



Este tutorial foi elaborado pela equipe de monitores de DIG de 2015-2

**Aline Loura,
Angélica Villon,
Bia de Assis,
Clara Coura,
Igor Dias,
Melissa Borges,
Pedro de Andrade e
Valéria Fialho**

Professor coordenador da disciplina

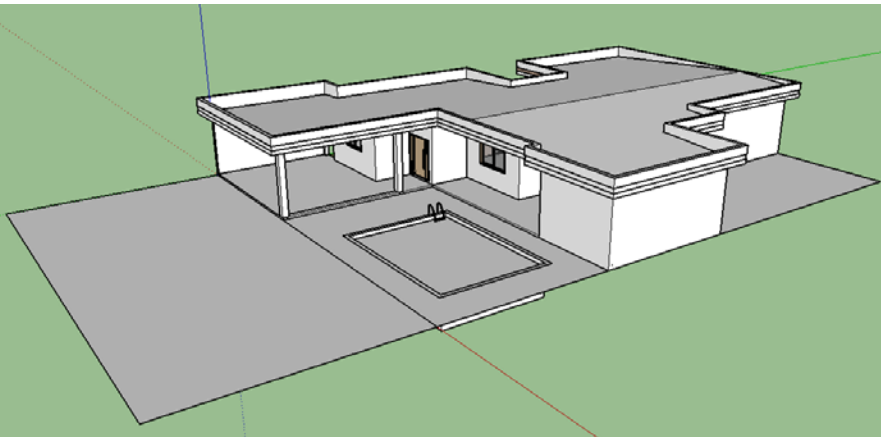
Prof. Dr. Thiago Leitão

Como renderizar no Lumion?

O Lumion é uma ferramenta de visualização 3D com renderização em tempo real. Nesse tutorial você aprenderá a inserir alguns objetos, a adicionar efeitos a sua renderização que podem dar um aspecto mais interessante e a salvar o render em diferentes resoluções.



Preparando o arquivo para renderização. Na hora de aplicar as texturas, o Lumion reconhece as faces dos objetos através das cores.



Quando você for tentar pintar o modelo, o Lumion vai selecionar e pintar TODAS as faces naquela MESMA COR que você selecionou.

É preciso ter uma ideia de como vai ser o produto final. Não é necessário saber exatamente as cores e as texturas que vai usar, mas é preciso saber quais faces vão ter o mesmo tratamento para renderizar no Lumion.



Depois que o seu modelo em 3D estiver pronto e com as cores “configuradas” exporte o arquivo. abra o Lumion e importe o objeto (caso não saiba como exportar do SketchUp ou do Revit e como importar os arquivos veja os tutoriais anteriores).

Escolha a paisagem que melhor atender o seu objetivo e posicione o seu objeto.



Note que o objeto não está alinhado com o terreno

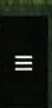
Você pode alinhar o objeto a paisagem de diferentes formas

Você pode alterar os relevos por aqui

Ou mexer na altura do objeto por aqui



Paisagem



CTRL

?



Editando os materiais



Editando os materiais

Biblioteca de Mate

Natureza Interior Exterior Padrão



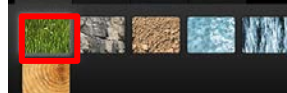
Você pode escolher exatamente o mesmo material do restante da sua paisagem para que a transição entre a grama do seu 3D e a grama do terreno sejam perfeitas. Para isso vá em “Padrão” e escolha “Paisagem”

Estamos editando o gramado da casa. Portanto o ideal é que ele se “misture” com o gramado do terreno.

Uma das opções é ir na em “Natureza”. na aba “grama” e escolher a que te agrade

Biblioteca de Mate

Natureza Interior Exterior Padrão



Editando os materiais

Selecione outra parte do 3D e clique novamente para continuar editando os materiais



Material



Landscape

Aqui aparece o material utilizado na face que esta atualmente em seleção, no caso ainda é o gramado. Para editar um material que você escolheu anteriormente é só selecionar a face desejada e clicar no ícone ao lado. O menu de materiais aparecerá novamente para você alterar como quiser.

Editando os materiais

A biblioteca de materiais é dividida em 3 partes

1. Menu principal, que divide as texturas por categorias



2. Tipos de materiais dentro da categoria escolhida. Em "exterior" temos por exemplo: tijolos, telhados, asfalto, etc

3. Diversas texturas de acordo com o tipo de material escolhido.



?



Editando os materiais

Material



Plaster_022_DDDS_1024

Colorização

Lustro

Refletividade

Relevo

Escala

Mais...



Há alguns materiais que são configuráveis. Quando clicar nesse material ele será aplicado ao 3D e irá aparecer essas opções de configuração ao lado. Clique em mais para ter outras opções de configuração. Ex: rotacionar textura

Depois que tiver escolhido todas as cores e texturas clique em salvar

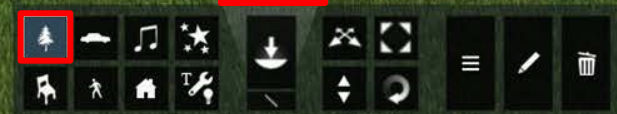
Salvar



Adicionando vegetação

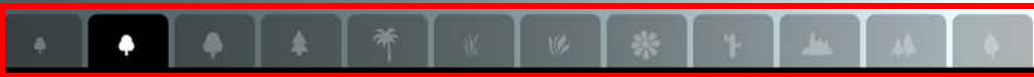
Vá no menu “Objetos”, clique em “Natureza” e em seguida clique nesse quadrado onde mostra o objeto selecionado para abrir um menu com outras opções de vegetação.

Alterar o objeto



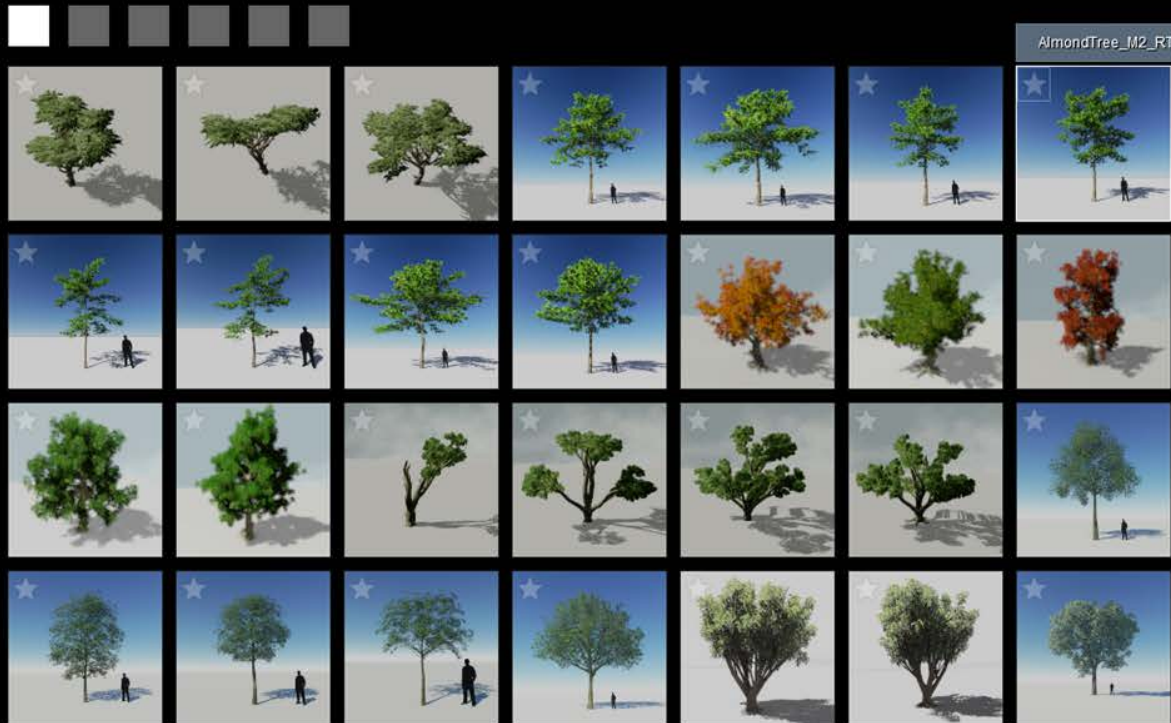


Biblioteca natureza



Aqui você encontra diversos tipos de vegetações divididas por categorias, como: arbustos, árvores pequenas, árvores grandes, palmeiras, etc.

Escolha a árvore de sua preferência e clique.





Adicionando vegetação em massa



Com a árvore que você deseja selecionada, clique no ícone de “Carregamento em Massa”

Adicionando vegetação em massa



Agorá você irá traçar uma linha que será guia da posição das suas árvores. Portanto, trace-a de acordo com o quanto e onde você quer as suas árvores.

Adicionando vegetação em massa

Depois de traçada a linha as árvores irão aparecer.

Na parte inferior da tela aparecerá opções de configuração desse volume de árvores. As alterações feitas nessas configurações mudam em tempo real.



Adicionando objetos

Alterar o objeto



Vá no menu “Objetos”, clique em “Interior” ou “Exterior” para ter acesso as mobílias. Em seguida clique nesse quadrado onde mostra o objeto selecionado para abrir um menu com outras opções de mobiliário.

Menu que será aberto:



Aqui você encontra diversos tipos de mobiliários, divididos por categorias.

Escolha os móveis de sua preferência e faça a sua decoração.

Adicionando pessoas



Menu que será aberto:



Aqui você encontra diversos tipos de figuras humanas e animais. Há figuras em 3D e em 2D.

Escolha e posicione as figuras humanas que desejar.

Vá no menu "Objetos", clique em "Pessoas" para ter acesso as figuras humanas. Em seguida clique nesse quadrado onde mostra o objeto selecionado para abrir um menu com outras opções de figura humana.

Renderizando



Clique na máquina fotográfica para ir renderizar.
Primeiro você escolherá as cenas para serem
renderizadas e depois irá renderizá-las

Nessa área aparece a cena que será renderizada.

Com o mouse em cima desse retângulo você pode navegar normalmente pela cena e escolher outro ângulo e posição de camera para criar novas cenas.



Distância focal (mm)

Armazenar Câmera



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Email
1280x720



Área de Trabalho
1920x1080



Print
3840x2160



Pôster
7680x4320

Hyperlight®

Ligar desligar

F8

U

Settings icon

Play icon

?



Clique na camera fotográfica para salvar a cena que estiver aparecendo no retângulo acima



Novo efeito

Clique aqui para adicionar efeitos a sua cena.



Distância focal (mm)



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Email
1280x720

Área de Trabalho
1920x1080

Print
3840x2160

Pôster
7680x4320

Hyperlight®
Ligar desliga

?

 F8
 U

 ▶

Colocando efeitos

Efeito da foto

The image shows the 'Efeito da foto' (Photo Effect) menu in Lumion Pro 5.0. At the top, there is a toolbar with icons for various effects: a mountain, a cloud, a grid, a camera, a house, and a hand. Below this, the menu is organized into a grid of effect categories, each with a representative image and a label in a white box. A white box highlights a row of icons corresponding to the labels below it. The categories shown are:

- Mundo**: Represented by a night scene of a building.
- Objetos**: Represented by a house with a white outline effect.
- Estilo**: Represented by a house with a white outline effect.
- Esboço**: Represented by a blue sky with white clouds.
- Clima**: Represented by a blue sky with white clouds.
- Câmera**: Represented by a red interior scene.
- Artístico**: Represented by a house with a white outline effect.

Other visible effects include 'Mundo' with a sun icon, 'Clima' with a sun icon, and 'Artístico' with a sun icon. The bottom row shows 'Mundo' with a sun icon and 'Artístico' with a sun icon.

Colocando efeitos

Efeito da foto



Configuração da orientação do sol



Configuração da sombra



Configuração de iluminação



Em vermelho está os efeitos que vamos usar.

Colocando efeitos

Efeito da foto



Não no modo Foto



T



Rastro do avião



Perspectiva com 2 pontos de fuga

Em vermelho está os efeitos que vamos usar.

Colocando efeitos

Antes e depois dos efeitos de sol e sombra

Antes



Depois



Sol

Altura do sol

Rotação do Sol

Brilho do sol

Tamanho do Sol

Sombra

Faixa de sombra do sol 528 m

Coloração

Brilho

Tamanho suavização de sombra

Valor suave de sombras

Correção Sombra

Sombra Correção Declive

Suavidade da sombra HQ (lento) ON

Renderização Final Detalhe Sol e Sombra

Normal



Distância focal (mm)



Colocando efeitos

Antes e depois dos efeitos de iluminação de perspectiva com 2 pontos de fuga

Antes

Depois

Sol

Altura do sol

Rotação do Sol

Brilho do sol

Tamanho do Sol

Sombra

Faixa de sombra do sol 528 m

Coloração

Brilho

Tamanho suavização de sombra

Valor suave de sombras

Correção Sombra

Sombra Correção Declive

Suavidade da sombra HD (lento) ON

Renderização Final Detalhe Sol e Sombra

Normal Alto Super



Distância focal (mm)

Iluminação global

Select lights

Quantidade de IG do Sol

Velocidade de atenuação

Reduzir os pontos

Distância máxima de efeito sol

Preview Spotlight GI and Shadows ON

Perspectiva com 2 pontos de fuga

Ligar/desligar 2 pontos de fuga



Iluminação global

Select lights

Quantidade de IG do Sol

Velocidade de atenuação

Reduzir os pontos

Distância máxima de efeito sol

Preview Spotlight GI and Shadows ON

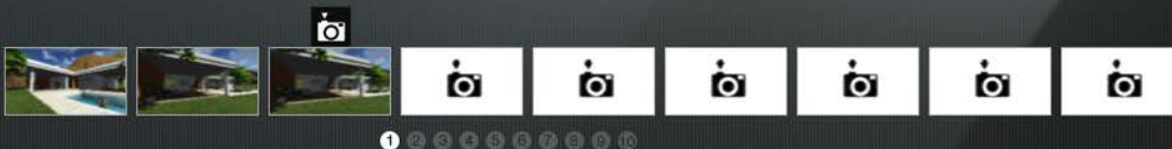
Perspectiva com 2 pontos de fuga

Ligar/desligar 2 pontos de fuga



Distância focal (mm)

Depois de ter configurado tudo escolha a resolução que melhor atenda ao seu objetivo.



Email 1280x720

Área de Trabalho 1920x1080

Print 3840x2160

Pôster 7680x4320

Hyperlight®

Ligar desligar

?

F8

U

?

?



Sem efeitos



Com efeitos