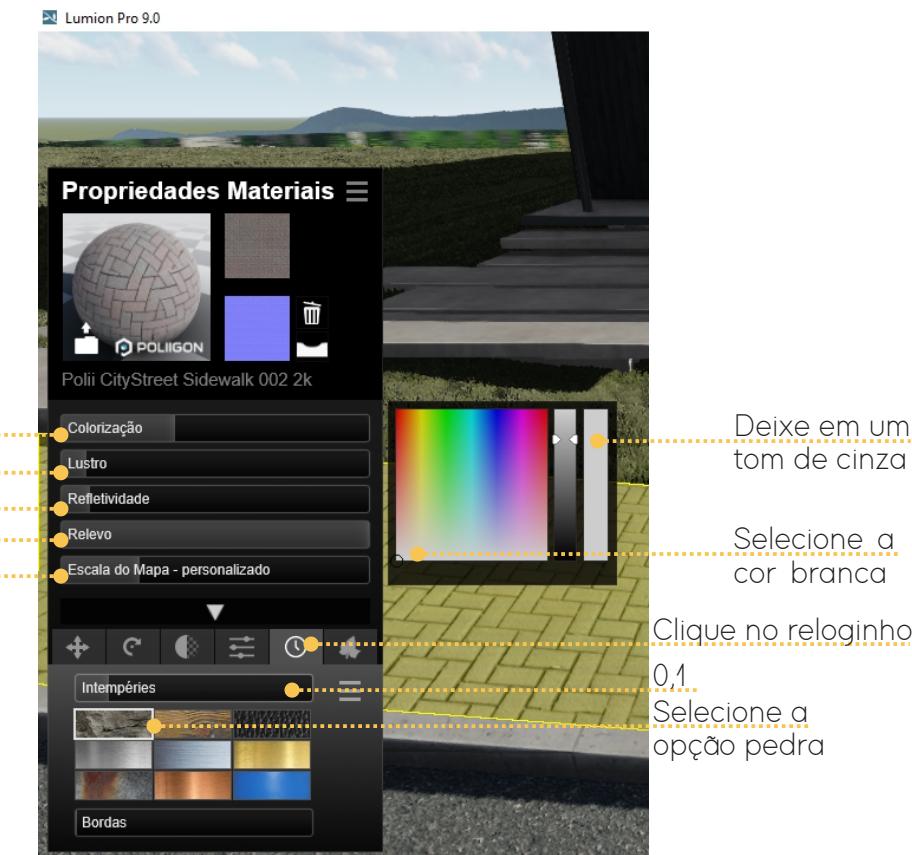
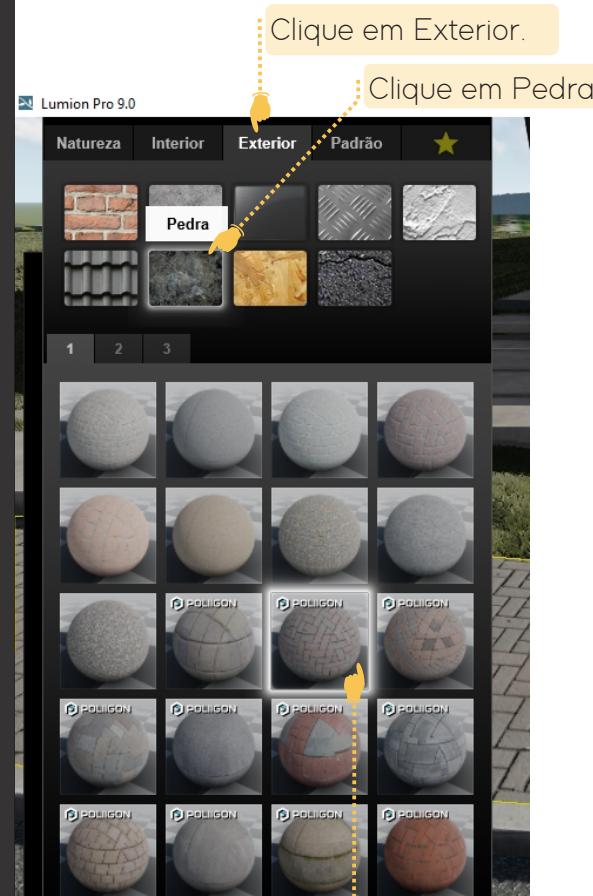


TEXTURAS / MATERIAIS

- Paver

O material que vamos utilizar na nossa calçada será o paver, ele fica na aba EXTERIOR, na opção pedra. Aqui temos três abas de materiais da categoria pedra, vamos utilizar o que está na primeira aba.

O que vamos alterar de configuração desse material será a coloração, o lustro, refletividade, relevo e intempéries.

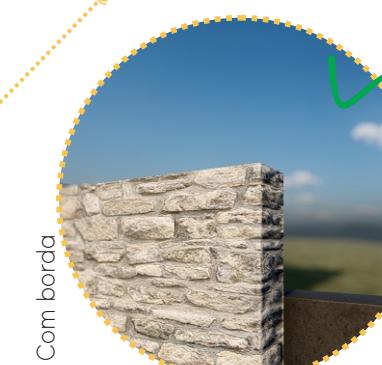
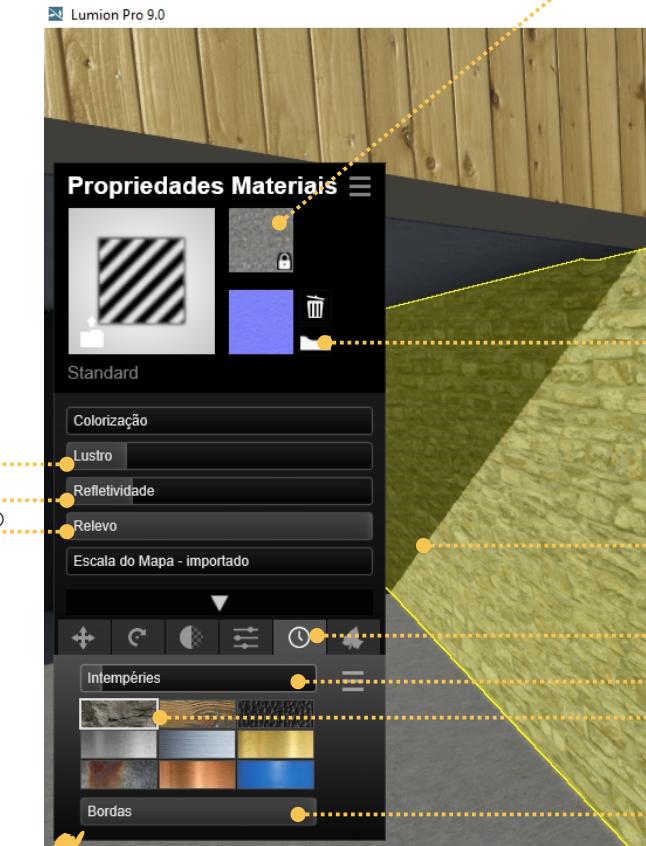
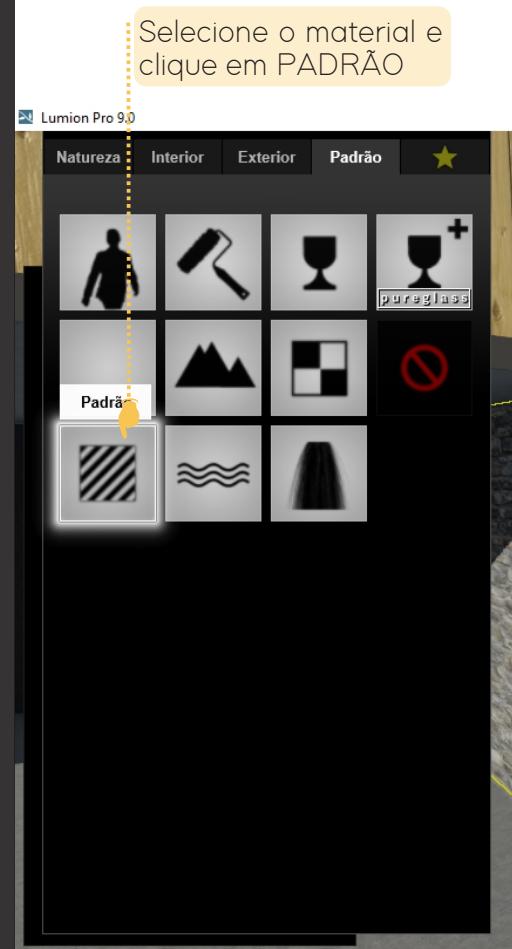


Selecione essa opção de pedra.

TEXTURAS / MATERIAIS

- Material importado (pedra)

O Lumion oferece uma variedade de texturas, mas nem sempre supre nossa necessidade. Como é o caso da pedra que optei em utilizar nesse projeto, baixei uma textura de qualidade fora do programa, e vou te mostrar como configurá-la para que fique com uma ótima qualidade e nos traga realismo ao nosso render.



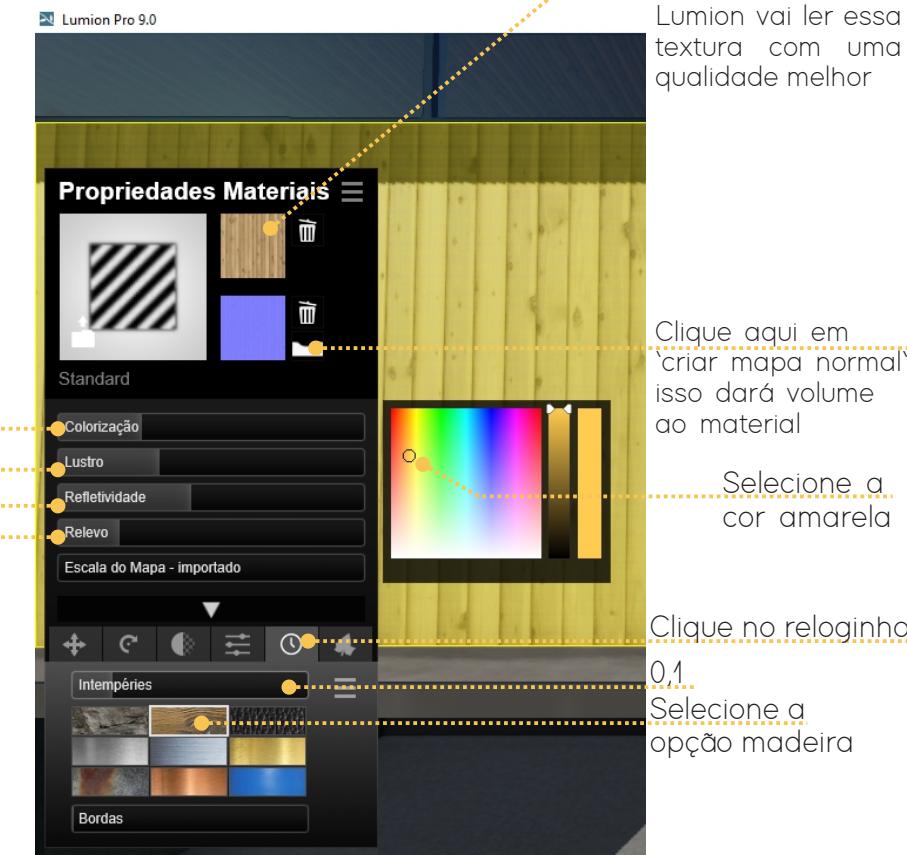
Essa opção de bordas vai arredondar as quinas da parede de pedra, isso faz toda diferença!

TEXTURAS / MATERIAIS

- Material importado (madeira)

Na fachada, também optei por utilizar uma textura da minha biblioteca particular.

As configurações que vamos alterar serão, colorização, lustro, refletividade, relevo e intempéries.

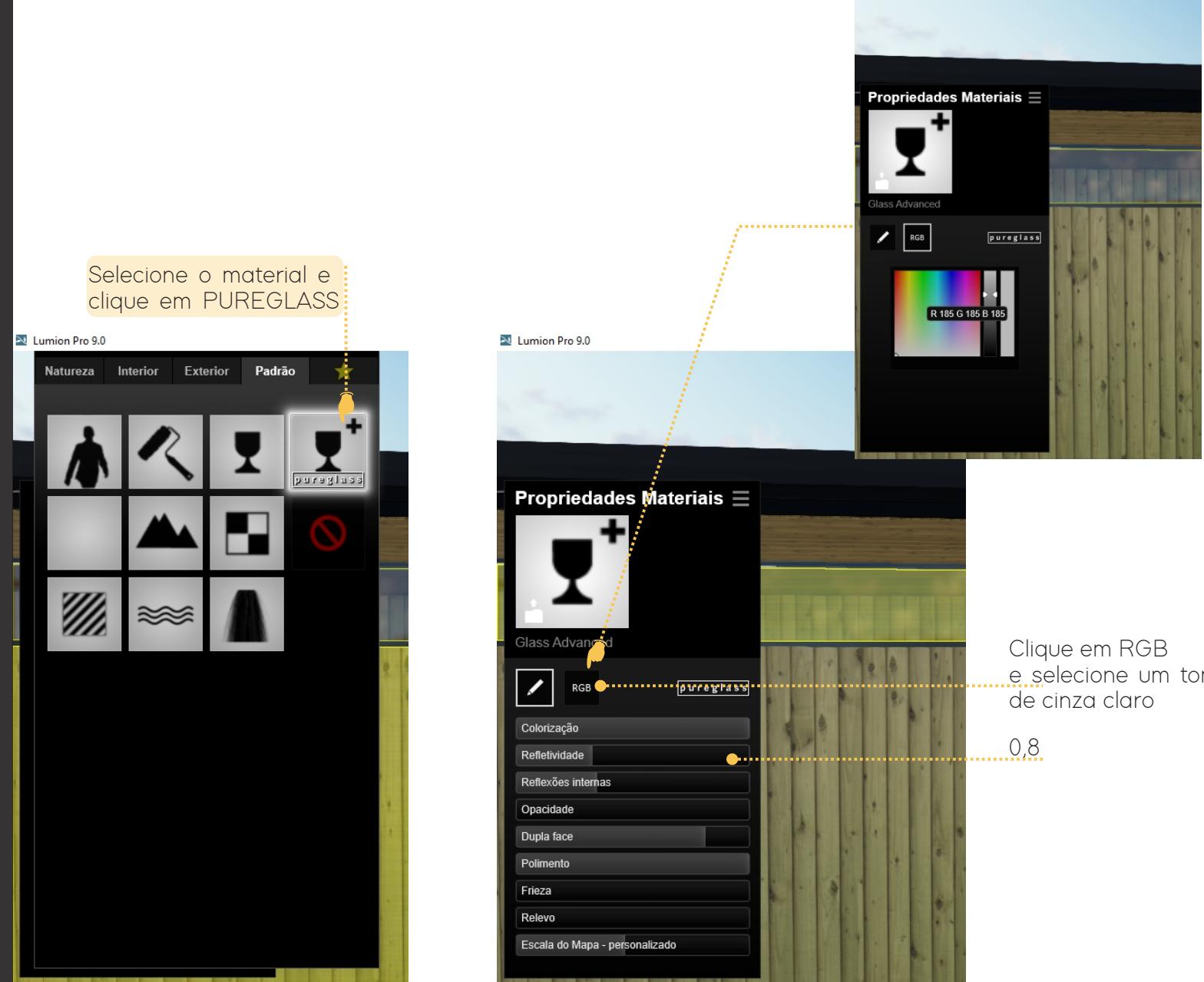


TEXTURAS / MATERIAIS

- Vidro Incolor

Para aplicar o material vidro, basta selecionar a superfície correspondente e na aba PADRÃO, clique em 'pureglass'.

As configurações que vamos alterar serão: aumentar a refletividade e dar uma acinzentada na cor do vidro.

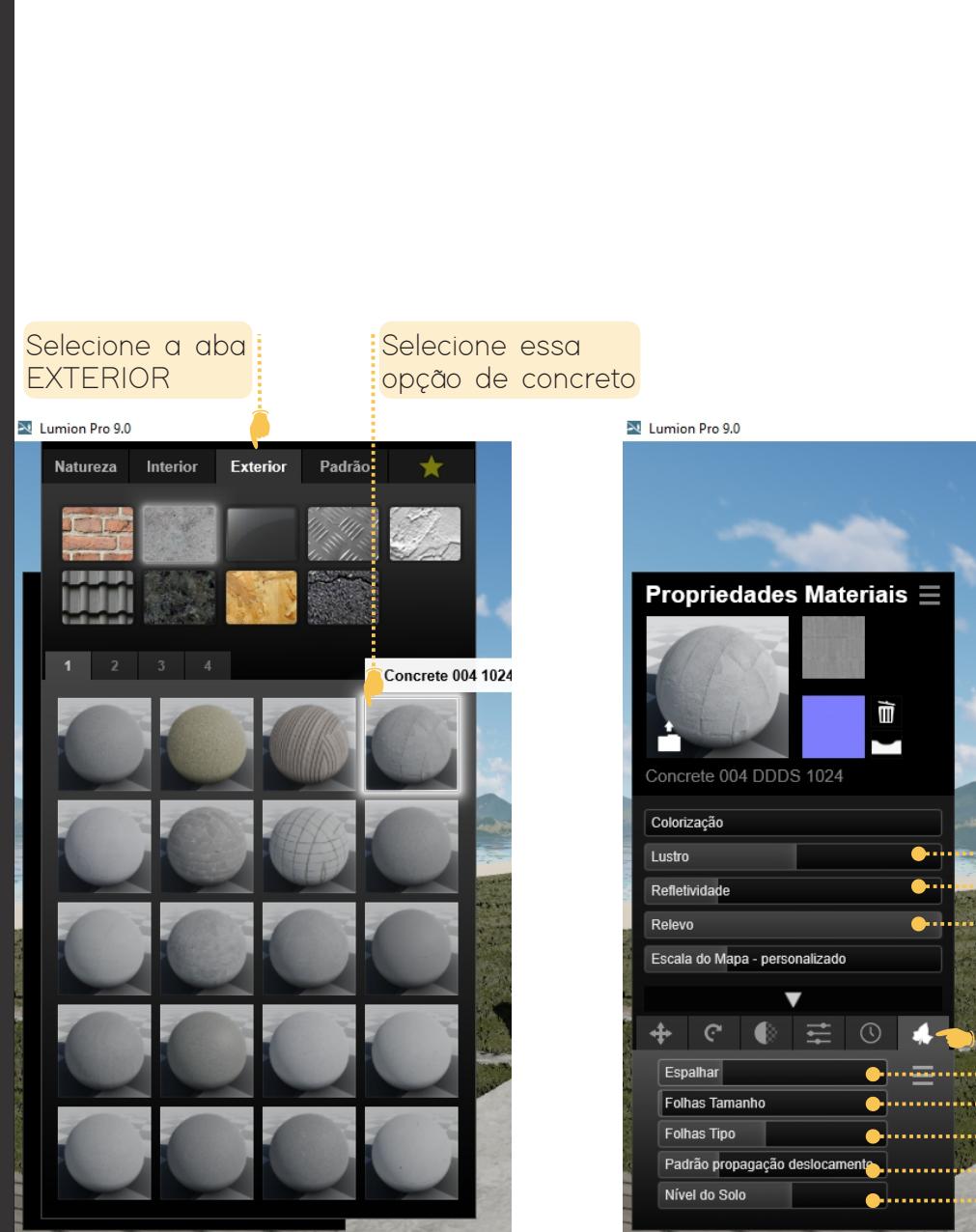


TEXTURAS / MATERIAIS

- Parede verde

Temos várias maneiras de aplicar 'folhagem' em uma superfície, vou mostrar aqui o jeito mais prático que faço e que também dá melhor resultado.

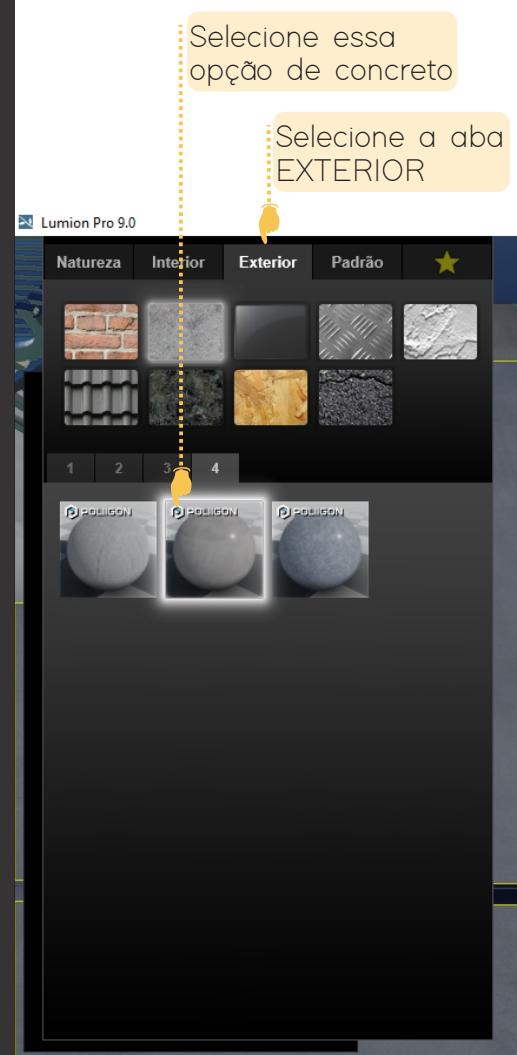
Vamos aplicar um material de fundo, de concreto, e nas configurações internas aplicar folhagem, ali vamos escolher o tipo de folha, o tamanho e a quantidade que será aplicada em nossa parede.



TEXTURAS / MATERIAIS

- Piso interno

Na aba interior temos várias opções de revestimentos, mas como piso interno optei nesse projeto por utilizar um concreto queimado. Vamos achar ele lá na aba EXTERIOR, em concreto. Vamos configurar a colorização, dar uma clareada, o lustro, refletividade, relevo, escala e intempéries.



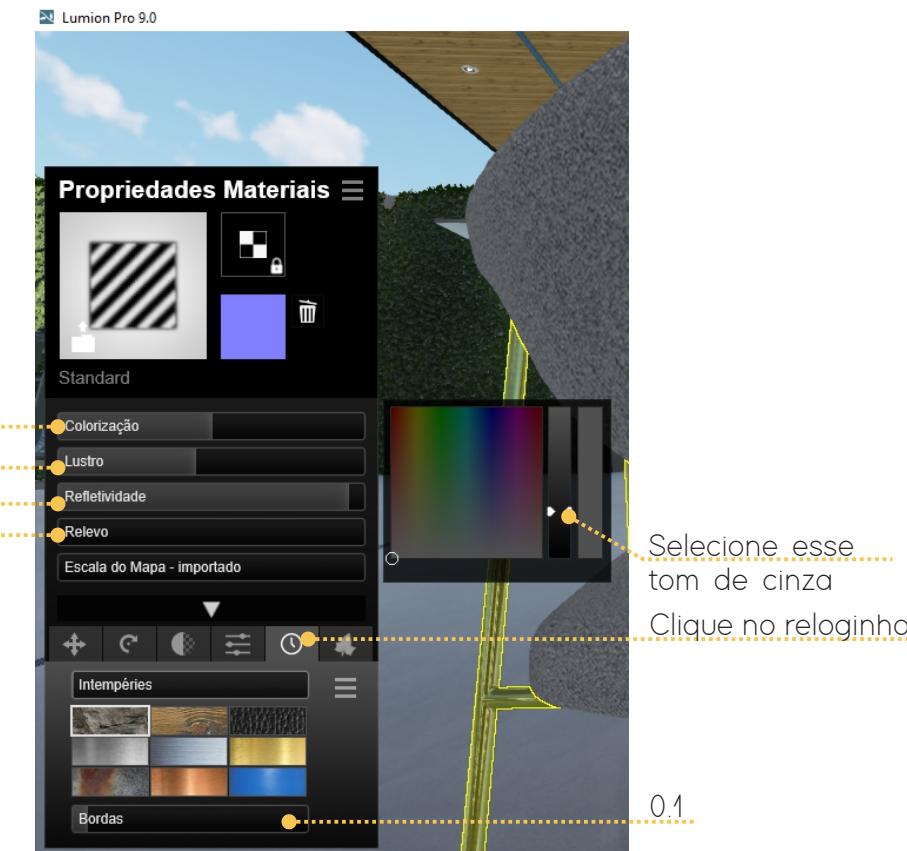
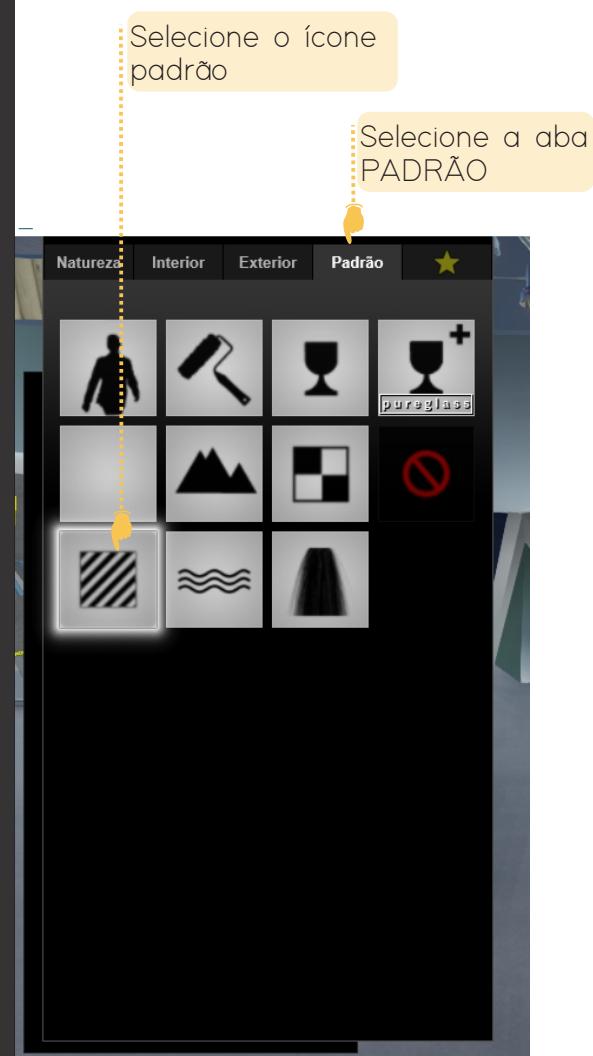
TEXTURAS / MATERIAIS

- Alumínio

Temos diversas opções de texturas de alumínio, tanto na aba interior, quanto exterior. Porém dá pra configurar um alumínio partindo da opção da aba PADRÃO.

Esse alumínio que vamos configurar é para o pé da cadeira da mesa de janta, então o aspecto dele vai ser polido, um material mais refinado, de um tom escuro.

Começamos então aplicando a propriedade Padrão, e dentro dela vamos configurar a coloração, lustro, refletividade, relevo e bordas.



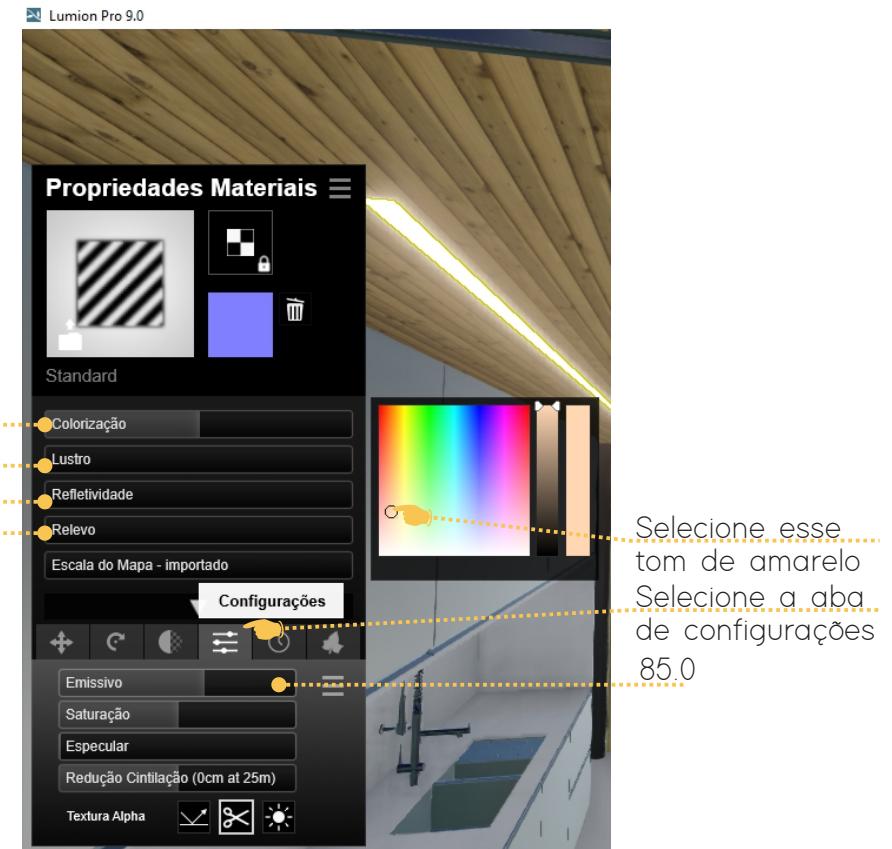
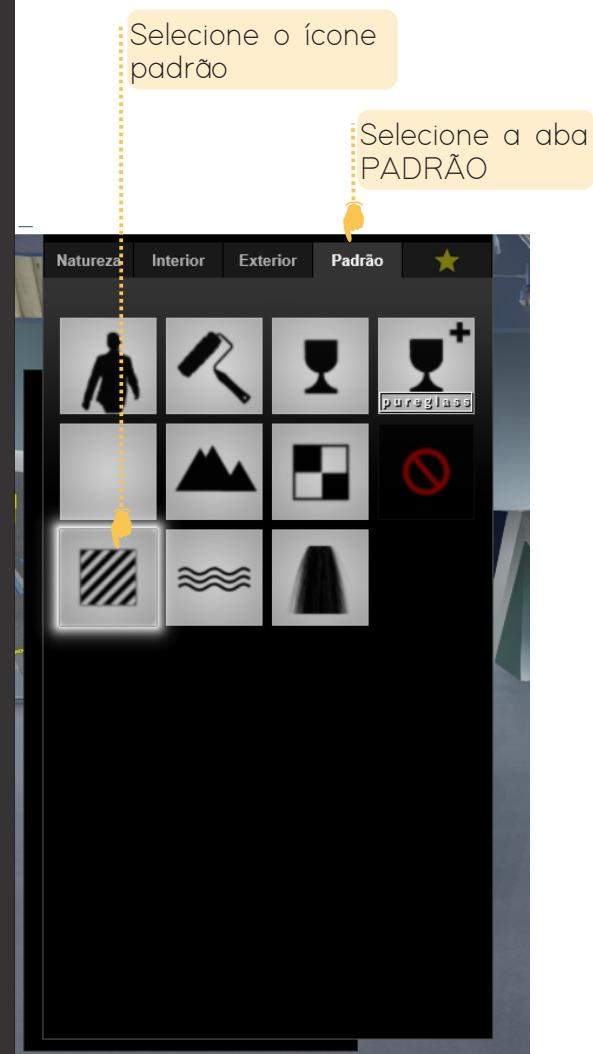
TEXTURAS / MATERIAIS

- Luz

Para aplicar um material que emita luz, como os perfis de led e spots, eu pinto eles da mesma cor lá no sketch, para facilitar o processo no Lumion.

Desse modo eu preciso fazer apenas uma configuração. Claro que dependendo do material a intensidade ou coloração dessas luzes variam, então nesses casos é preciso ter dois materiais diferentes. Quando isso ocorre, eu aplico no sketch diferentes cores para esses objetos.

O processo sempre vai ser esse, você só vai alterar a coloração e intensidade conforme desejado.

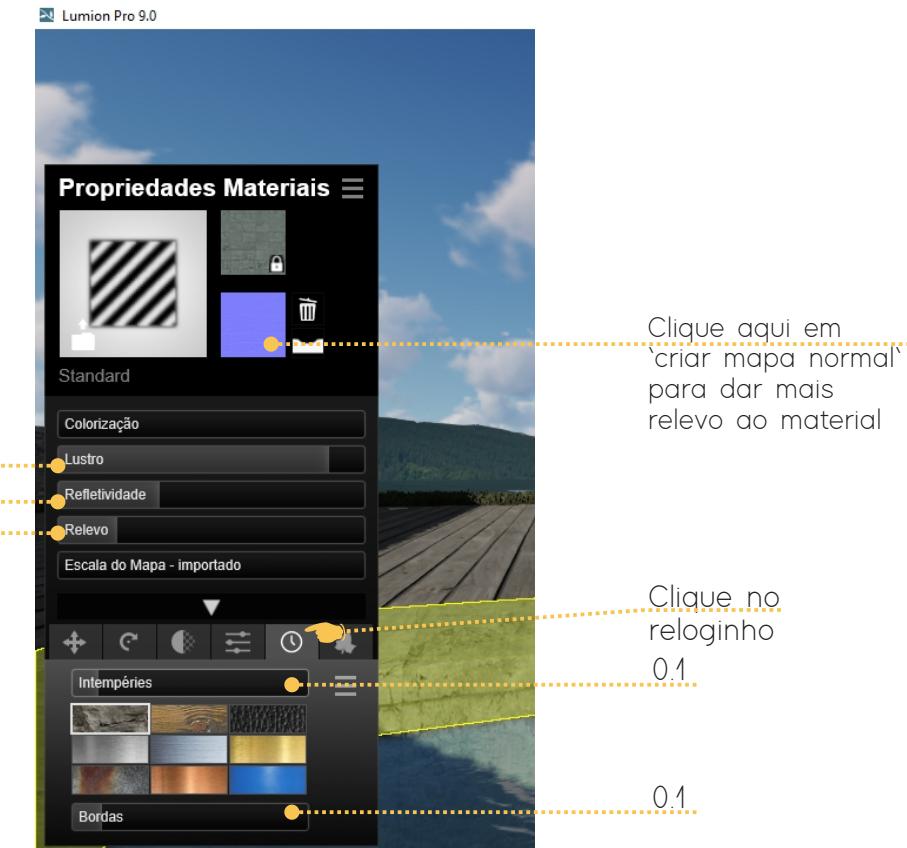
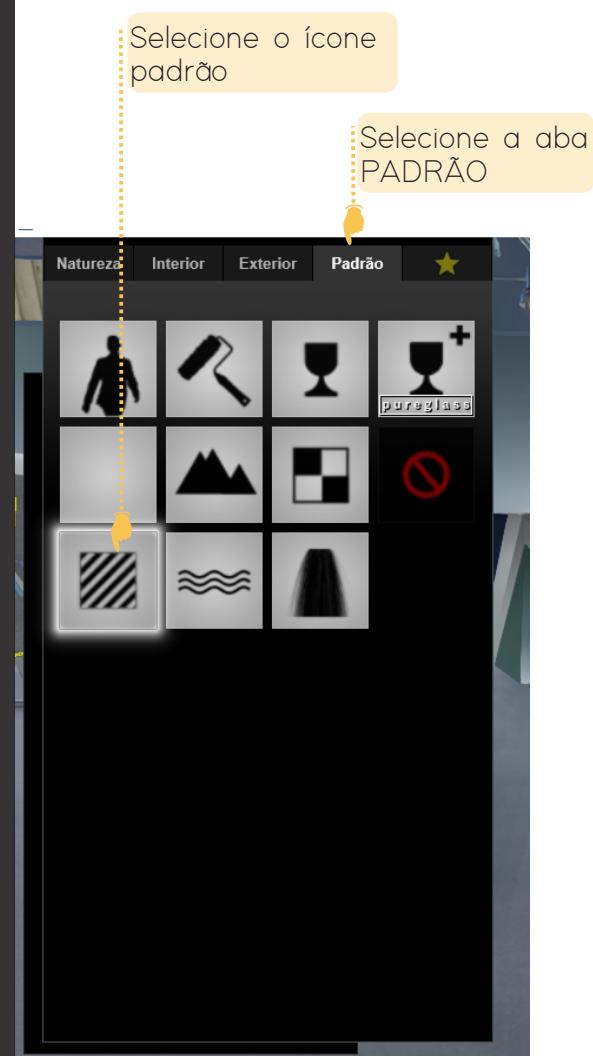


TEXTURAS / MATERIAIS

- Revestimento piscina

Na maioria das vezes opto por escolher uma textura de fora do Lumion para revestimentos. Essa que utilizei na piscina é uma pedra natural.

Para configura-la então, o processo é o mesmo de materiais importados, vamos na aba PADRÃO, selecionamos o ícone padrão, e vamos configurar o lustro, refletividade, relevo, intempéries, borda, e vamos criar um mapa normal.



TEXTURAS / MATERIAIS

- Água piscina

Para aplicar o material de água na nossa piscina, vamos na aba natureza, selecionar o ícone água, e escolher um tipo.

Vamos configurar as configurações demonstradas ao lado.

The screenshot shows the Lumion Pro 9.0 interface. On the left, the 'Natureza' tab is selected in the material palette. A callout box labeled 'Selecione o tipo de água' points to the water icon in the top right corner of the palette. Another callout box labeled 'Selecione a aba NATUREZA' points to the 'Natureza' tab. A third callout box labeled 'Selecione o ícone água' points to the water icon in the top right corner of the material preview area. In the center, a detailed view of the 'Calm Tropical' water texture settings is shown in the 'Propriedades Materiais' (Properties) panel. The settings include:

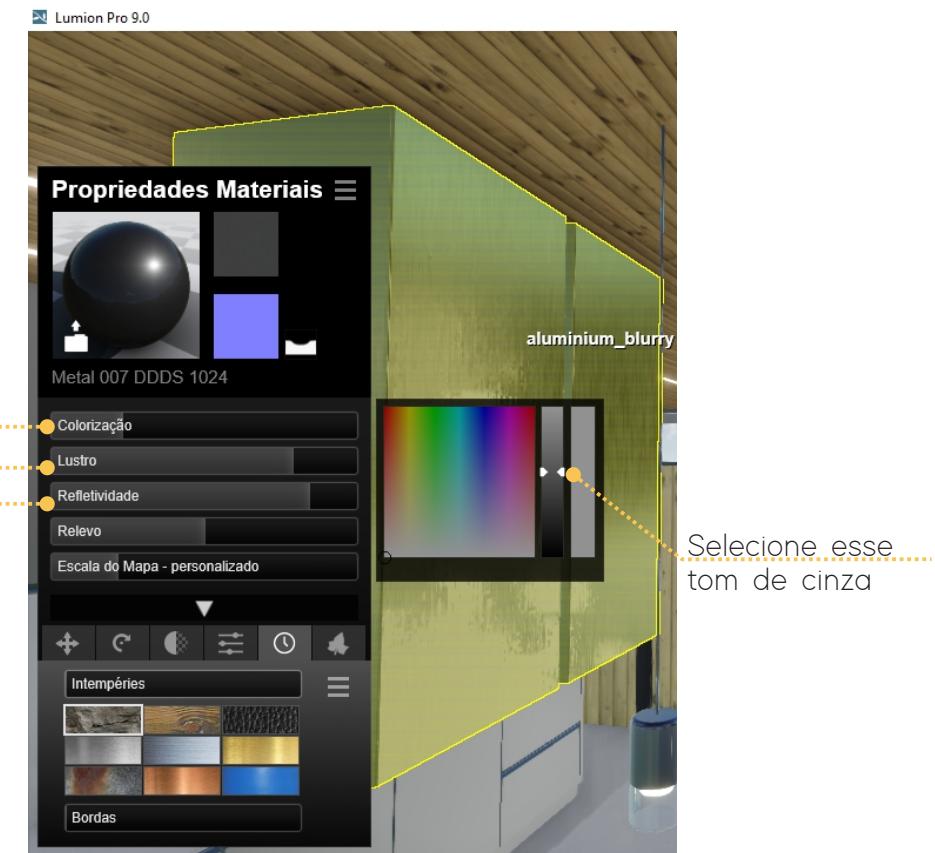
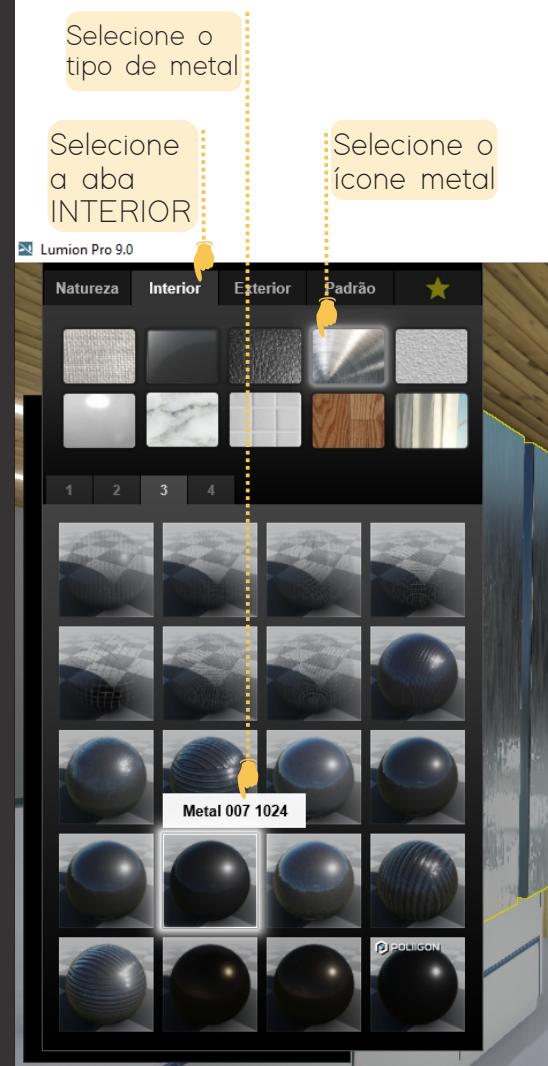
Propriedade	Valor
Altura das Ondas	0.1
Polimento	Máximo
Escala da Onda	1.0
Escala cástica	0.3
Refletividade	Máximo
Espuma	
Deslocamento da borda	Máximo

On the right, a color picker is open, showing a blue color with the hex code R 215 G 237 B 226. A callout box labeled 'Selecione esse tom de azul' points to the color swatch in the picker.

TEXTURAS / MATERIAIS

- Aço escovado

Para fazer o aço escovado da nossa coifa, vamos usar o material do Lumion. Vamos na aba INTERIOR, e clicar em metal, lá vamos escolher a opção de um metal escovado, e alterar algumas propriedades.



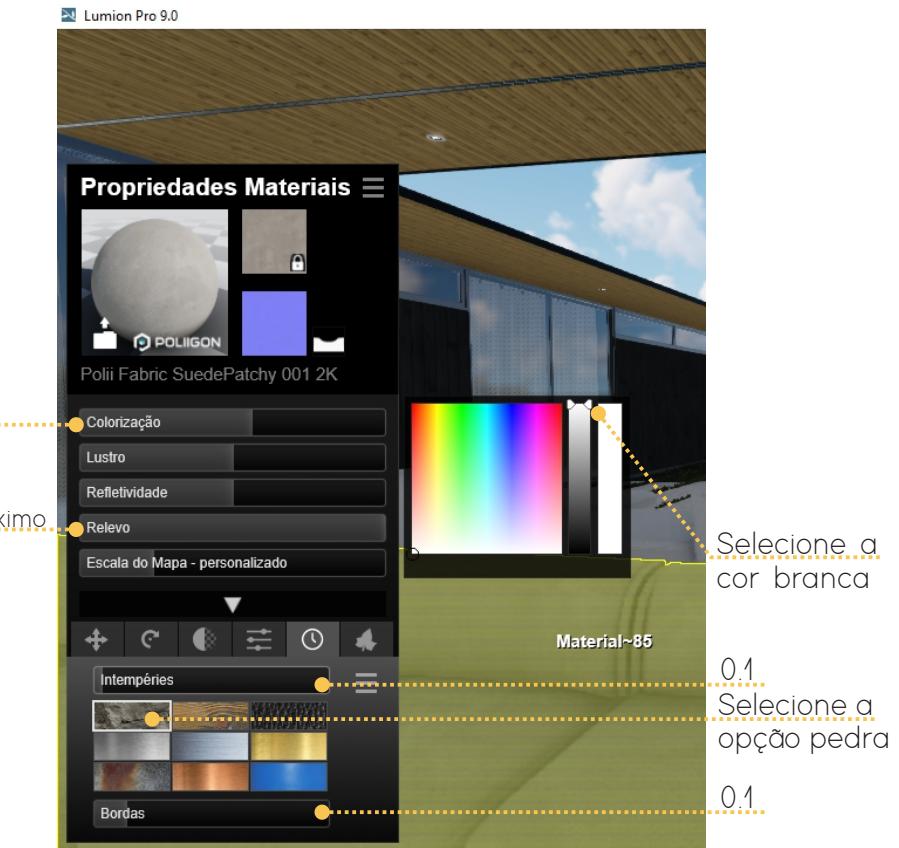
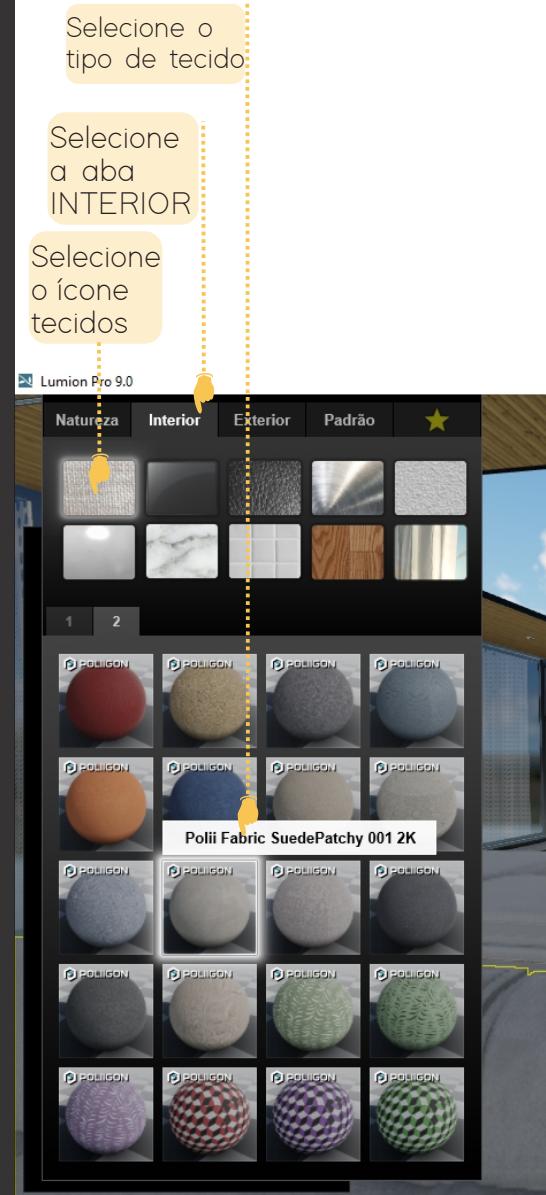
TEXTURAS / MATERIAIS

- Tecido

As texturas de tecidos do Lumion são incríveis, de muita qualidade mesmo. Vamos utilizar uma textura do software no nosso sofá.

Para aplicá-la então, basta ir na aba INTERIOR, clicar no ícone tecido, e escolher uma opção.

Vamos alterar as configurações de colorização, relevo, intempéries e bordas.

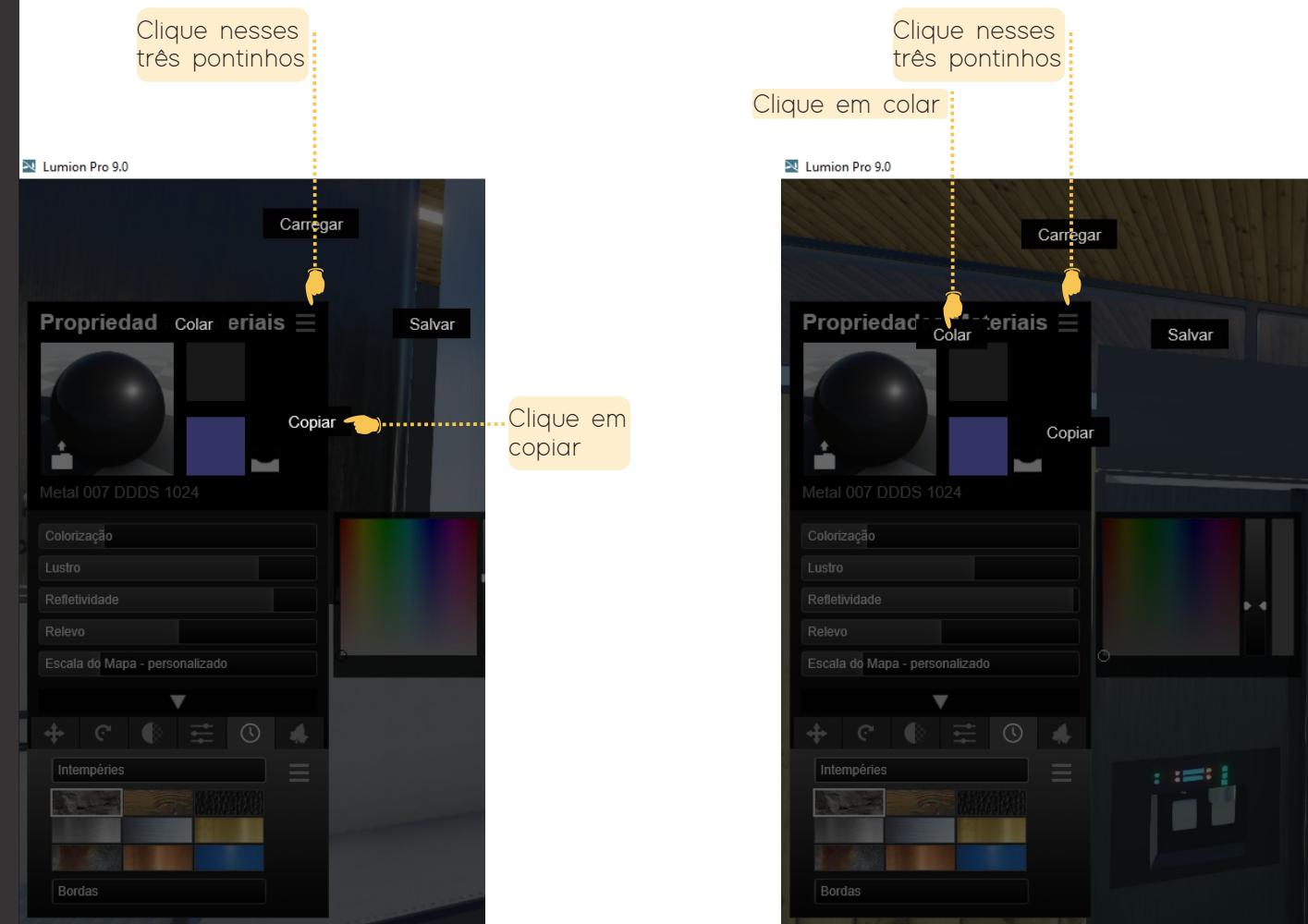


TEXTURAS / MATERIAIS

- Copiar material

Muitas vezes precisamos utilizar um material que já está configurado, e apenas alterar alguma configuração nele. Por exemplo o metal que utilizamos na coifa, podemos utilizar o mesmo na geladeira. Mas para isso vamos ter que criar o material de novo? Ainda bem que não, pois o lumion tem uma opção copiar e colar material, isso nos economiza muito tempo.

Então para aplicar em outro objeto um material que já temos configurado, basta ir nesse material, e lá em cima da janelinha que vai aparecer, clique em copiar. Em seguida, vá no material desejado, aplique um material padrão, e vá em colar lá em cima da janela. E pronto, seu material vai ter as mesmas propriedades, e caso queira alterar você pode configurar do seu modo, que isso não vai afetar o material do outro objeto copiado.



3

HUMANIZAÇÃO



HUMANIZAÇÃO

Esse é um pilar fundamental e indispensável para obter uma imagem foto realista. Essa etapa de humanização abrange os temas: mobiliário, paisagismo e entorno. Vou te instruir sobre o que utilizar e quais, as configurações de cada item.

Visando sempre a otimização do nosso tempo, sem deixar de perder qualidade, vamos seguir essa etapa:

1) Tirar as fotos que precisamos do projeto. (isso evita você ficar colocando vegetação ou quaisquer outros objetos em lugares que sequer vão aparecer nas tuas imagens);

2) Iniciar o processo de paisagismo, colocando primeiro as vegetações do primeiro plano.

3) Dependendo do projeto, trabalhar o entorno com casas e prédios. No nosso caso, onde o projeto está inserido em uma praia, vamos trabalhar com um background baixado do 3D Warehouse.

4) Inserir objetos de decoração, dando vida ao projeto;



HUMANIZAÇÃO

Aqui é a janela de fotografia, onde vamos armazenar as imagens e que posteriormente trabalharemos os filtros de efeitos.

Essa ordem de etapas é fundamental para economizar nosso tempo, e também evitar travamento e lentidão na hora de renderizar nossas imagens.

Ao tirar todas as imagens que necessitamos, vamos analisar as posições para então iniciar o processo de humanização.

Clicamos no ícone 'criar', e nos dirigir a área de trabalho do Lumion, onde vamos aplicar nossa vegetação e objetos.

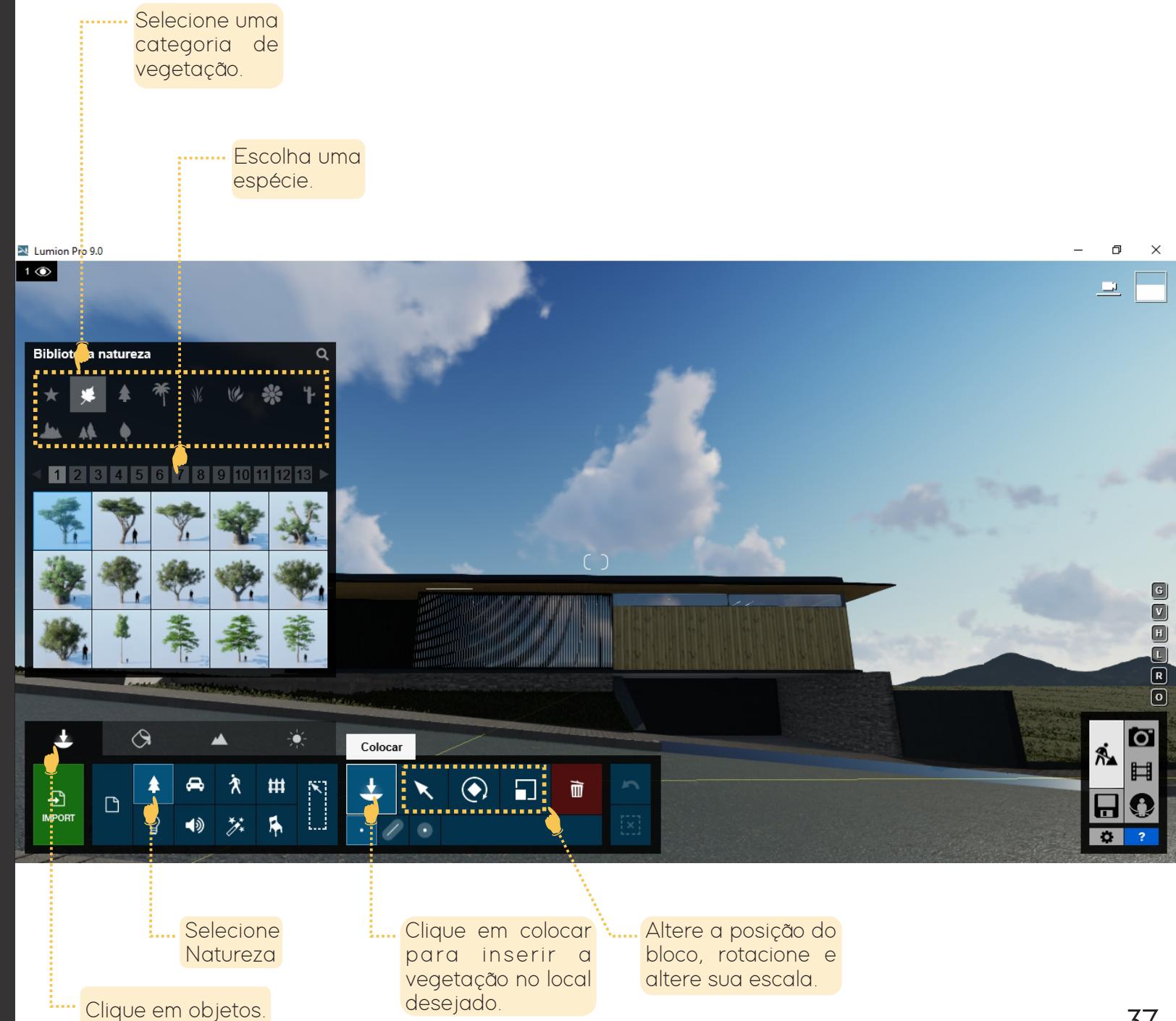


HUMANIZAÇÃO

- Vegetação

Esse é o ângulo da nossa primeira imagem, nele vamos trabalhar para aplicar nossa vegetação.

Para se dirigir a aba de vegetação, clique em 'objetos', selecione o ícone 'Natureza', e dentro dele você vai selecionar o tipo de vegetação: árvores diversas, coníferas, palmeiras, gramas, plantas de pequeno porte, flores, cactos, rochas, aglomerados (este aconselho o uso somente em um plano distante), e folhas. Dentro de cada aba citada, você encontra uma diversidade de opções.



HUMANIZAÇÃO

- Vegetação

Ao inserir os blocos de vegetação, sempre temos que ter por objetivo não deixar em vista a linha do horizonte do Lumion, se ela fica a mostra todo o realismo buscado se perde.

Eu sempre inicio o processo aplicando as vegetações do primeiro plano, depois disso começo a implantar aquelas de maior porte, que ficam em segundo plano.

Dependendo do bloco, altero algumas propriedades, como saturação e matiz. Essas configurações aparecem depois de você aplicar uma vegetação, em uma janela assim que você clicar na setinha de seleção.



HUMANIZAÇÃO

- Construções de entorno

Dependo do local de inserção do projeto, eu gosto de trabalhar com os blocos de construções do Lumion. Busco sempre inseri-los em plano de fundo de modo que não fiquem em evidência, apenas para dar uma preenchida no entorno e dar mais realismo.

Você encontra esses blocos, na categoria objetos, selecionando exterior, e clicando em 'colocar'. Nessa biblioteca de exterior, existe uma diversidade de elementos, te recomendo explorar todas as abas para conhecê-los. As residências e prédios ficam na aba prédios.

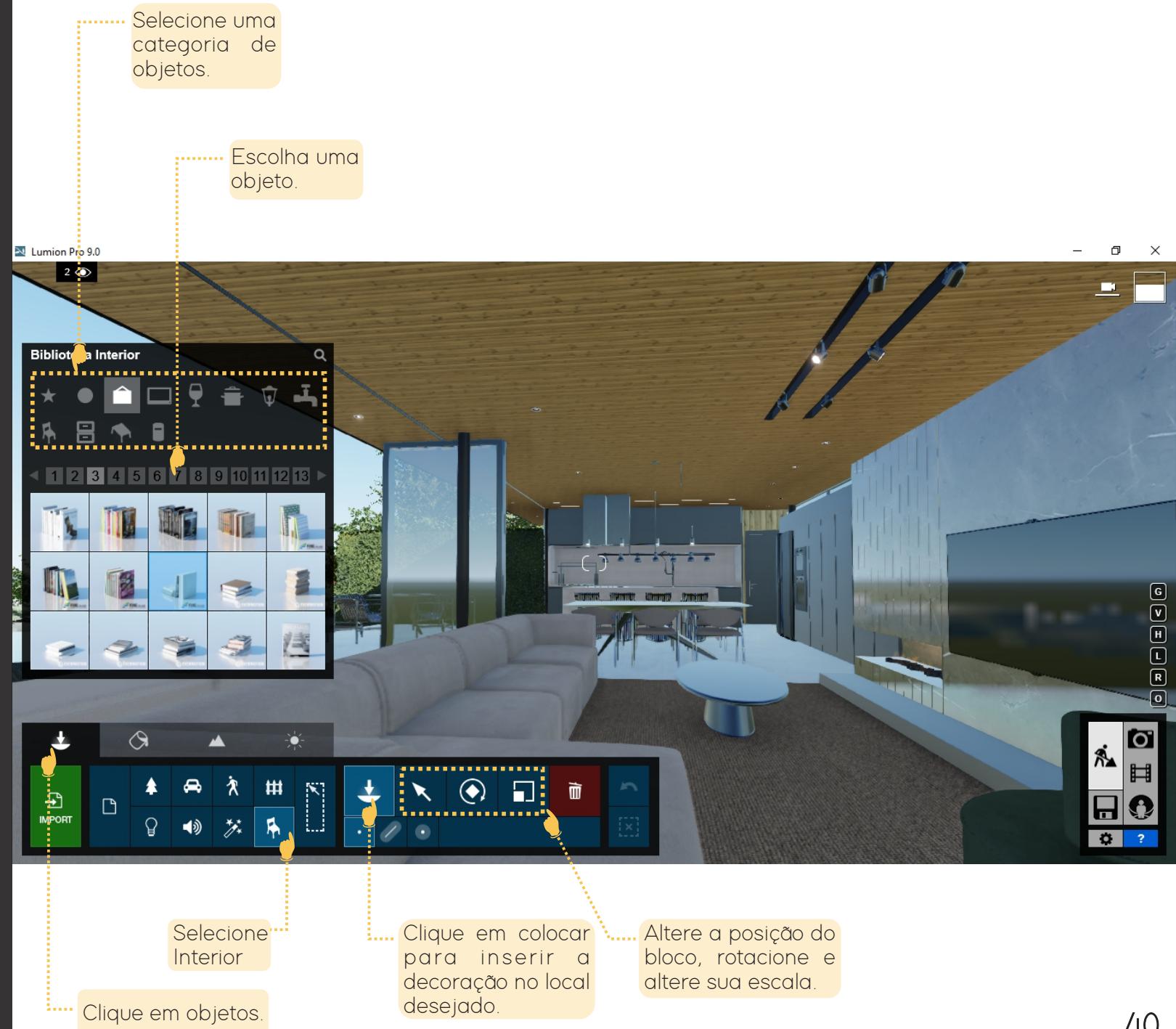


HUMANIZAÇÃO

- Decoração

Quando o projeto dá visibilidade ao interior, eu sempre trabalho blocos de mobiliário externos, mas para que o arquivo não fique muito travado, recorro aos blocos de decoração do próprio programa.

Para você escolher e aplicá-los, basta ir em objetos, clicar em colocar, selecionar a tipologia do objeto desejado, e escolhe-lo.



4

ILUMINAÇÃO

ILUMINAÇÃO

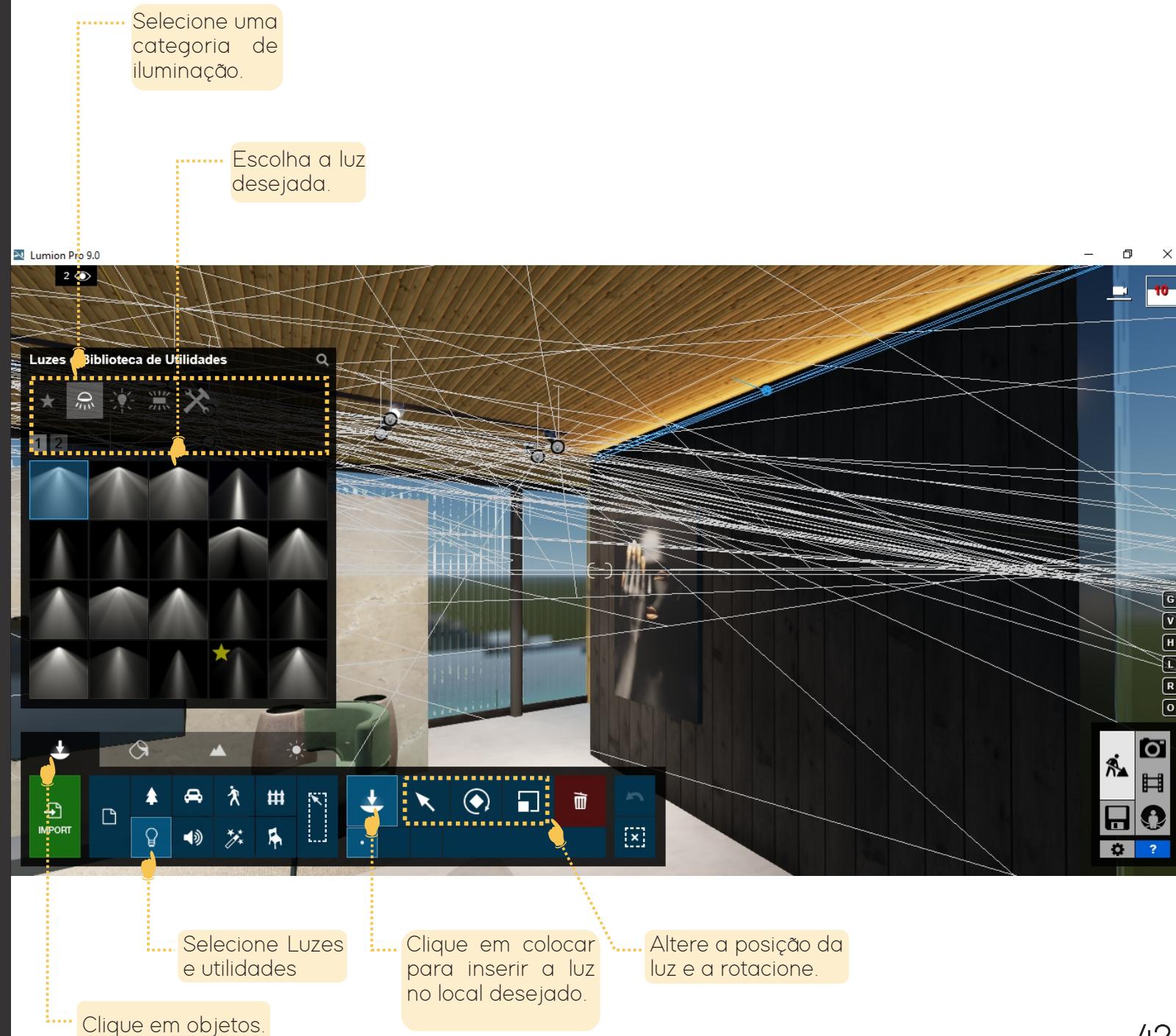
A iluminação faz total diferenças nas nossas imagens, e saber utiliza-las vai te gerar um resultado incrível.

Uma das facilidades do Lumion é que por ser um programa muito intuitivo e didático, você já consegue ter uma prévia do resultado sem ter que renderizar.

No próprio modo de construção você insere a iluminação e já vai visualizando o resultado simultaneamente

Nessa cena vamos ver como funciona as luzes de efeito e as retangulares, que podemos utilizar para clarear mais o ambiente como luz geral, ou para iluminação de efeito também que é o caso das fitas de led.

Para inserir uma luz você precisa ir na aba de objetos, clicar em 'colocar', selecionar o tipo de Luz, e aplicar.



ILUMINAÇÃO

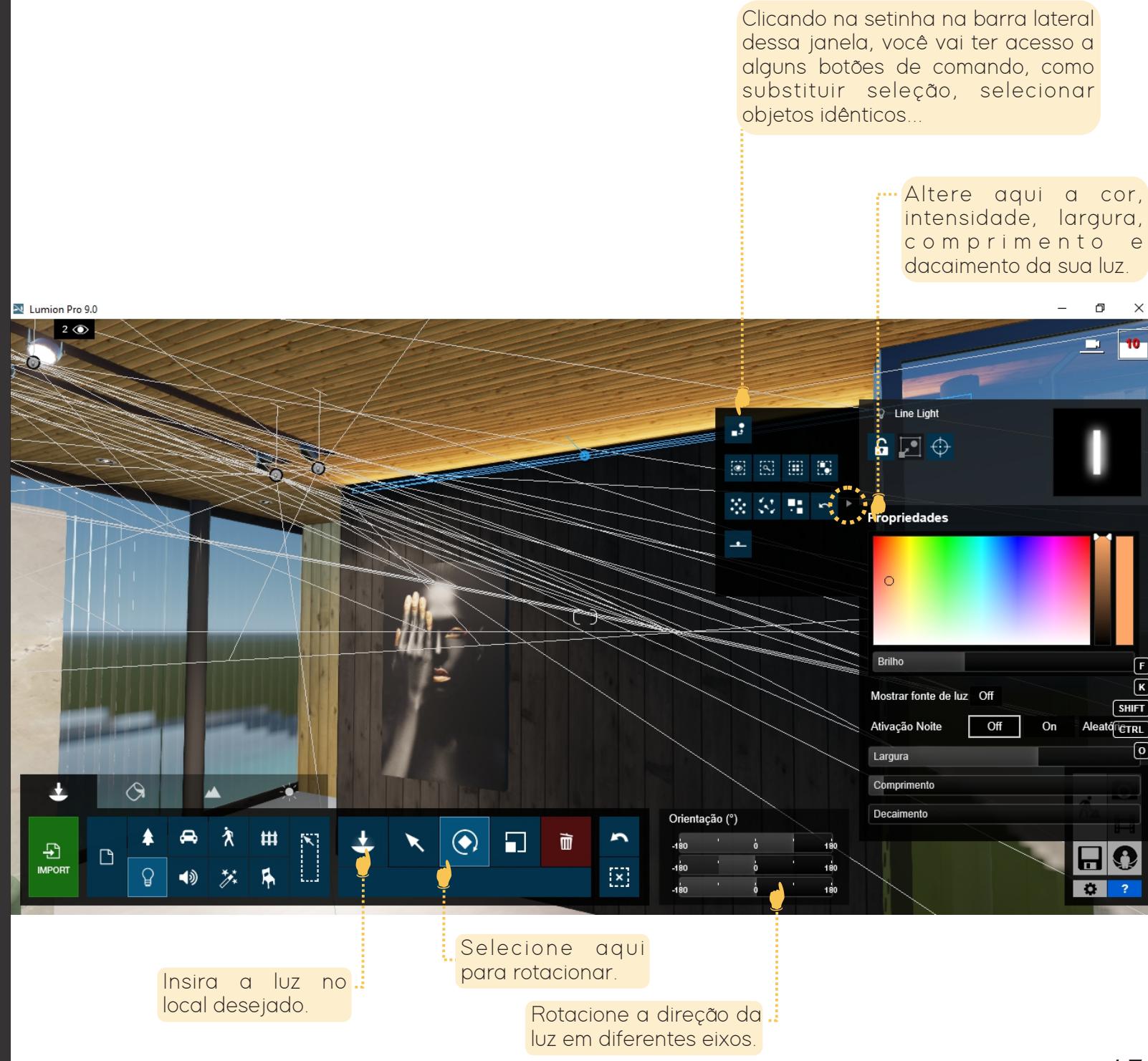
- Retangular Light

Para aplicar uma iluminação de fita de led, seleciona a opção de luz retangular, insira no local desejado, e ajuste seu tamanho.

Muitas vezes é necessário rotacionar o ícone da luz, para achar a posição ideal.

Para editar as configurações de cada luz, basta você clicar na setinha para selecionar, clicar na luz que foi inserida, e alterar a intensidade, coloração, decaimento...

A intensidade da luz varia muito dependendo da imagem, por isso é necessário fazer alguns testes de renderização, em baixa qualidade, para conferir as configurações das luzes utilizadas.



ILUMINAÇÃO

- Luz de efeito

As luzes de efeitos são as que aparecem na primeira aba ao clicar para aplicar uma luz.

Uma dica muito importante e que quase ninguém usa, é selecionar nas configurações desse tipo de luz, a opção de Sombras ALTO. Essa configuração faz com que as sombras sejam mais detalhadas, isso pesa um pouco mais o render, então é necessário saber onde utilizar. Por exemplo em um render externo diurno, dependendo do ângulo da imagem, esses detalhes não aparecem, então não compensaria.



Clicando na setinha na barra lateral dessa janela, você vai ter acesso a alguns botões de comando, como substituir seleção, selecionar objetos idênticos...

Altere aqui propriedades como cor, intensidade, ângulo, sombras da sua luz...

Rotacione, movimente a posição e ealtura da luz.

Insira a luz no local desejado.

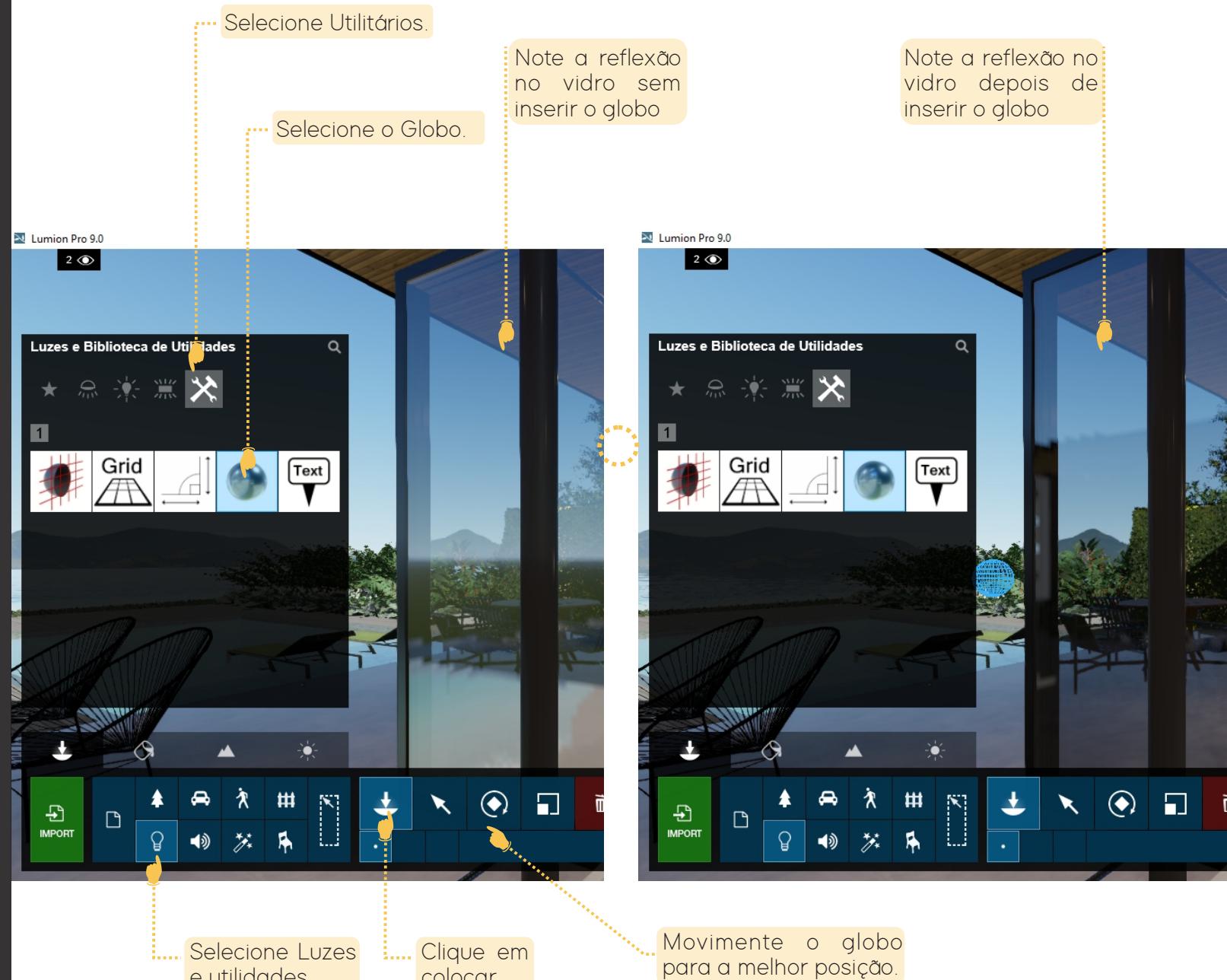
ILUMINAÇÃO

- Globo de reflexão

No Lumion 9, dentro da aba Luzes e Utilidades, temos algumas ferramentas.

Uma delas é indispensável para tornar a reflexão dos objetos da nossa cena ainda mais real, que é um globo de reflexão que fina no ícone Utilitários.

Posicione o globo em um local estratégico. Note que a diferença é perceptível instantaneamente no modo de construção mesmo.



5

EFEITOS DE FOTOGRAFIA



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Esse é o pilar que vai dar vida a todos os outros pilares, os efeitos tem o papel de enaltecer todo o trabalho e configurações que fizemos lá no modo de criação.

Vou te mostrar como produzir os teus próprios efeitos, e parar de uma vez por todas de utilizar os estilos personalizados que o Lumion oferece, que te fazer perder todo o realismo desejado.

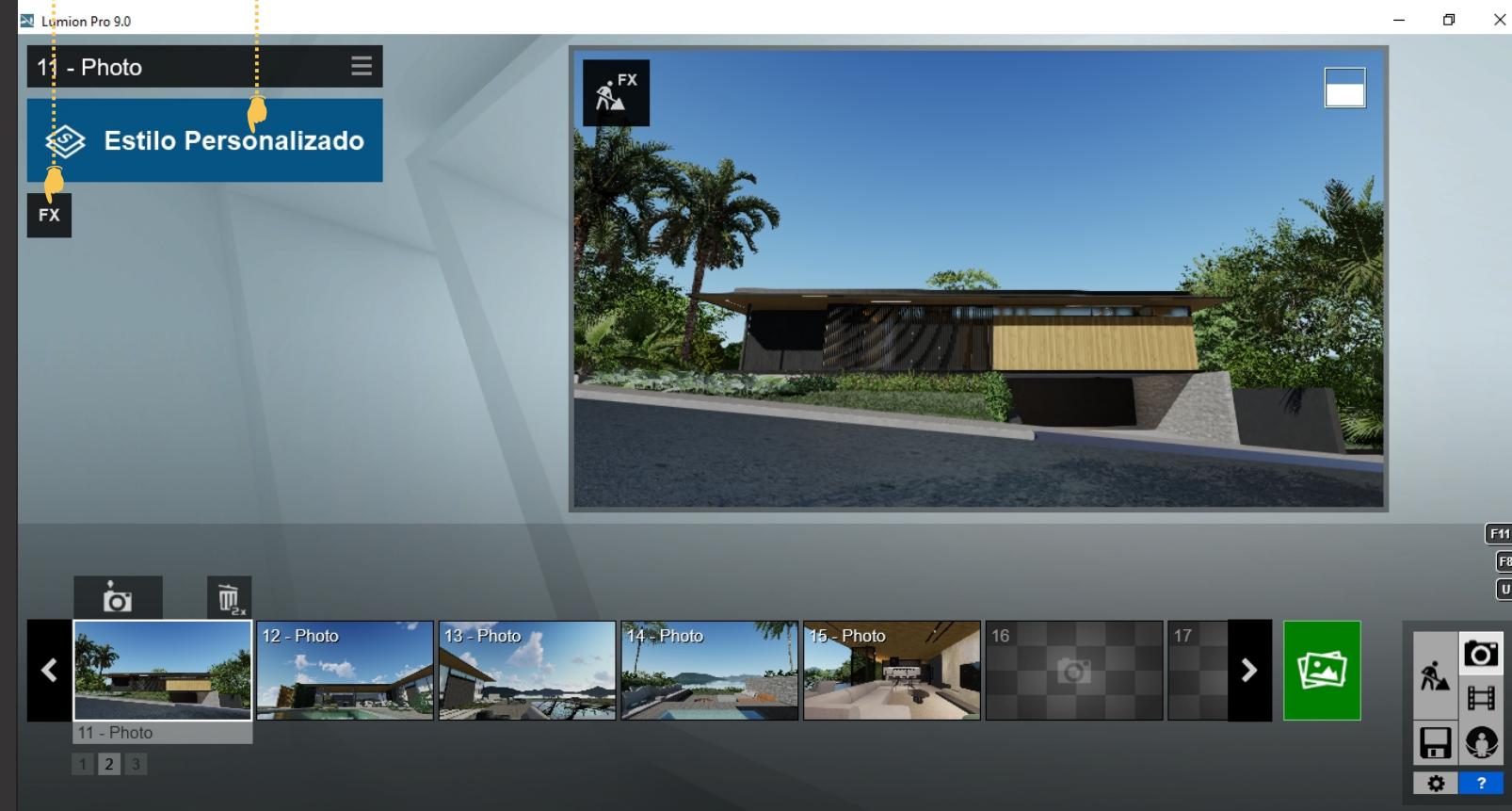
Eu costumo iniciar os testes de render assim que eu insiro meu modelo 3D no lumion, ou seja, uma parte da etapa de efeitos de renderização, deve ser aplicada antes mesmo de você configurar as texturas e inserir qualquer bloco.

Antes de qualquer coisa vamos conhecer as abas de filtros, e nos familiarizar com cada uma delas.

Lembrando que já tiramos as imagens que vamos trabalhar, então vamos para o modo câmera e conhecer esses filtros.

Clique aqui para ter acesso a todos os filtros e selecionar o que você desejar trabalhar.

Clique aqui para aplicar um estilo que vem configurado pelo Lumion.



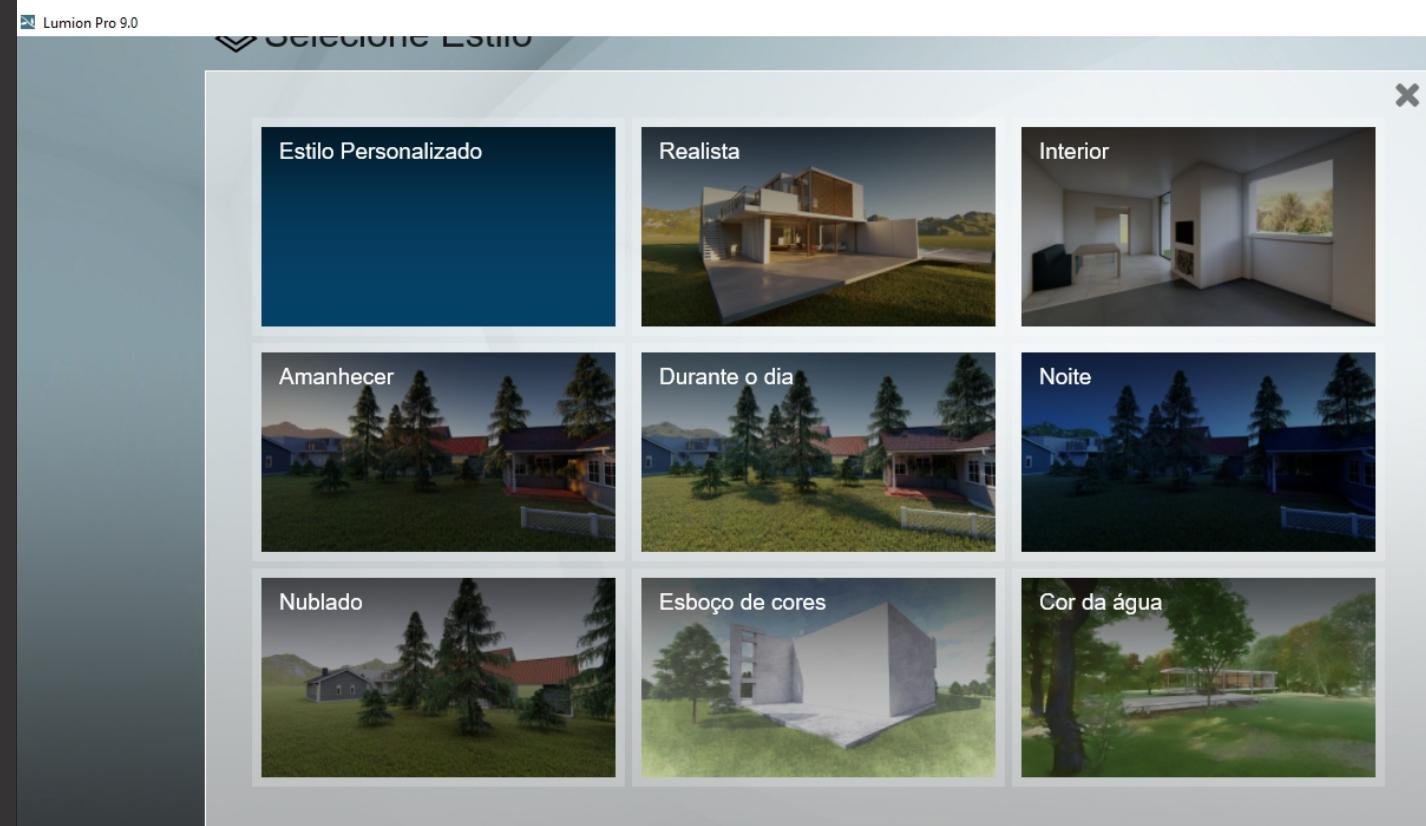
EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Ao clicar em ESTILO PERSONALIZADO, você é dirigido a essa janela, onde você pode escolher um desses estilos que já vem configurados pelo programa.

Te confesso que já utilizei muito esses efeitos, mas eles nunca me deram um resultado que eu desejava.

Depois de muito estudo e utilizando o programa no meu dia a dia, conheci a fundo o papel de cada filtro, fiquei independente desses efeitos prontos, e passei a criar o meu do zero, chegando no resultado que eu sempre busquei.

Vou te mostrar os efeitos que eu aplico da primeira etapa, antes de configurar as texturas e inserir objetos.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Clique no ícone FX, e você chegará nessa pagina de efeitos.

O primeiro efeito que vamos adicionar é o 2 pontos de perspectiva, que está na aba câmera.

Em seguida adicionamos o efeito de céus reais, que está na aba tempo e clima.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Ao adicionar o efeito de céus reais, você deve escolher qual o mapa de céu deseja trabalhar.

Rotacione o mapa, até achar a posição que mais valorize o projeto, feito isso, ajuste o brilho. Ao lado estão as configurações que trabalhei nessa imagem, lembrando que isso varia conforme o projeto e o mapa de céu que você optar em utilizar.

Te aconselho a ir testando para ver qual tipo de céu se encaixa melhor e te dá mais resultado. Muitas vezes, quando o render não ta ficando legal, escolher outra opção de céu é uma alternativa para melhorar a qualidade da imagem.

Clique aqui para escolher o tipo de céu

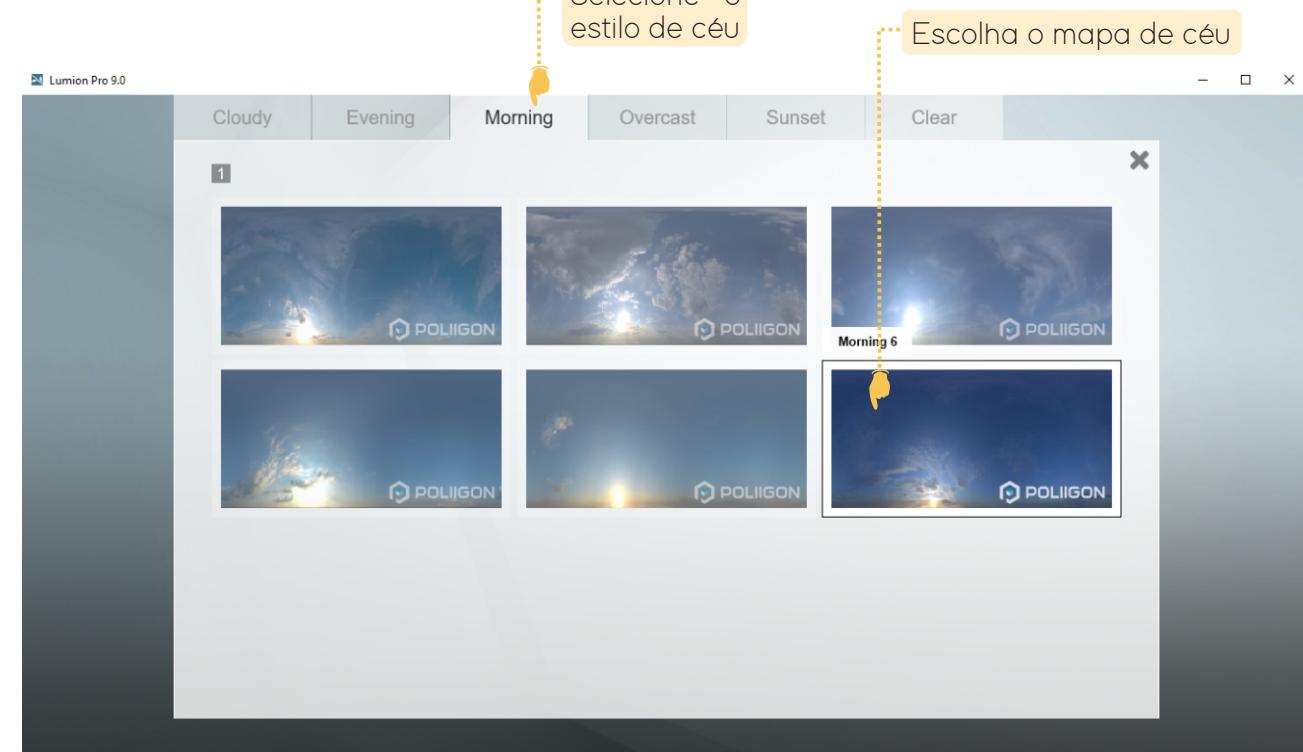
Rotacione o céu

1.6
1.3



Selecionar o estilo de céu

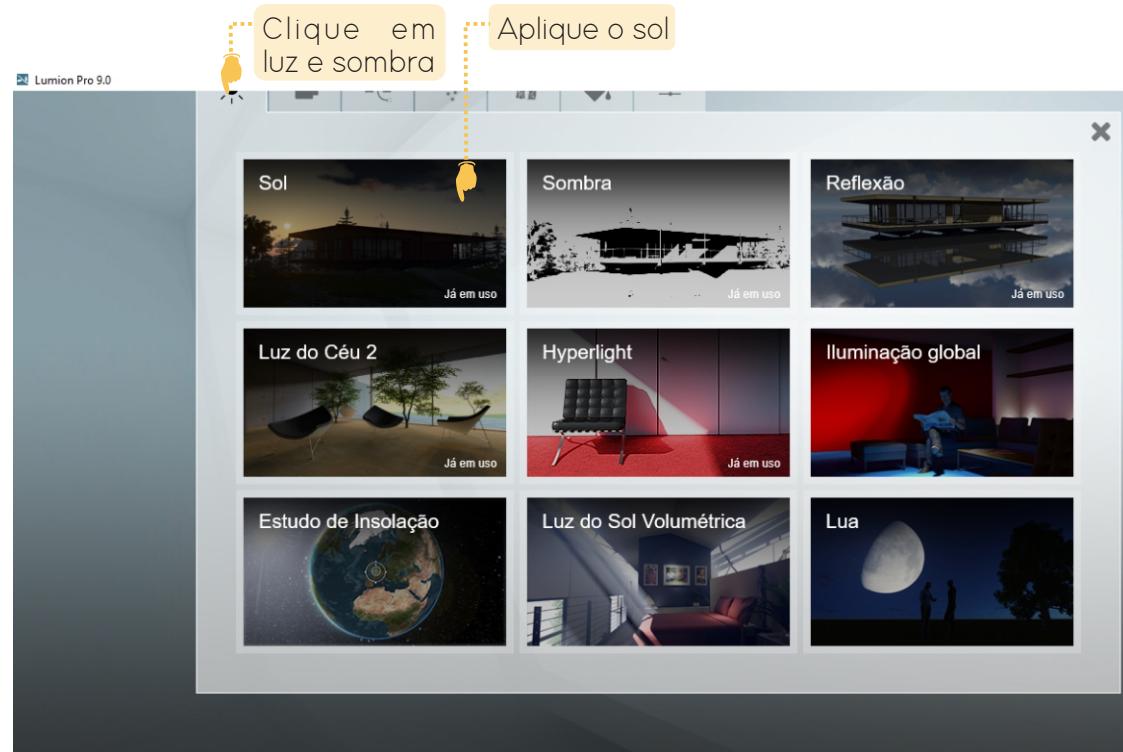
Escolha o mapa de céu



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

O próximo efeito que vamos adicionar é o de sol. Muitas vezes o tipo de céu real que usamos não da a luminosidade desejada a nossa cena. Para corrigir isso, utilizo o efeito de sol, lembrando que ele precisa ficar acima do efeito de céus reais, caso contrário não vai aparecer.

Posicione o sol próximo ao local do sol do céu utilizado, e aumente um pouco o brilho.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

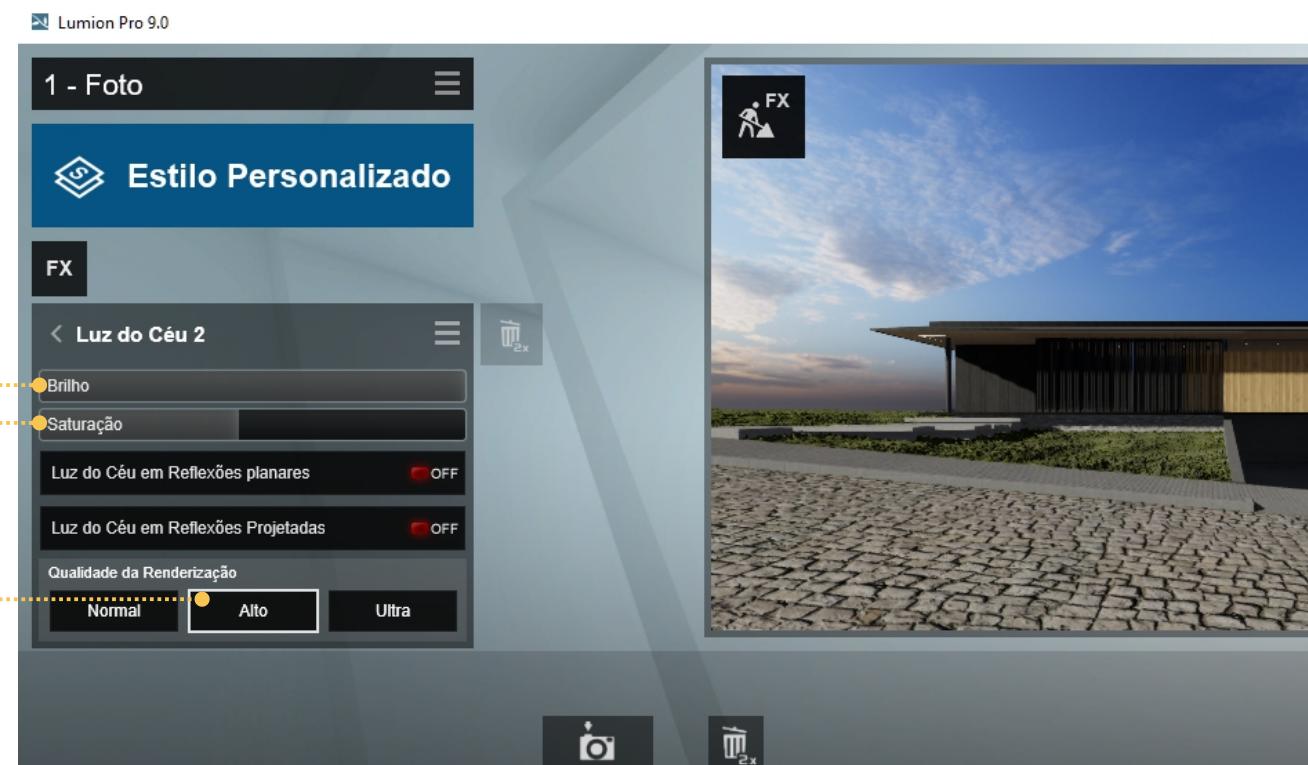
Em seguida adicionamos o efeito de sombra. Vamos alterar as configurações de brilho, omnishadow (que é aquela marcação escura no encontro de dois planos), correção da sombra, e vamos ativar as duas opções de sombra.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

O próximo efeito aplicado é a Luz do céu. Esse efeito faz total diferença na iluminação da nossa imagem.

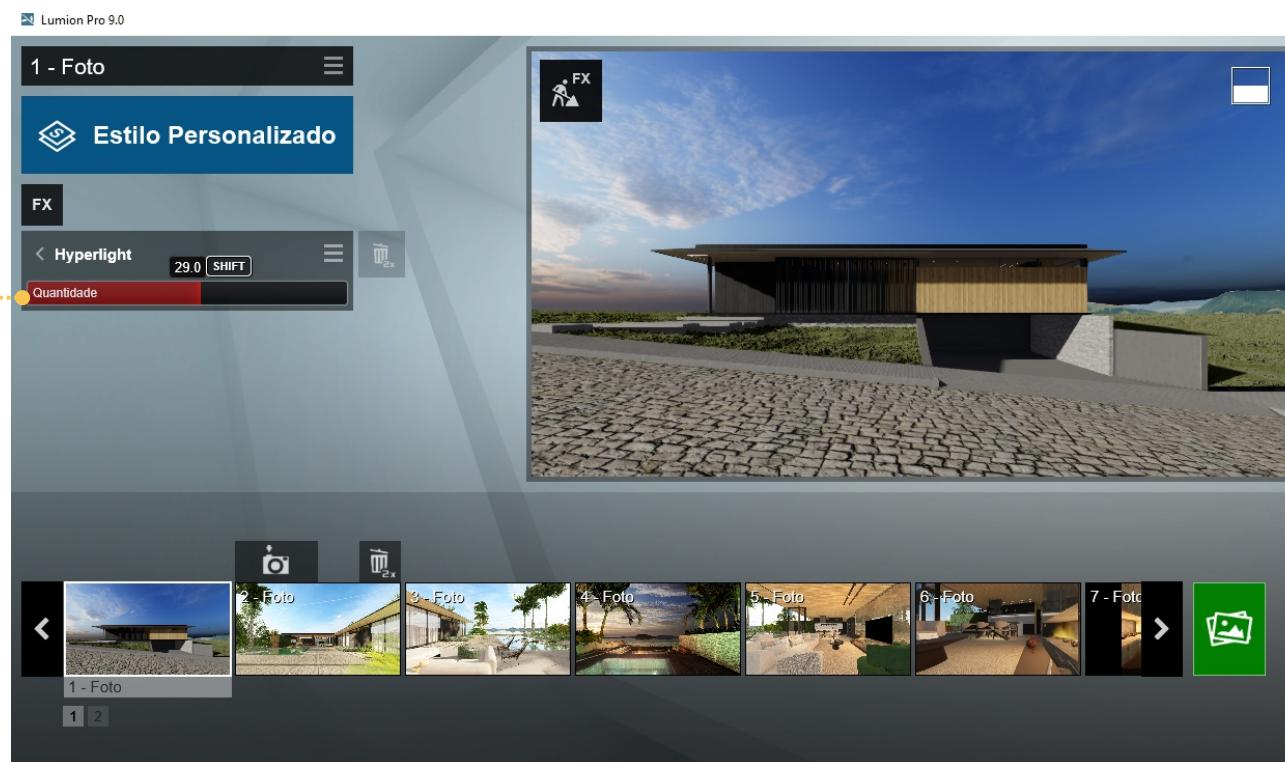
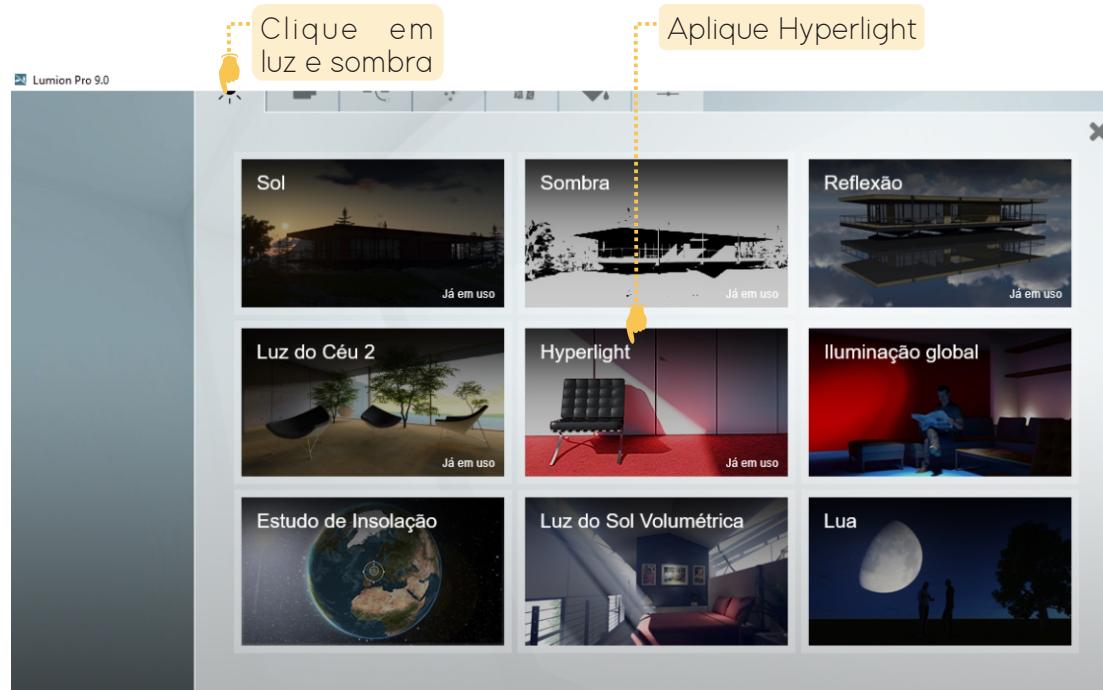
As configurações que vamos alterar são o brilho, saturação e a qualidade de renderização.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Vamos aplicar na sequência o efeito Hyperlight. Esse efeito é responsável por refletir a iluminação de uma luz ao incidir em uma superfície, ou seja, ele rebate essa luz para outra superfície oposta.

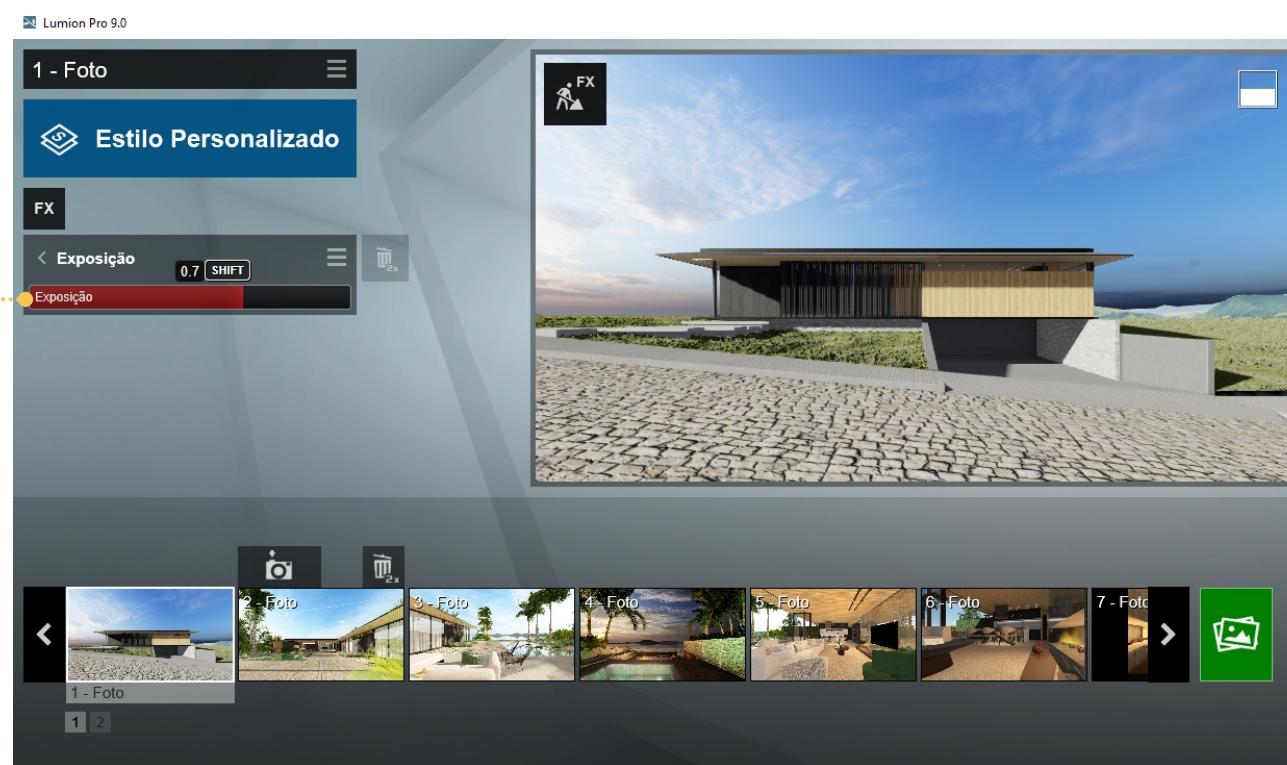
Vamos aumentar a intensidade desse efeito.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

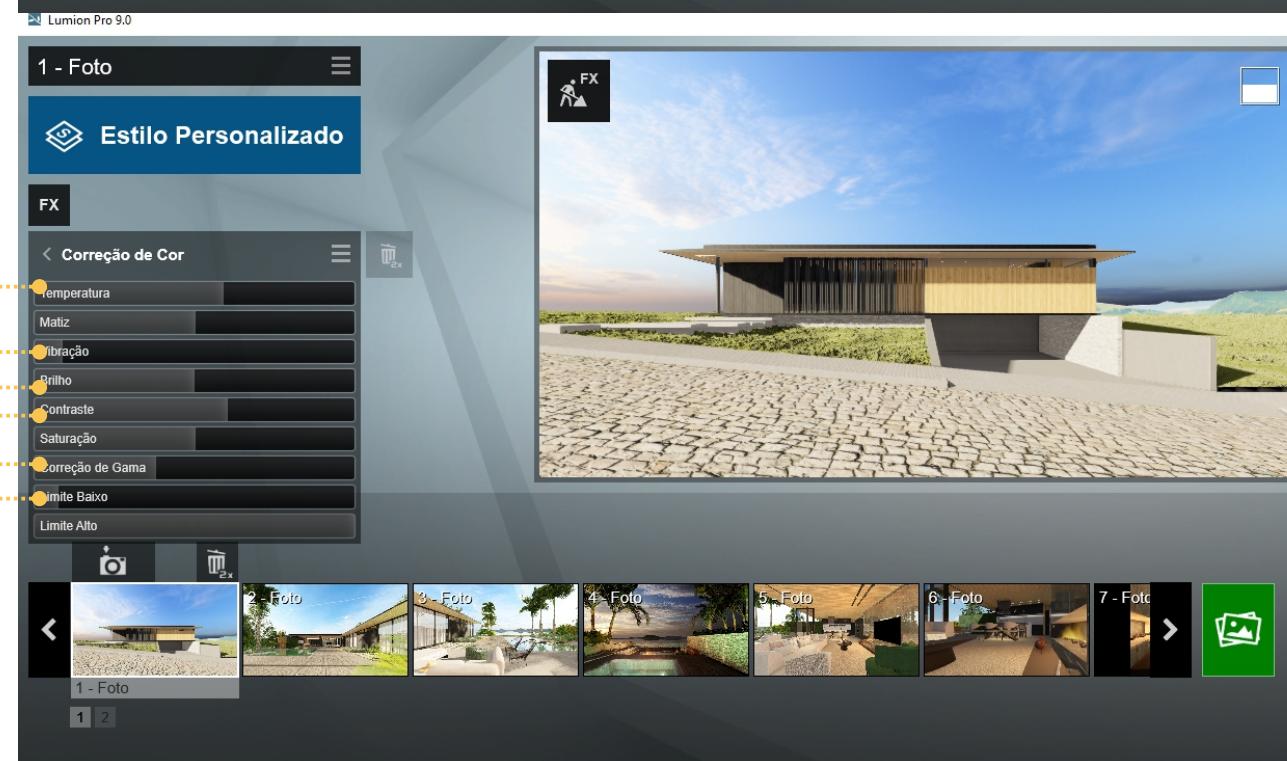
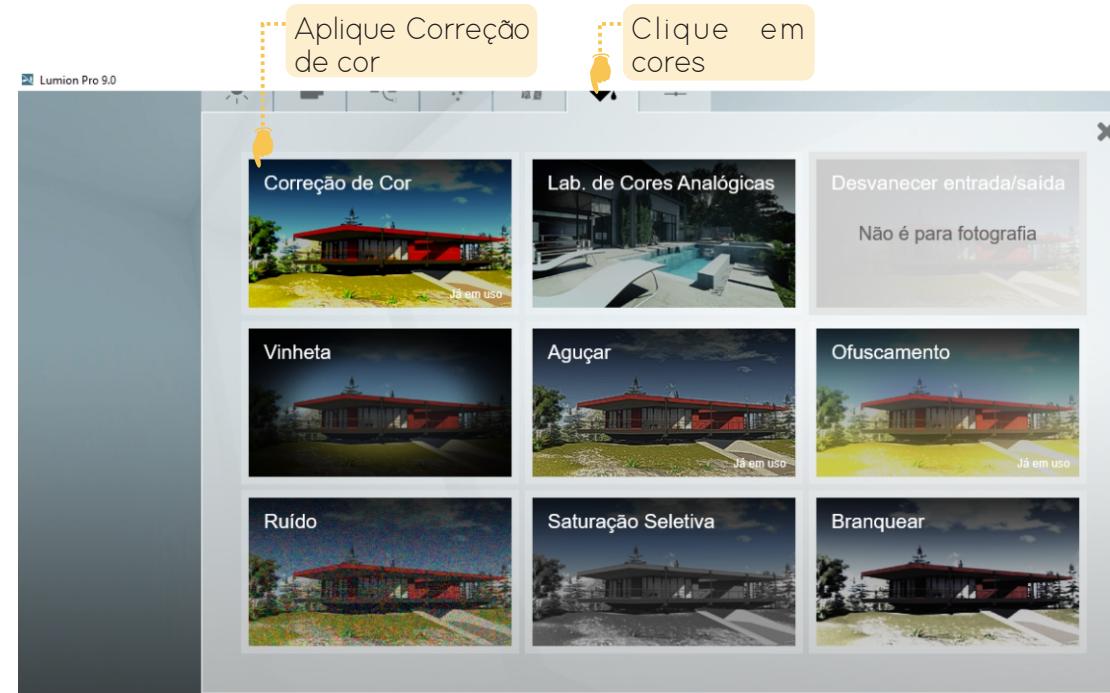
Aplicamos também o efeito de exposição, para aumentar a entrada de luz na nossa imagem. Esse efeito pode ser alterado conforme feito testes de render, se ficar escuro nós aumentamos, o contrário, diminuímos.

Nessa cena vamos trabalhar com a intensidade de 0.7.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

O próximo efeito aplicado é o Correção de cor. Aqui vamos configurar a temperatura, vibração, brilho, contraste, correção de Gama e limite baixo.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Esses são os efeitos principais para visualizarmos como está a iluminação da nossa cena.

Depois de aplicá-los, faço um render de teste, em baixa qualidade mesmo, para sentir como está ficando as configurações que trabalhei.

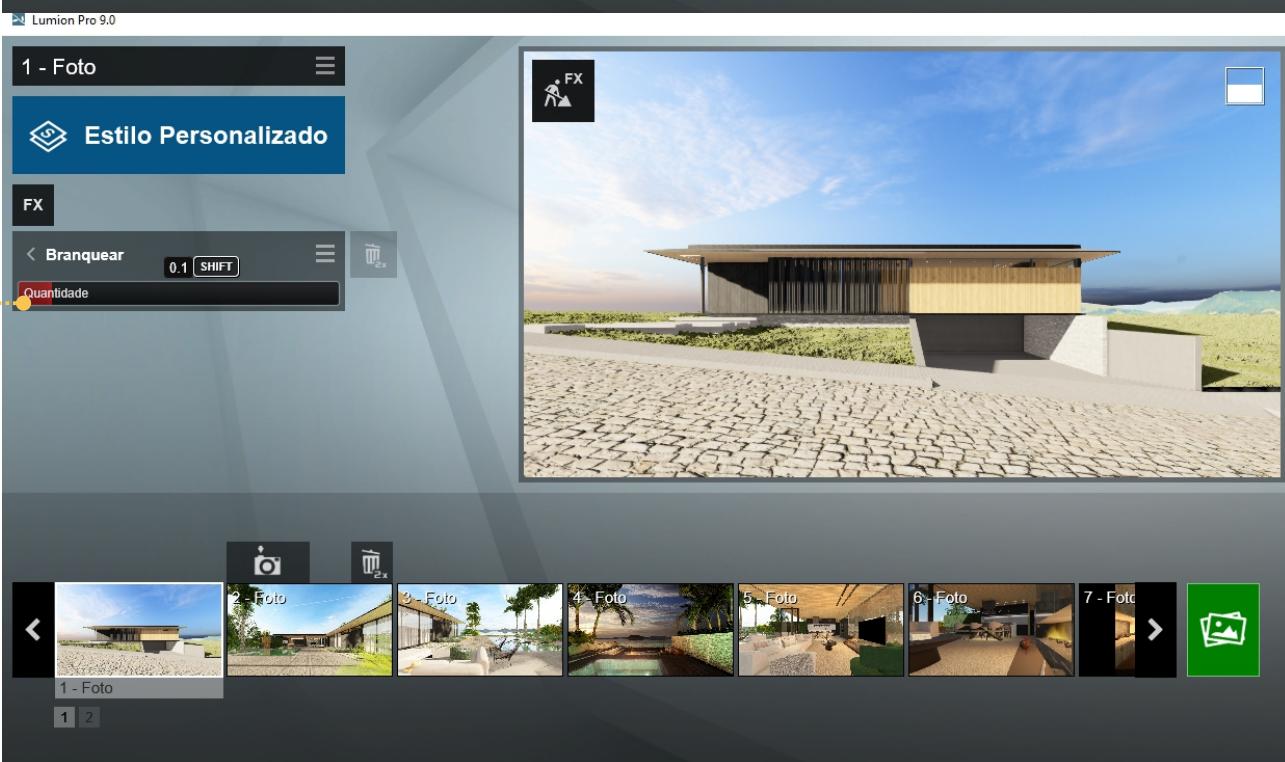
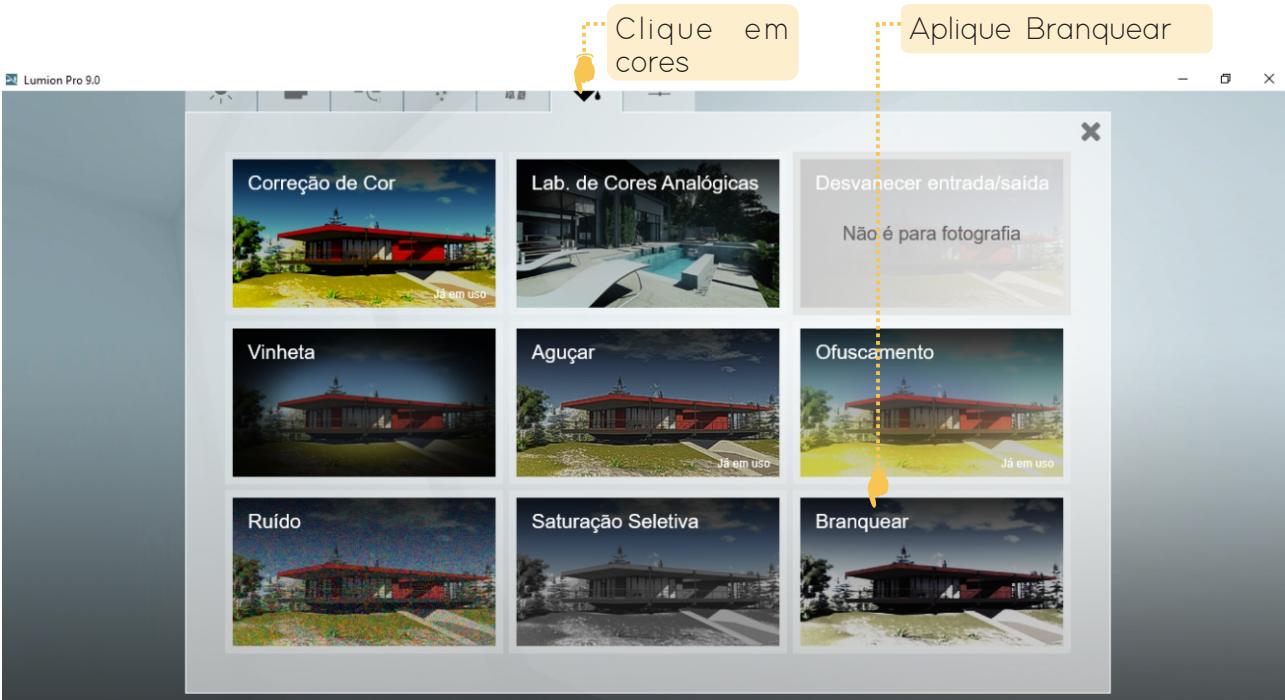
Nesse teste que fiz, podemos ver que ta legal o tom de sombra, e a iluminação da nossa cena.

Então podemos fazer a etapa de edição de materiais, e posteriormente a de humanização e iluminação.



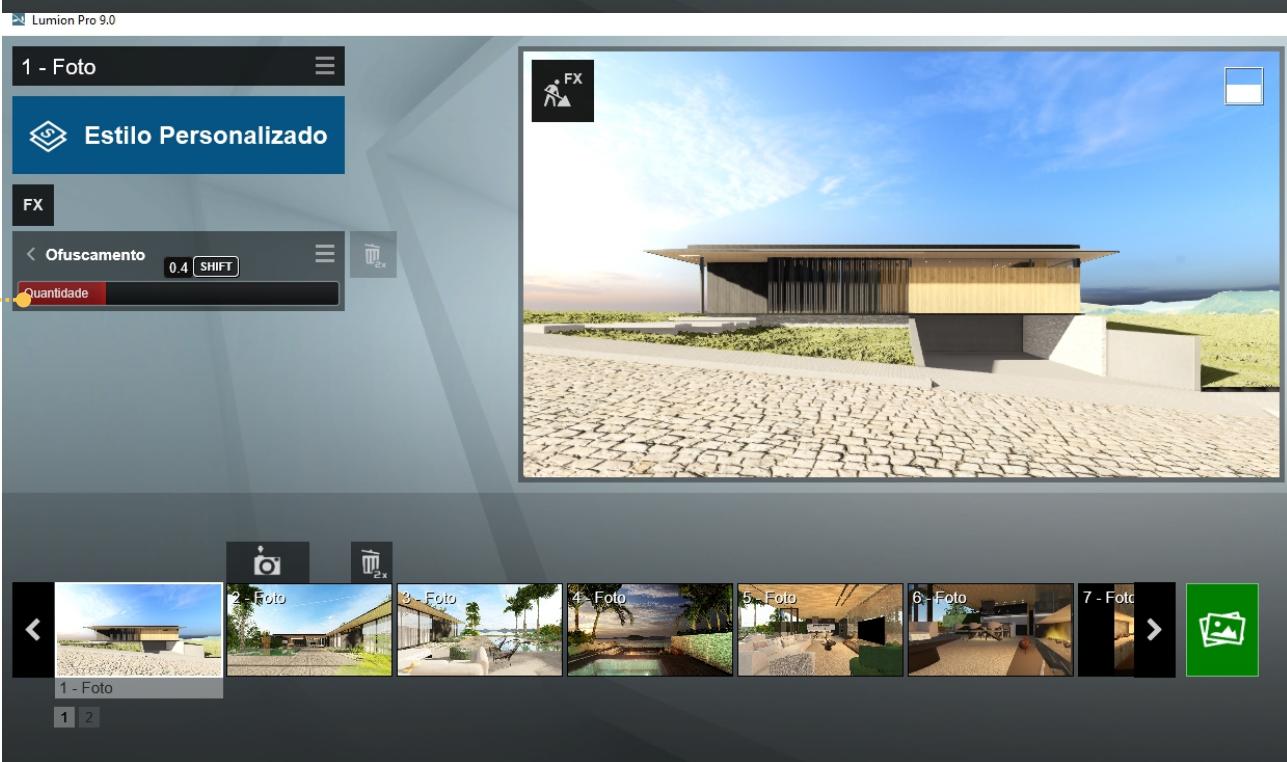
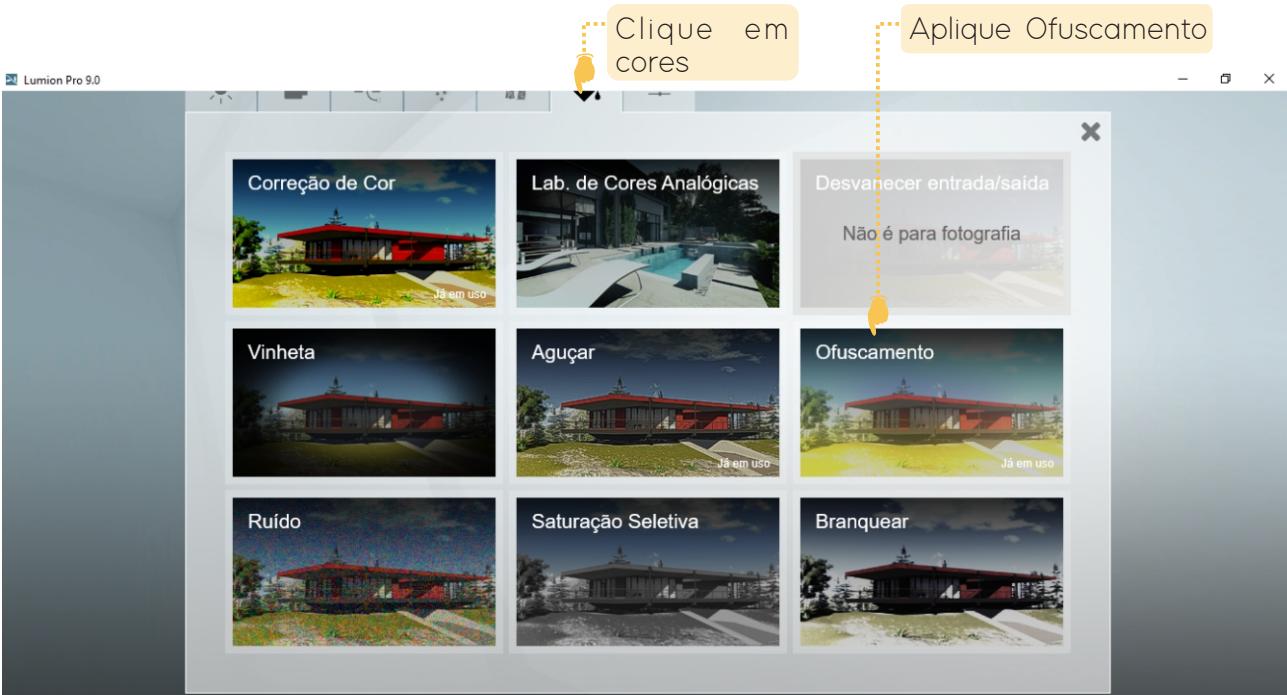
EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Vamos aplicar mais um efeito para realçar a luz na nossa cena, o efeito de branquear, ele fica dentro da aba cores. A intensidade que vamos configurar vai ser de 0.1.



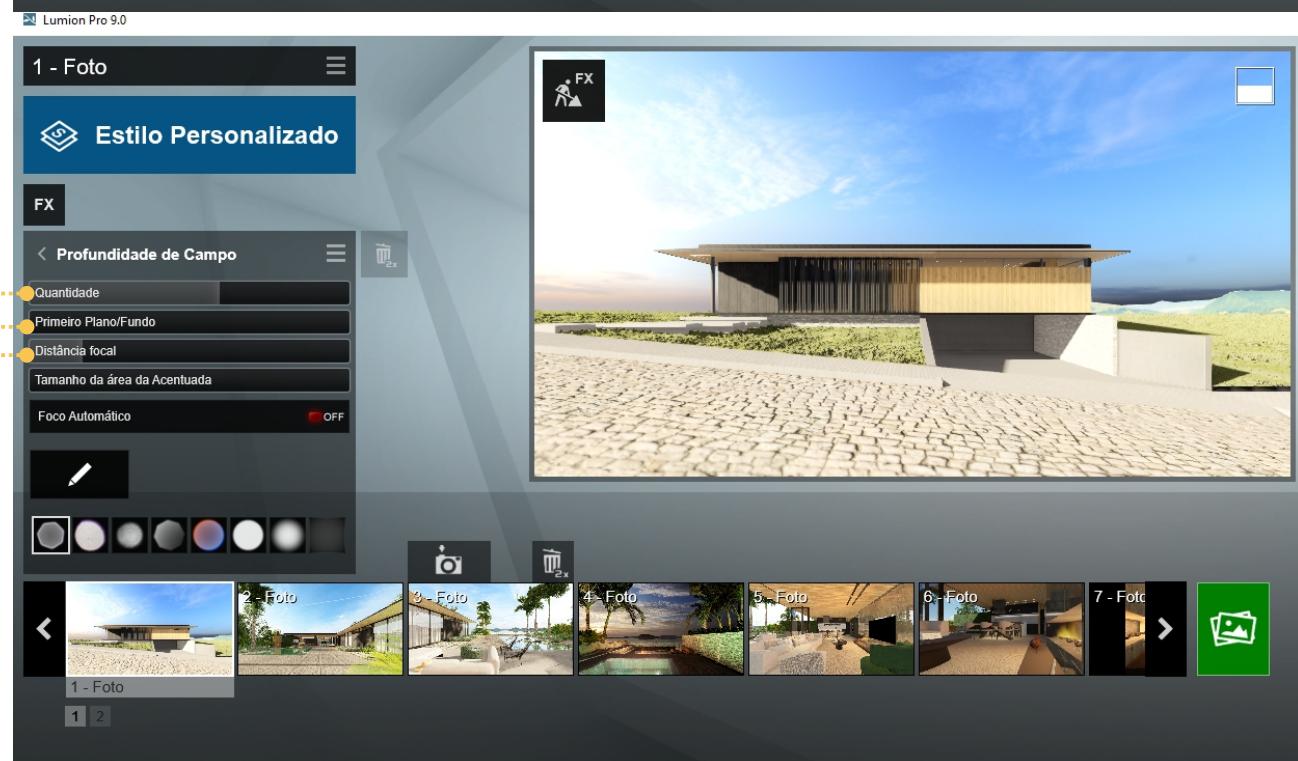
EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Vamos aplicar mais um efeito para atenuar a incidência do sol. O efeito ofuscamento daquela explodida de brilho na luz do sol batendo na superfície da nossa maquete.



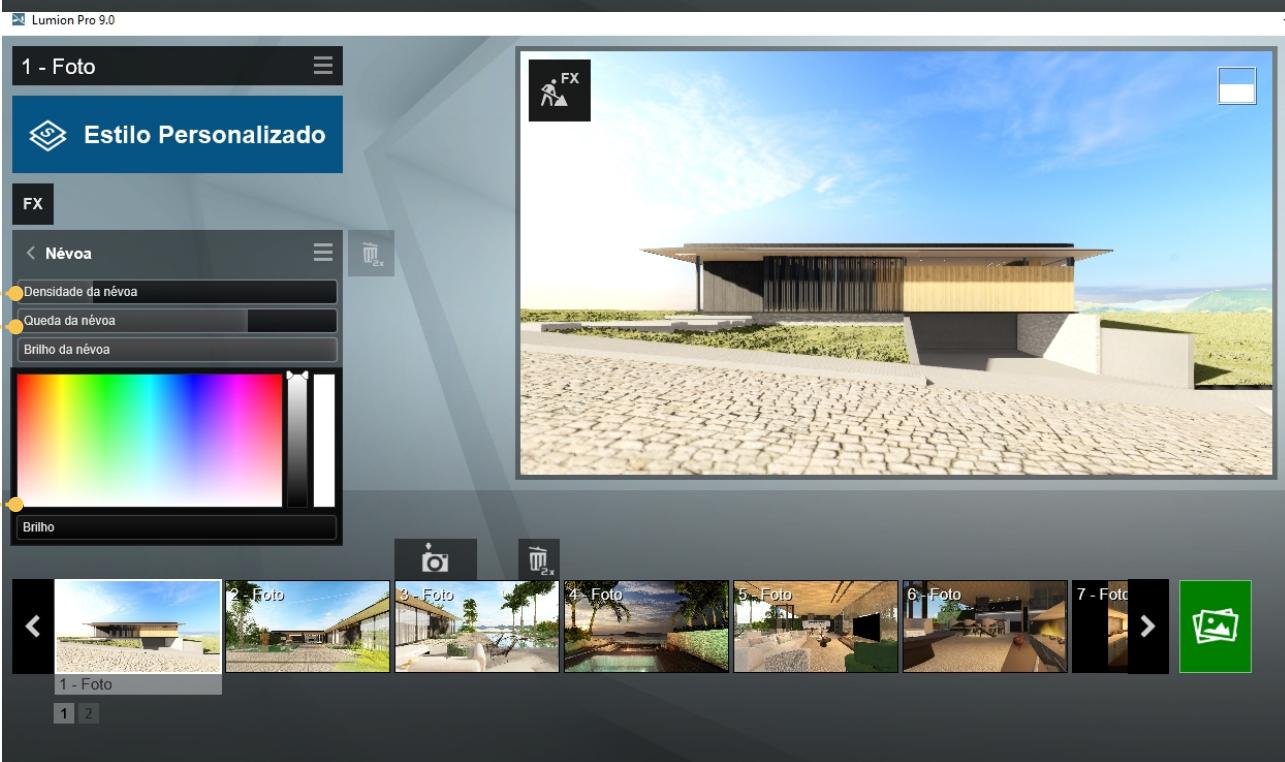
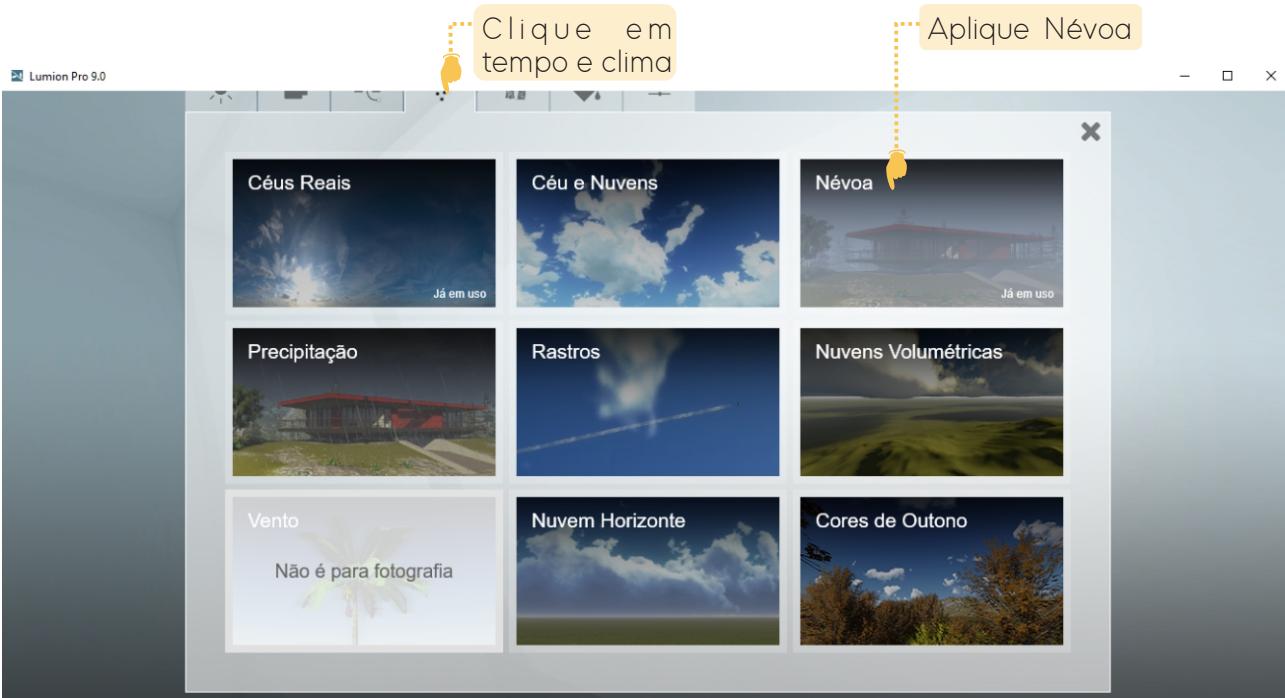
EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Para dar uma sensação de fotografia na nossa imagem, vamos aplicar o efeito de desfoco.



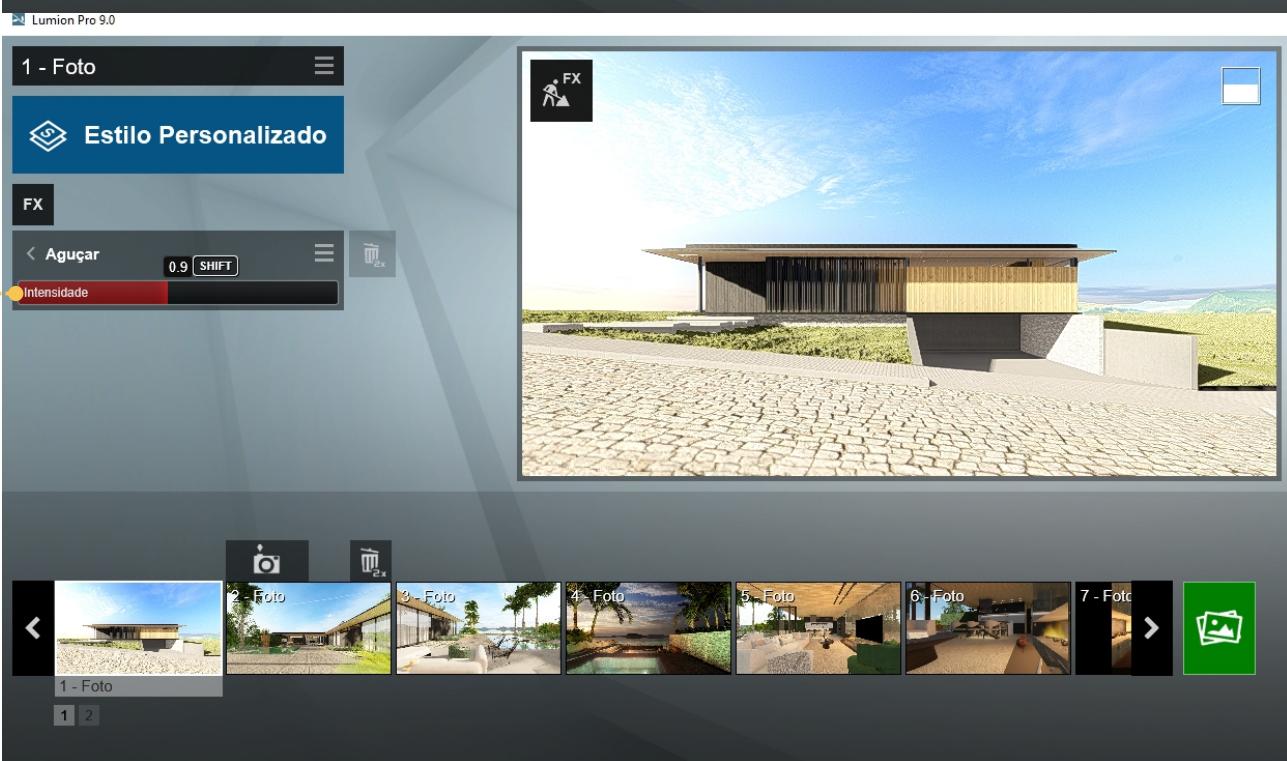
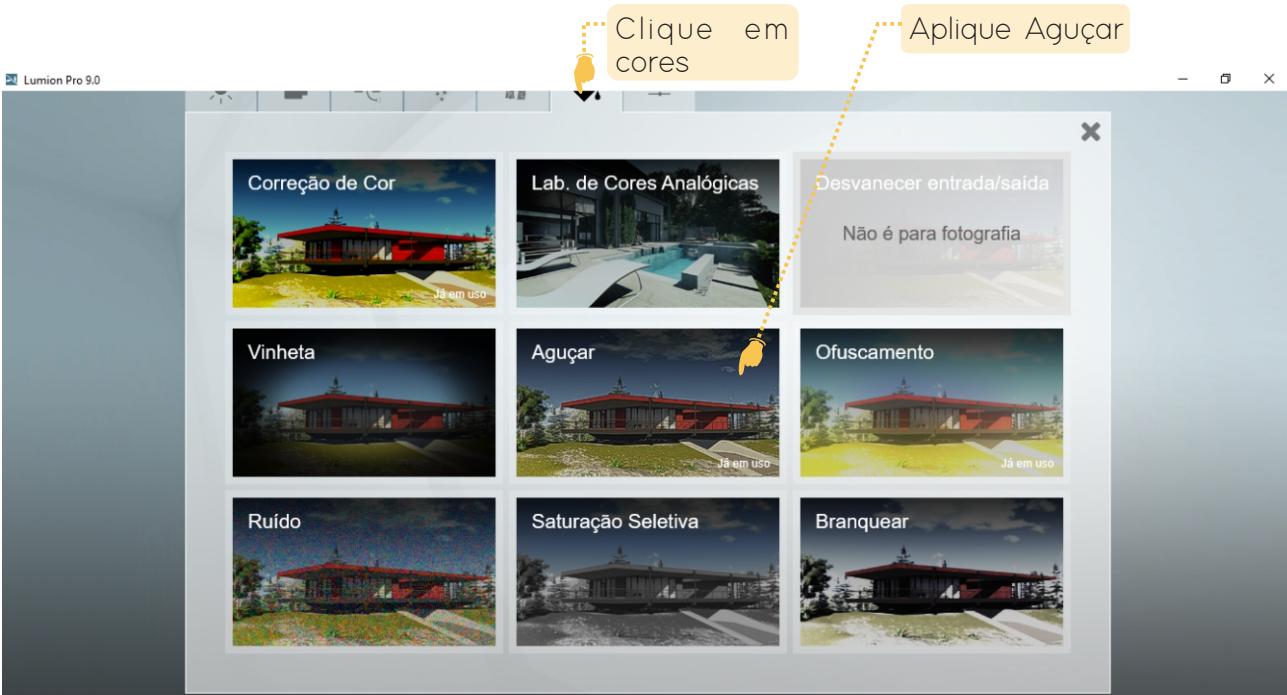
EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Notem que na linha do horizonte, o nosso céu ficou escuro. Para corrigir isso vamos aplicar o efeito de névoa, ele vai clarear essa linha preta.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Para dar mais nitidez e qualidade na imagem, vamos aplicar o efeito de Aguçar.



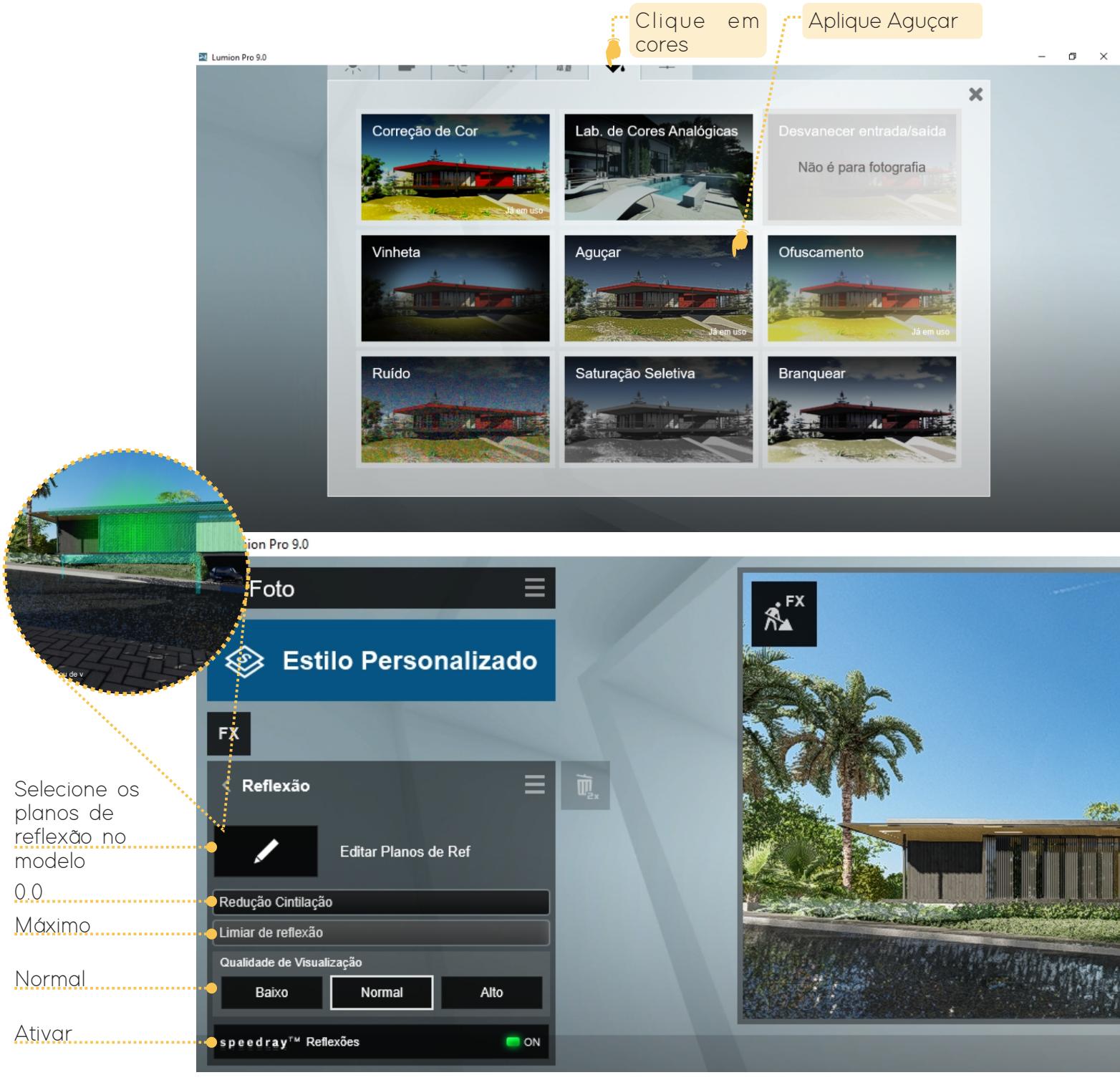
EFEITOS DE FOTOGRAFIA

E por último, mas não menos importante, aplicamos o efeito de reflexão. Esse efeito pesa bastante, por isso ele é inserido por último.

Antes de selecionarmos os planos de reflexão, ou seja, vamos indicar pro Lumion quais os planos que queremos que ele atenua a reflexão, vamos alterar o Limiar de Reflexão.

Aumentando essa propriedade, faz com que um plano de reflexão tenha mais alcance, com apenas um plano abrangemos as superfícies que estão a menos de 25cm de distância uma das outras.

A ideia é otimizar ao máximo o uso desses planos, uma vez que ele deixa o programa mais lento.



EFEITOS DE FOTOGRAFIA

Esse é o resultado final da nossa imagem depois de aplicarmos todos os efeitos vistos aqui. Já temos uma qualidade muito boa, quando a falta de tempo no nosso dia a dia não nos possibilita fazer uma pós produção de imagem, o render que sai do Lumion pode ser apresentado para o cliente sem que deixe algo a desejar.

Essa é a ideia desse curso, que você consiga em pouco tempo chegar em um ótimo resultado nos renders dos teus projetos.



CONCLUSÃO

O Lumion é uma importante ferramenta, que facilita o nosso dia dia, entregando resultados incríveis em um tempo extraordinário. Sabendo manusear as ferramentas, você não vai ser mais refém de programas que te exigem horas para renderizar uma imagem.

O objetivo desse curso foi te mostrar um caminho para que você otimize uma etapa do seu trabalho, e melhore os teus resultados com renderização.

Eu acredito que o nosso mercado de arquitetura pode ser mais justo, que tem espaço para todos os profissionais, é nos ajudando que vamos evoluir. Mostrar renders de ótima qualidade para nossos clientes, além de facilitar o entendimento do projeto, faz com que nosso trabalho seja mais valorizado, da mais peso e reconhecimento aos nossos projetos.

Espero que você esteja satisfeito com os renders que produziu no final desse treinamento, e que isso faça sua carreira decolar!

Qualquer dúvida ou sugestão entre em contato comigo! Estou produzindo muito conteúdo no meu Instagram também, te espero lá para evoluirmos juntos!

Um Abraço e muito sucesso!



Arquiteta Sabrina Cardoso
CAU - A184006-1



Imagen do curso Lumion Up