

LUMION 8



Apostila de Apoio

Autor: Maurício Camargo



Mauriciocamargo
Treinamentos Digitais



Índice:

- 3 - Considerações Iniciais;
- 4 - Sobre a apostila e sobre o Lumion 8;
- 4 - Capacidade do Lumion de Suportar a Geometria Densa;
- 5 - CPU vs GPU;
- 6- Equipamentos;
- 7 - Marcas e Modelos de Equipamentos;
- 8 - Preparação da Modelagem para o Lumion;
- 9 - Sobre Cenas Internas;
- 9 - Sobre Pisos de Madeira;
- 10 - Sobre Luzes;
- 11- Cuidados na Modelagem;
- 12 - Sobre Terreno;
- 12 - Sobre as Cenas do Sketchup;
- 13 - Abrindo o Lumion;
- 15 - Recado Importante Sobre o Realismo;
- 16 - Projeto vs Cenário;
- 19 - Atalhos de Navegação;
- 25 - Catálogo dos Blocos de Natureza;
- 57 - Importando o Cenário no Lumion;
- 58 - Menu de Render e Configurações;
- 62 - Dicas de Configuração do Programa.



5 Motivos Para Mergulhar No Lumion:



Você Rumo ao Topo!

Aprendendo o Lumion 8 você vai Dominar o Software que é considerado um dos Melhores programas de renderização de Maquete Eletrônica e terá munição para estar no topo do mercado.



Tempo e Qualidade:

Imagens que podem demorar horas em outros programas, renderizam em poucos segundos no Lumion 8 e com uma qualidade que compete com os Melhores Renderizadores do Mercado.



Praticidade Total:

De nada adiantaria ter um programa de muita qualidade, que faz imagens muito rapidamente, se ele não fosse prático para trabalhar e editar os materiais, porém o Lumion se Destaca pela sua praticidade e tenha toda certeza que depois que você aprende como e onde mexer, o programa se torna muito viciante e você não olhará o mundo como antes, pois se sentirá capaz de simular e renderizar tudo que se encontrará ao seu redor.



Retorno Financeiro:

Uma vez que você domina e trabalha com um programa rápido e de qualidade, você consegue ter um fluxo muito maior de trabalho e consequentemente um retorno financeiro muito maior.



Mais Autoridade Junto Aos Seus Clientes e Junto aos Seus Concorrentes:

Aumentando a Qualidade dos seus trabalhos, você aumenta o seu poder de persuasão junto aos seus atuais clientes, aumenta sua visibilidade ajudando na captação de novos clientes e ganha mais respeito e admiração dos seus concorrentes.



Sobre a Apostila:

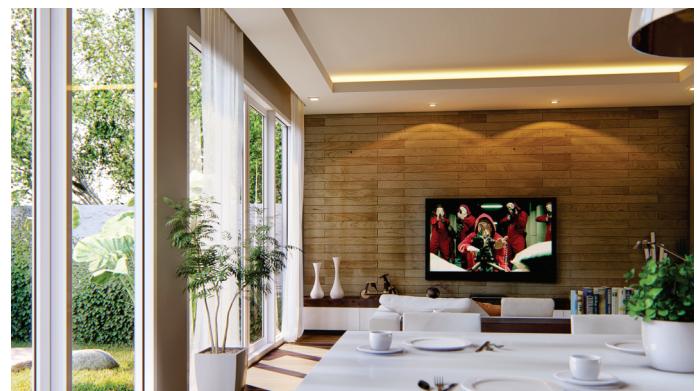
Esta é uma Apostila de Apoio Exclusiva aos Alunos do Curso de Lumion 8 Maurício Camargo, e por ser um material complementar, esta apostila não tem o objetivo de ensinar o programa mas sim complementar os ensinamentos do curso principalmente na parte conceitual que é um fator muito importante para o teu sucesso no programa, registrar informações importantes como atalhos e dicas, além de catalogar os blocos para que o aluno possa ter um mapa de navegação facilitando a localização da grande quantidade de blocos e recursos que o programa possui.

Note que esta apostila possui um espaçamento maior à esquerda para que você possa imprimir e encadernar este material.

Sobre o Lumion 8:

O Lumion 8 é um Renderizador Muito Poderoso e se destaca pela capacidade de gerar tanto Imagens quanto Animações muito realistas com um grande diferencial: Nele as árvores balançam, pessoas e carros se movimentam, águas escorrem, as ondas se movimentam de forma muito natural e realista e tudo isso agrega um valor inestimável às nossas apresentações.

Cenas do Nossa Curso de Lumion 8:



Suporte à Grande Quantidade de Elementos em Cena:

A capacidade de suportar muitas árvores, pessoas, vegetações densas e tudo que outros programas têm uma dificuldade enorme para suportar, torna o Lumion um programa muito diferenciado no que diz respeito a excelência da programação de sua estrutura, pois ele suporta com muita fluidez, o que torna o trabalho muito prazeroso e confortável mesmo para cenas com muita geometria inserida simultaneamente.



Render em CPU Vs. Render em GPU



CPU = Processador



GPU = Placa de Vídeo

Antes de usar o Lumion é importante que você entenda como ele funciona em seu computador e porque ele é tão Revolucionário para o Mercado de Maquete Eletrônica e por isso é importante você entender como os renderizadores trabalham.

Render em CPU: É o método de renderização onde o computador usa o processador para gerar a imagem, é o método usado em programas como Vray, Kerkythea, Artlantis e outros. Era o método de renderização mais usado até a chegada do Lumion no mercado.

Render em GPU: É o método onde o computador usa a placa de vídeo para gerar as imagens e animações, é o método usado pelo Lumion e é a mesma tecnologia usada nos Games, onde a renderização acontece em tempo real na tela do seu computador, não havendo tempo de espera para ver o trabalho renderizado. Neste tipo de renderização você tendo um processador i7 de 8 threads já está excelente, como ele trabalha mais na placa de vídeo, ele não vai usar mais que isso, mas quanto mais potente possível for sua placa de vídeo, melhor.

Obs. É importante ressaltar que em ambos os métodos de renderização o computador usa todos os componentes, mas no render em CPU ele usa mais o processador e no GPU ele usa mais a placa de vídeo.

Vantagens do Render em CPU: Neste método o usuário consegue renderizar mesmo em computadores de configurações baixas e neste método o usuário atualmente tem um controle mais avançado das edições de materiais.

Desvantagens do Render em CPU: Com certeza é ter que esperar um determinado tempo para poder testar o material ou ver uma luz acesa. Outra desvantagem significativa é que neste método os programas não suportam uma grande quantidade de elementos tendo que usar recursos como Proxys para poder ter árvores densas e vegetações, o que torna o processo mais trabalhoso.

Vantagens do Render em GPU: Não haver tempo de espera para ver seu trabalho renderizado e a capacidade de suportar uma grande quantidade de elementos pesados em cena.

Desvantagens do Render em GPU: Precisa ter uma máquina mais robusta para poder trabalhar com fluidez e conforto.

CPU: Central Process Unit (*Unidade Central de Processamento*).

GPU: Graphic Process Unit (*Unidade Gráfica de Processamento*).



Equipamento:



Desktop Vs. Notebook

Pra quem quer trabalhar com O Lumion e fazer Imagens sem precisar esperar tempo de render e Animações eu **Não Recomendo** comprar Notebook, exceto se a pessoa realmente falar que é impossível ser Desktop e que tem que ser realmente Notebook, mas aí a pessoa vai ter que pagar o preço por isso e não é só em dinheiro, mas também em possibilidades.

1 - Pra vc ter um Notebook com a mesma configuração de um bom desktop, vc pagará o dobro do valor, sendo que um desktop de mesma configuração vai suportar ainda mais peso que um notebook.

2 - O Lumion roda praticamente todo na Placa de vídeo sendo que no Desktop você pode a qualquer momento apenas trocar a placa de vídeo e dobrar a potência do equipamento, já no Notebook você vai ter que comprar outro, pois não existe essa possibilidade de troca de placa de vídeo. Os únicos notebooks que possibilitam troca de placa de vídeo são de tecnologia Mx7 e custam mais de R\$ 20.000 (vinte mil reais), ou seja, se você investir em um notebook hoje e daqui a 5 anos precisar ter mais potência, você terá que comprar outro enquanto no Desktop só vai precisar fazer upgrade de placa de vídeo, pois na renderização em GPU, que trabalha na placa de vídeo, você tendo um i7 já está excelente e não vai precisar trocar de processador tão cedo.

3 - Quem trabalha com 3D, o ideal é ter seu canto separado para produzir e não ficar andando com o equipamento de um lado pro outro.

Configurações Mínimas e Recomendadas:

O Lumion 8 tem as Configurações Mínimas e as Configurações Recomendadas para Rodar o Programa e no site do Programas São:

Configuração Mínima: Placa de Vídeo de 2Gb ou superior / Processador i5, similares AMD ou superior / Memória Ram de 8Gb ou mais.

Configurações Recomendadas: Placa de Vídeo de 6Gb, Processador i7, 16 Gb de Memória Ram;

Obs. Testamos o Lumion em diversos computadores e placas de vídeo a partir da GTX 1050 já rodam bem o Lumion e computadores e em nossos testes o programa rodava em computadores de 8 Gb de forma muito confortável também.



Modelos de Componentes do Computador:

Abaixo vou listar os componentes e suas marcas as quais usei e uso e assim posso certificar que são bons.

Processador i7 com Melhor Custo Benefício para o Lumion 8: Intel i7 4790 k;

Placa de Vídeo: A partir da Nvidia GTX 1060 6 GB,

HD: Marca Kingston SSD de 256 gb para Sistema Operacional e Instalação dos Programas;

HD Externo: Marca Seagate para Armazenamento;

Placa Mãe: Marca Asus específica para o processador que você adquirir;

Memória Ram: Marca Kingston ou Corsair;

Gabinete: Marca Coolermaster;

Fonte: Marca Corsair a partir de 600 w;

Sobre as Placas de Vídeo da Marca Radeon: Eu já usei placas de vídeo Radeon, porém prefiro as da Nvidia, não quer dizer que as da Radeon não são boas, mas prefiro as da Nvidia pelos recursos que elas oferecem, e pelas facilidades de atualização de drivers.

Sobre os Processadores da AMD: Há anos a Intel domina o mercado de processadores, e em 2017 a AMD voltou a competir no mercado com a linha Ryzen de processadores, porém eu nunca usei, mas nos testes feitos com eles, as pessoas estão gostando, porém em muitos testes os processadores Intel se mostram superiores em desempenho e melhor Temperatura que é um fator importante para a vida útil do componente.

Sobre Computadores da Apple (Mac):

O Lumion não tem versão para Mac e para quem quer trabalha com Arquitetura eu Não Recomendo usar Mac pois há pouquíssimo aparato das empresas de Softwares de arquitetura para os computadores da Apple.

Quem já tem um Mac pode rodar o Lumion, mas vai precisar fazer um Dual Boot e instalar o Windows no Mac e ao ligar seu Mac você vai poder escolher qual sistema operacional iniciar e ao escolher o Windows poderá instalar os programas normalmente nele.

Comprar o Computador Montado ou Eu Mesmo Montar?

Eu recomendo sempre a pessoa comprar o computador inteiro já montado, exceto se a pessoa tiver um bom conhecimento de montagem de computador.

Caso a pessoa decida montar, só recomendo a pessoa a sair pra comprar as peças se estiver em condição financeira de comprar tudo de uma vez, pois ao ficar comprando peças aos poucos você pode correr o risco de quando comprar a última peça, a primeira que você comprou poderá estar ultrapassada.

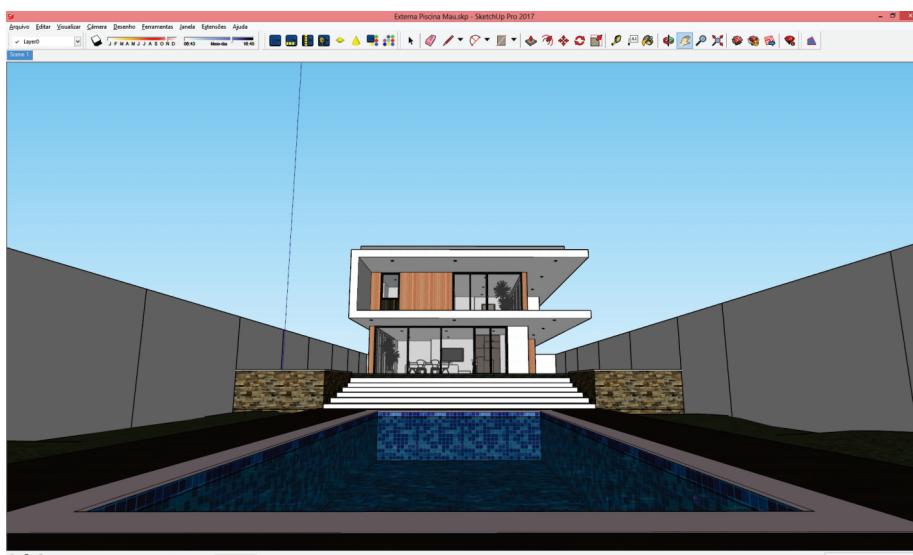


Preparação da Modelagem Para o Lumion:

É extremamente Importante que você saiba como deve preparar o seu arquivo para ter ele aberto no Lumion sem nenhum problema e abaixo listaremos os itens os quais você precisará ter grande cuidado e ficar atento e assim ter um excelente projeto aberto no Lumion.

1 - O que eu Coloco no Sketchup e o que eu Não Coloco?

Cenas Externas: Ao pensar na modelagem para levar para o Lumion pense que você não vai precisar colocar no Sketchup Árvores, Vegetações, Pessoas e Carros.



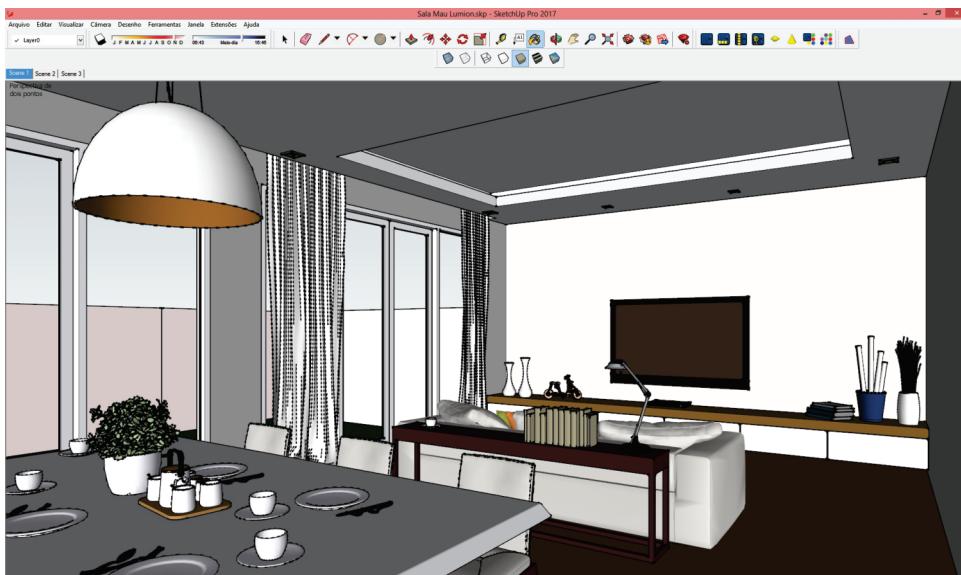
Modelagem do Sketchup



Render do Lumion 8



Cenas Internas: Eu faço a modelagem completa e deixando apenas os objetos do exterior para colocar no Lumion.



Modelagem do Sketchup



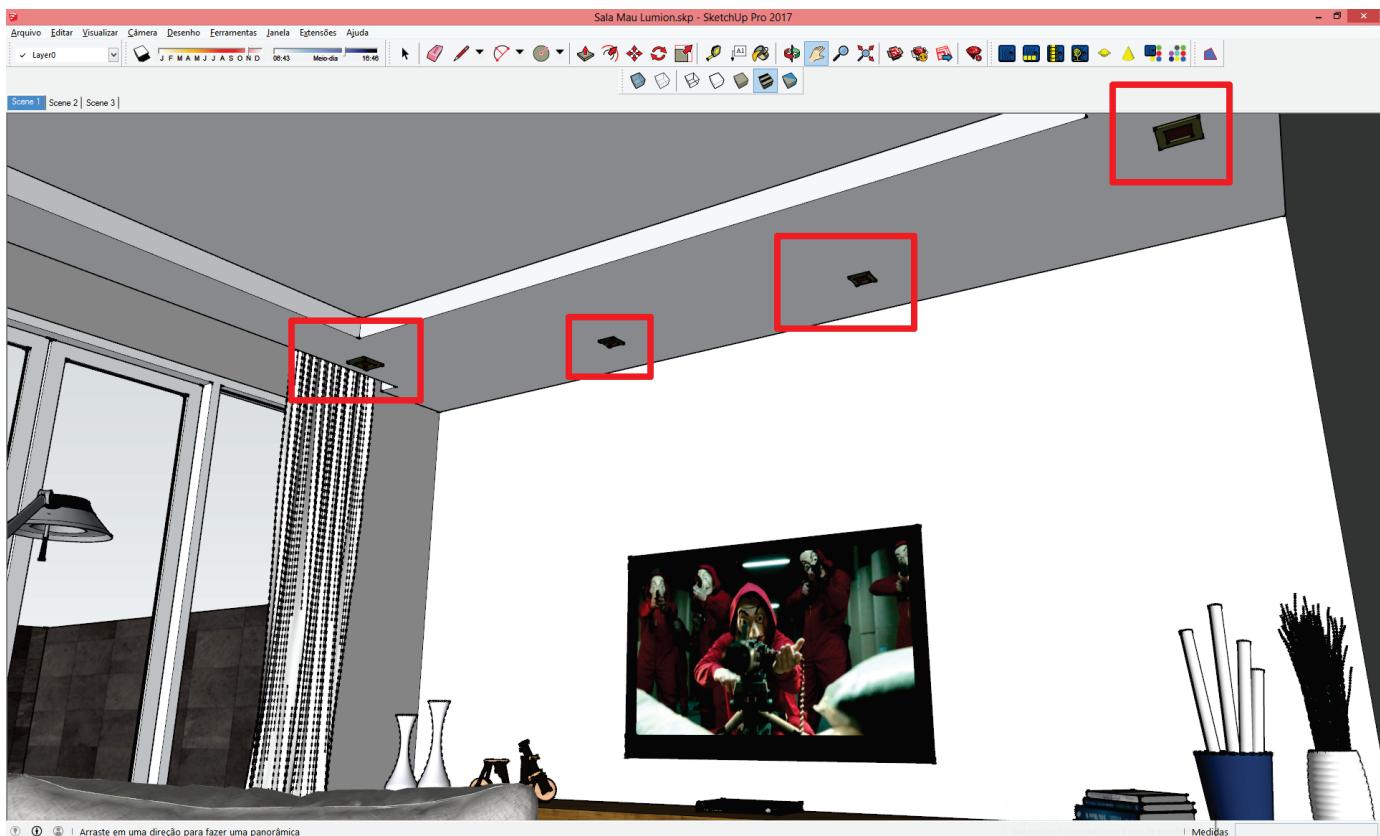
Render do Lumion 8

Piso de Madeira: Nos pisos de Madeira para renderizar no Kerkythea e no Vray, para ter pisos de qualidade a gente usa o Plugin Floor Generator, e no Lumion não vai precisar, pois os pisos de madeira já estão prontos com uma qualidade excelente, então você vai precisar apenas criar uma face e aplicar um material diferente.

Obs. Você precisa modelar o rodapé.



Luzes: Na modelagem para o Lumion a gente só precisa colocar ou modelar os blocos das lâmpadas com o material de cor diferente para poder editar, não precisando fazer mais nada, pois as luzes serão inseridas lá no Lumion.



Sanca: Para acender a sanca no Lumion, é só pintar com uma cor diferente a face que será iluminada e lá no lumion tornaremos este material emissivo, assim como os materiais das lâmpadas.



Principais Cuidados Que Devem Ser Tomados na Modelagem:

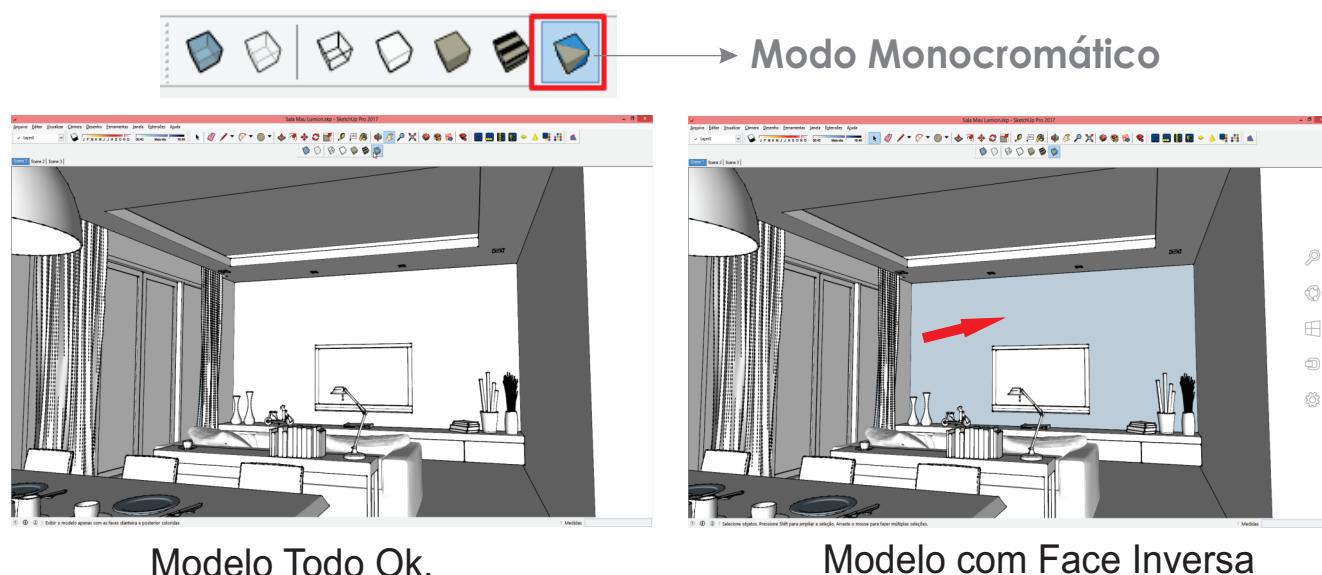
1 - Atribuição de Materiais: O Lumion reconhece os objetos através das cores e texturas que você aplica no bloco. Sendo assim, objetos que terão aspectos diferentes, precisam obrigatoriamente estar com cores ou texturas diferentes, e materiais que terão aspectos iguais no Lumion, precisam ser iguais no Sketchup. Quem usa ou já usou o Kerkythea já estará familiarizado com este procedimento, pois ele reconhece os materiais exatamente da mesma forma como o Kerkythea Reconhece.

Exemplo Prático: Se eu tenho 3 objetos na cena e lá no Lumion eu quero que eles tenham aspecto diferentes e edições de materiais independentes, eu preciso pintar cada objeto com uma cor diferente no Sketchup e quando eu exportar para o Lumion, poderei editar os materiais de cada um de forma independente.

Se eu tenho 3 objetos e sei que eles terão aspectos idênticos, é só eu pintar os 3 objetos com a mesma cor e quando eu exportar para o Lumion e começar a editar os materiais, tudo que eu fizer em um objeto, também vai se alterar nos outros.

2 - FACES: Para o Lumion você precisa ter um enorme cuidado com as Faces e se certificar de que seu modelo não tem faces inversas, pois no Lumion quando uma face está inversa ela simplesmente some ficando buraco no projeto a ponto de entrar luz, então você precisa realmente ter muito cuidado para não ter face inversa no seu projeto.

Como Identificar Faces Inversas Nos Modelos: No menu do Sketchup vá na Barra de Ferramentas e ative a barra de ferramenta Estilos depois coloque no modo Monocromático e seu modelo precisa estar todo branquinho, se aparecer alguma face roxa, é porque ela é uma face inversa.



Modelo Todo Ok.

Modelo com Face Inversa

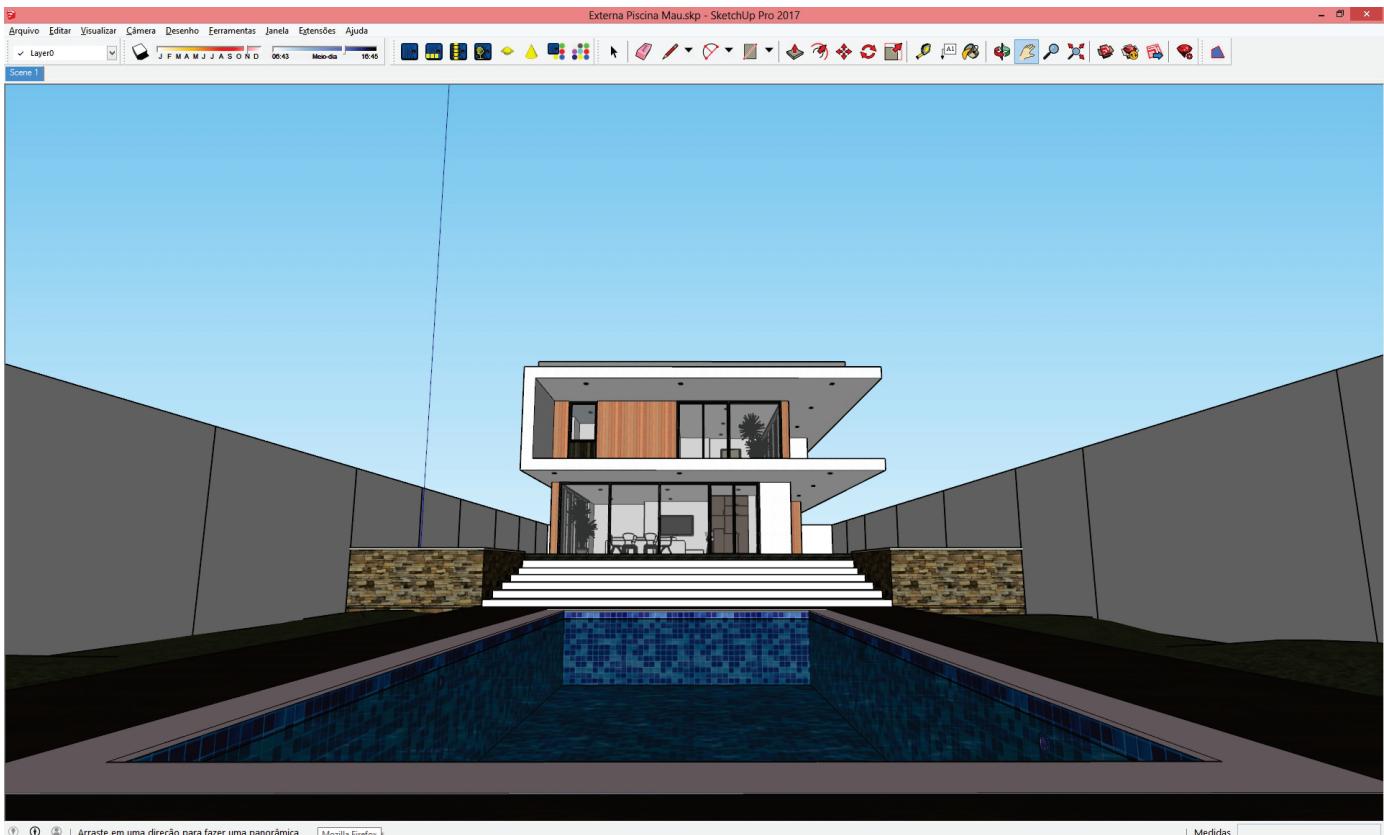
Tirando a face inversa: Para colocar a face certa, clique com o botão direito na face que está inversa e depois clique na opção > Inverter Face.

Estando as Faces todas ok. seu arquivo estará pronto para ser aberto no Lumion.



Terrenos eu modelo no Sketchup ou no Lumion?

Apesar do Lumion ter terreno nele, você precisa modelar o terreno no Sketchup, inclusive terrenos que terão gramas também precisam ser modelados no Sketchup e lá vamos aplicar e



Veja na primeira imagem que todo o terreno está modelado no Sketchup e no Lumion eu apliquei, ativei a grama e depois fiz toda a humanização no Próprio Lumion e Diferentemente de outros Softwares, a grama no Lumion Não faz o arquivo ficar pesado



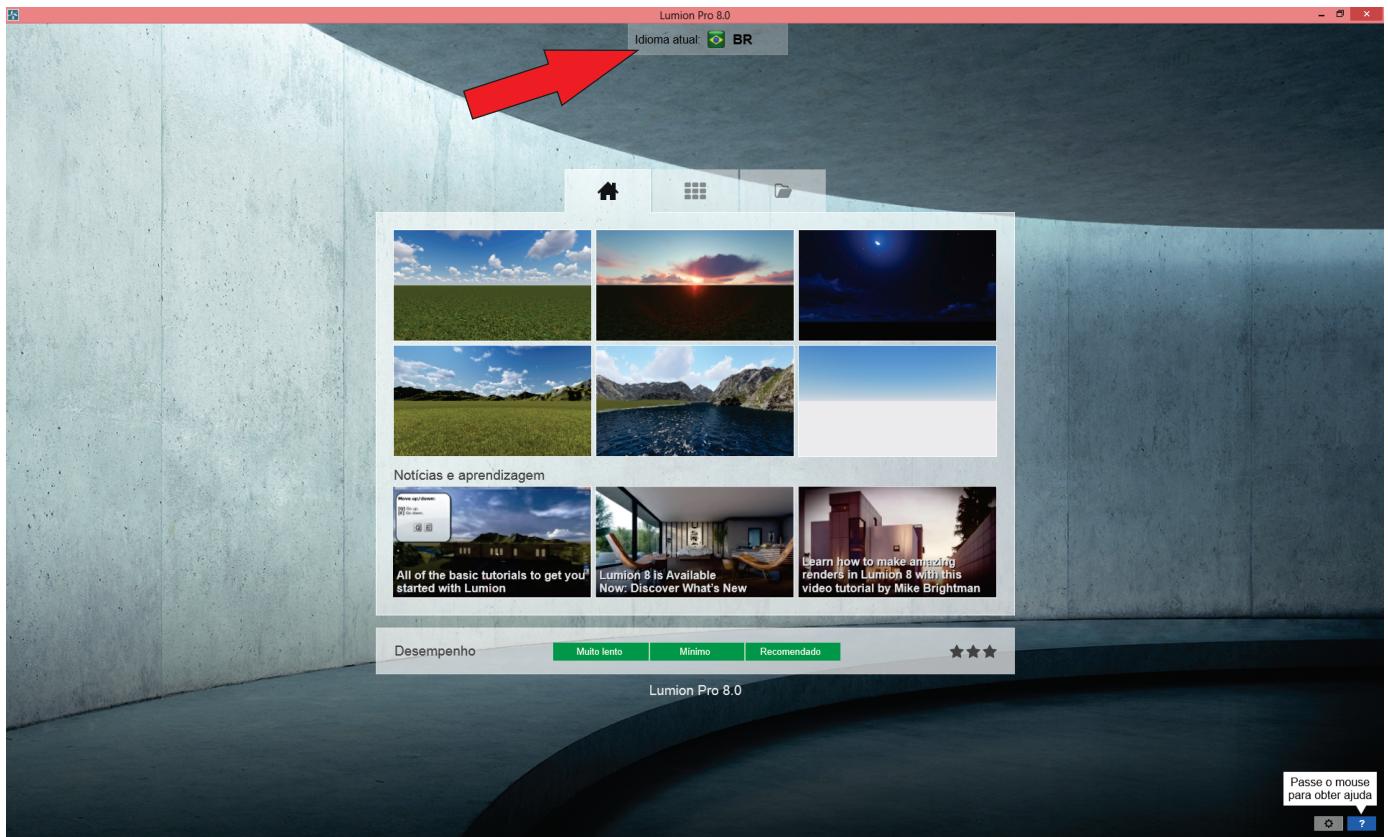
Cenas:

O Lumion 8 Não Reconhece as Cenas do Sketchup, vai ser lá no Lumion que iremos configurar o enquadramento, mas mesmo assim é bom você criar cenas e simular no Sketchup mais ou menos o enquadramento que você vai querer lá no Lumion, pois já indo pra lá com tudo planejado, com certeza agiliza o processo de trabalho dentro do Lumion.



Abrindo o Lumion

Ao abrirmos o Lumion 8 teremos esta tela abaixo e a primeira coisa que você deve verificar é o idioma e caso você queira, você pode colocar em Português do Brasil e para isso você deve clicar na janela indicada na seta abaixo:





Tela Inicial do Lumion



Qual Tela da Janela Home Eu Escolho?

Na grande maioria das vezes eu escolho o 1(indicado acima) 'Plain' é uma tela limpa com chão e céu, perfeita pra eu inserir meu projeto e depois vou personalizando ao meu jeito.

Quando é algum projeto que quero que tenha montanhas ao fundo sem precisar colocar na pós produção do photoshop, eu escolho o 2 (indicado acima) 'Mountain Range'.

Você também pode escolher as outras janelas com modelos de terrenos e climas diferentes e ver qual se adequa melhor ao seu estilo de trabalho.



Principal Utilidade das Cenas de Exemplo:

Nessas **Cenas de Exemplo** a gente tem uma referência de como pensam os Desenvolvedores do Lumion, como eles modelam os Entornos, como eles fazem os enquadramentos, movimentam as câmeras, como eles usam os efeitos etc. e isso serve e tudo que a gente observa nesses modelos de exemplos serve também como base para montarmos os nossos Cenários de Renderização.

IMPORTANTE

O Realismo Dependerá da Sua Forma de Pensar:

É muito importante a forma como você raciocina para montar os cenários no Lumion e nos capítulos seguintes veremos conceitos que vão te ajudar a montar um cenário de qualidade, dando vida aos seus projetos e encantando seus clientes.

A diferença das pessoas que Têm bons resultados no Lumion das que Não tem bons resultados, é a forma como Pensam para montar seus cenários e usar os artifícios que elevam a qualidade do trabalho, então antes de sairmos trabalhando no programama, eu vou te mostrar como Eu Penso e como os Diretores de Cinema Pensam para planejar seus cenários fazendo com que os expectadores e clientes tenham uma Experiência Imersiva no que é produzido, sendo assim estude com atenção os capítulos anteriores que precedem o trabalho no Lumion, pois esses conceitos será o Fator Determinante para você ter um trabalho da mesma qualidade dos meus, pois não adianta eu apenas te ensinar como eu mexo nas ferramentas, mas é importante que você saiba a base conceitual por trás da forma como eu raciocino para usar as ferramentas do programa.



Incorpore o Steven Spielberg e ganhe seu Oscar

Na Renderização em geral, principalmente no **Lumion**, onde temos animações e uma pegada cinematográfica, é muito importante para renderizar suas imagens e suas animações com êxito, que você não pense como Arquiteto, Engenheiro, Designer de Interiores, Projetista etc. e sim como um **Diretor de Cinema**, e dentro do Lumion você vai ter tudo que um diretor de Hollywood tem à sua disposição como por exemplo câmeras, figurantes (pessoas) carros e todos os elementos que fazem parte de uma mega produção.

Sendo que para pensar como um diretor de cinema é necessário que você entenda alguns conceitos que ajudarão no planejamento do seu projeto e posteriormente na construção do seu cenário.

Projeto Vs. Cenário

Projeto: É a representação exata e imparcial do que será executado. No projeto nenhuma informação ou detalhe pode ser ocultado, caso contrário prejudicará a eficácia da construção.

Cenário: Representação apenas do que o cliente precisa ver. No cenário a gente usa de diversos artifícios como iluminações de apoio, enquadramentos de forma que não mostre áreas vazias e no cenário 3D é importante que só tenha elementos que serão vistos pelo cliente ou que influenciarão nos reflexos dos materiais, como por exemplo árvores atrás do observador, elas não aparecem diretamente para o cliente, mas são projetadas nos reflexos dos vidros da casa e de outros materiais. O projeto servirá de base para a construção do cenário 3D.

Qualquer outro elemento que não influencia diretamente no que será visto pelo cliente, deve ser retirado do cenário no intuito de não gerar mais peso no arquivo de forma desnecessária.

Você deve sempre Renderizar Cenários e Não Projetos, caso contrário prejudicará toda a qualidade da renderização devido à falta de artifícios. Veja abaixo o quanto de artifício é usado para ter uma cena de novela, porém o espectador não verá estes artifícios, verá apenas o resultado final e do mesmo jeito é a renderização, onde o que valerá não é o que realmente é, mas sim o que será visto pelo cliente.

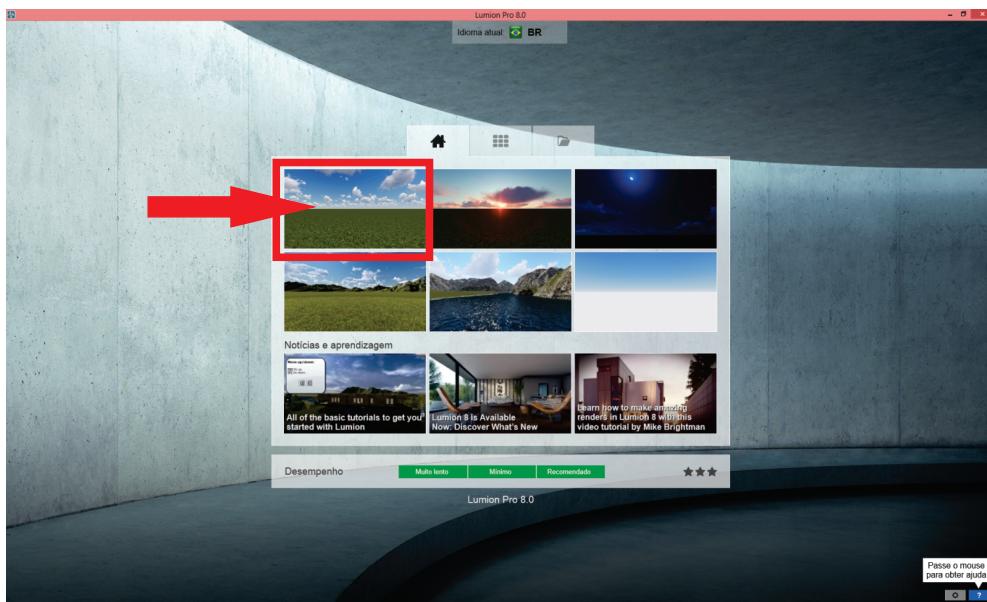


Agora que você já entendeu de forma simplificada como pensa um diretor de cinema, podemos partir de fato para o trabalho dentro do Lumion e começar a viver o Sonho da Arquitetura Mesclada à Magia do Cinema.

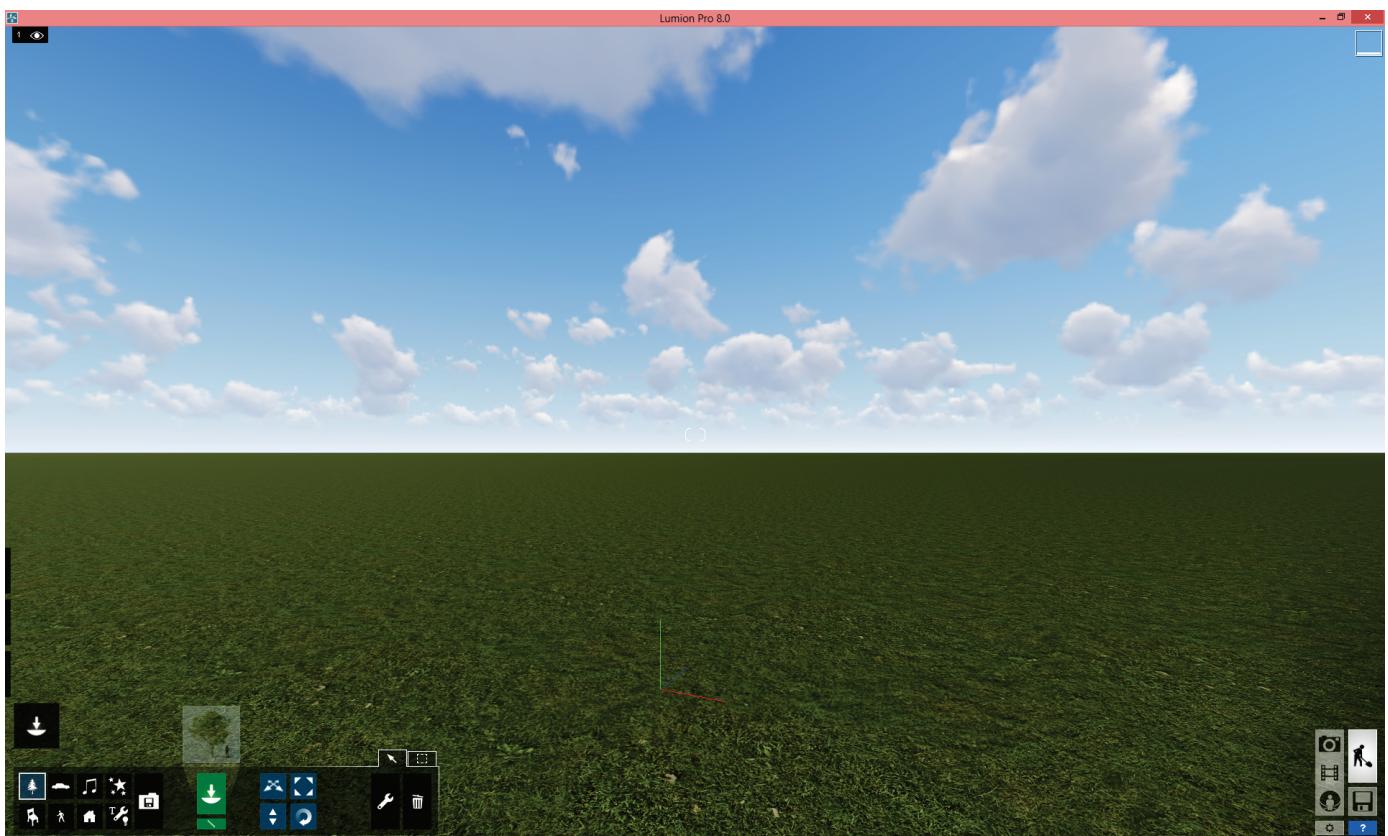


Tela de Trabalho Lumion 8:

Conforme comentei anteriormente, agora vou escolher a tela de trabalho Plain que é a que uso na grande maioria dos meus trabalhos no Lumion e daí entrará a tela de trabalho do programa.



Após escolher o ambiente 'Plain' teremos a tela abaixo:

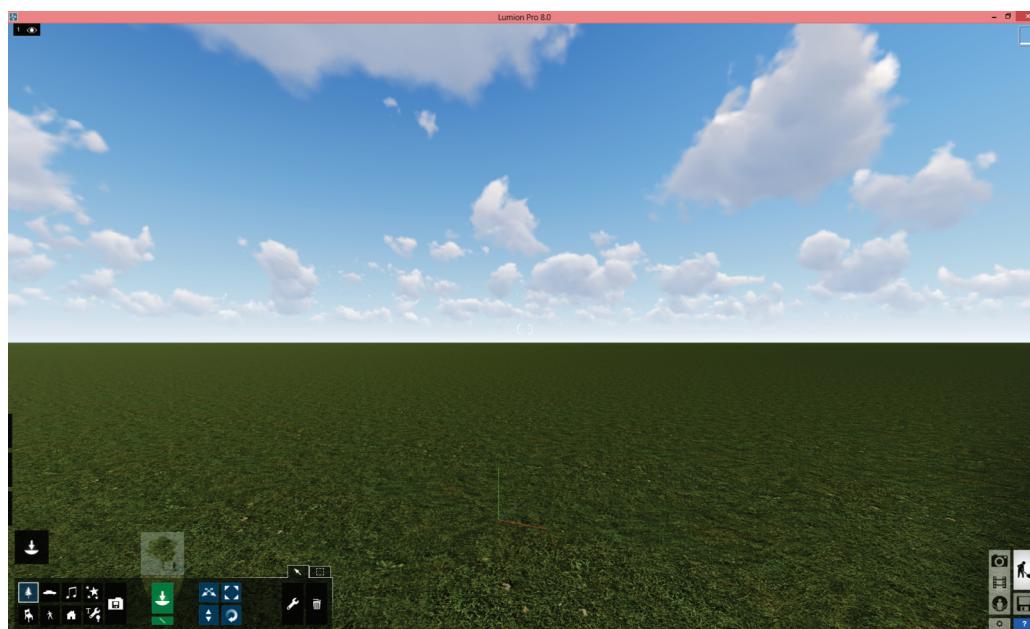




Movimentação e Navegação:

Quem nunca usou o programa, antes de qualquer coisa precisa primeiramente aprender a se movimentar nele, e quem nunca jogou games em primeira pessoa, de início vai sentir um pouco de dificuldade em se movimentar nele, principalmente porque as teclas de navegação dele são diferentes das do Sketchup, então pra quem nunca usou o programa recomendo a brincar um pouco no Lumion e ficar navegando nele para se familiarizar.

Tudo no início pode ser um pouco difícil, mas é igual andar de bicicleta, no início você cai, chora, acha que não vai conseguir, mas depois isso passa a ser a coisa mais natural e mais simples do mundo e assim também é a adaptação a novos programas, no início poder ser um pouco difícil, mas os benefícios valerão muito à pena.



Tela do Lumion



Jogo FPS (Em Primeira Pessoa)



Movimentação e Navegação:



Tecla W - Ir para **Frente**

Tecla S - Ir para **Trás**

Tecla A - Ir para a **Esquerda**

Tecla D - Ir para a **Direita**

Tecla Q - Ir para **Cima**

Tecla E - Ir para **Baixo**

Tecla Shift - Acelera os Movimentos.
Exemplo: Se você quer ir pra Frente Mais Rápido Segure W+ Shift

As Setas Têm a mesma função das Teclas W,S,A e D



Abas de Ferramentas e Configurações

Observação Importante: Pelo fato desta apostila ser um material de apoio ao curso em vídeo, não me prenderei a mostrar detalhadamente aqui todas as abas de configuração pois ficaria um excesso de conteúdo duplicado pelo fato de já ter em vídeo e ficaria também um conteúdo grande e chato, o que até atrapalharia você. Sendo assim apenas listarei as ferramentas de modo geral para te ajudar a se situar no programa, seja para iniciar ou para futuras consultas.

Uma coisa que achei importante registrar na apostila nessa parte de configurações e ferramentas, são dicas de possíveis dificuldades que iniciantes têm quando iniciam nas ferramentas do Lumion e deixarei Observações as quais considero muito úteis.

Todas estas ferramentas detalharemos em vídeo no curso praticando nas cenas prontas que irão com o curso. Essa é a forma como sei que você vai fixar todas as informações em sua mente e dominará o programa de forma precisa.

Visão Geral:

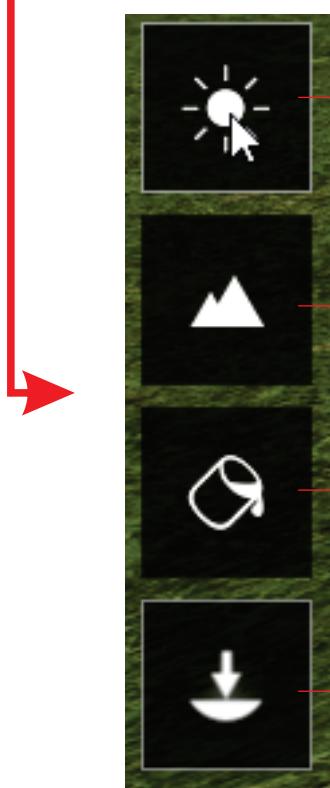
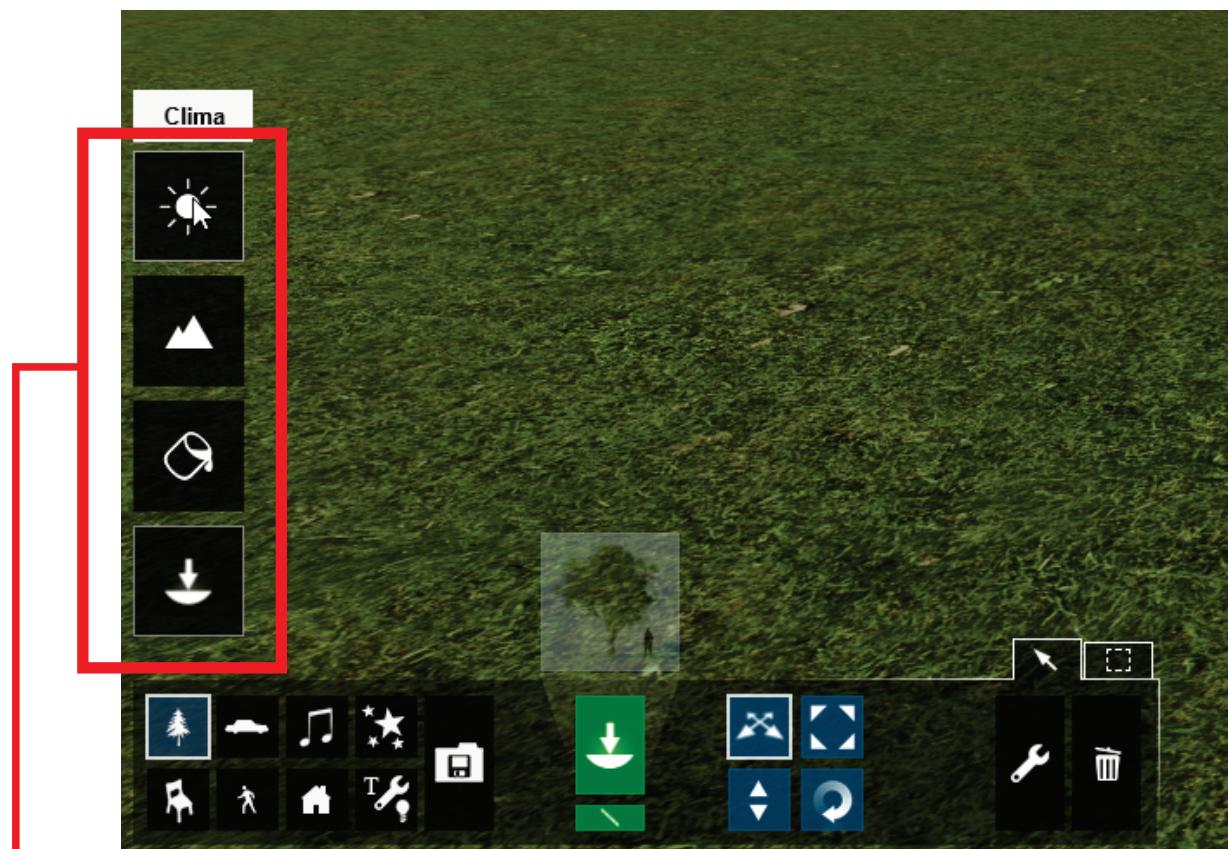
Barra Estática de Configurações do Cenário
Aqui É a Principal Barra do Lumion onde Você vai poder configurar Aspectos Naturais, Edição de Materiais e Inserção de Elementos

Barra Dinâmica de Ferramentas
Essa barra é dinâmica porque ela muda de acordo com as opções que a gente escolhe na Barra Estática. É na Barra Dinâmica onde a gente de fato mexe para realmente escolher o que queremos.

Barra de Configurações Gerais
Essa barra é como se fosse um ‘Menu’ em formato de botões, é ali onde renderizamos e onde fazemos configurações do Software e Salvamos o Arquivo.



Simplificando a Barra de Ferramentas:



Modificar de Diurna para Noturna, Editar Sol, Sombras e Nuvens.

Ativar a Grama Felpuda, Colocar Água , Terrenos e Pintar o Terreno com areias e outros aspectos.

Obs. Eu não uso os terrenos do Lumion, já levo pronto do Sketchup, pois é muito mais eficaz e preciso o processo de modelagem no Sketchup com o terreno do próprio Sketchup

Editar Materiais.

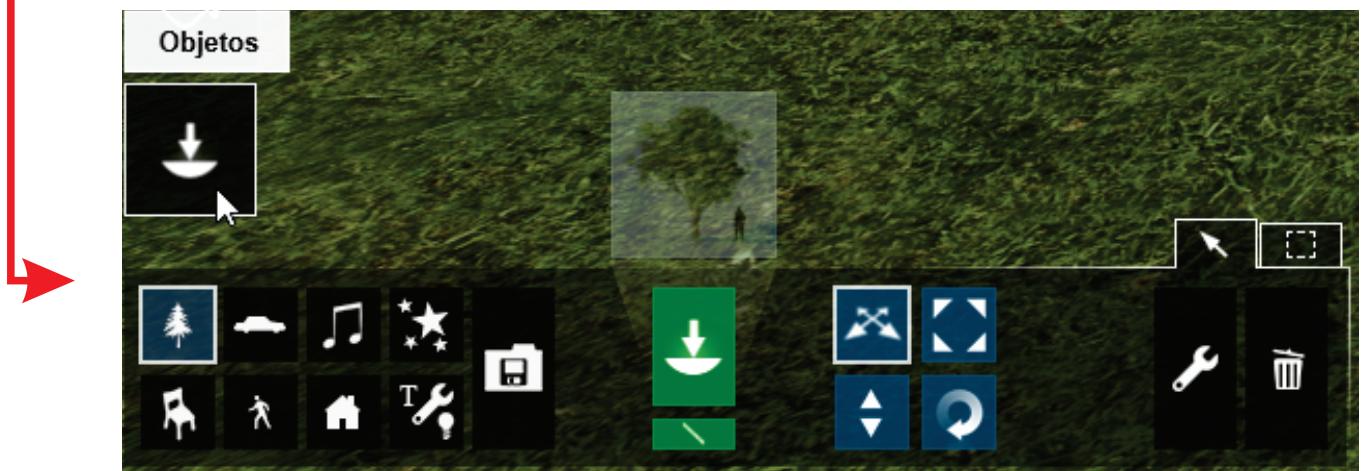
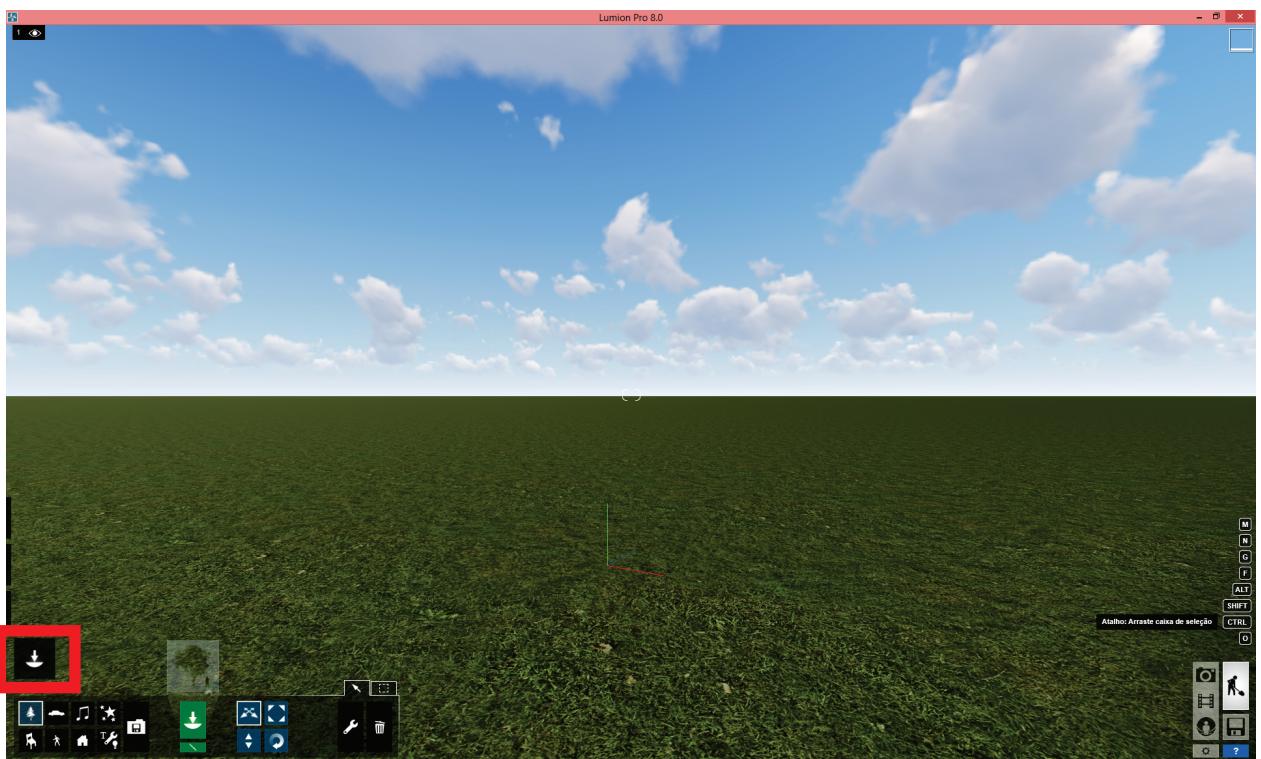
Inserir Movimentar e Editar Blocos como Árvores Pessoas, Carros etc.

Inserir as Luzes e Efeitos como Fogo, fumaça etc.

Importar Arquivos



O Coração do Lumion: Barra de Objetos

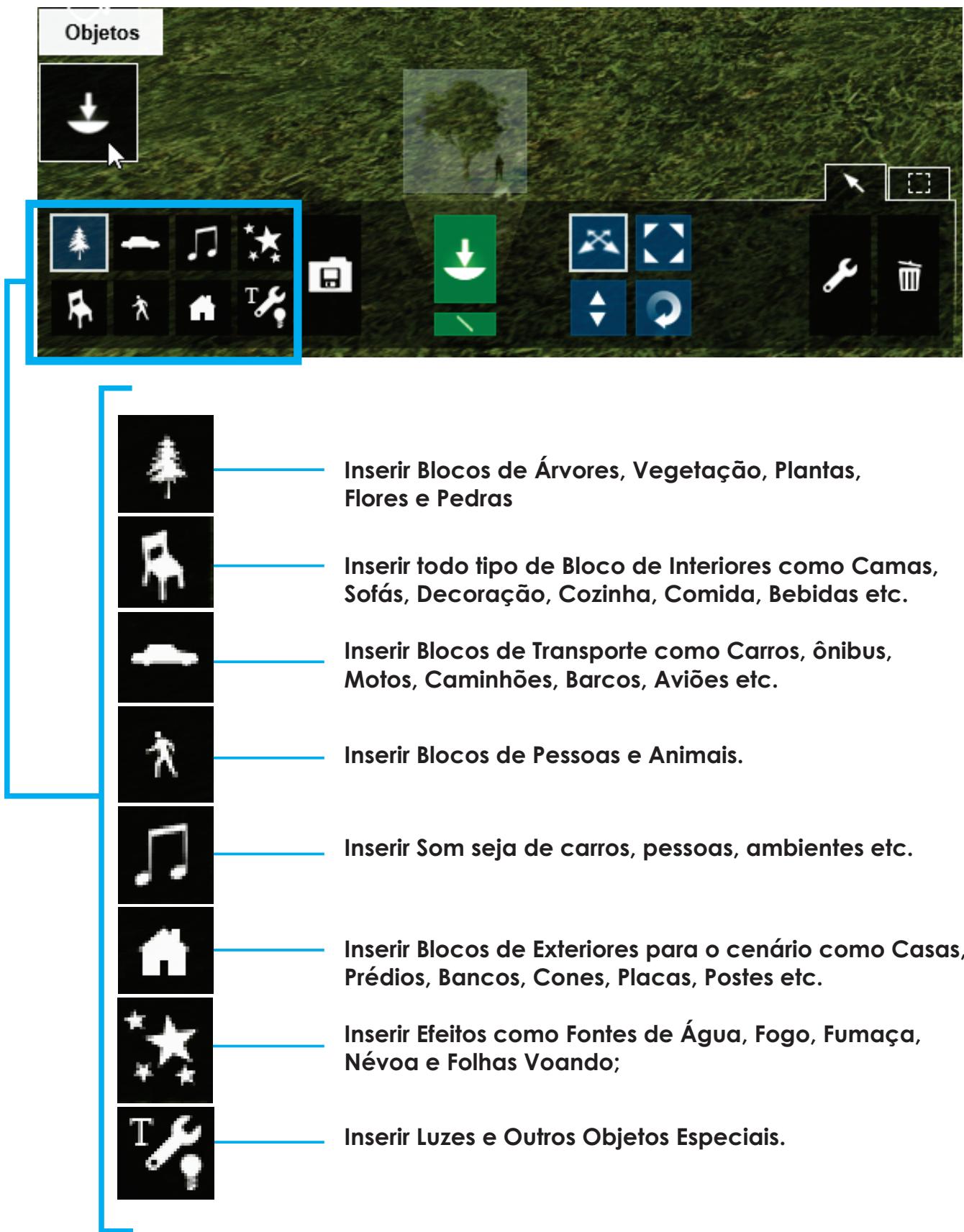


Essa é a Barra de Ferramentas que eu considero o Coração do Lumion, porque nela que tudo acontece, sendo assim daremos uma atenção especial a essa barra de ferramentas nesta apostila catalogando tudo que existe nela para facilitar a localização de blocos, recursos e efeitos, sendo assim, primeiro faremos um panorama geral e depois teremos o catálogo de Blocos e Efeitos.

Também farei observações úteis que facilitarão o processo de aprendizagem e localização.



Inserindo Objetos





Inserindo Objetos





Catálogo

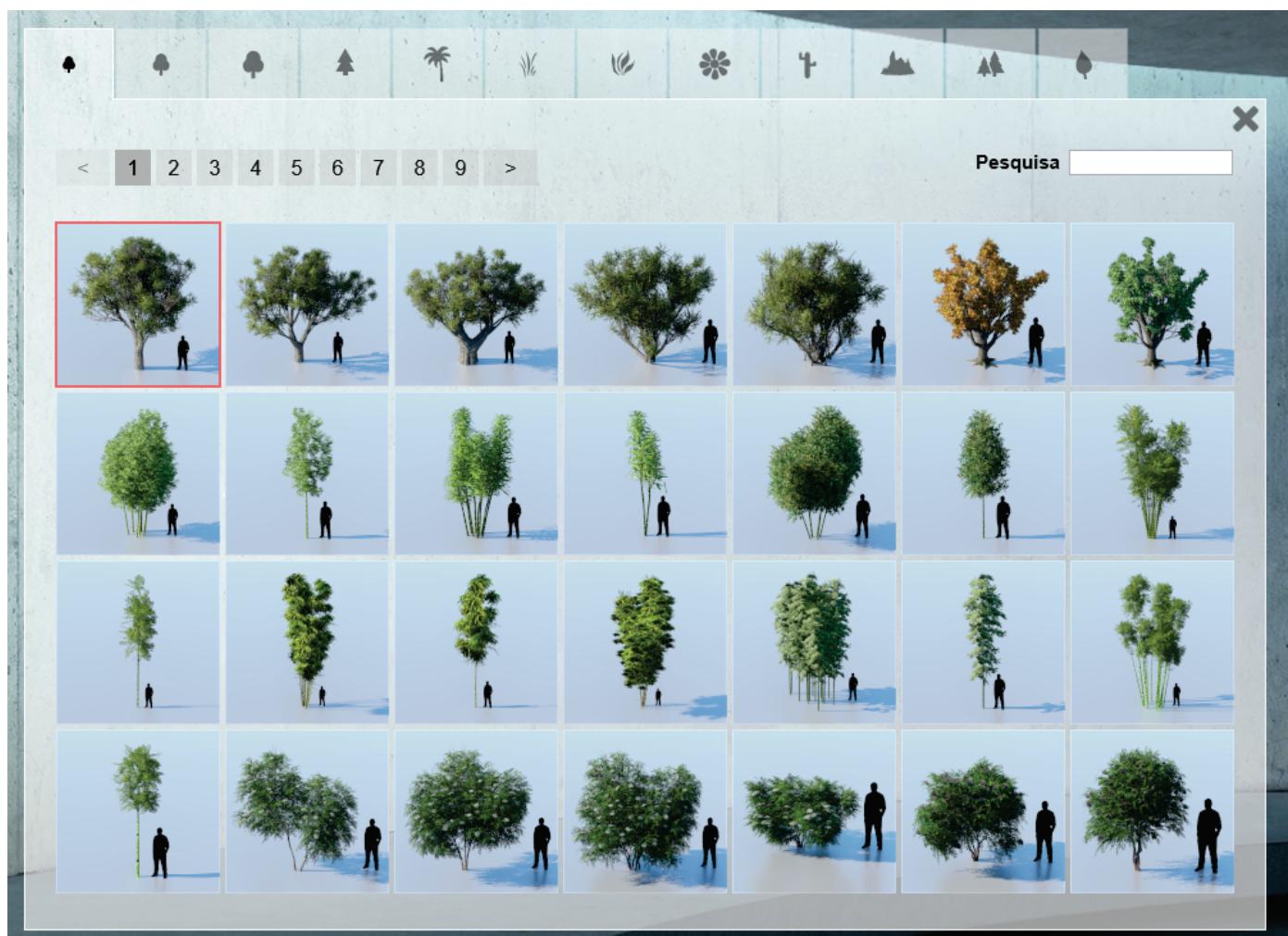


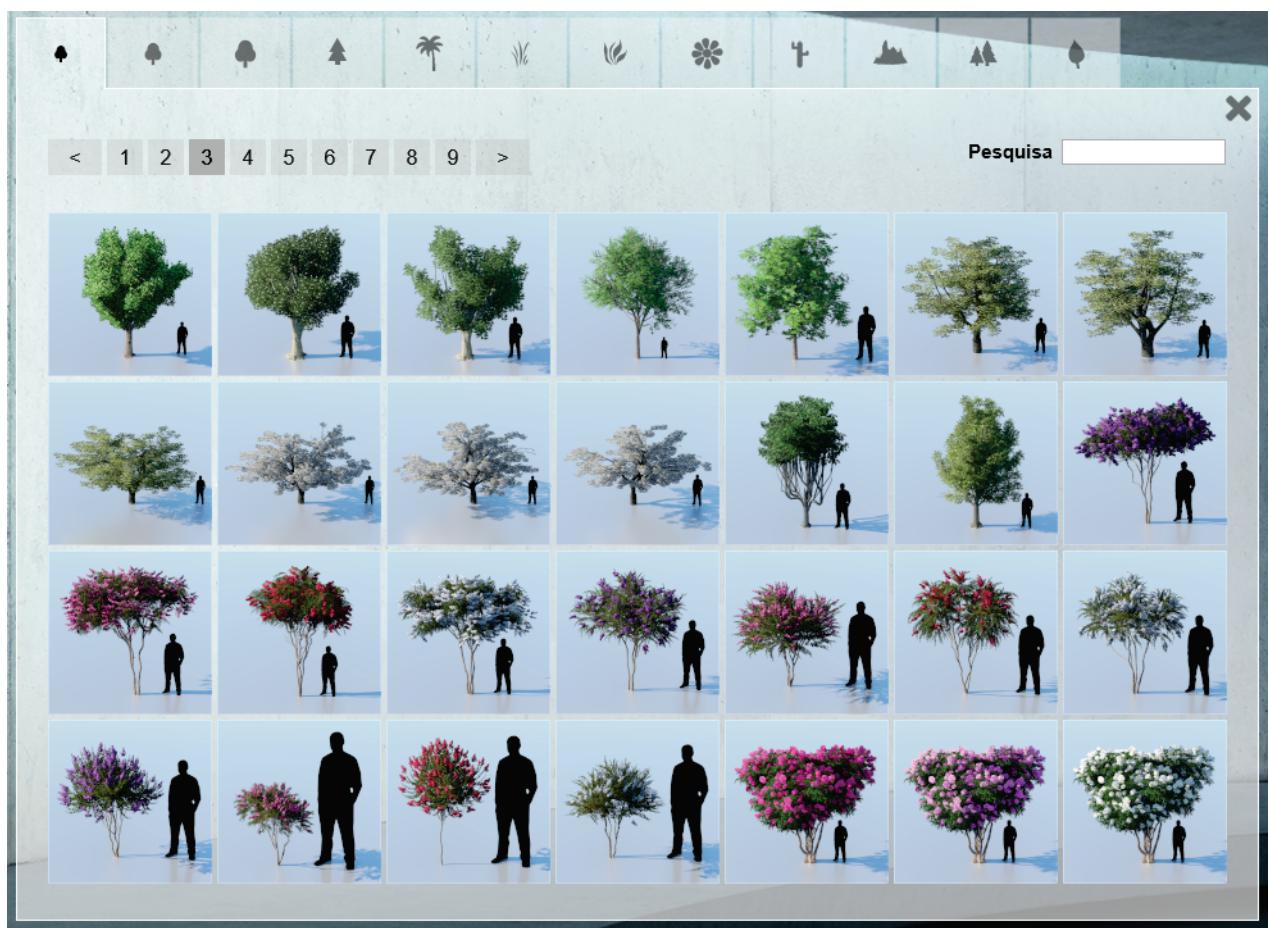
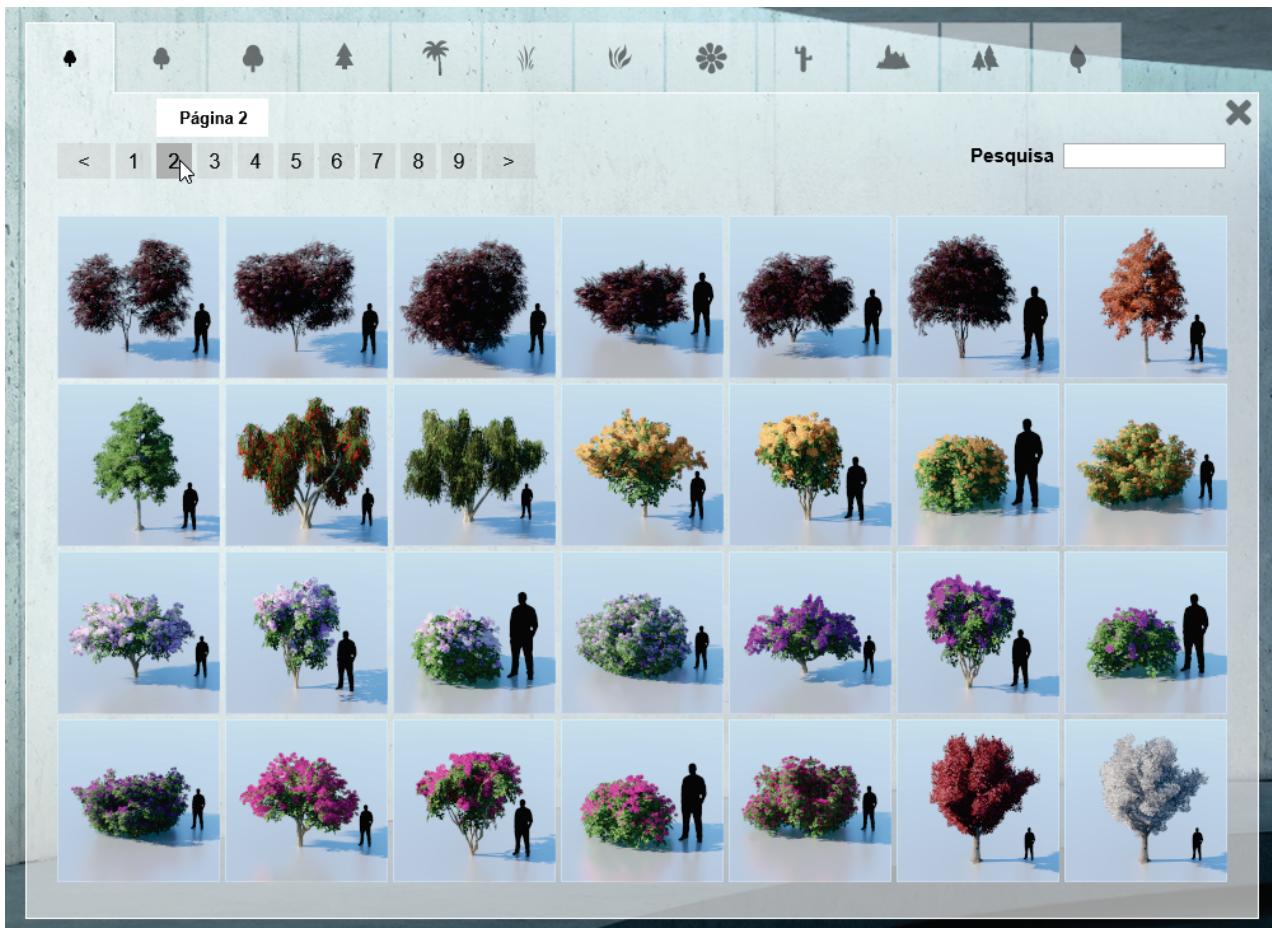
Biblioteca Natureza

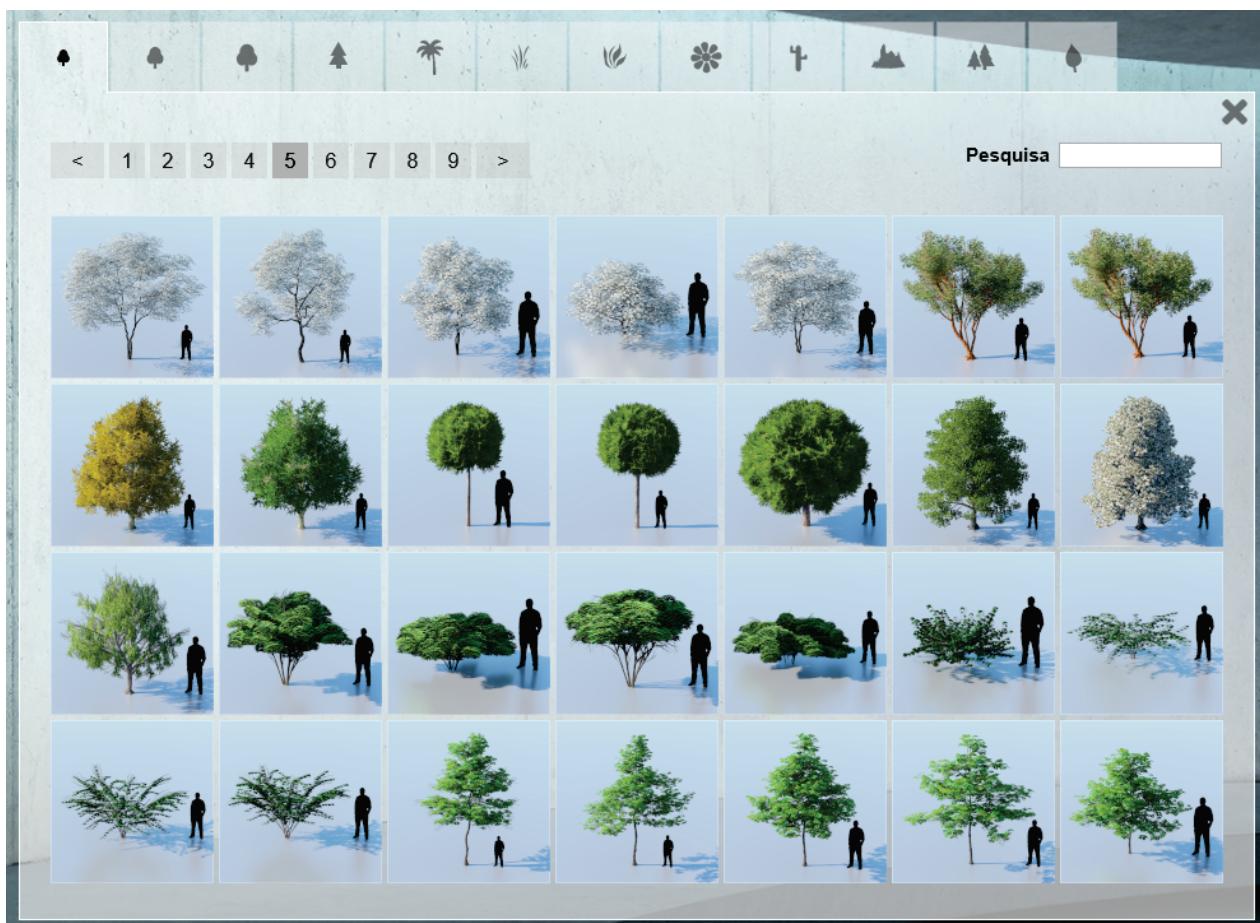
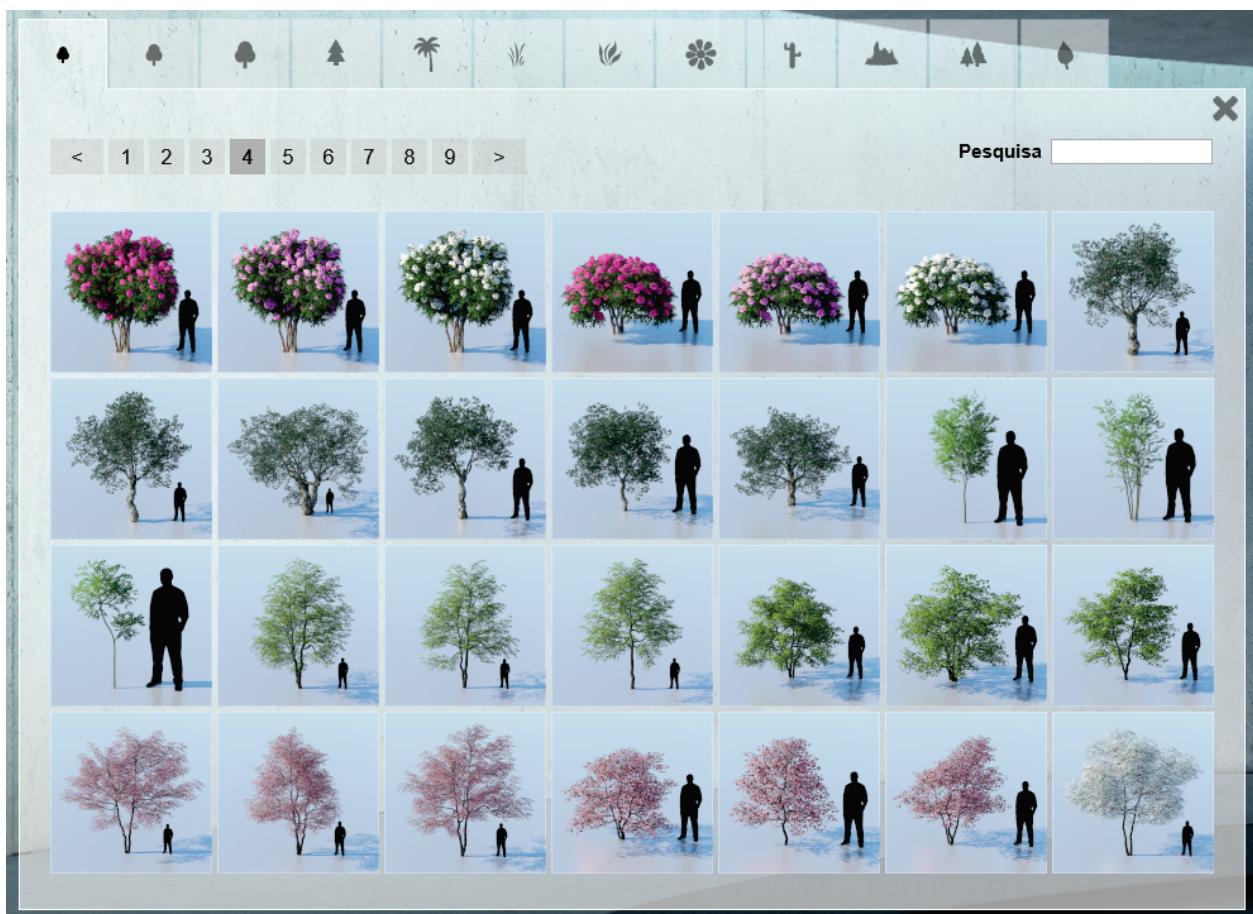
Esta Biblioteca é a Mais Numerosa, e ao trabalhar com o Lumion eu senti a necessidade de ter um catálogo destes blocos de Natureza em mãos para facilitar a localização e escolha devido à grande quantidade de Blocos e apesar do grande trabalho para catalogar estes blocos dentro de uma apostila, tenho certeza que valerá à pena pela utilidade que terá para nós.

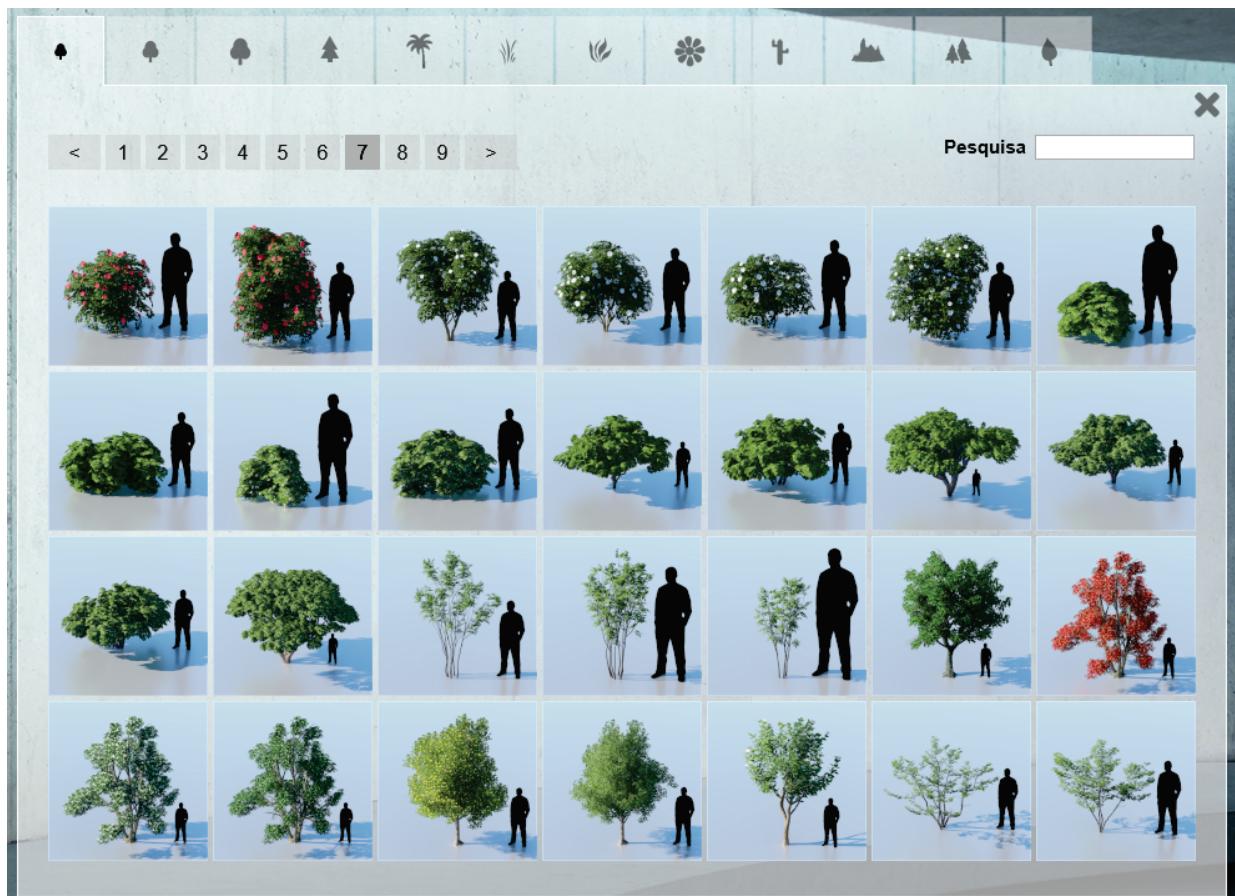
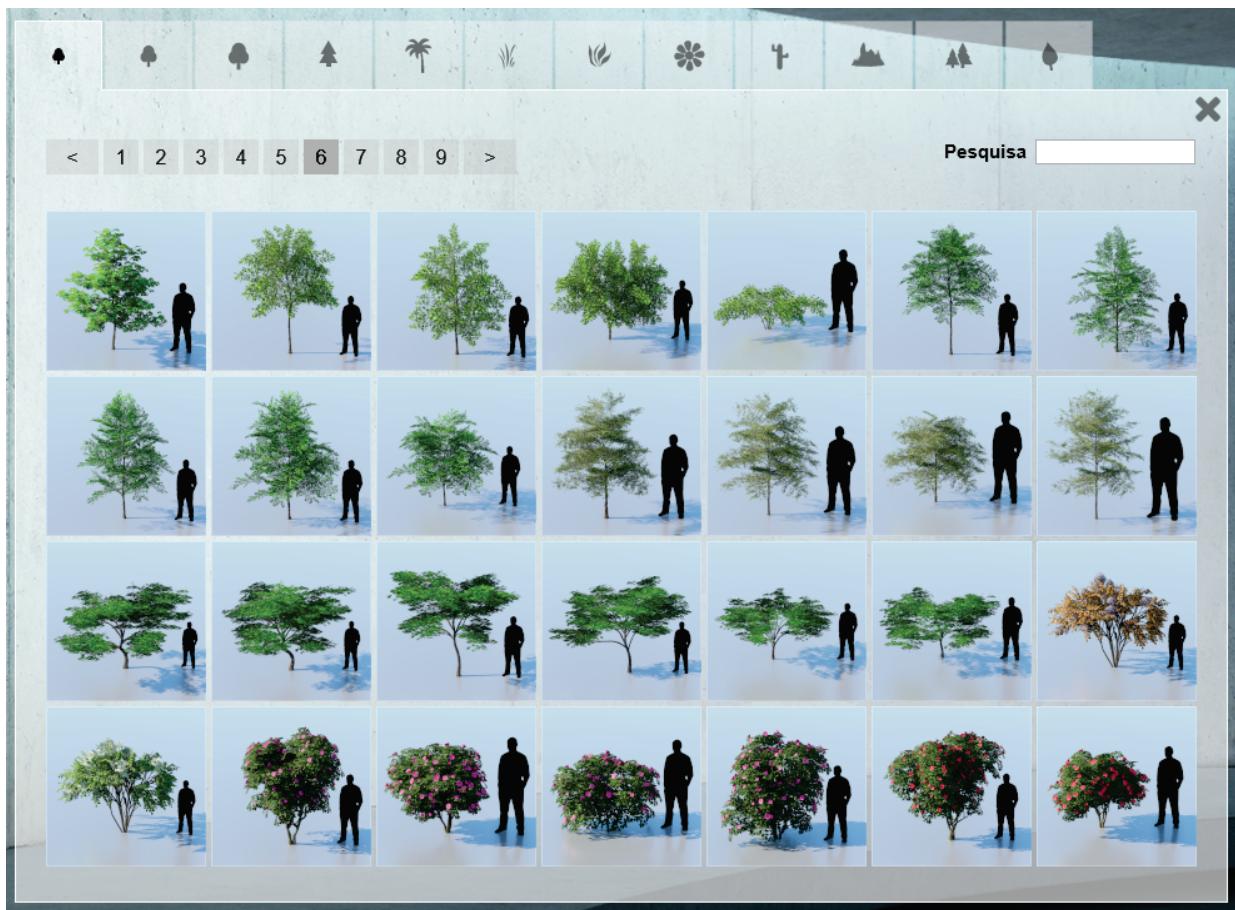
Com certeza o que faz o Lumion se destacar muito de outros renderizadores, é a capacidade de suportar uma grande quantidade de árvores, vegetações e todos os elementos que fazem parte de uma humanização detalhada e os Desenvolvedores não economizaram nesta biblioteca, sendo assim seguem nas próximas páginas todos os blocos da Biblioteca de Natureza do Lumion 8.

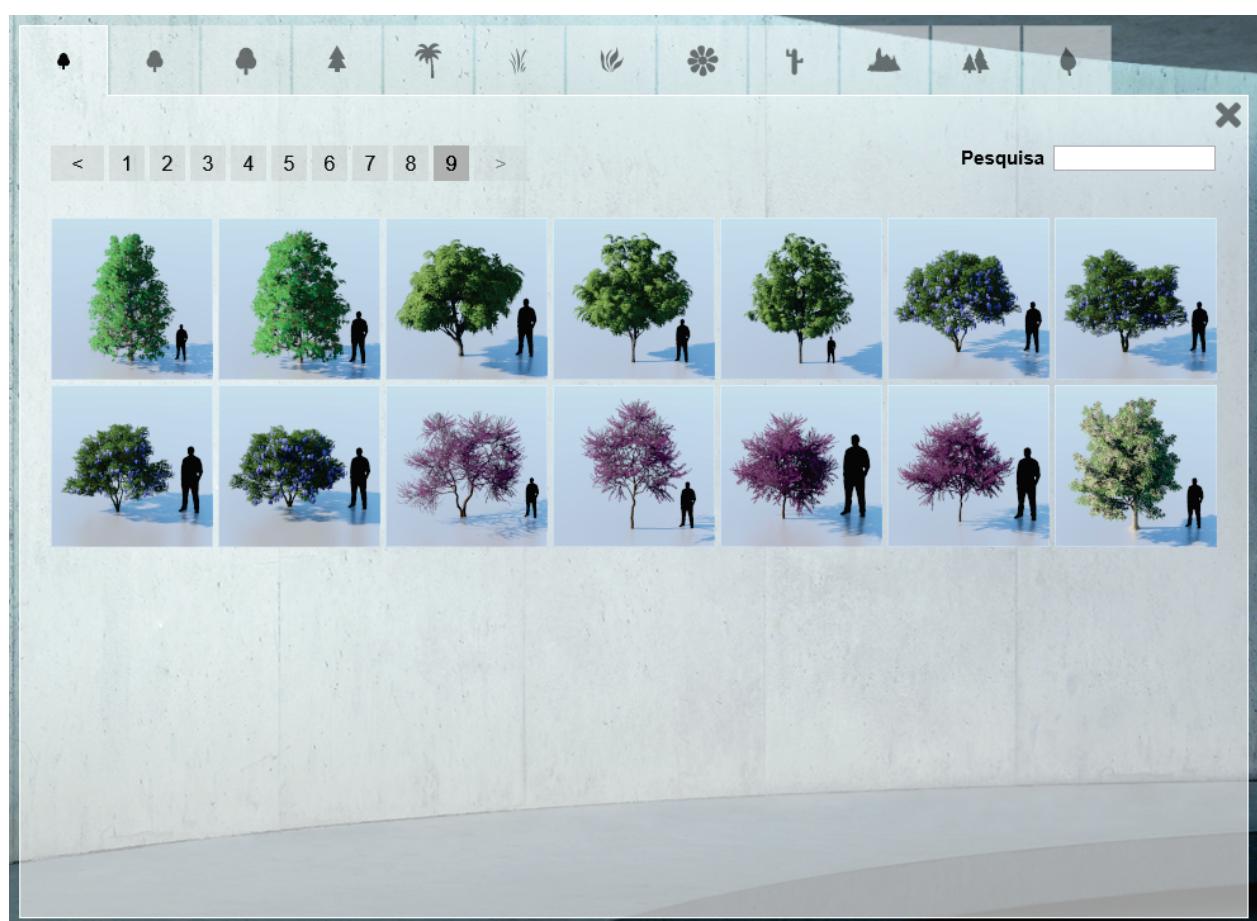
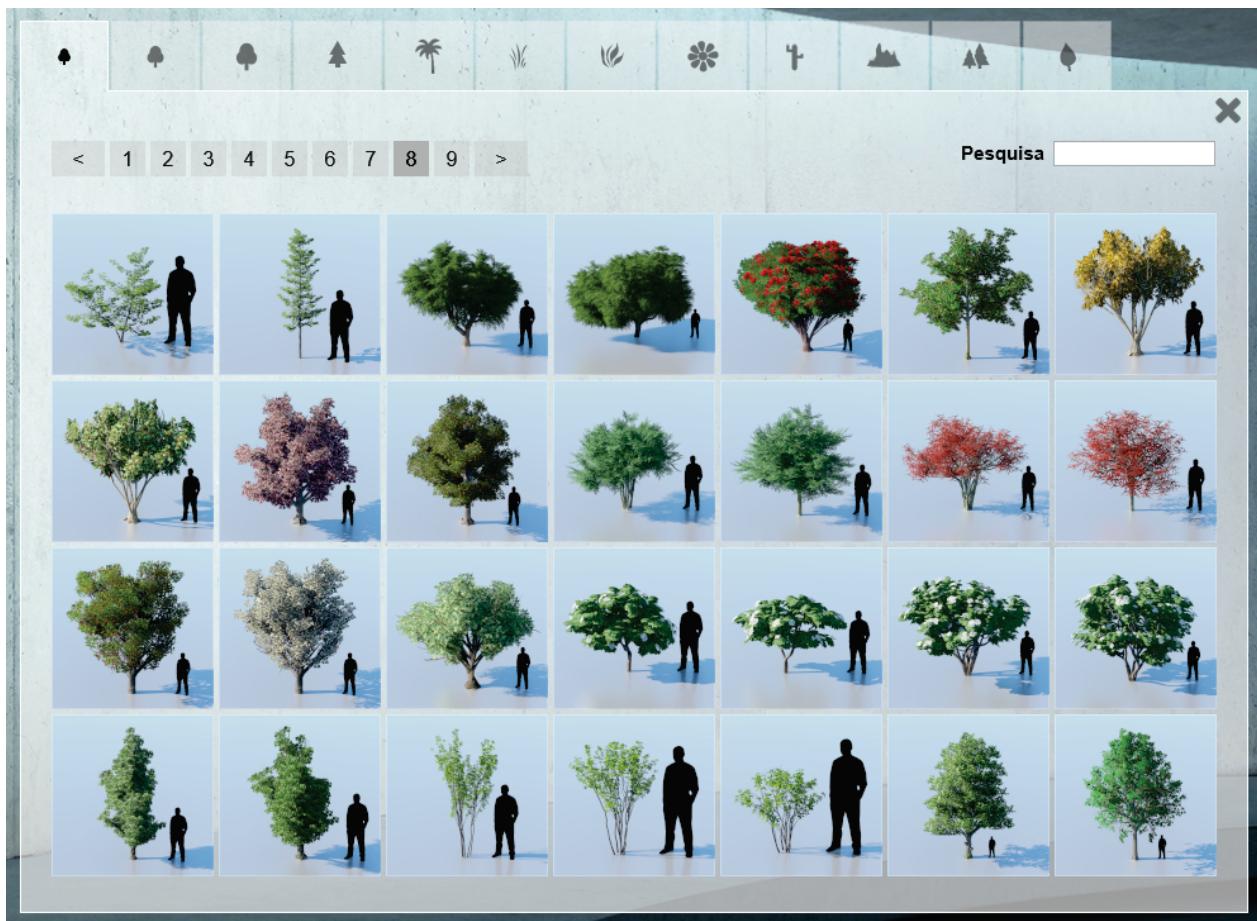
Obs. As outras categorias eu não vi necessidade de catalogar, pois não são grandes como as de Natureza e faria o conteúdo da apostila ficar muito grande sem necessidade, pois é aqui na biblioteca de natureza, o grande trunfo do Lumion.

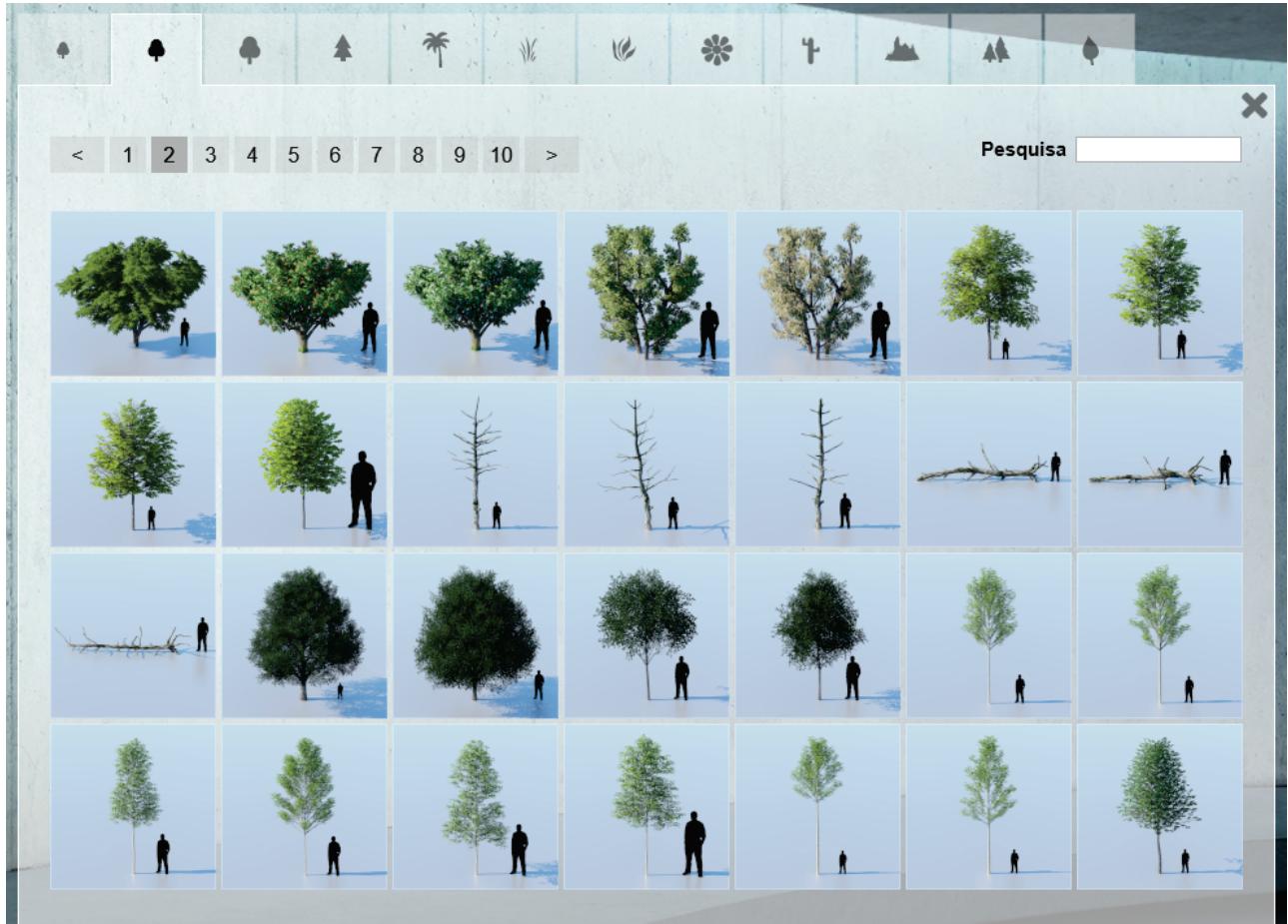
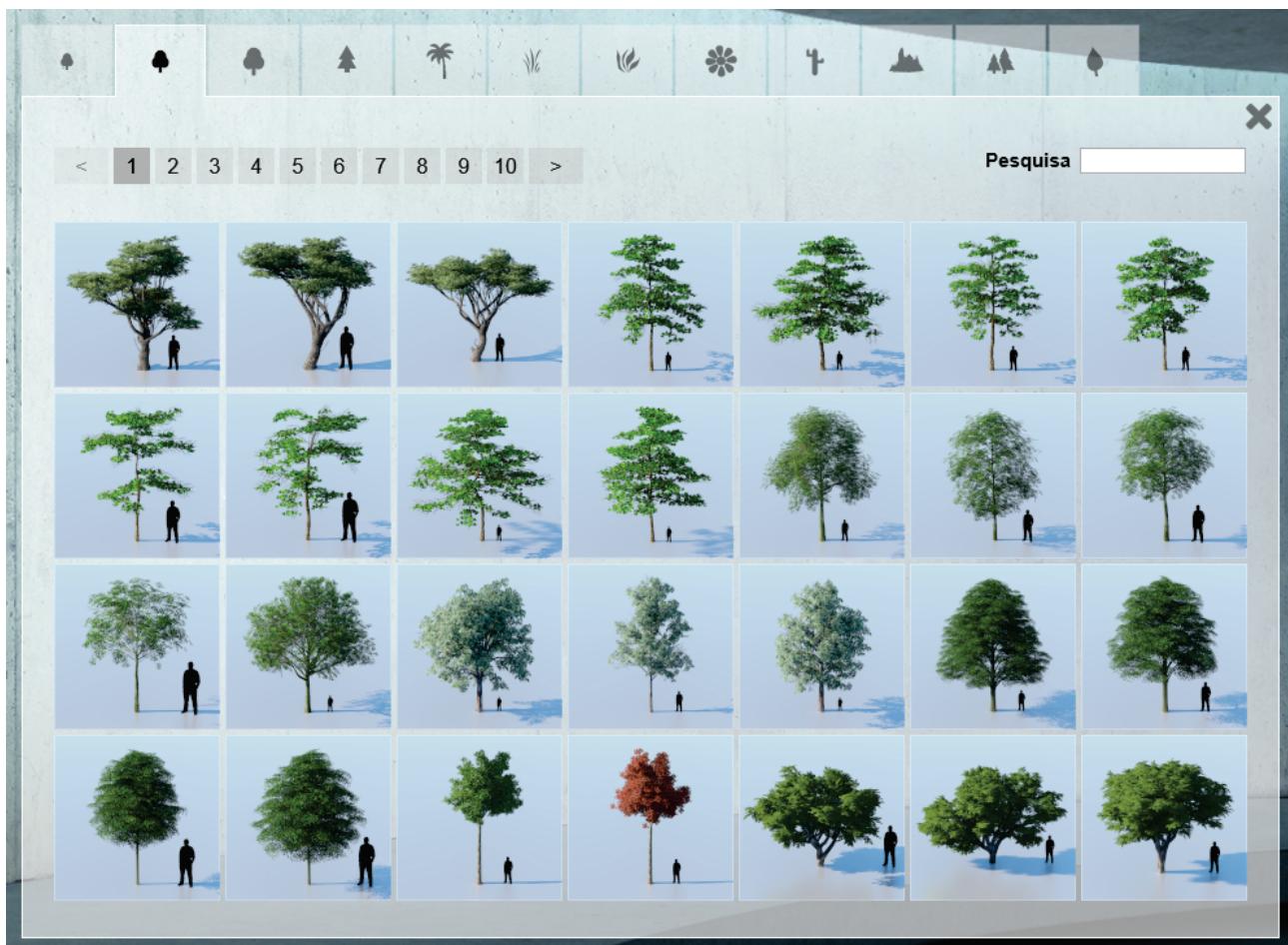


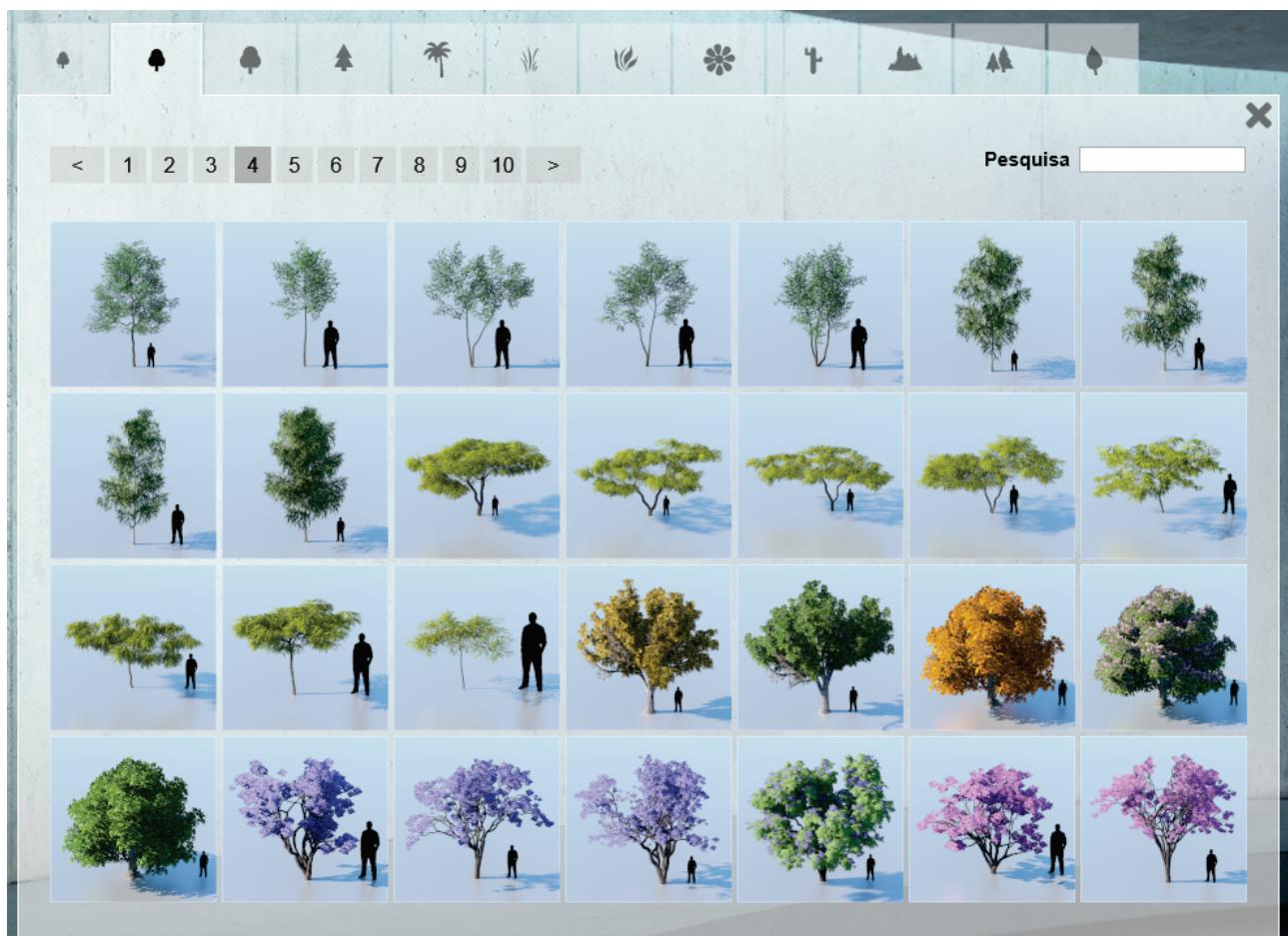
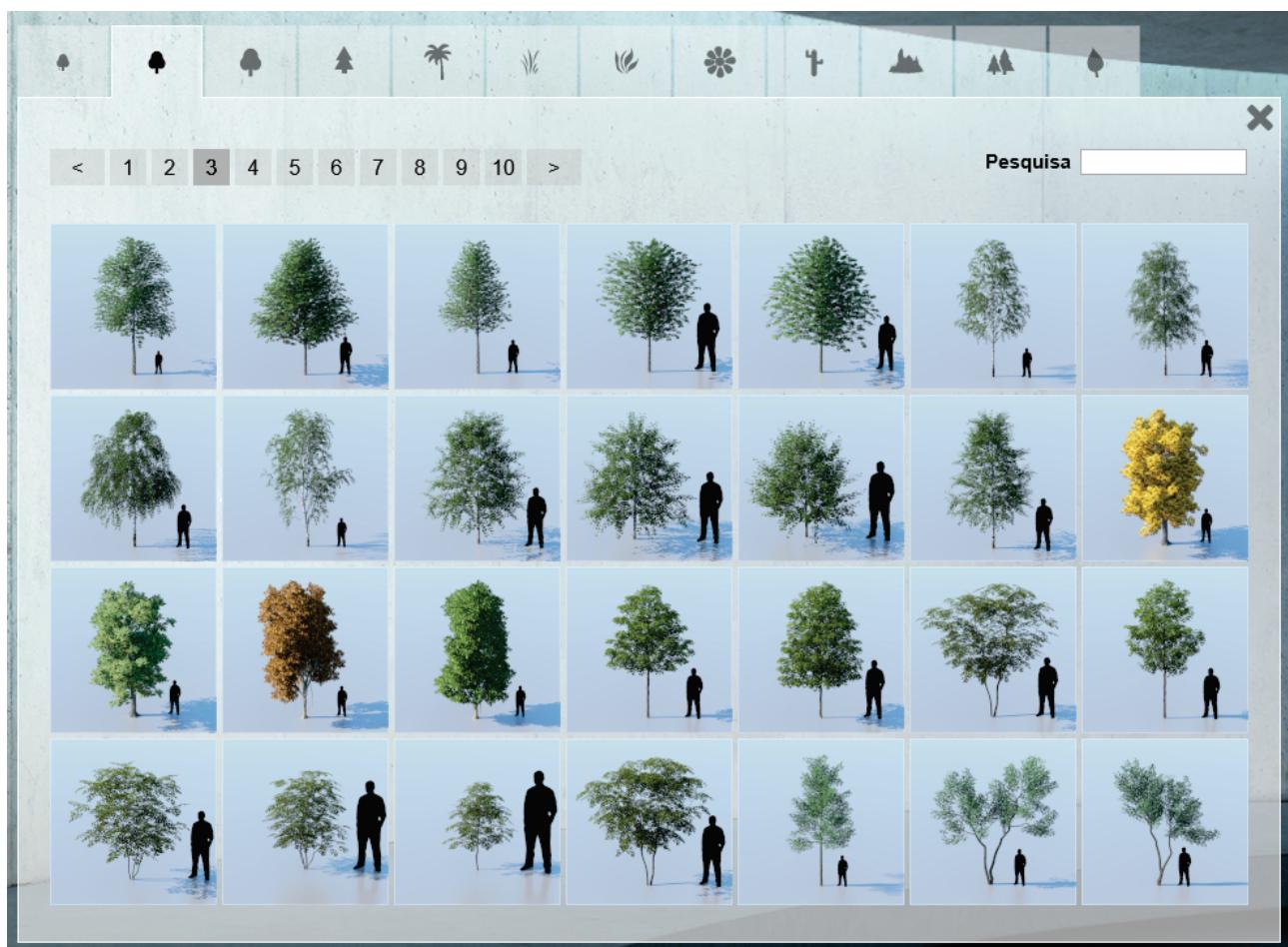


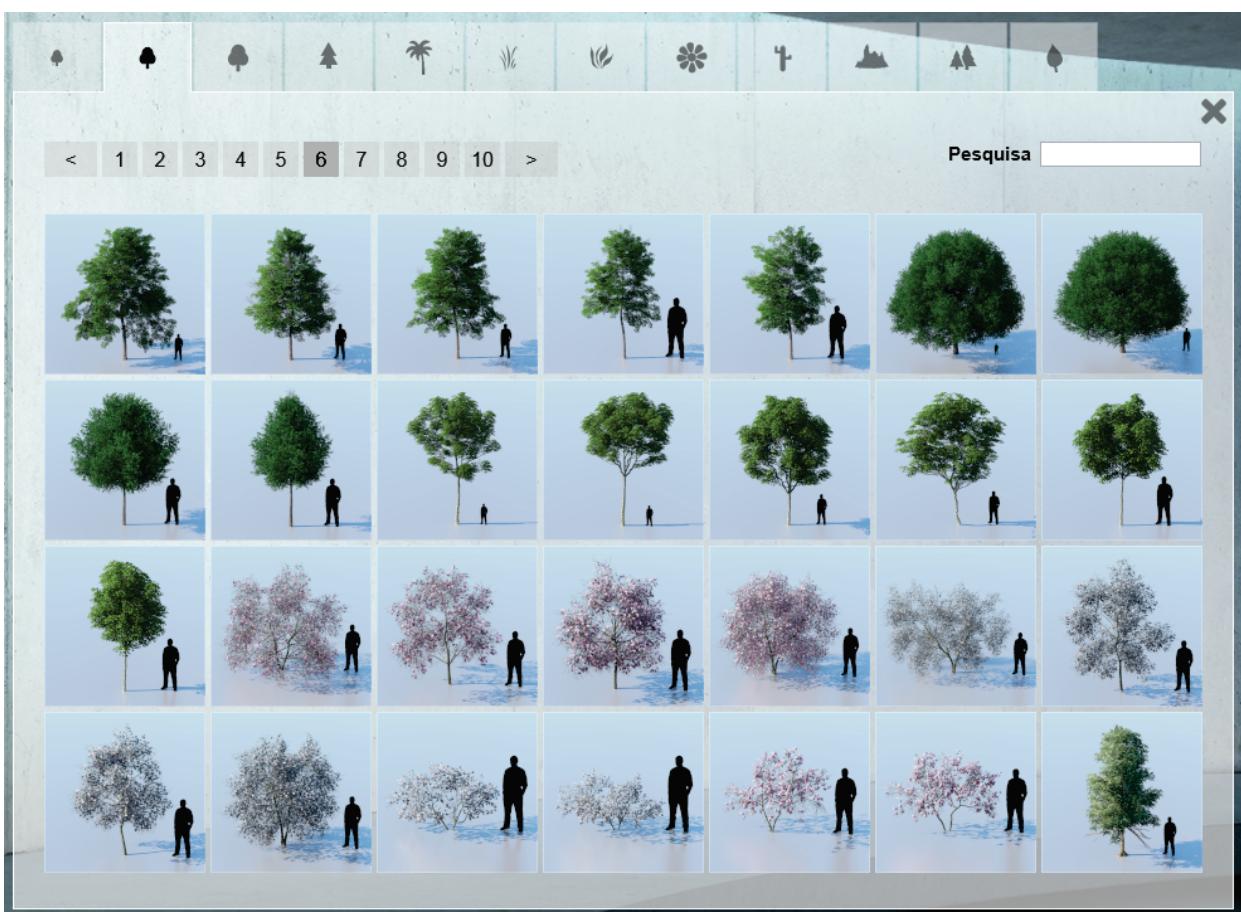
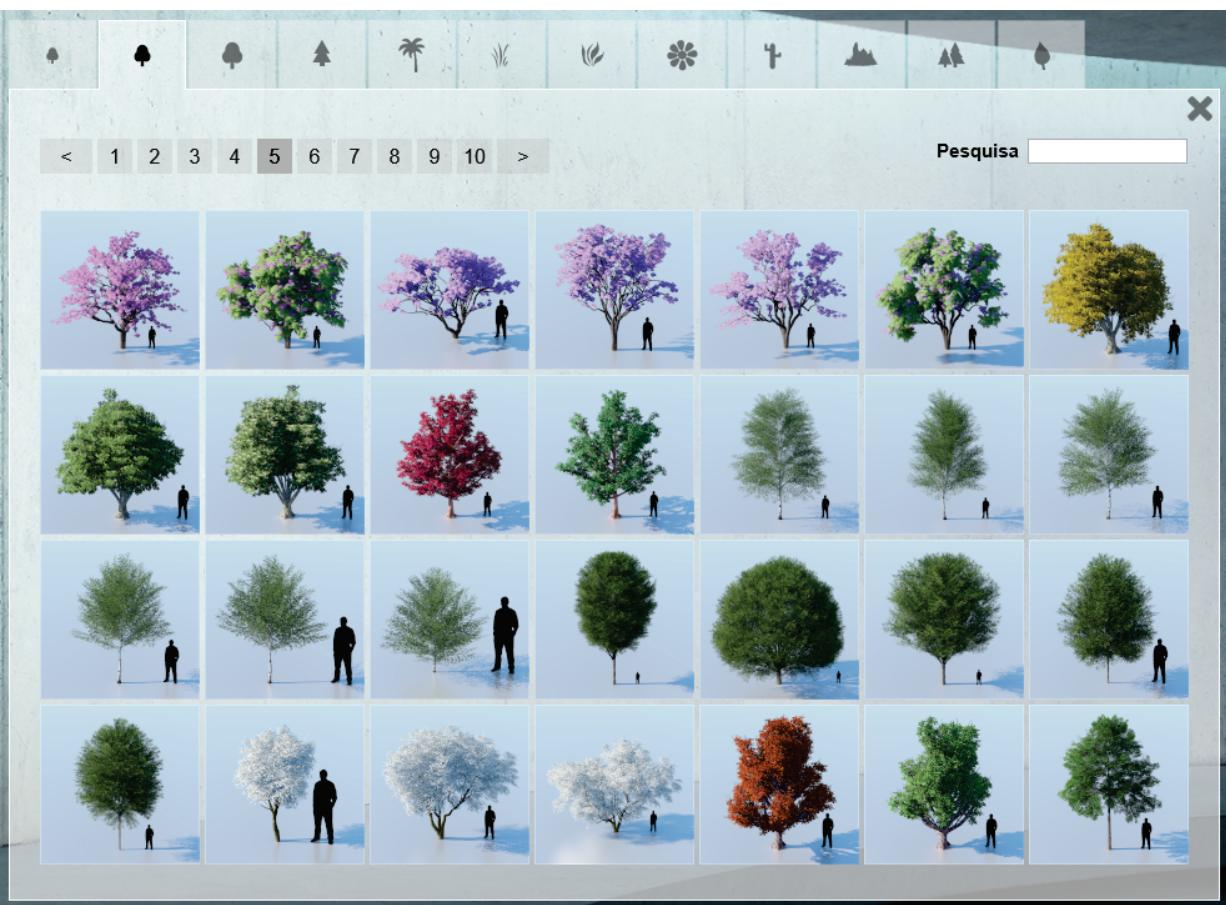


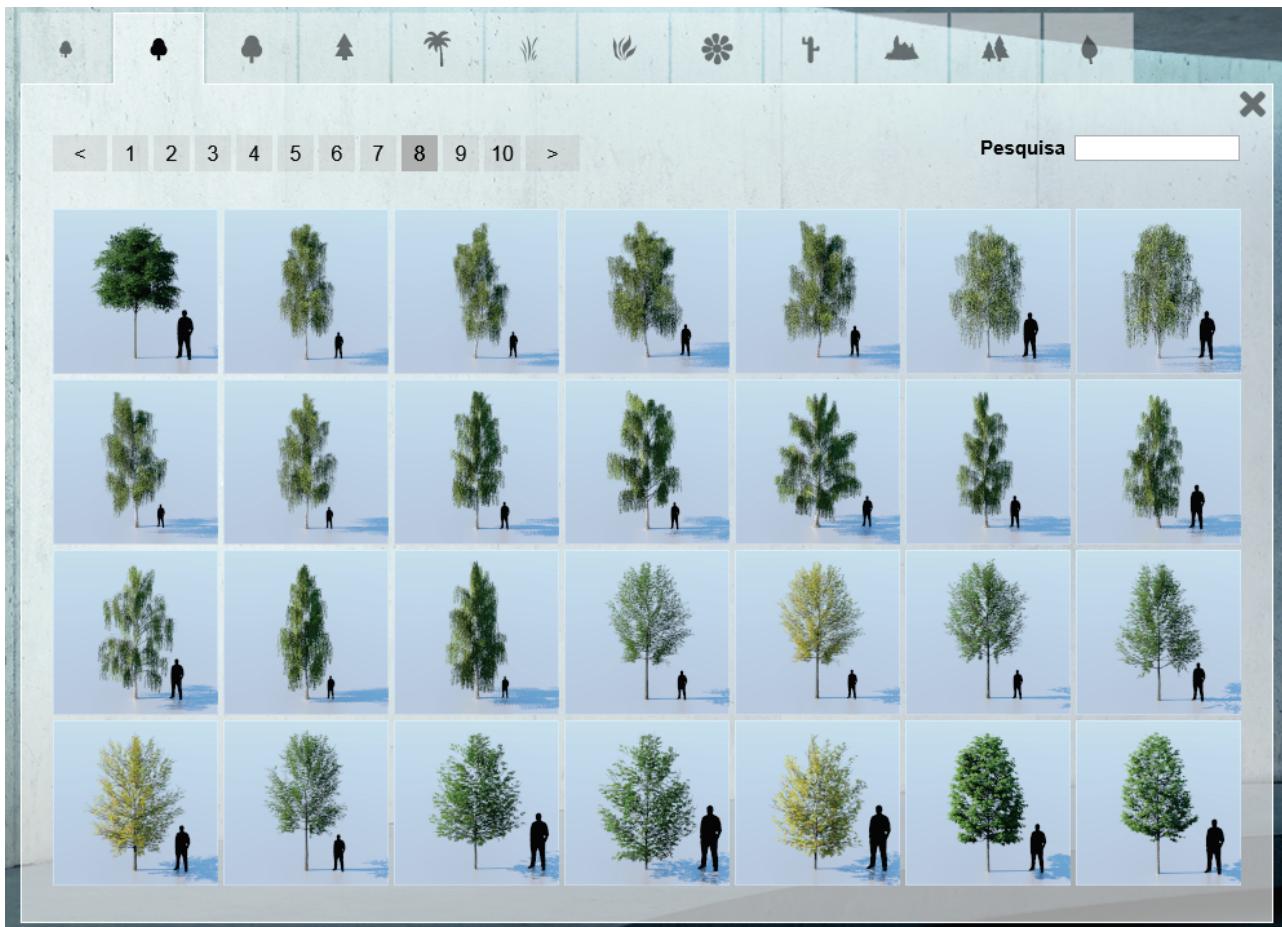
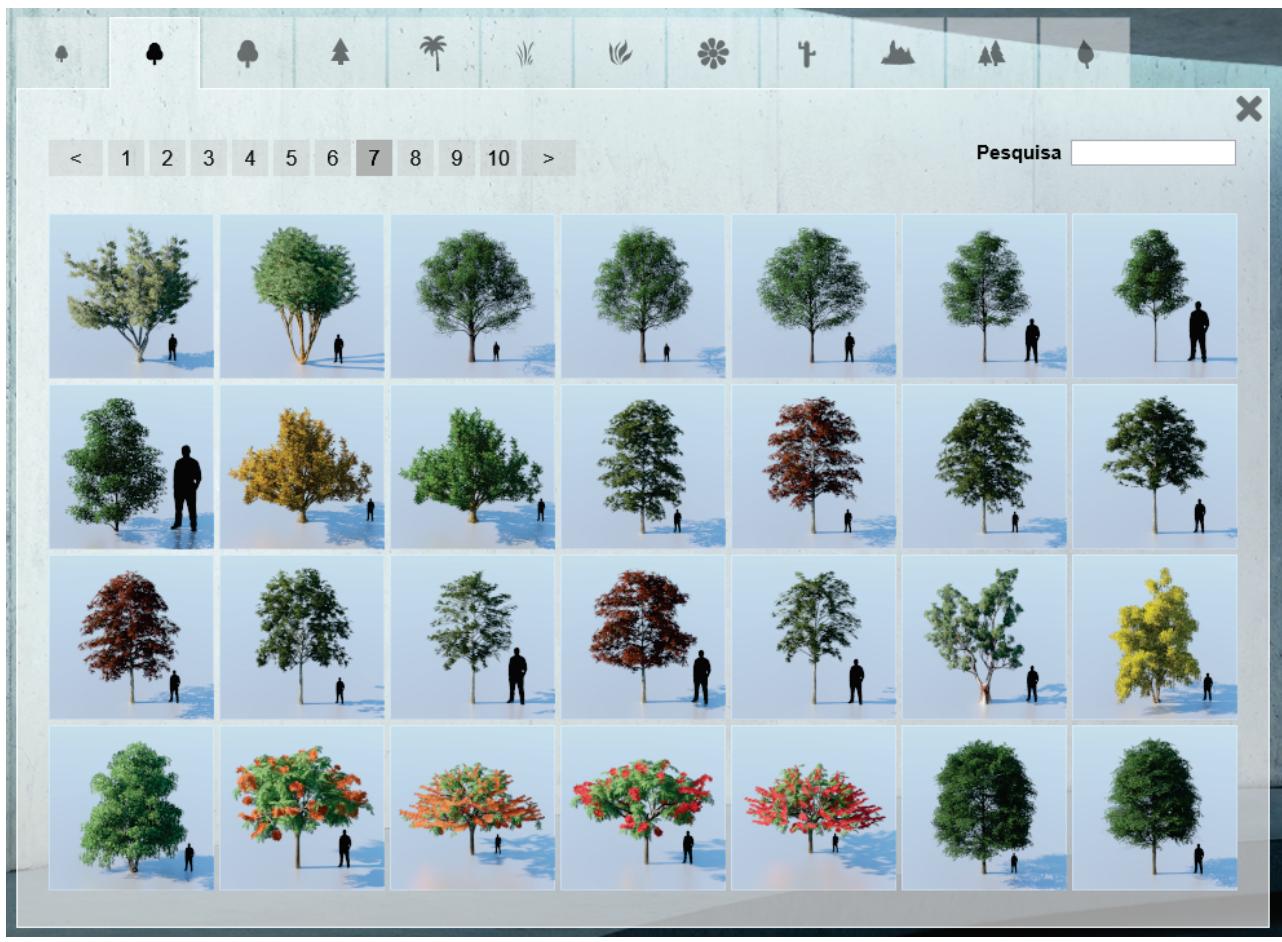


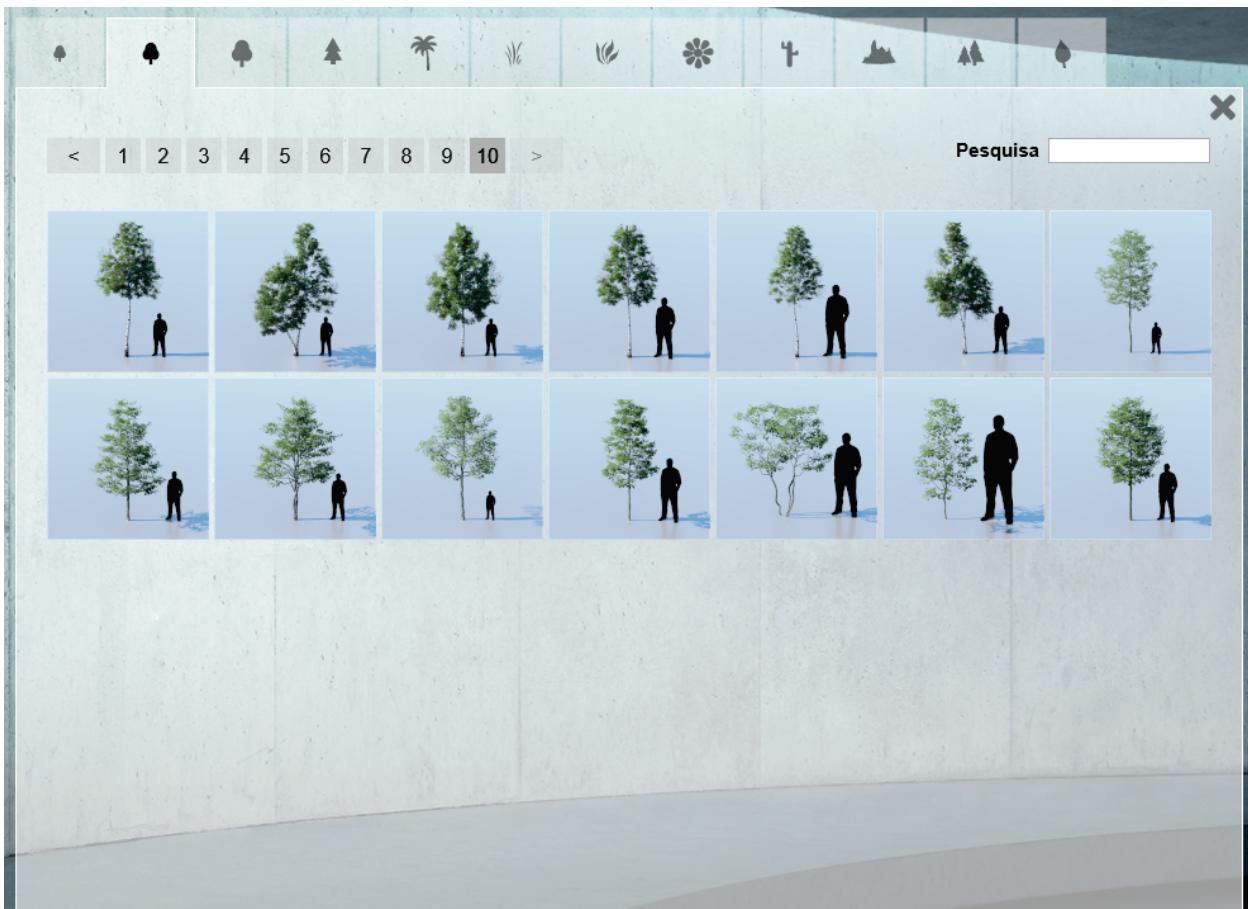
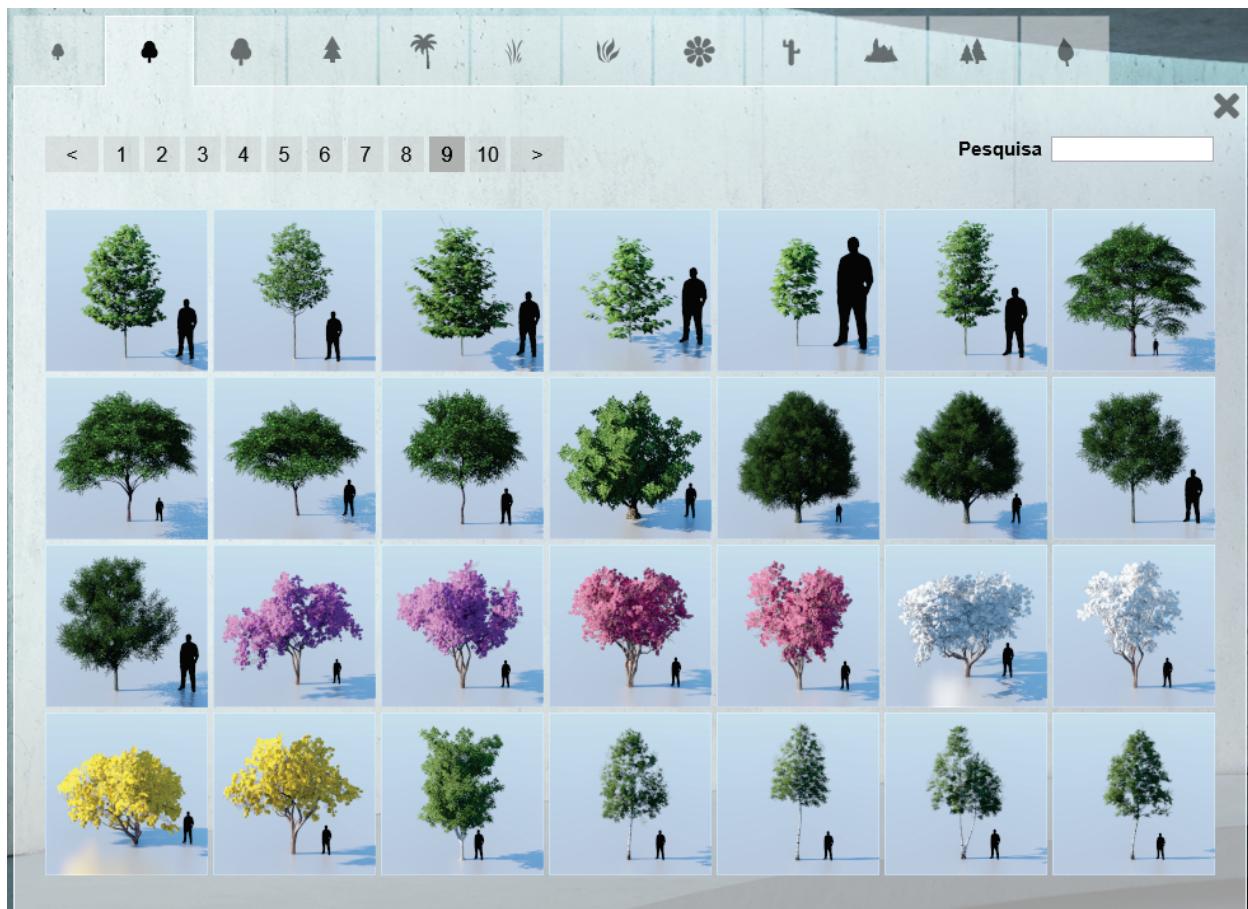


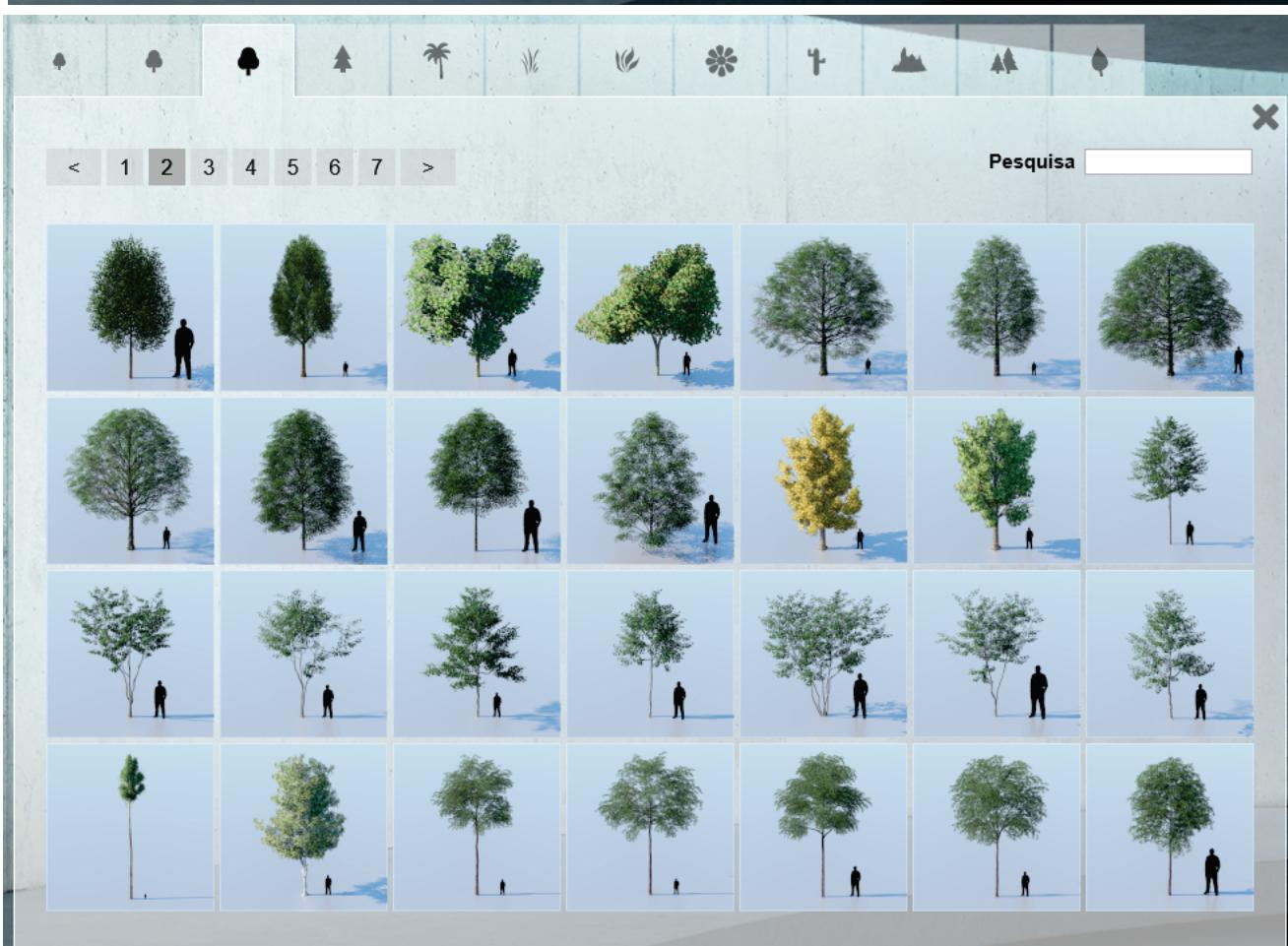
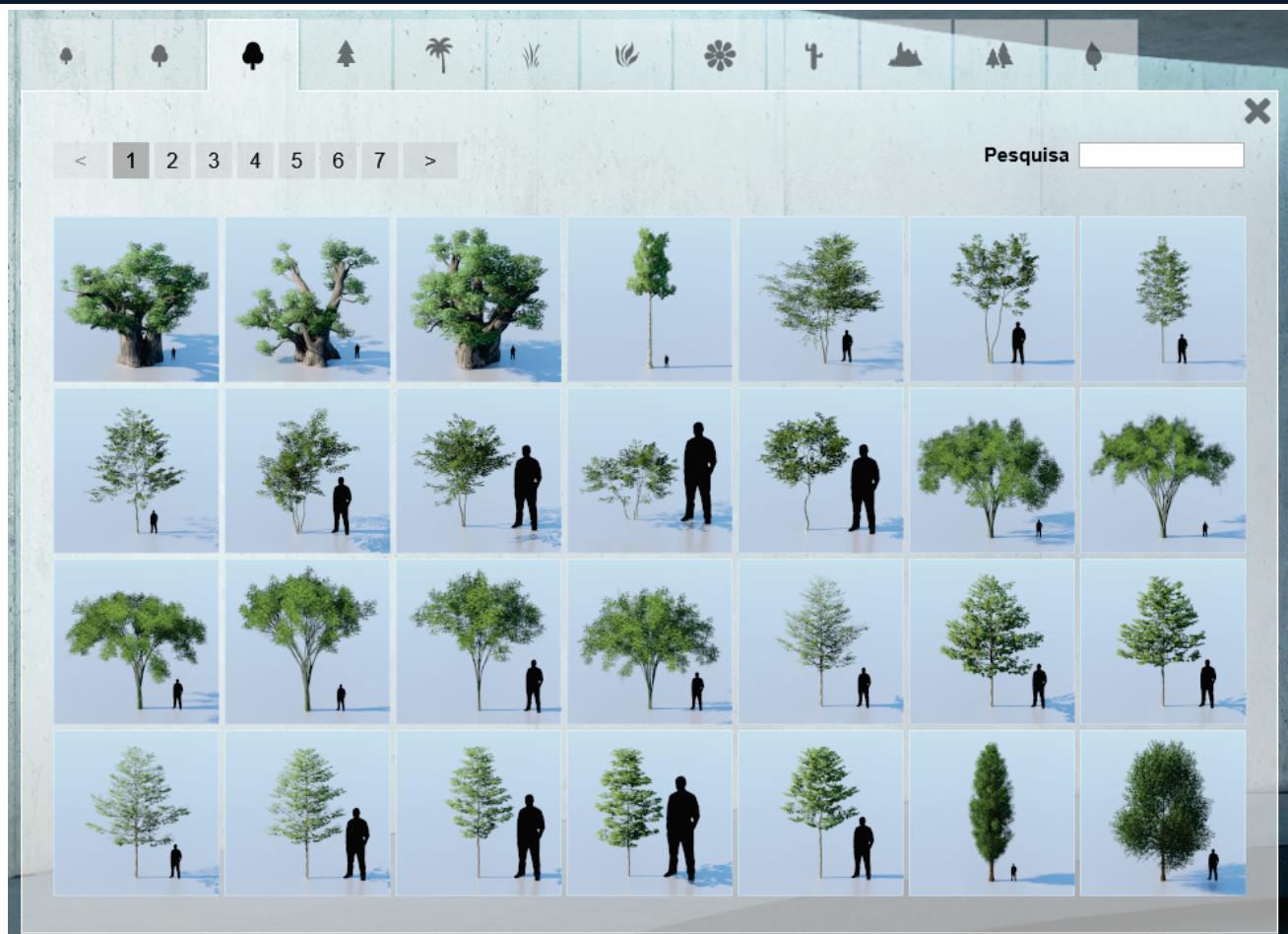


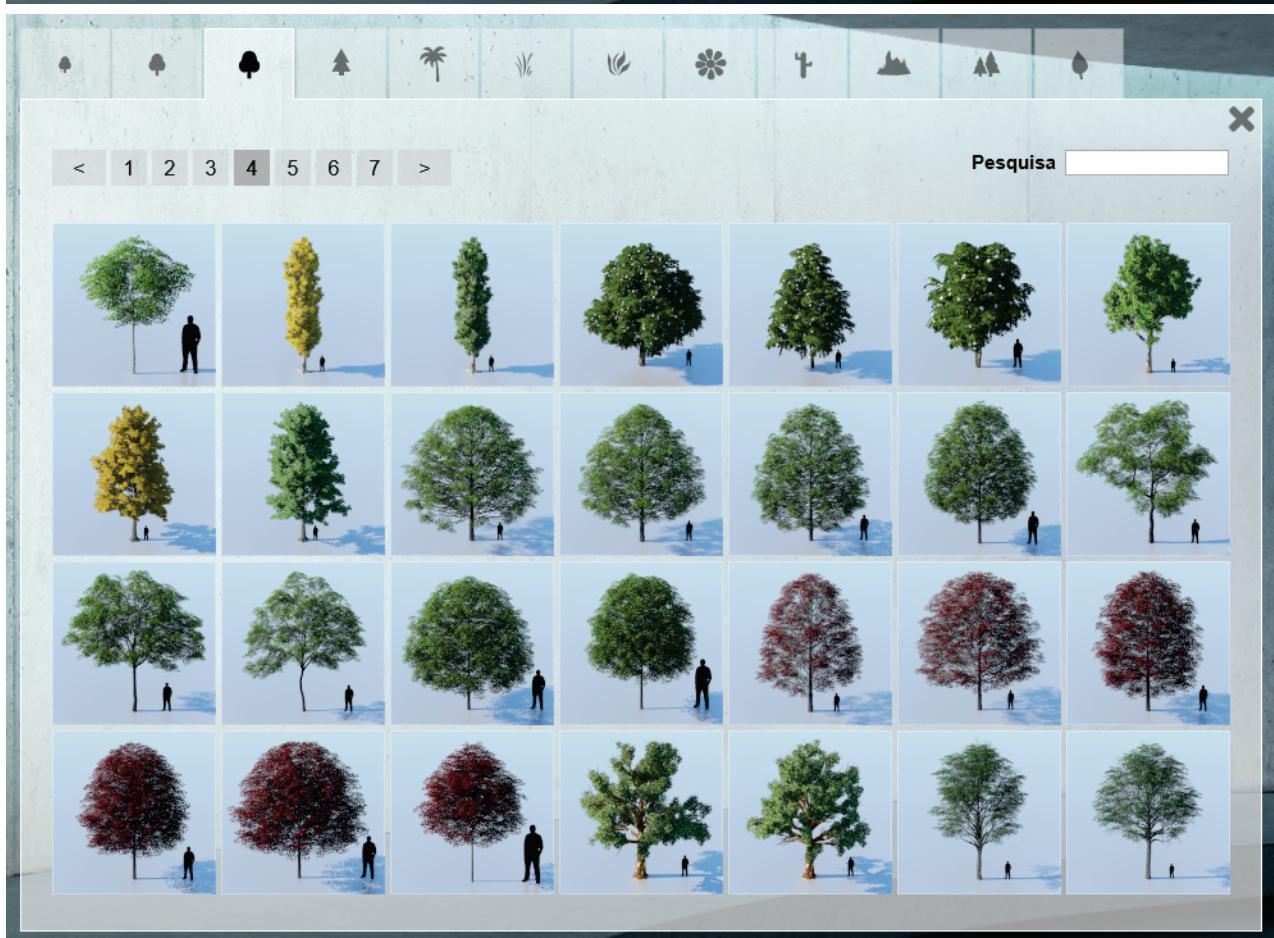
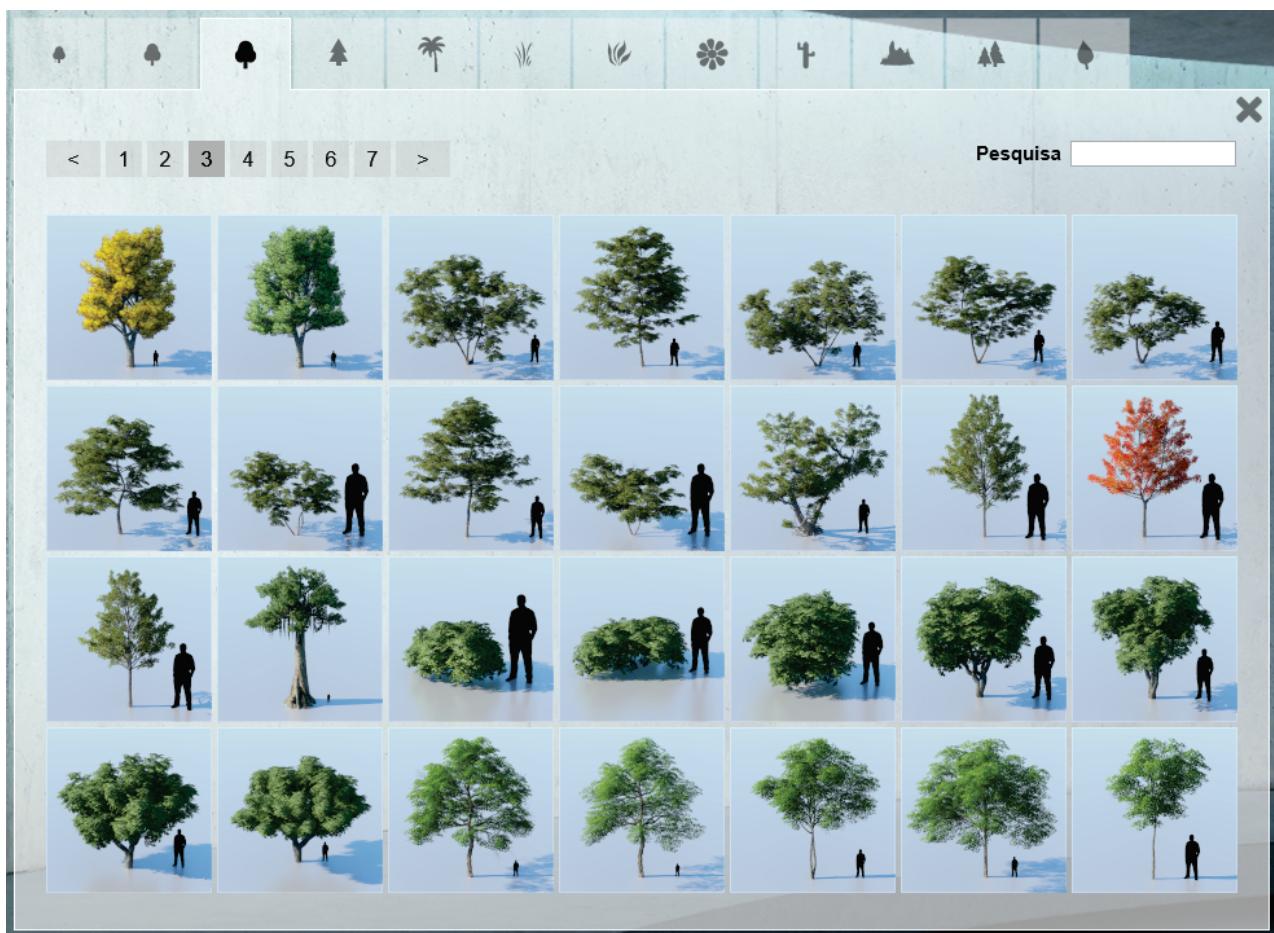


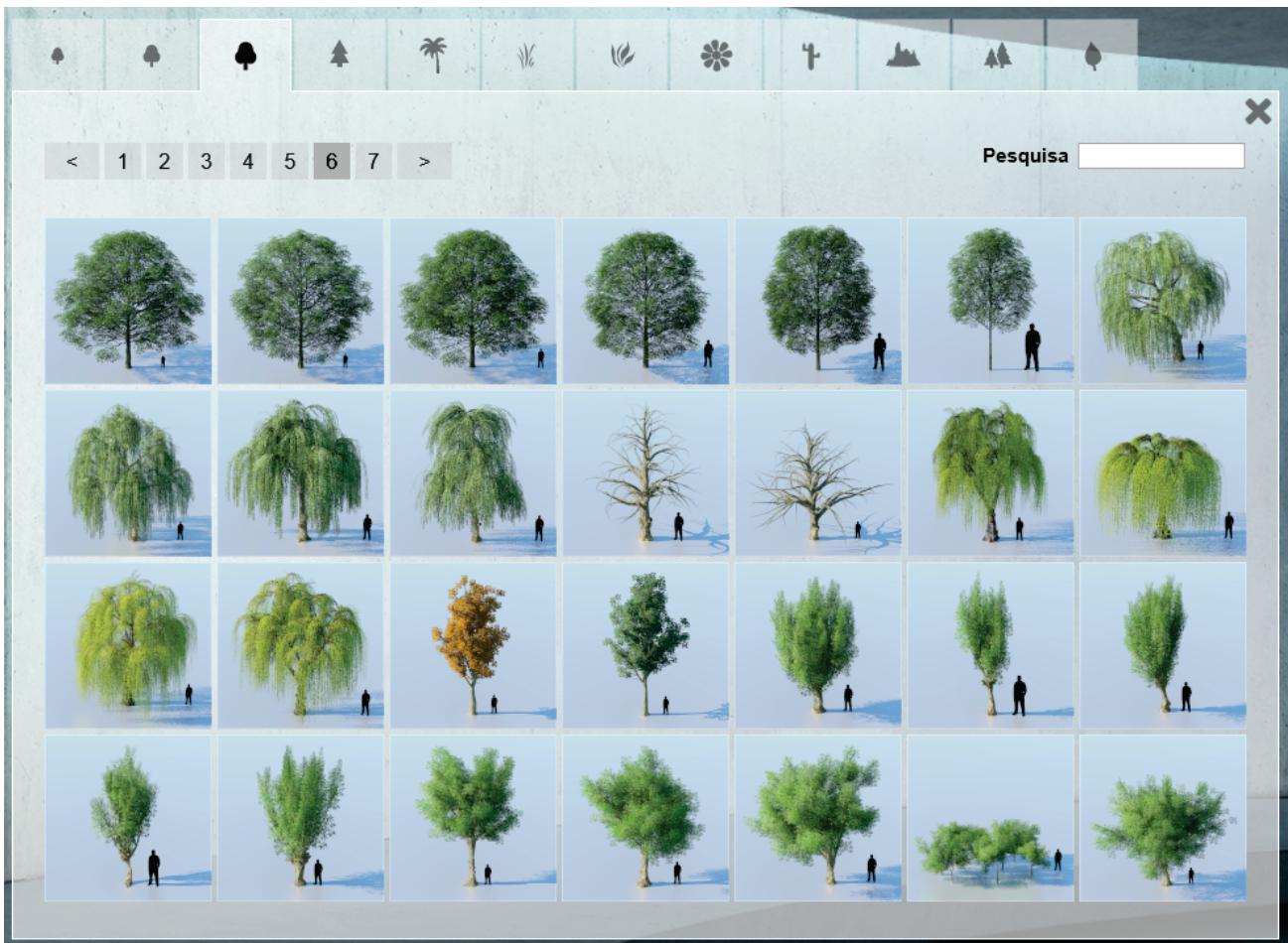
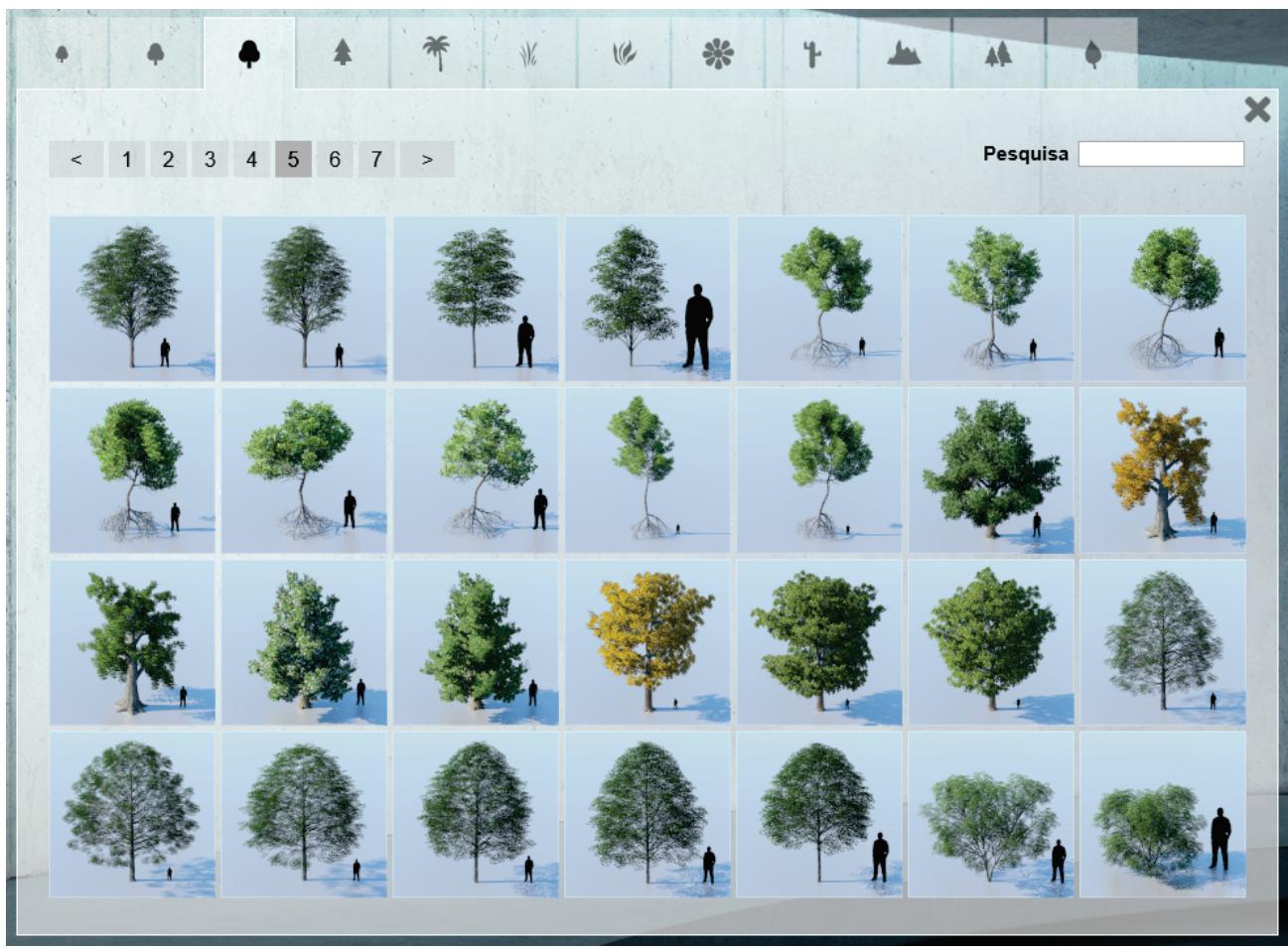


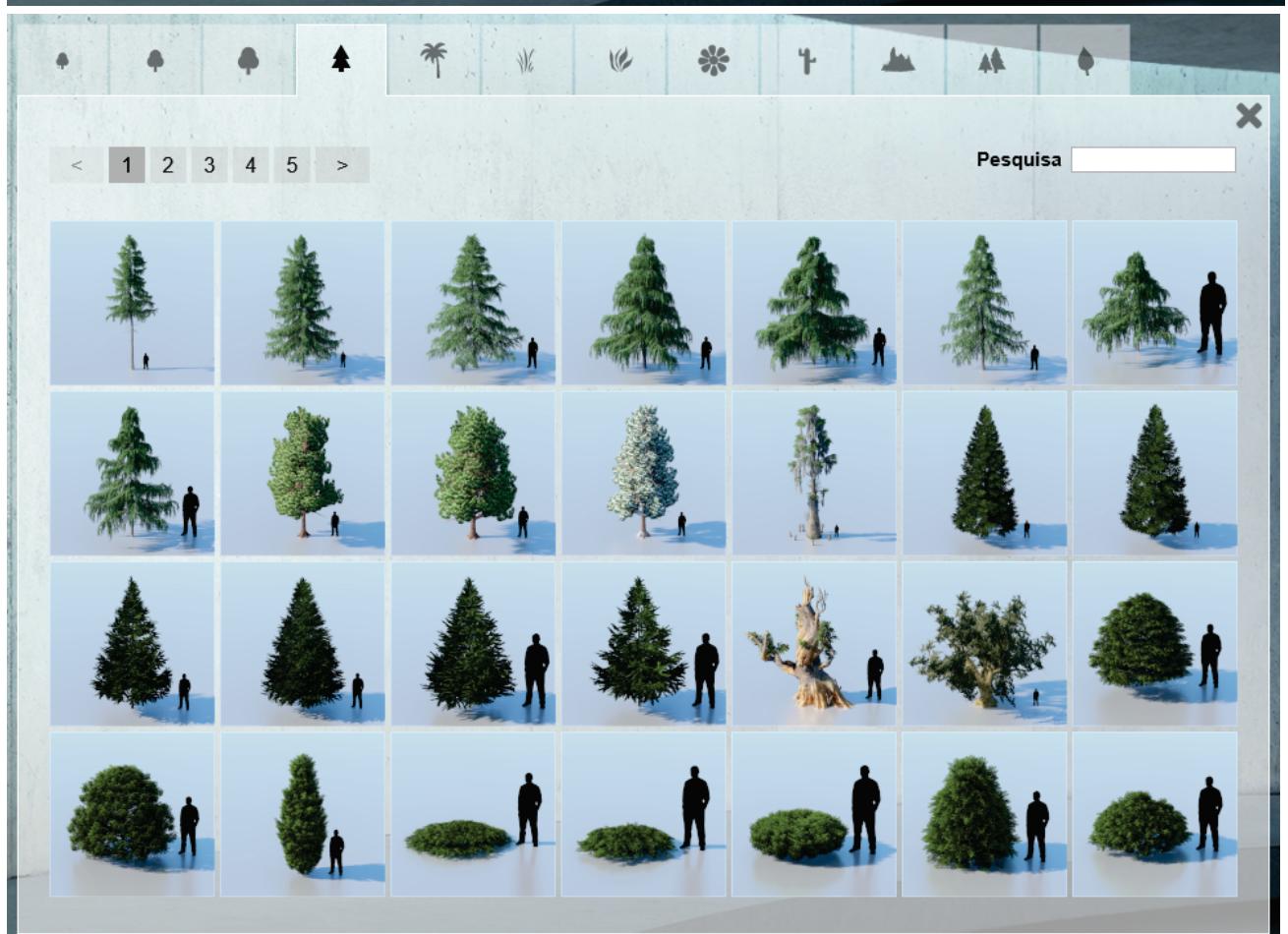
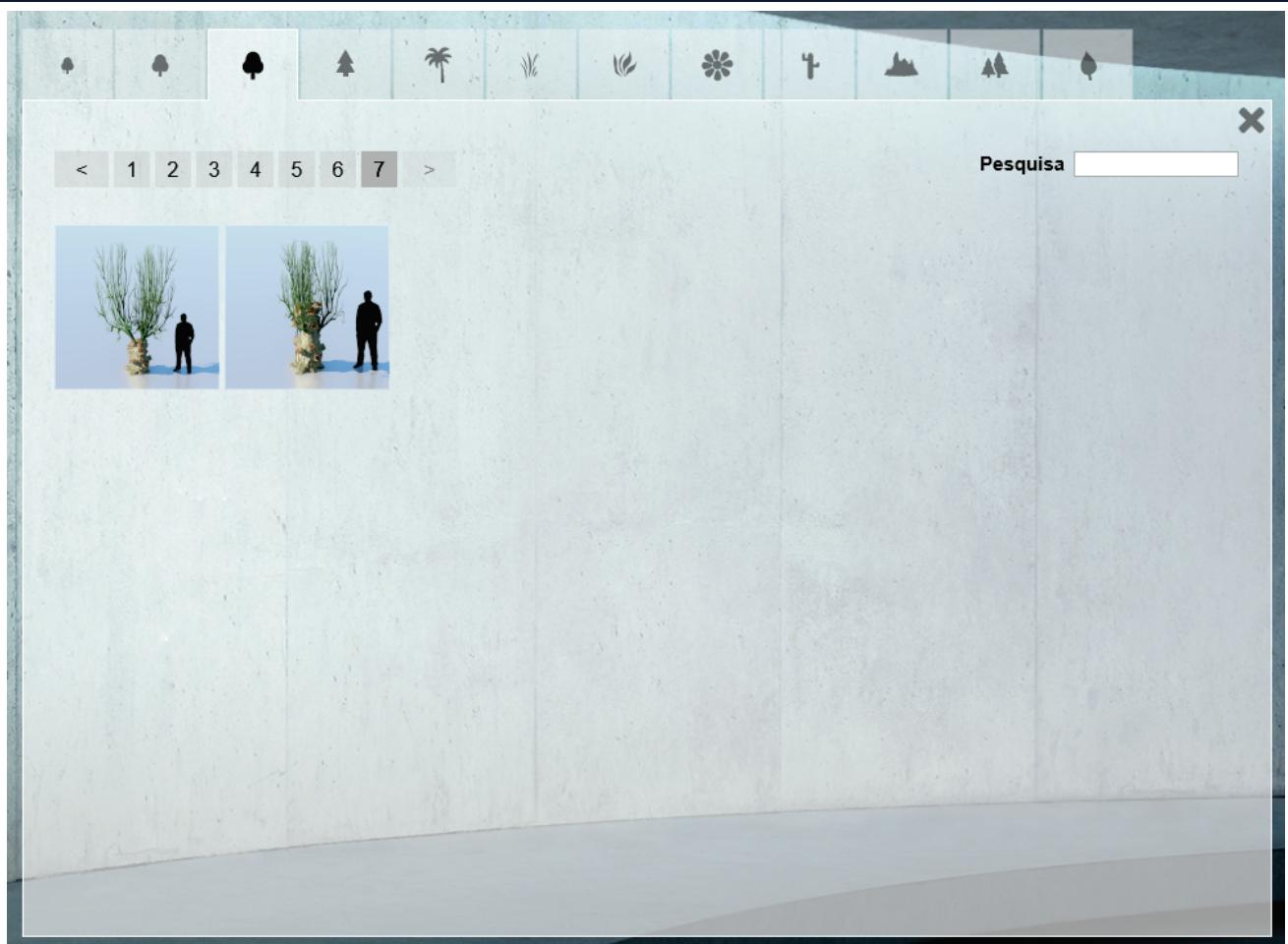


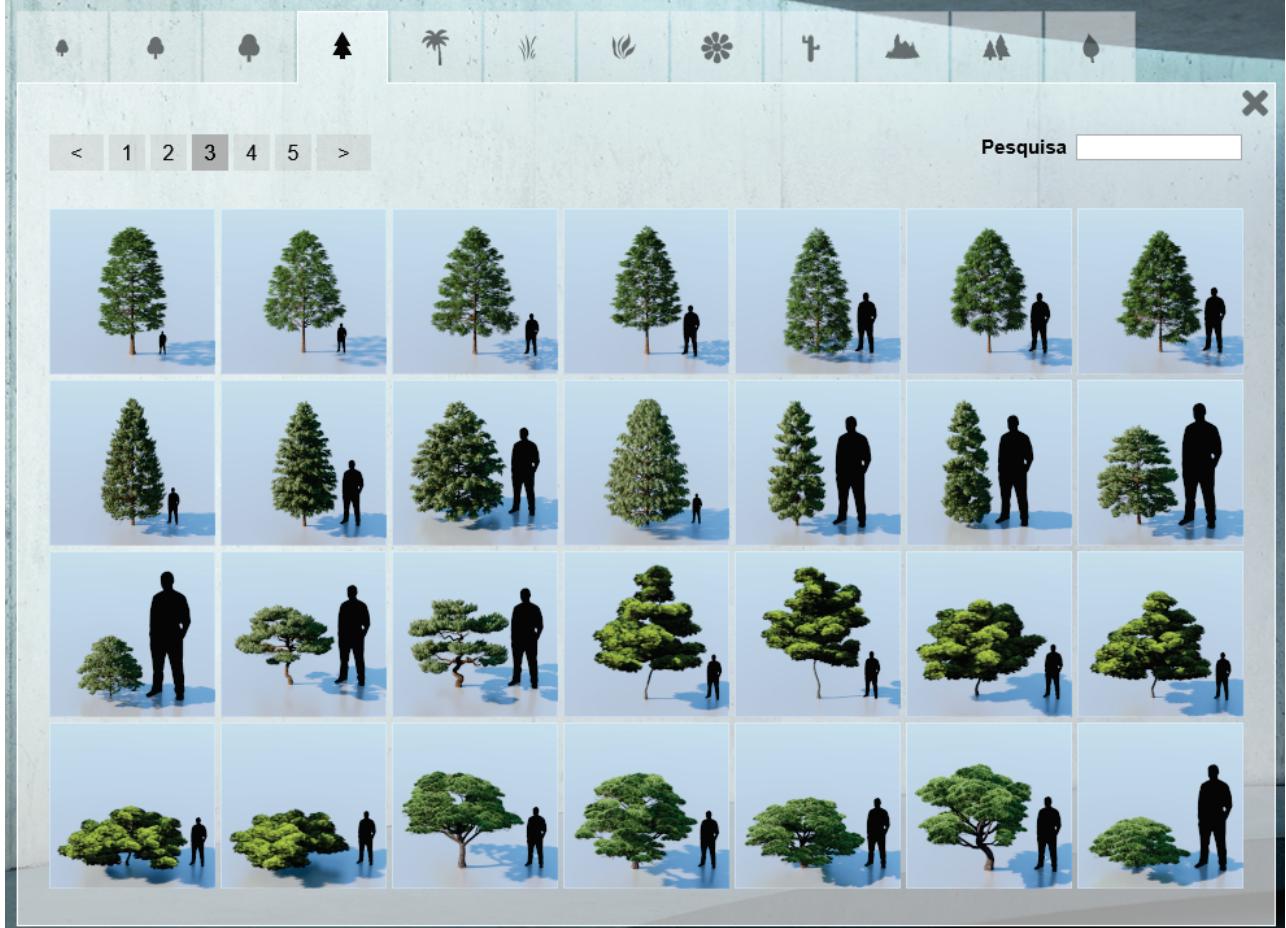
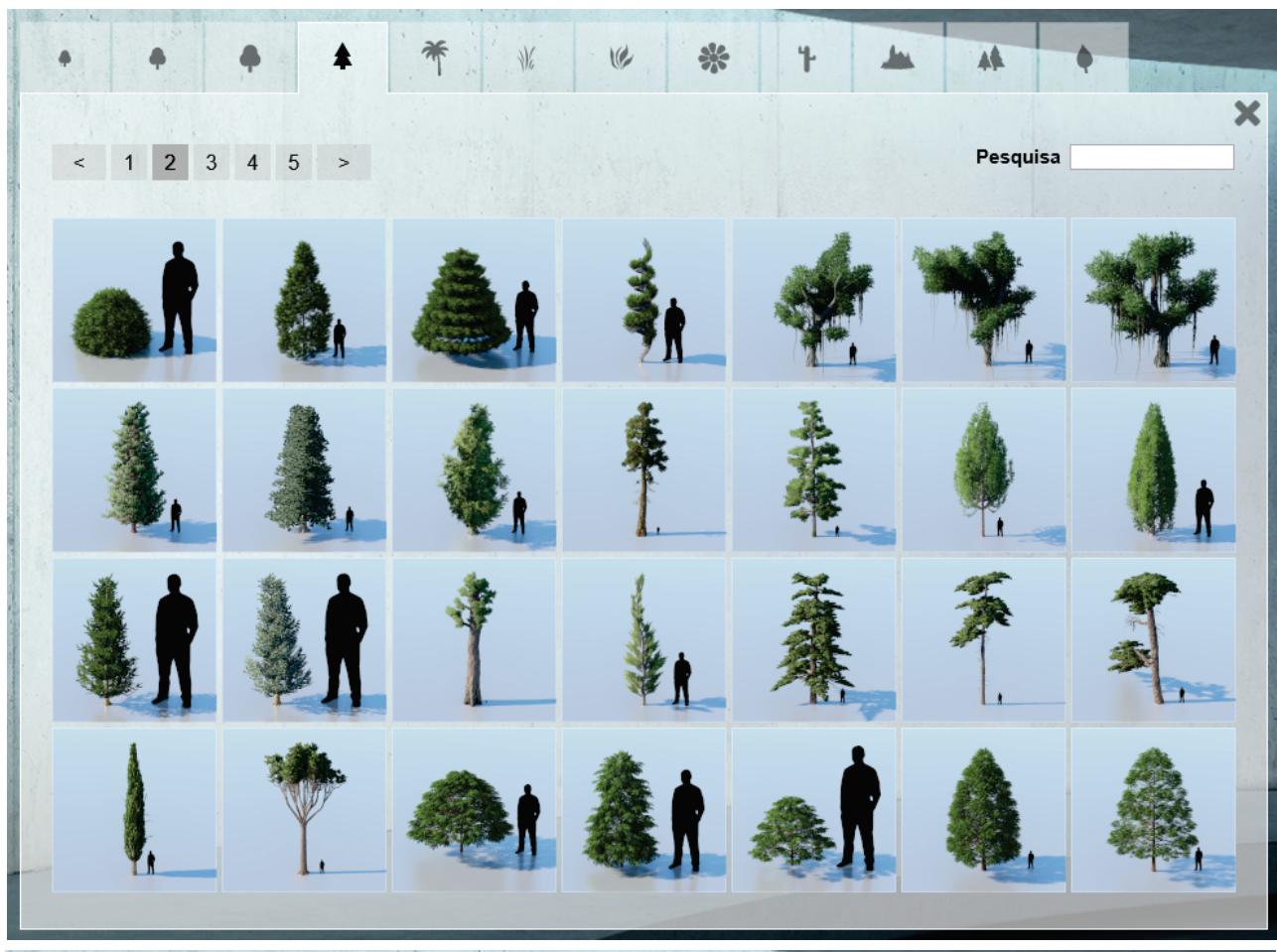


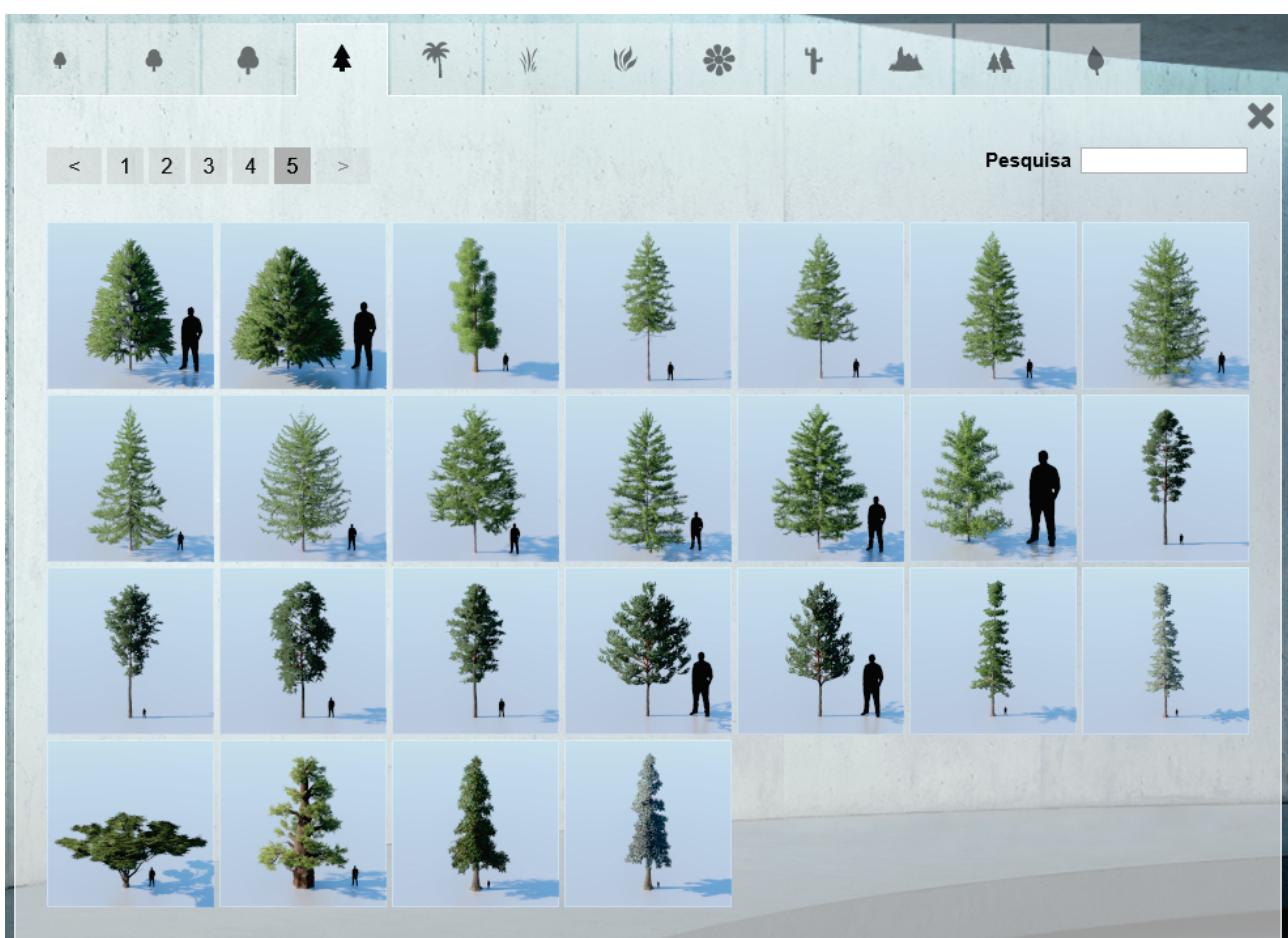
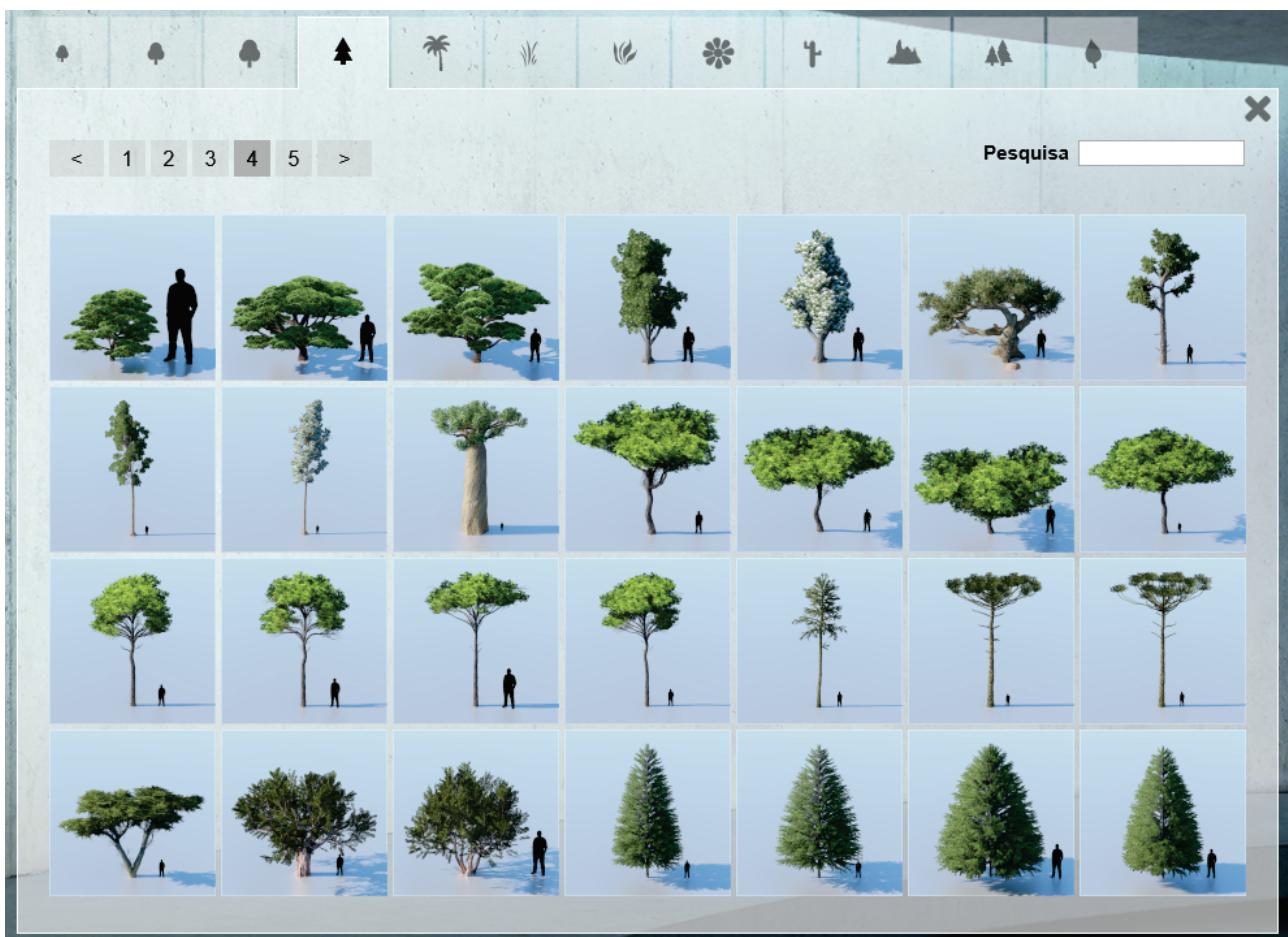


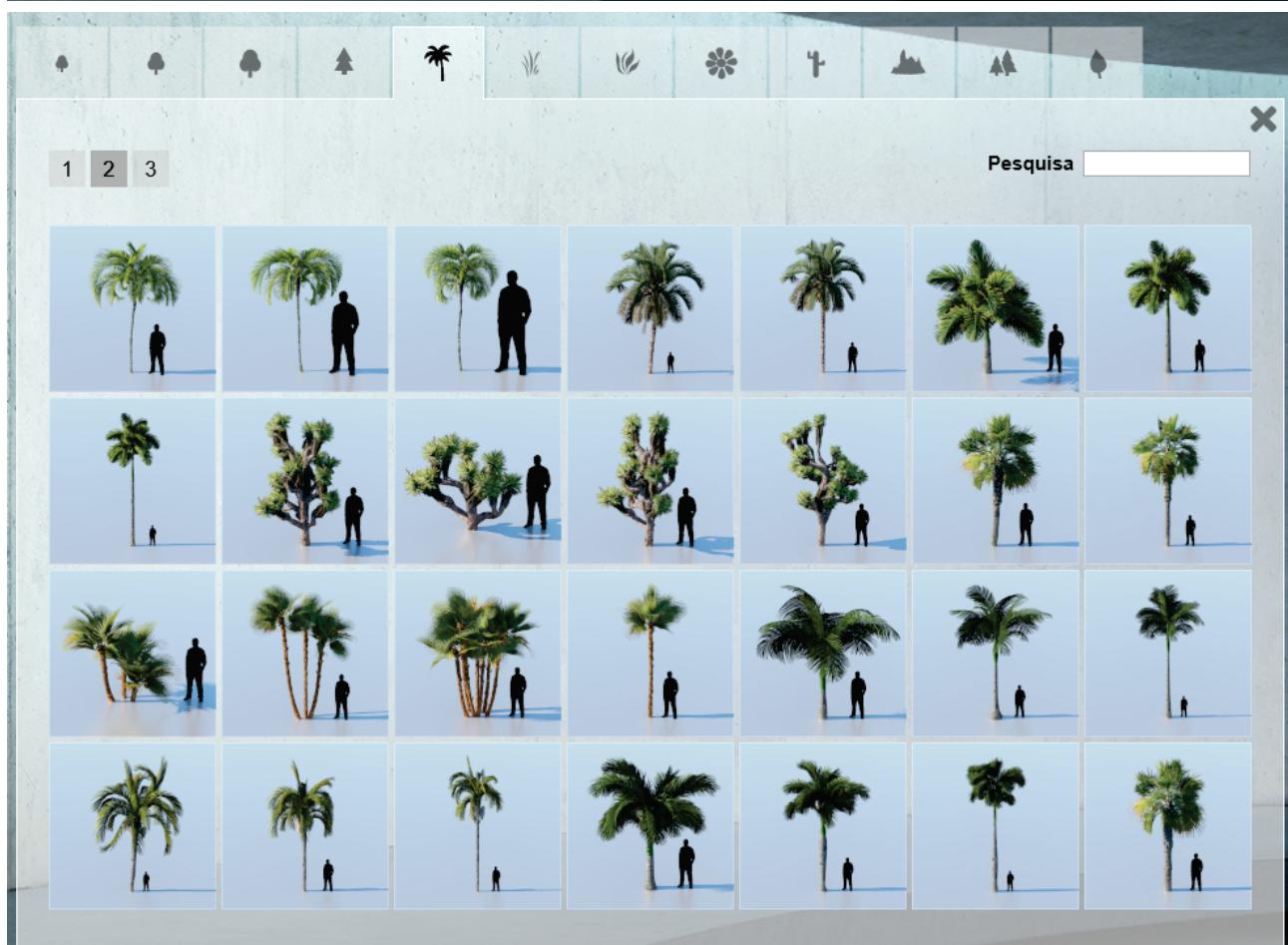
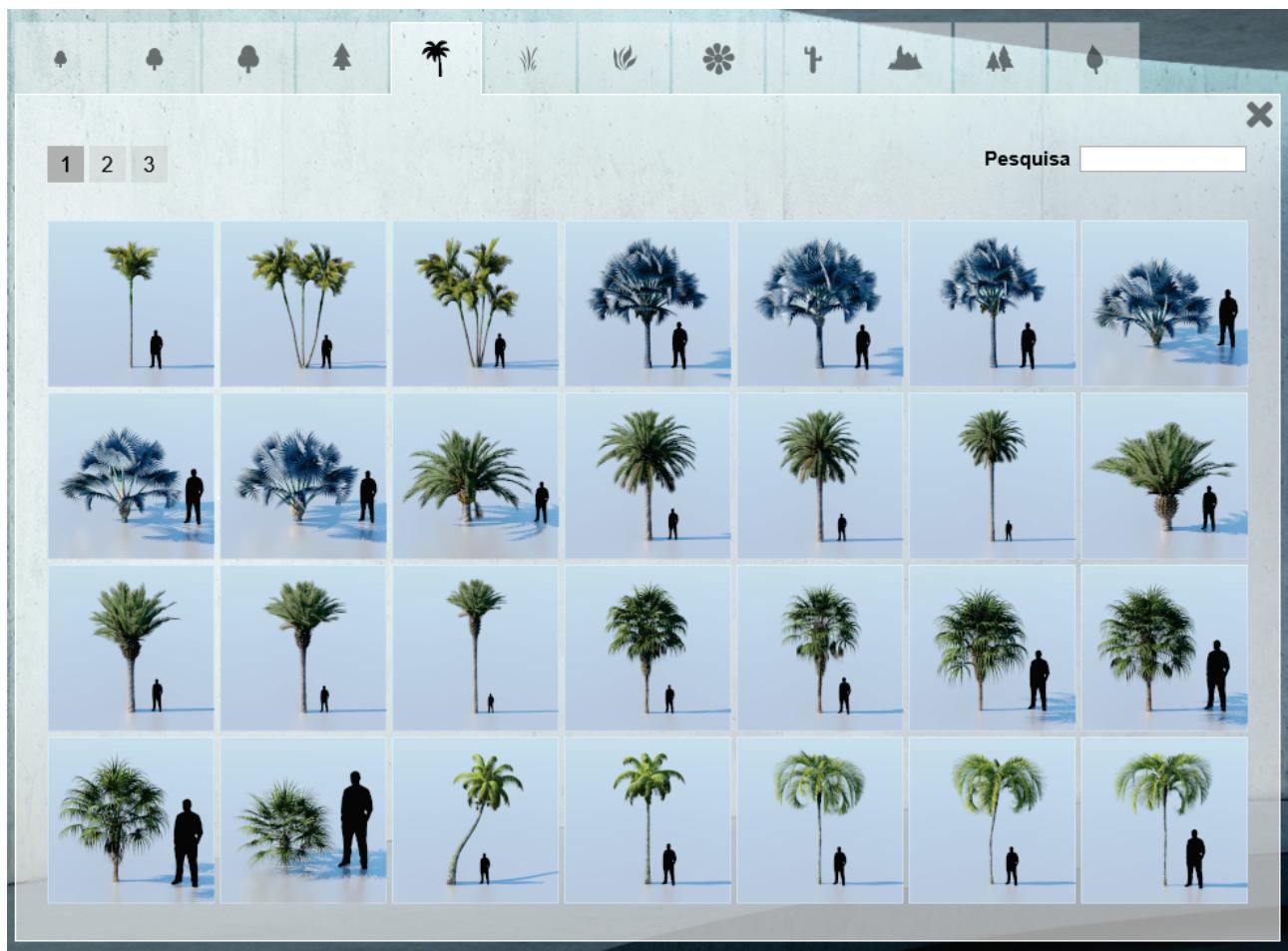


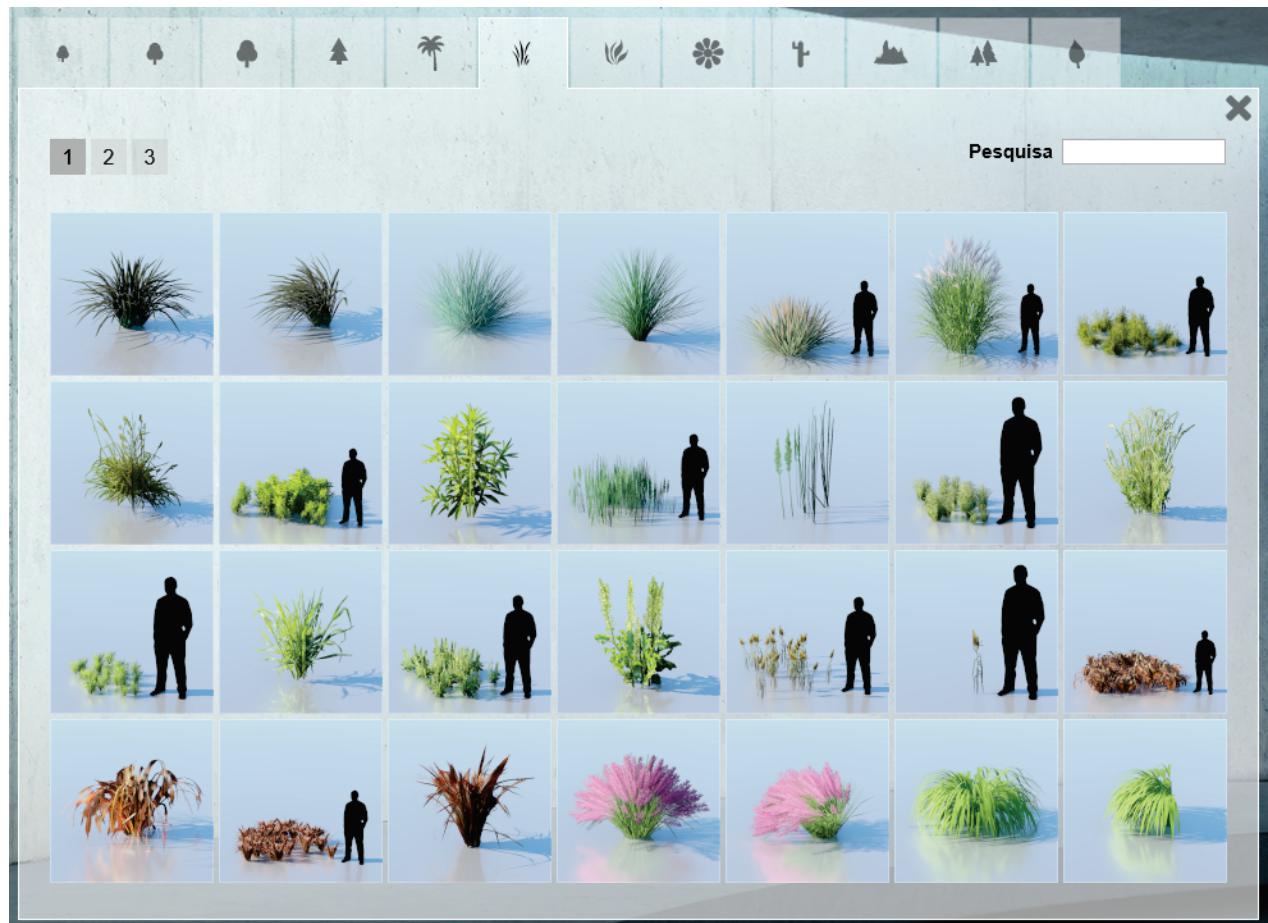
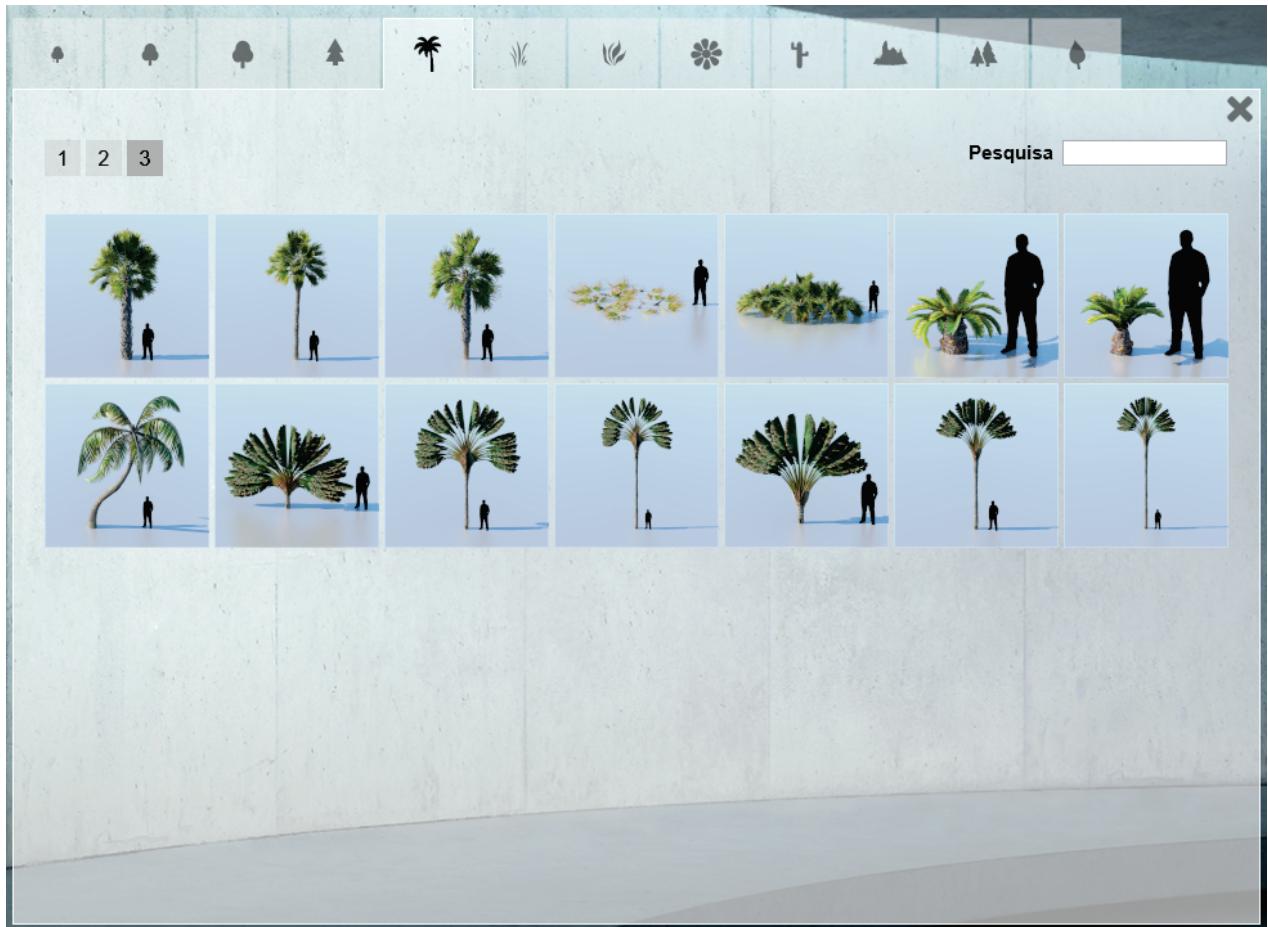


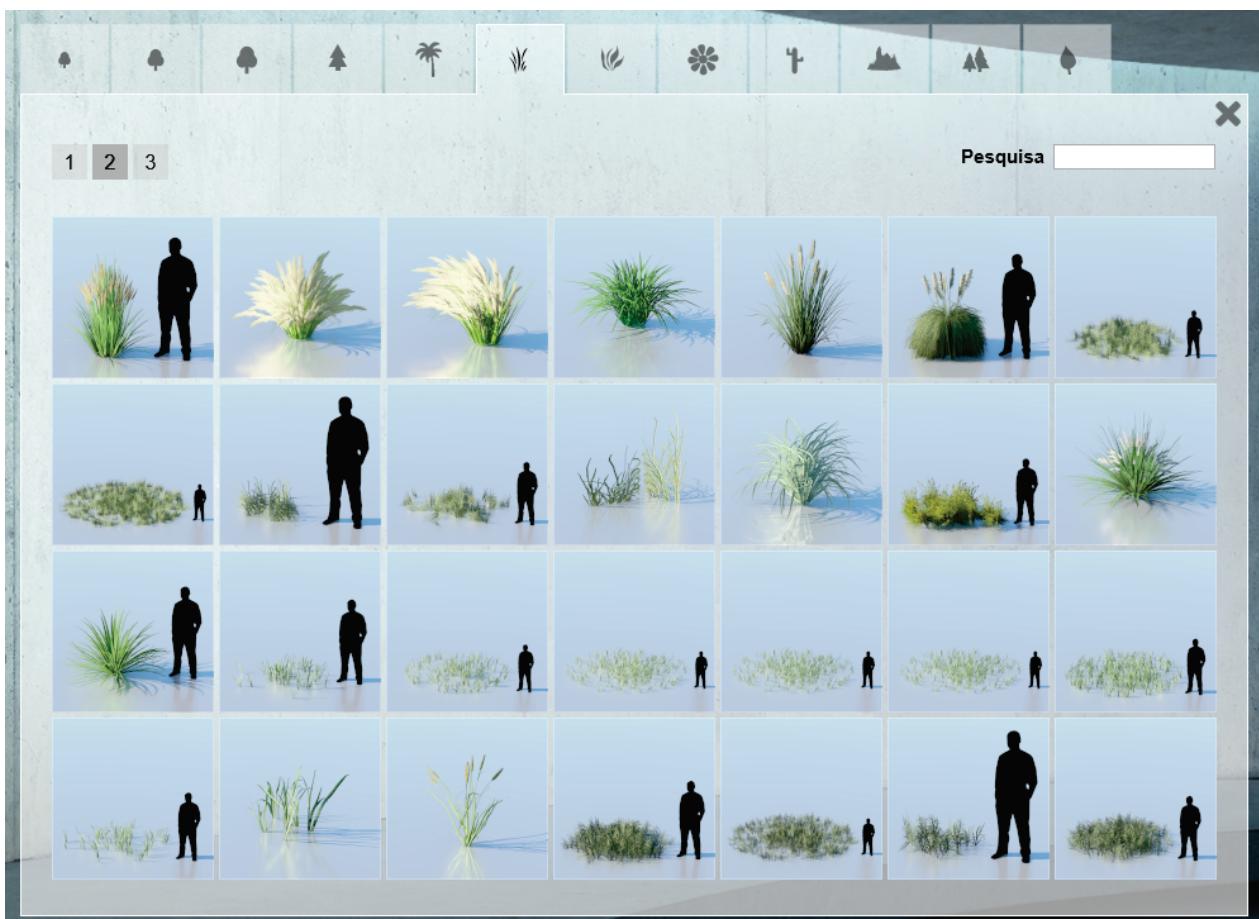


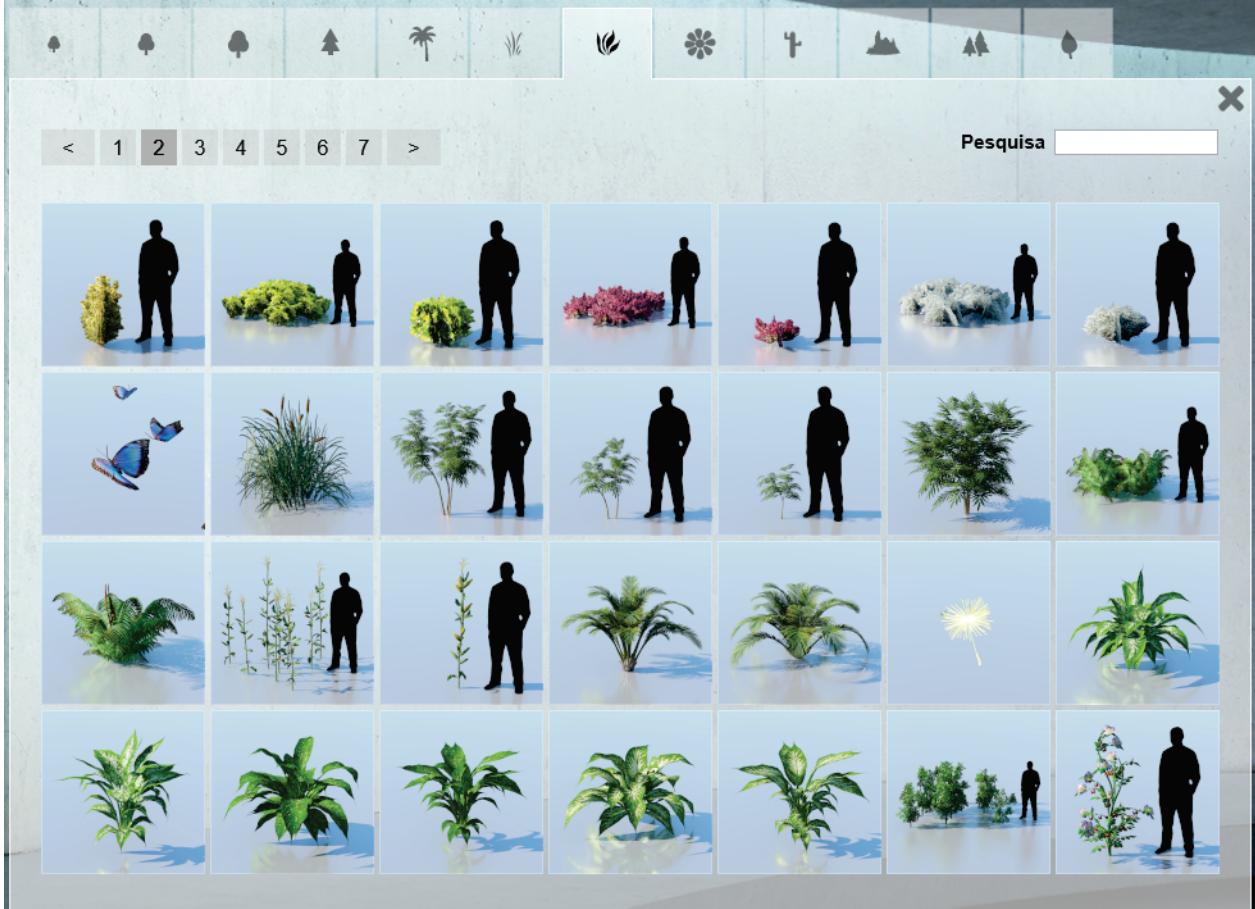
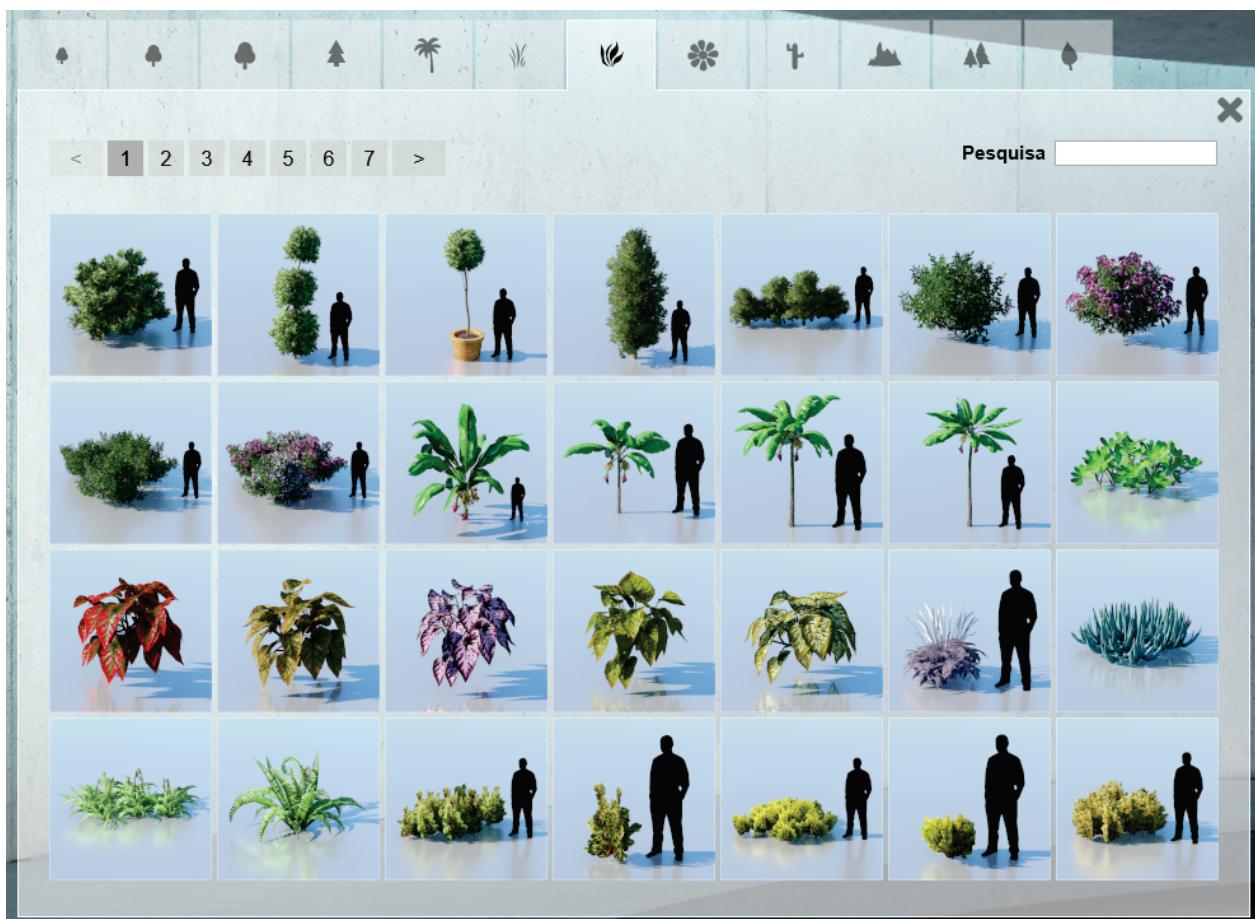


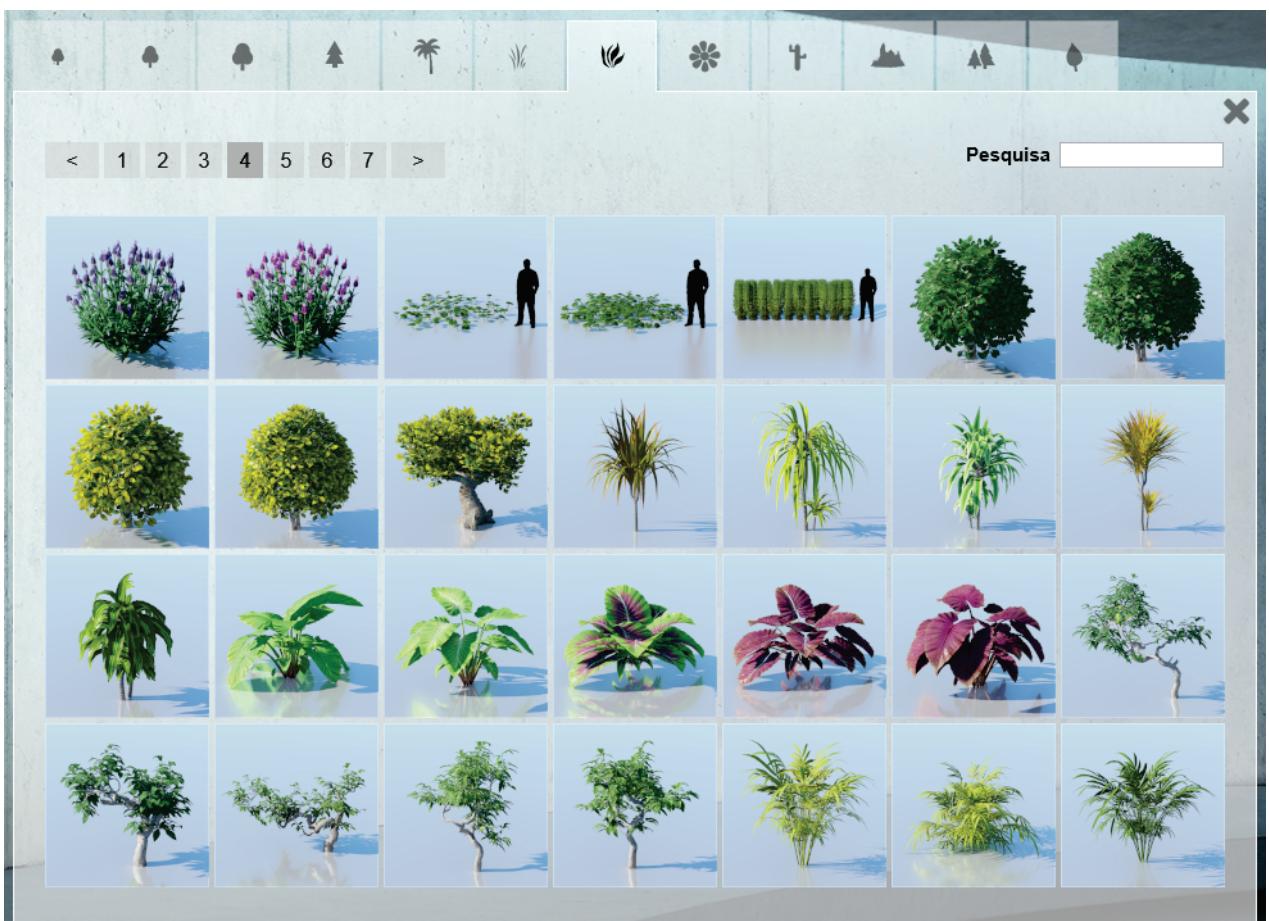
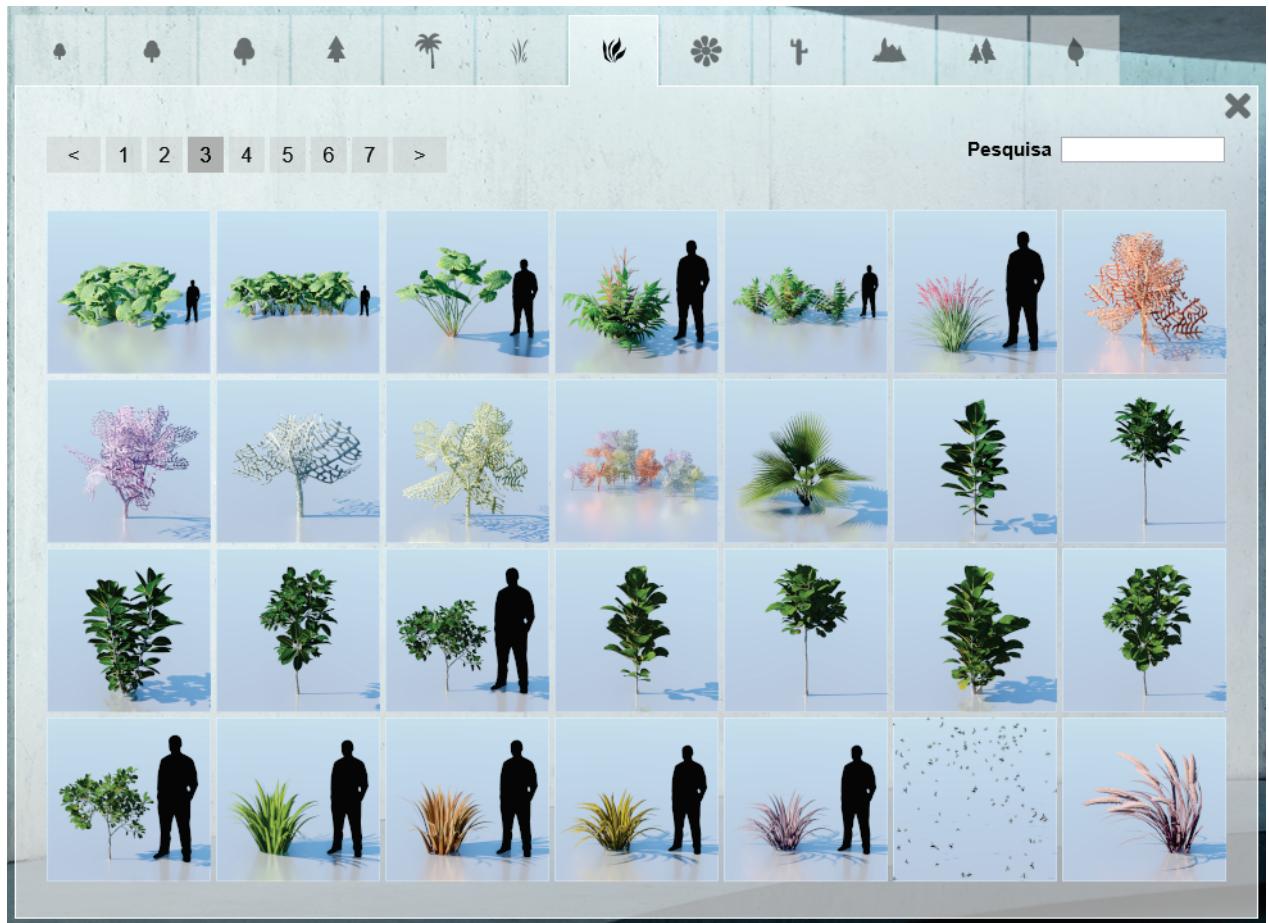


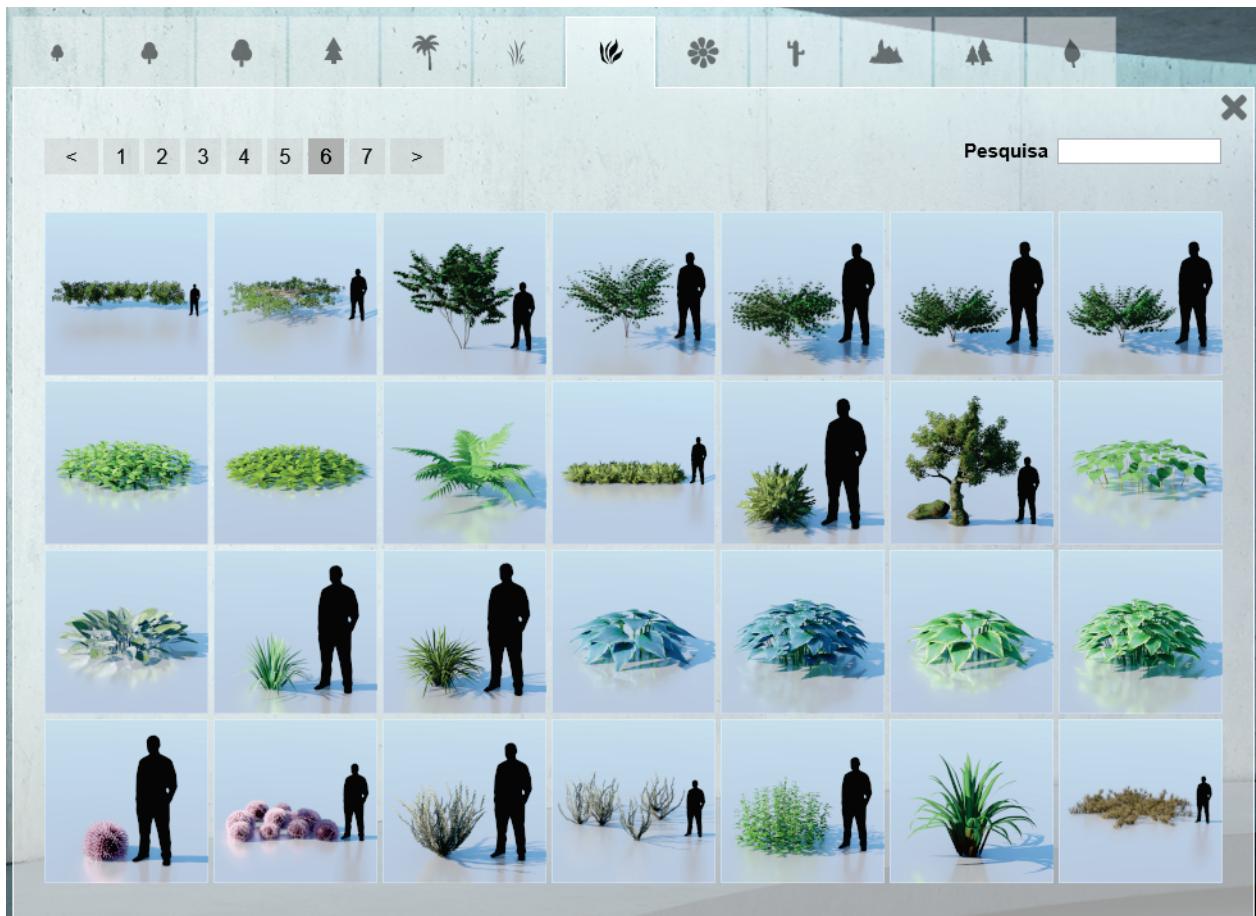
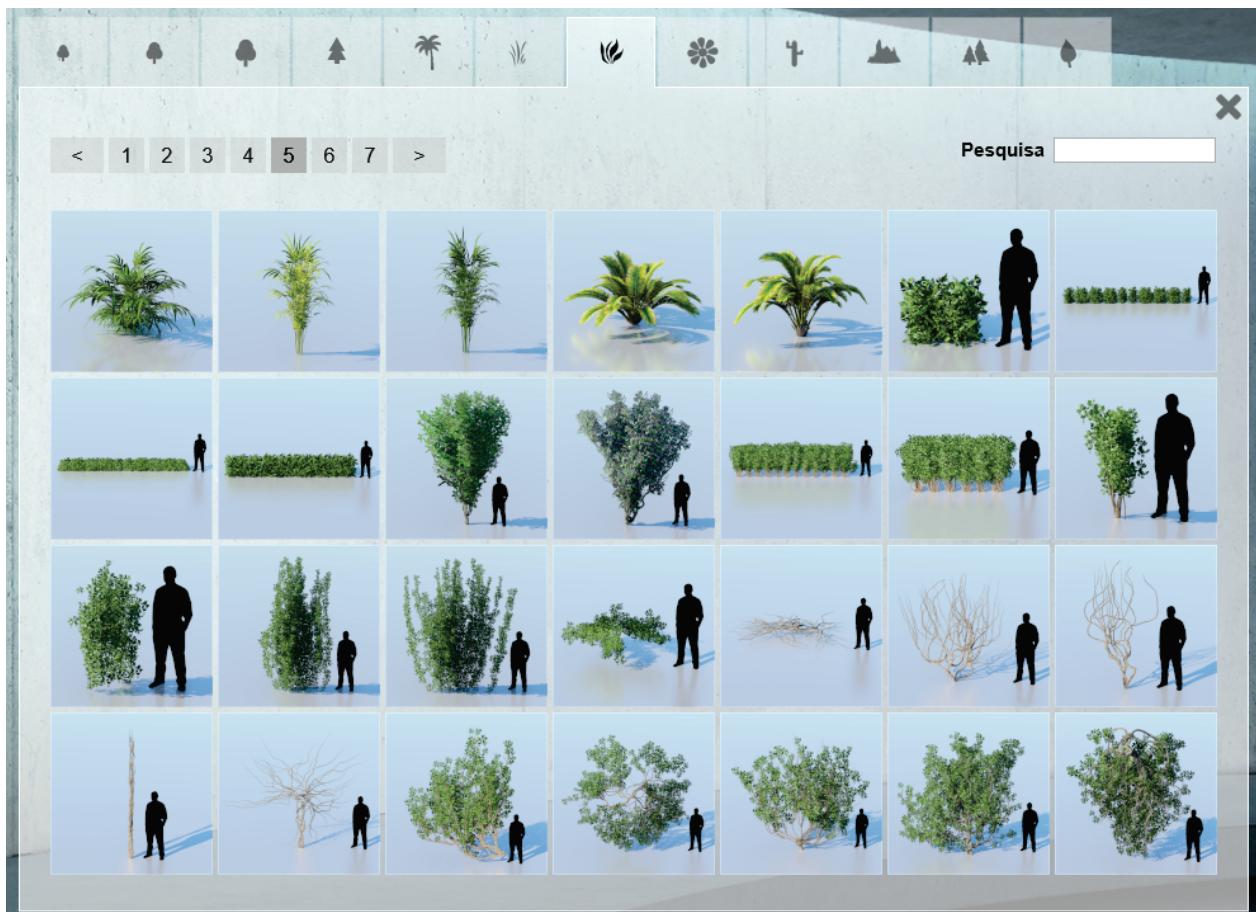


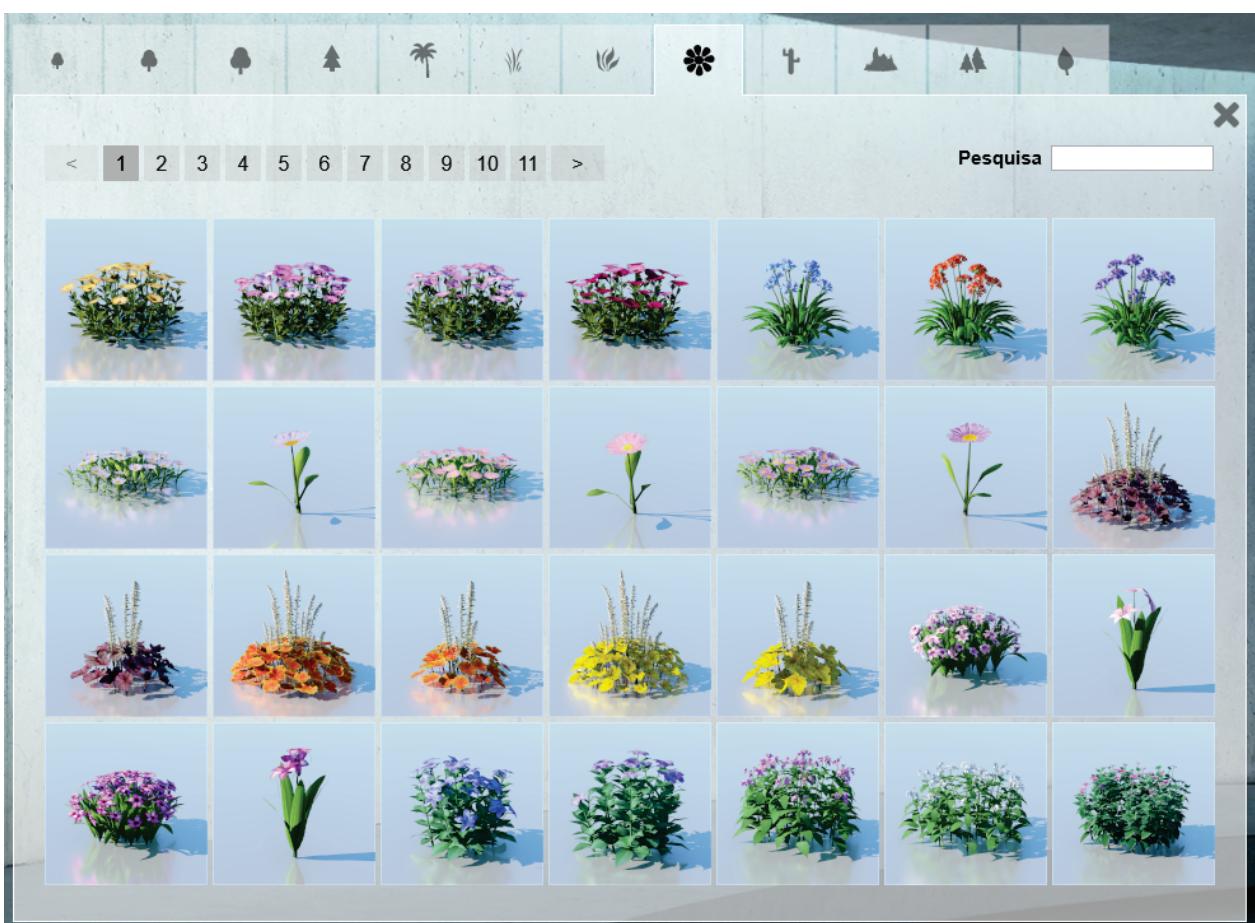
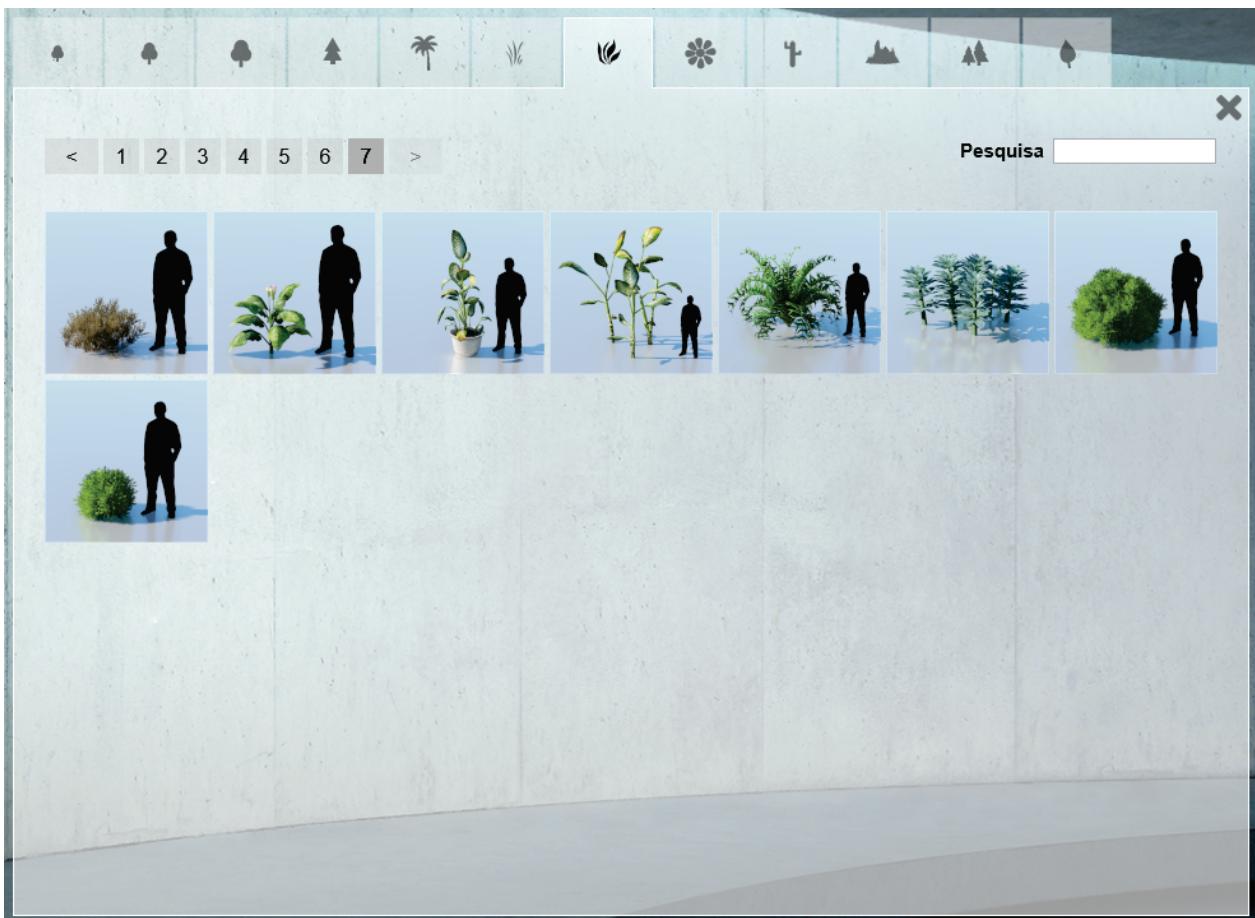


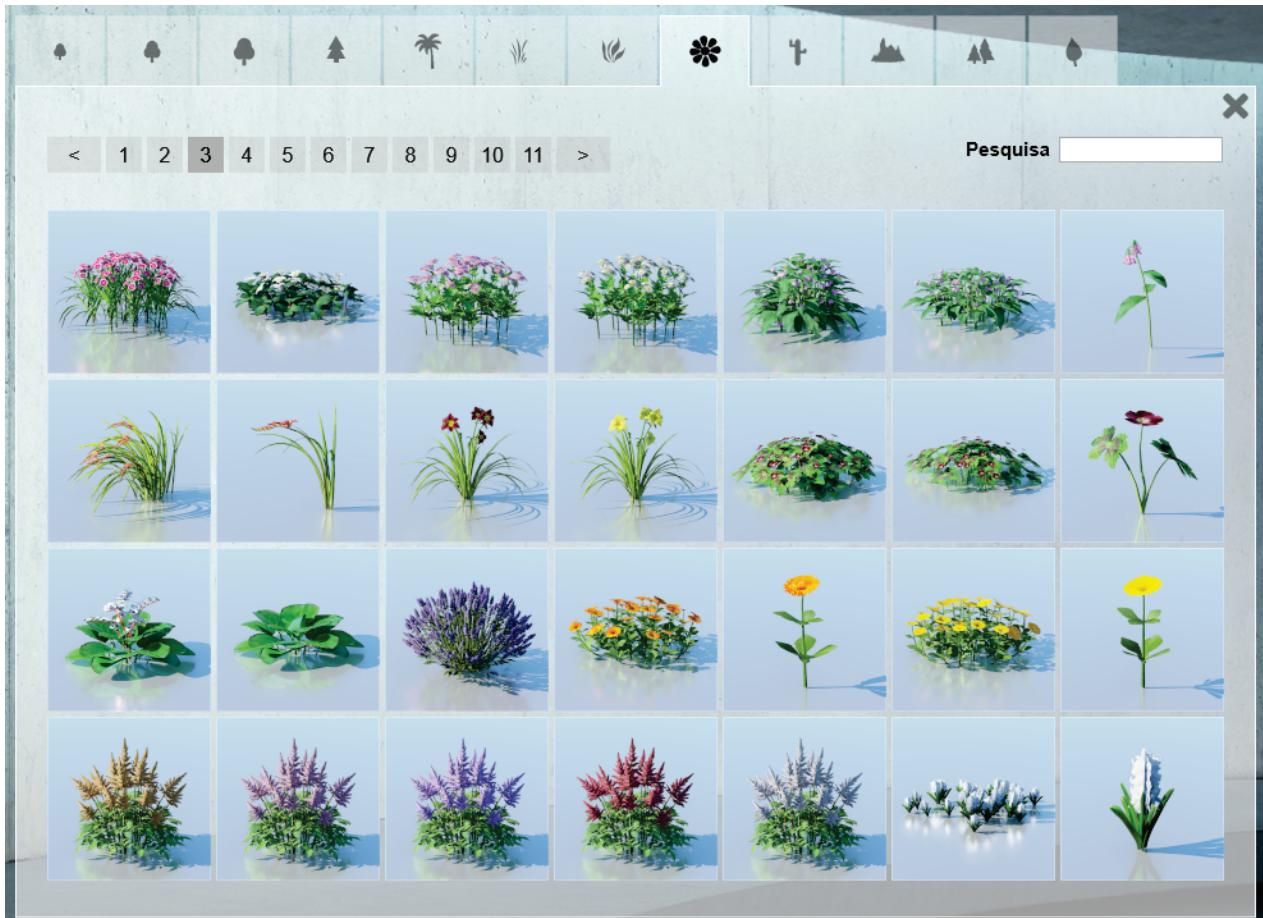
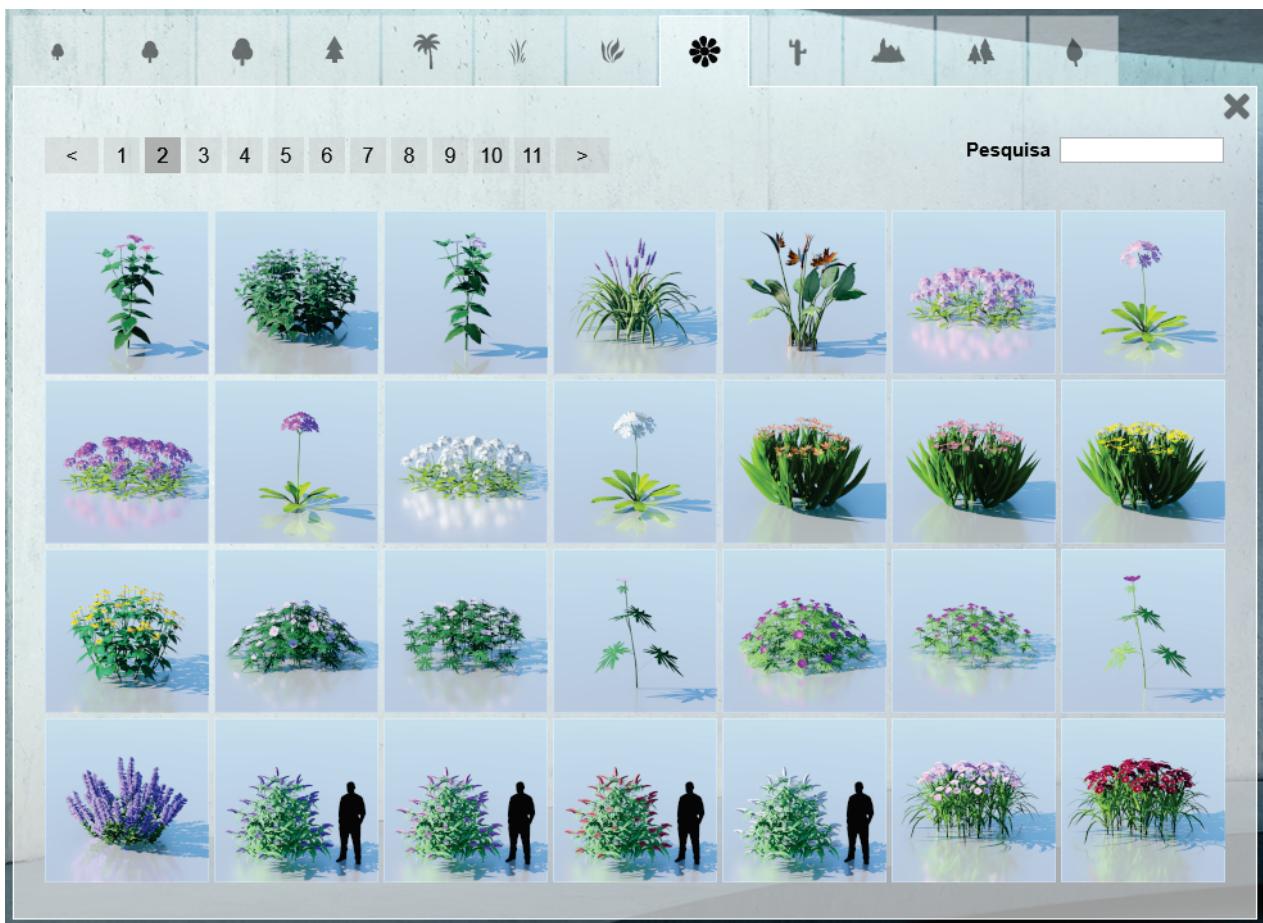


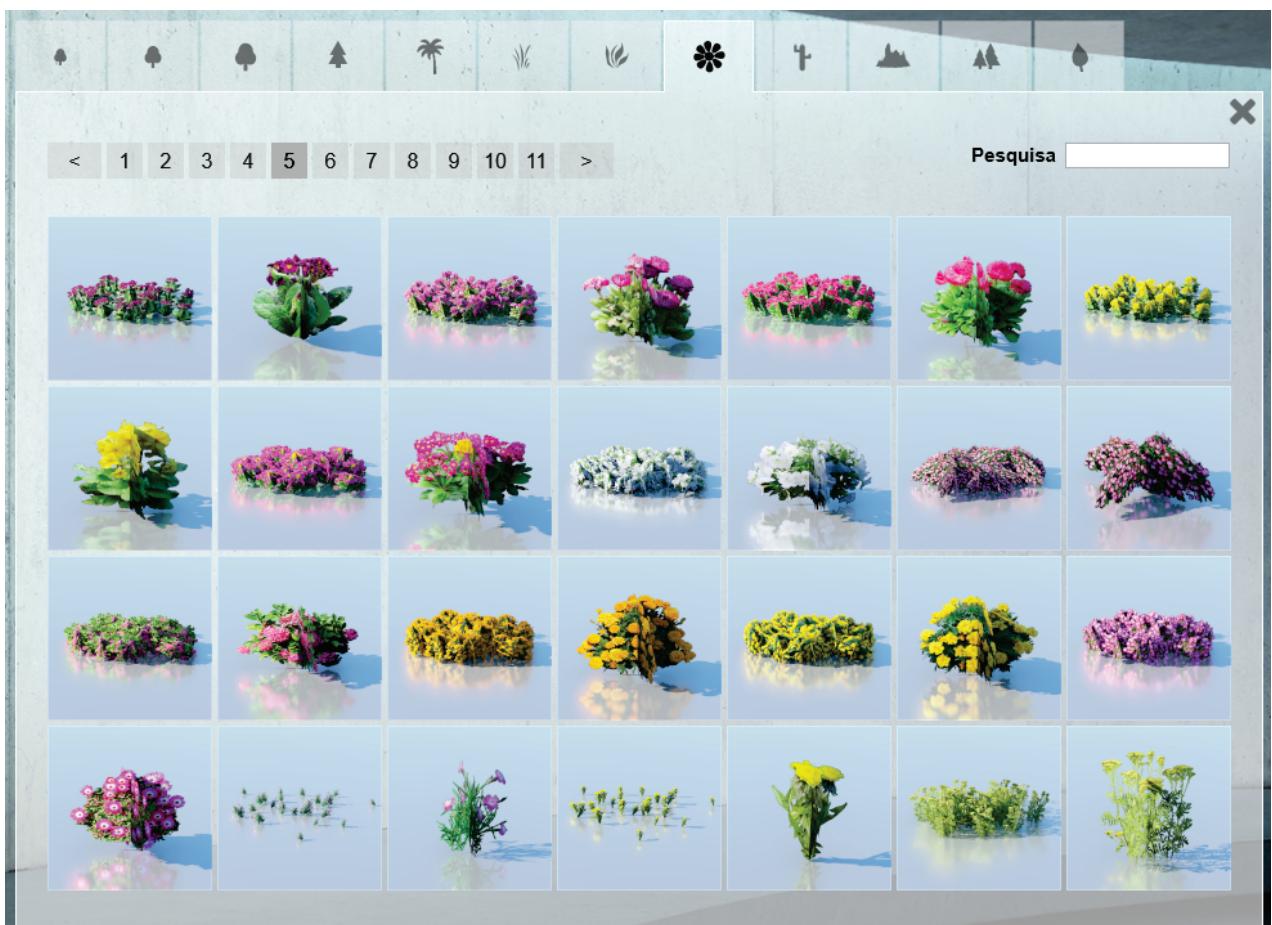
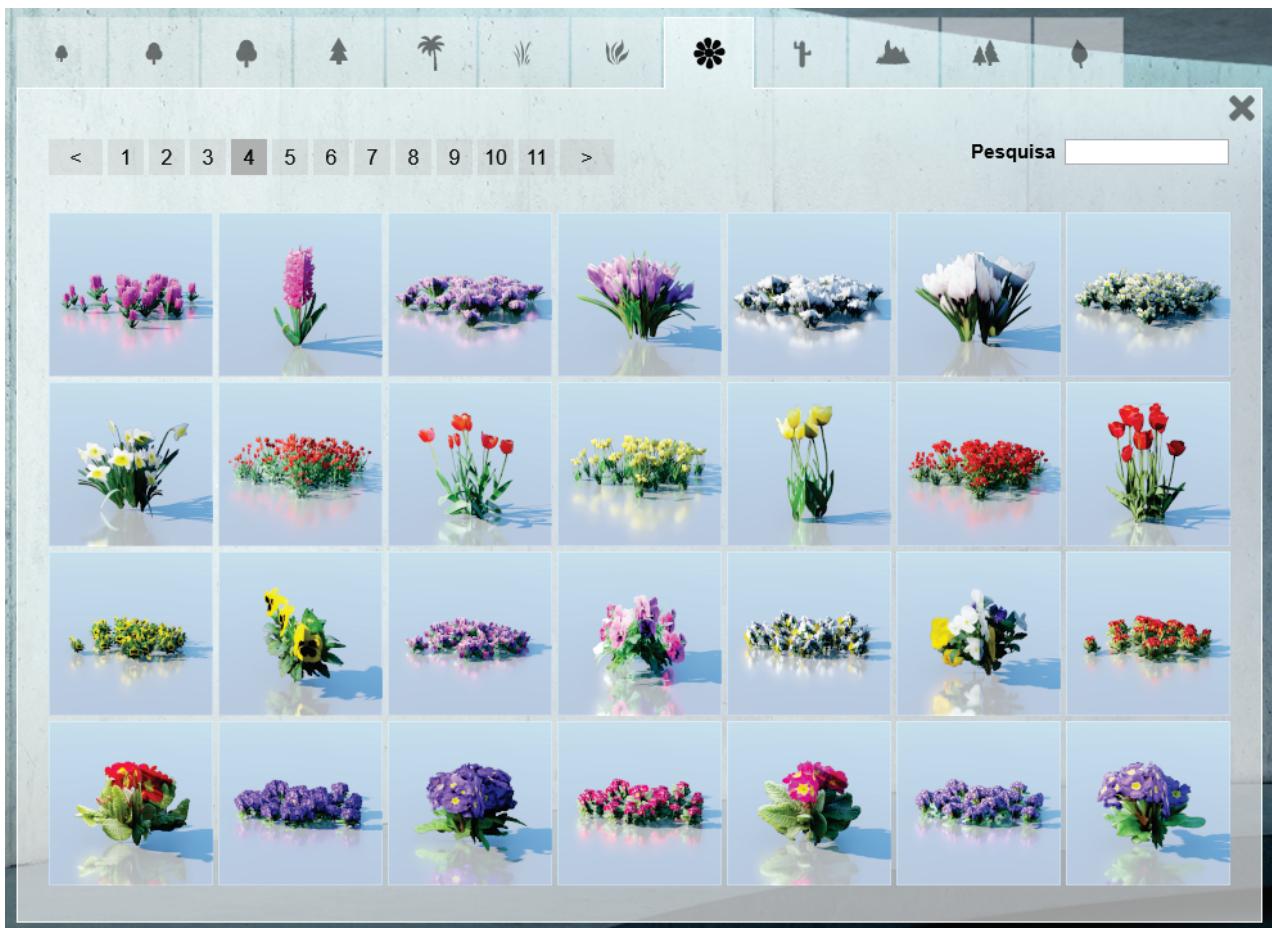


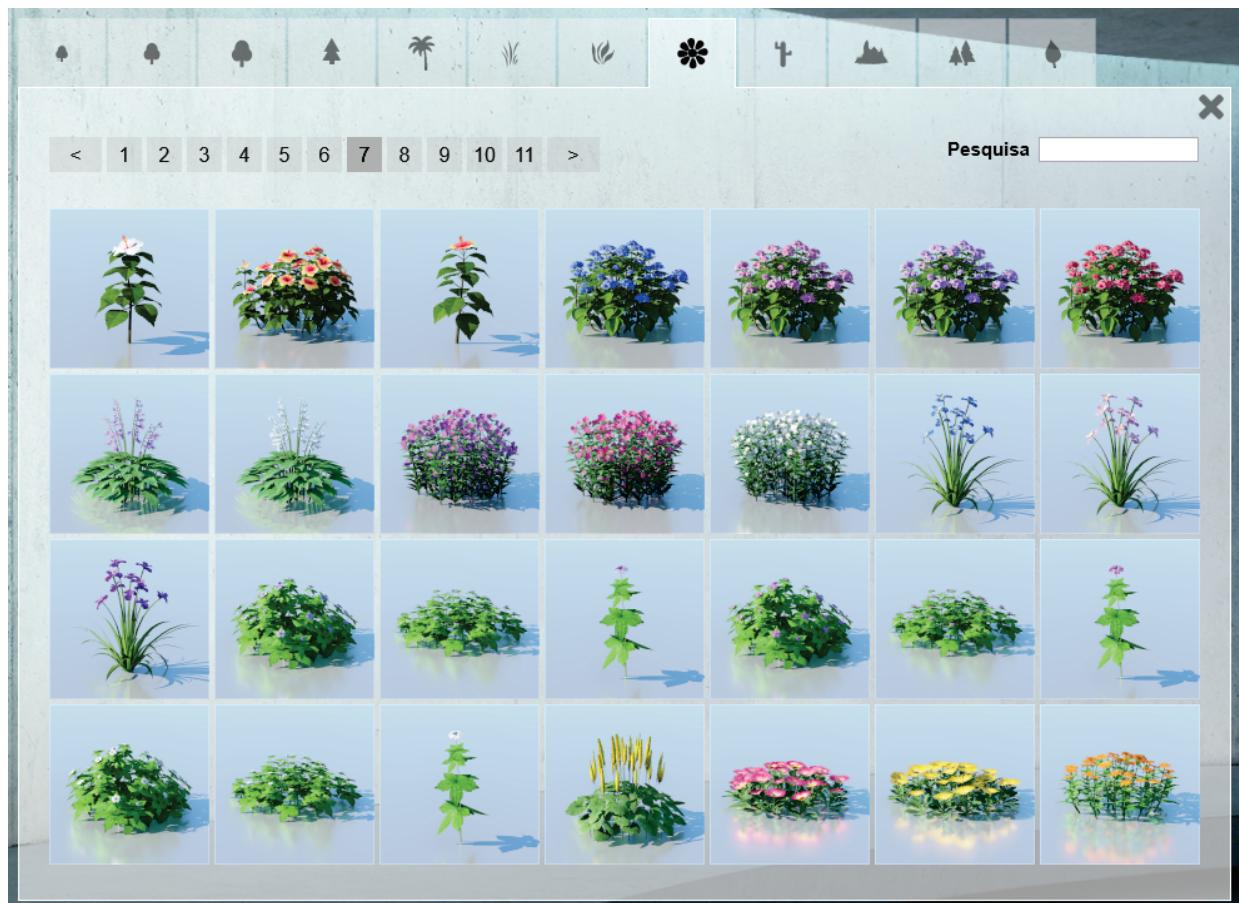
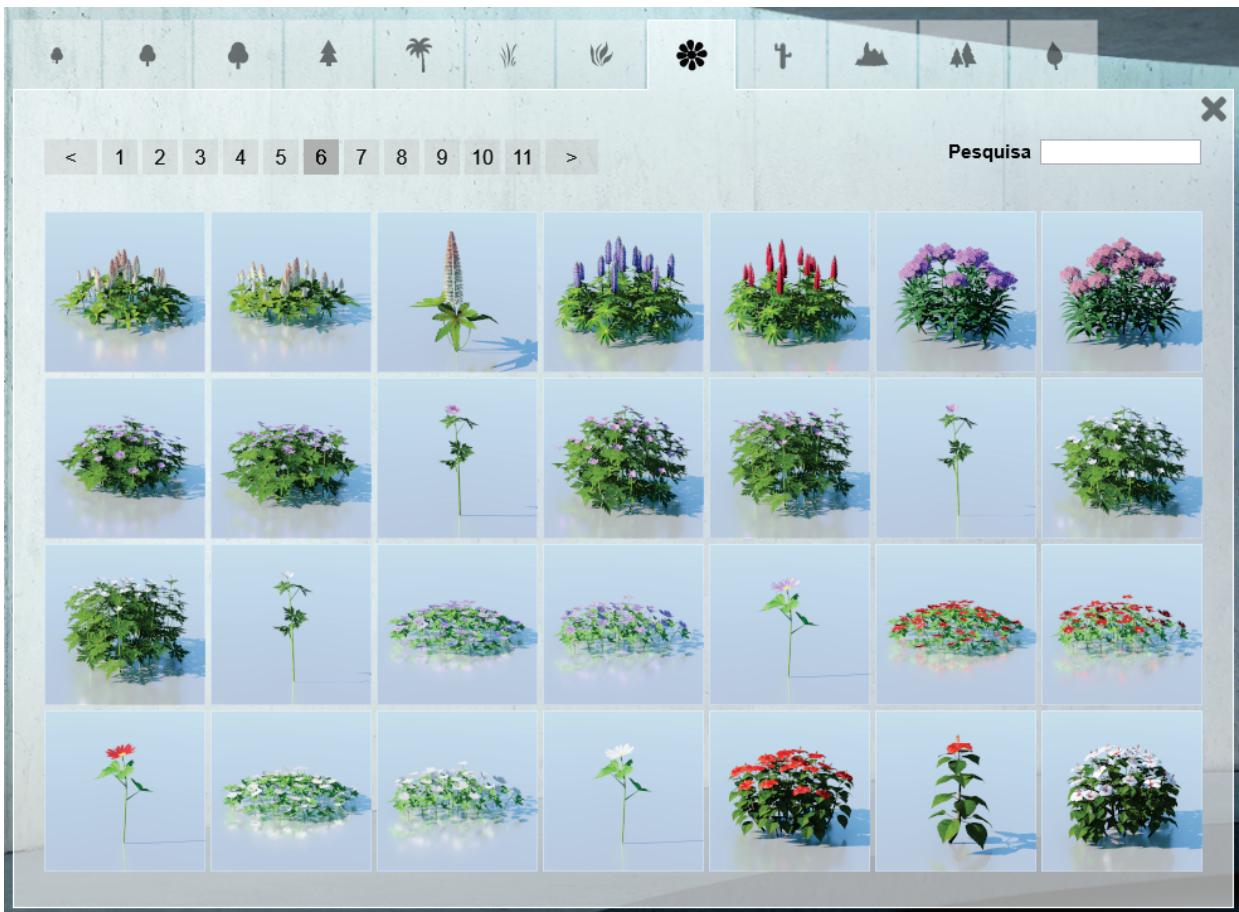


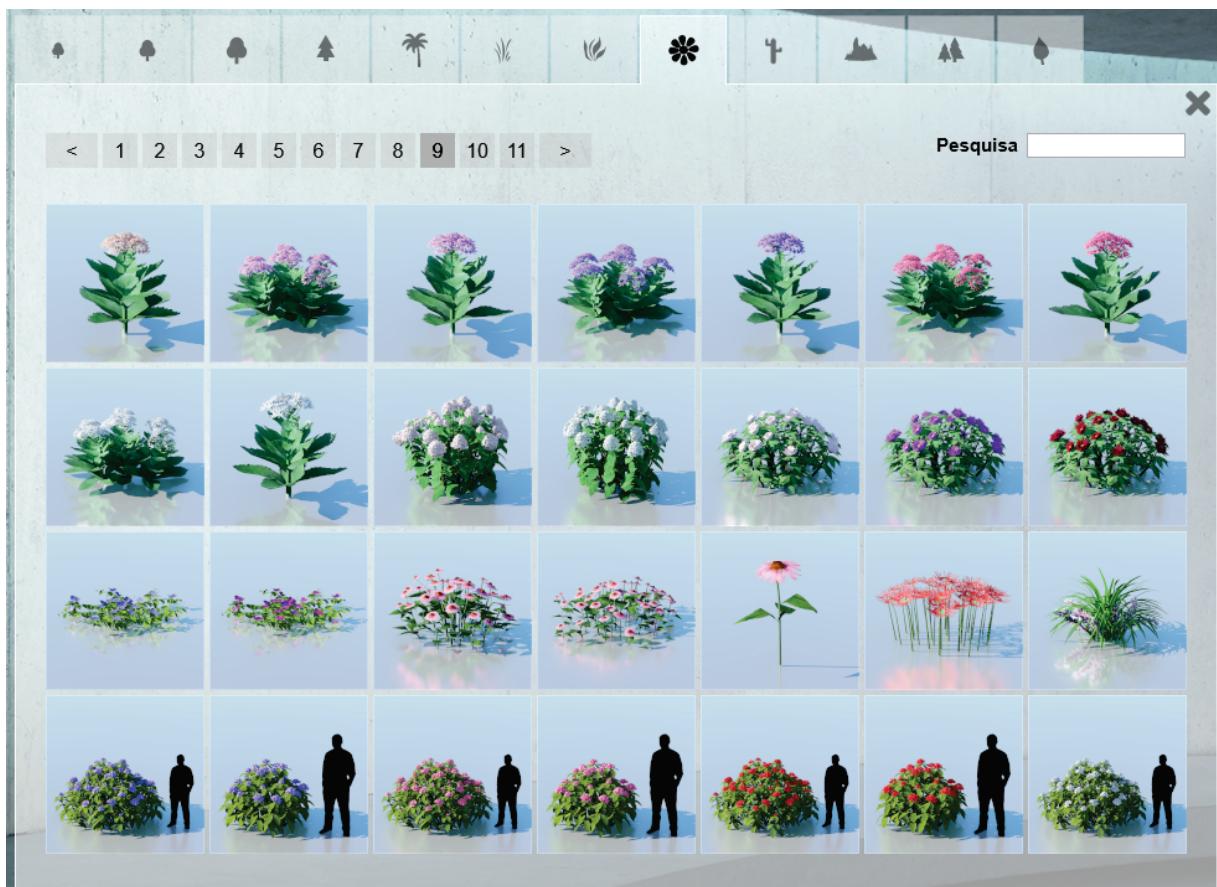
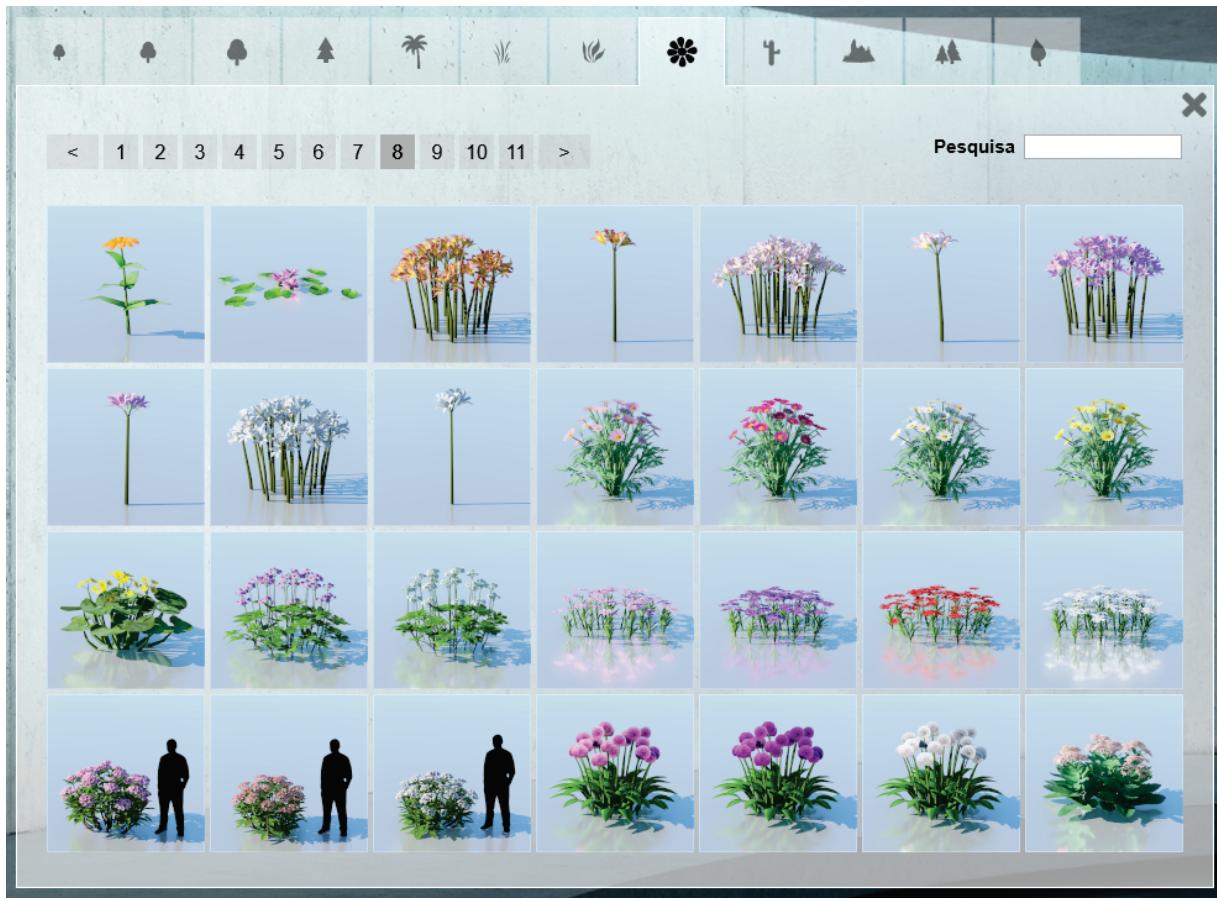


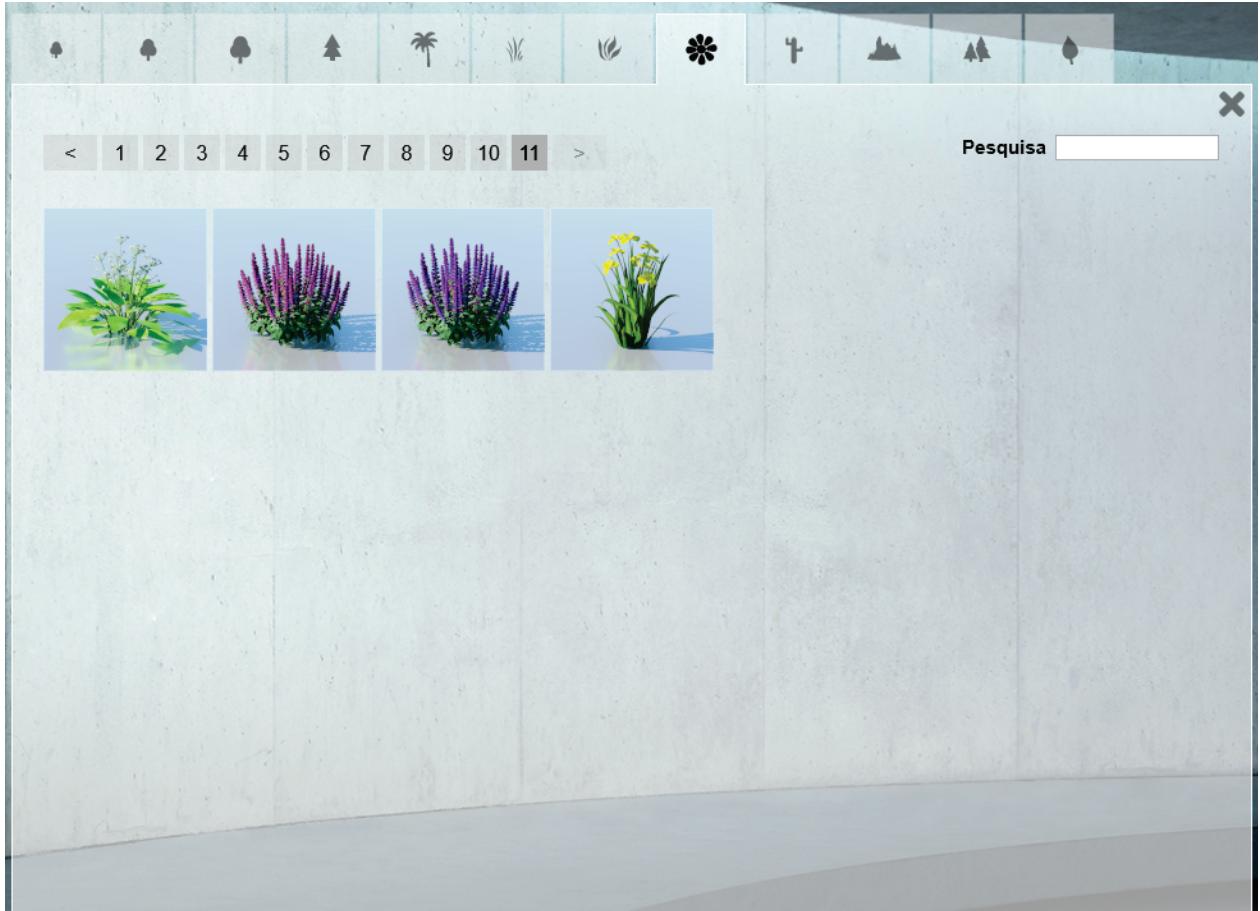
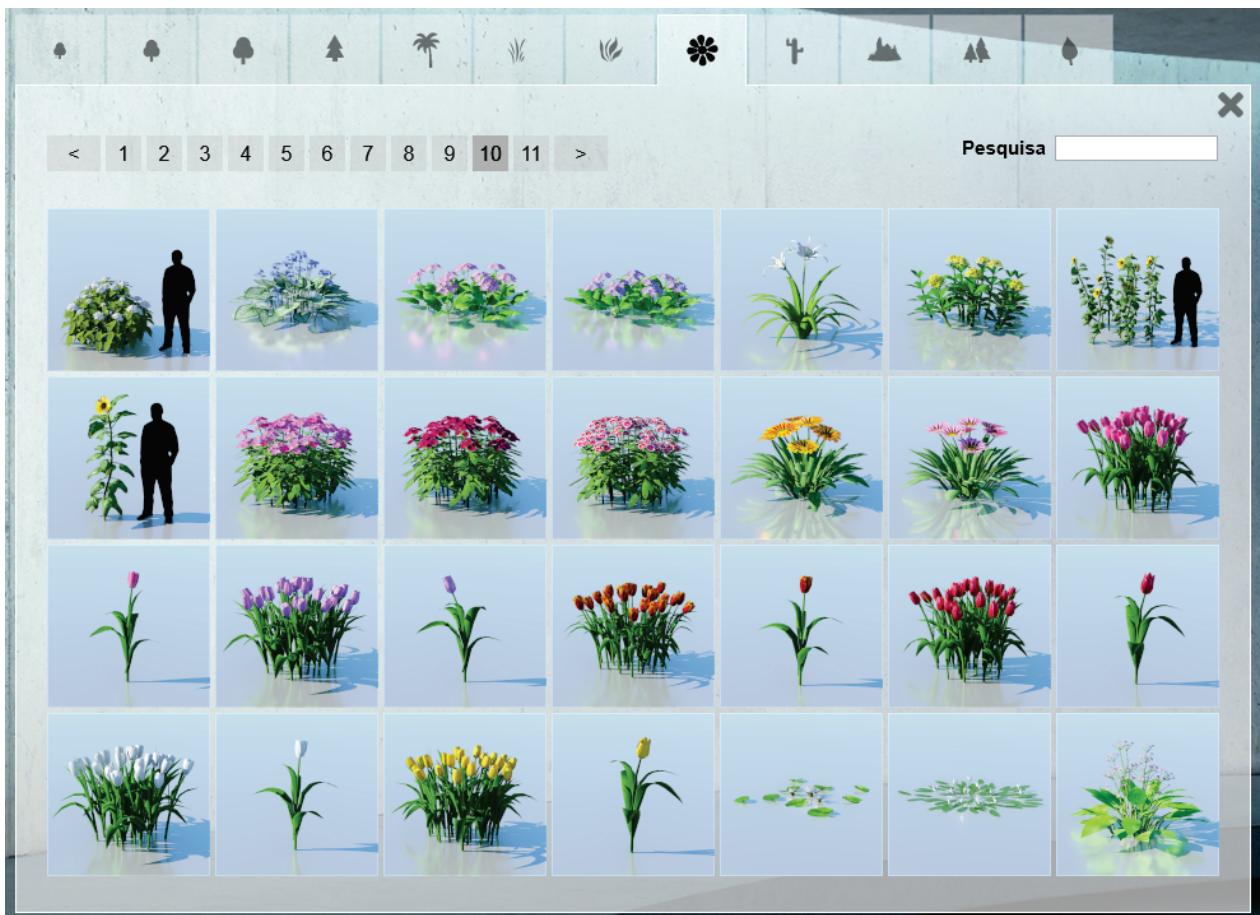


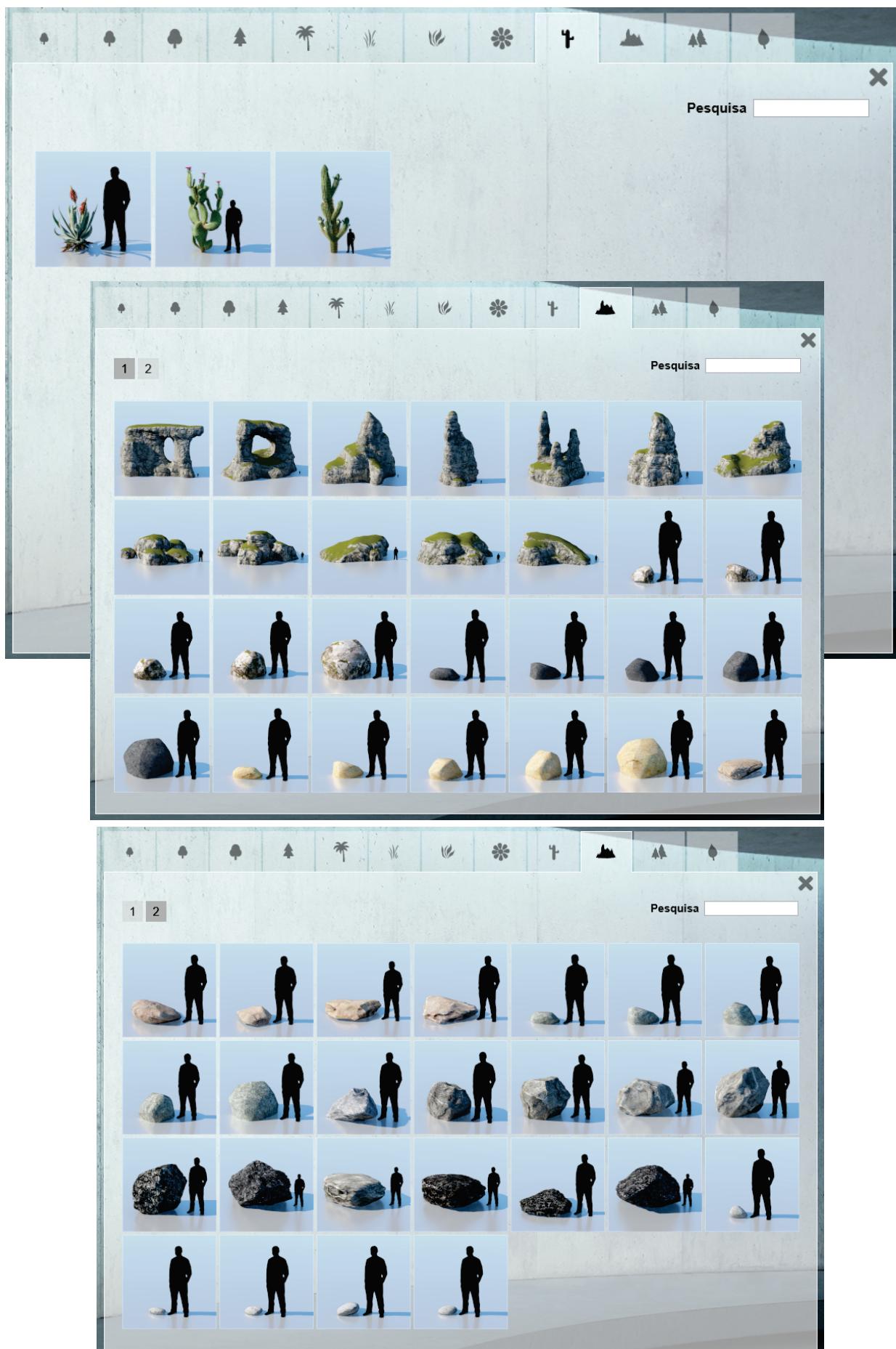


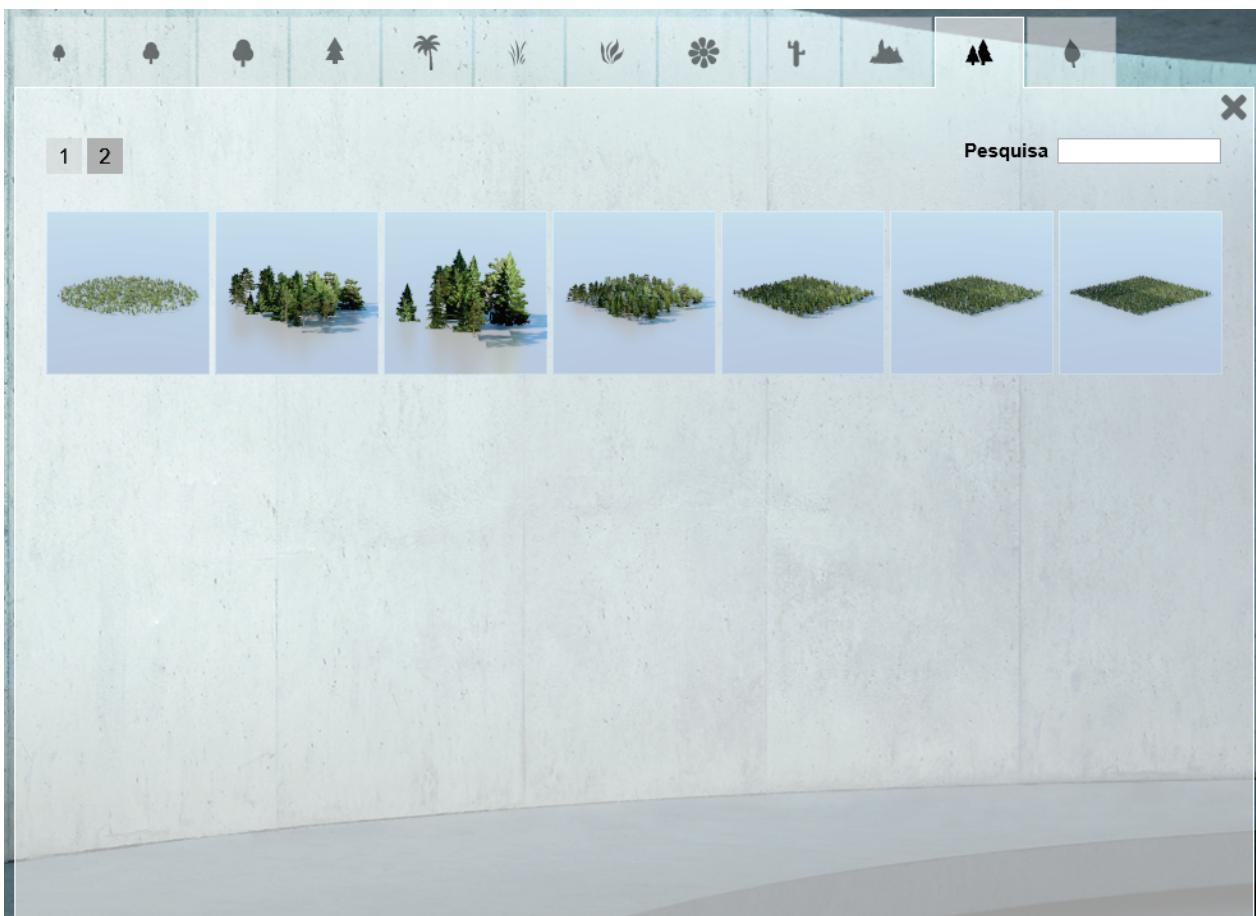
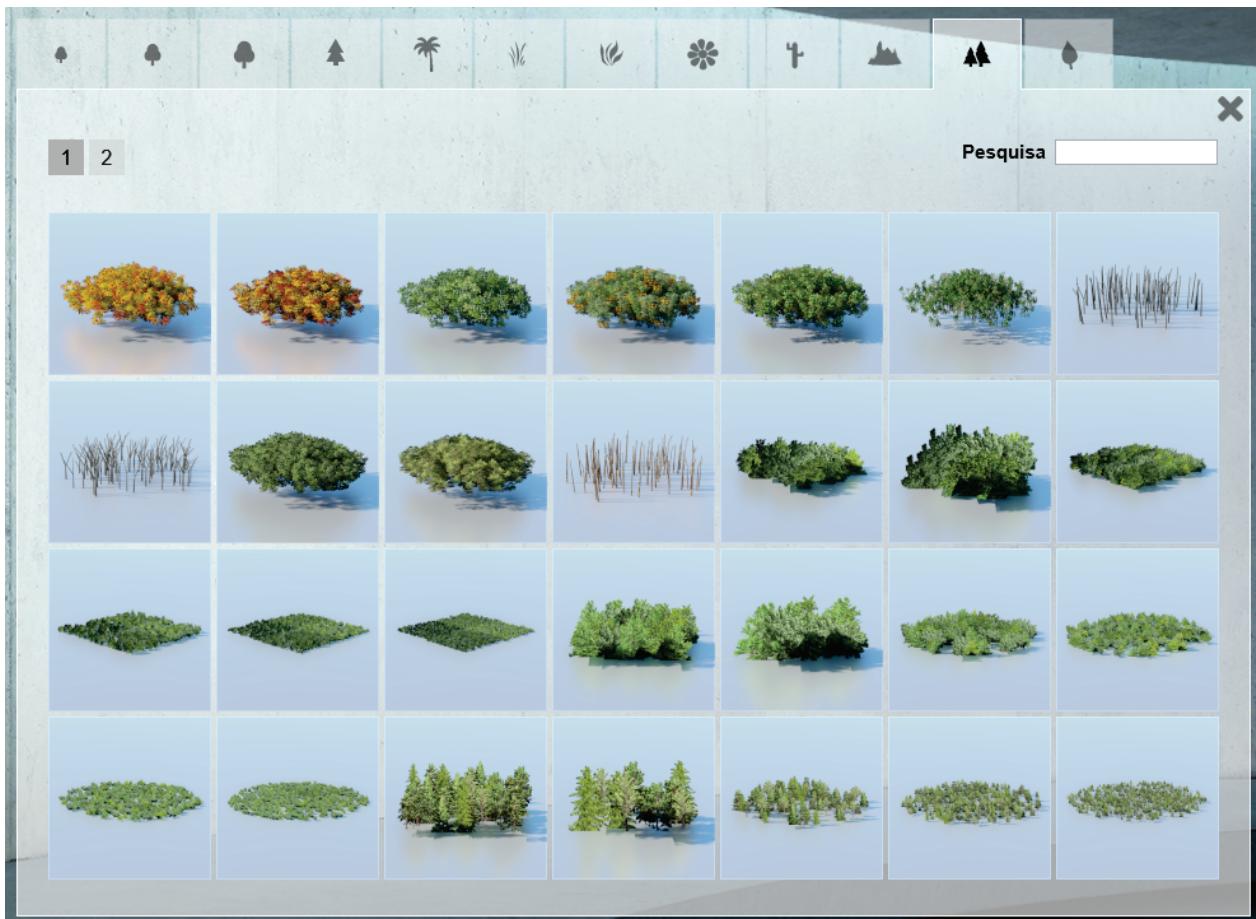


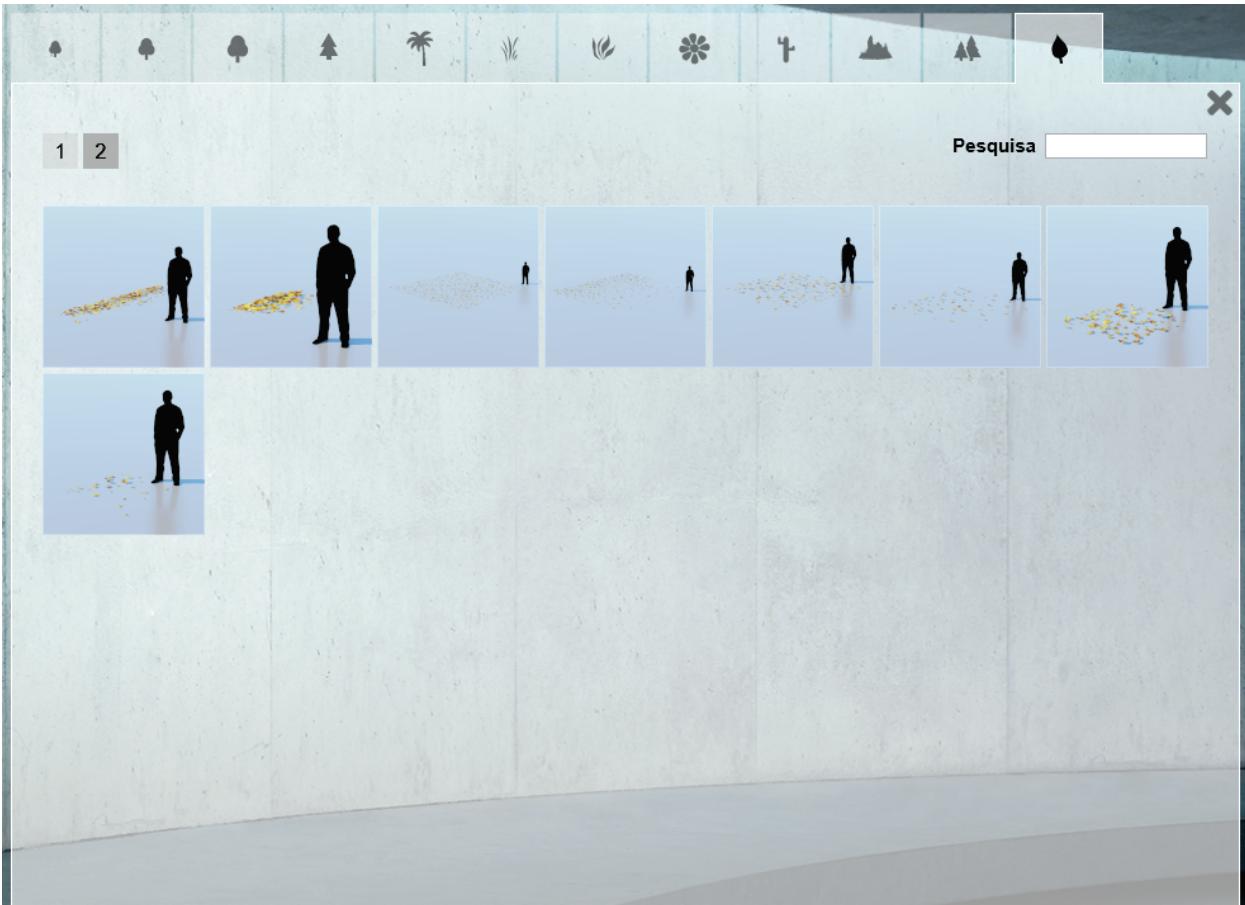
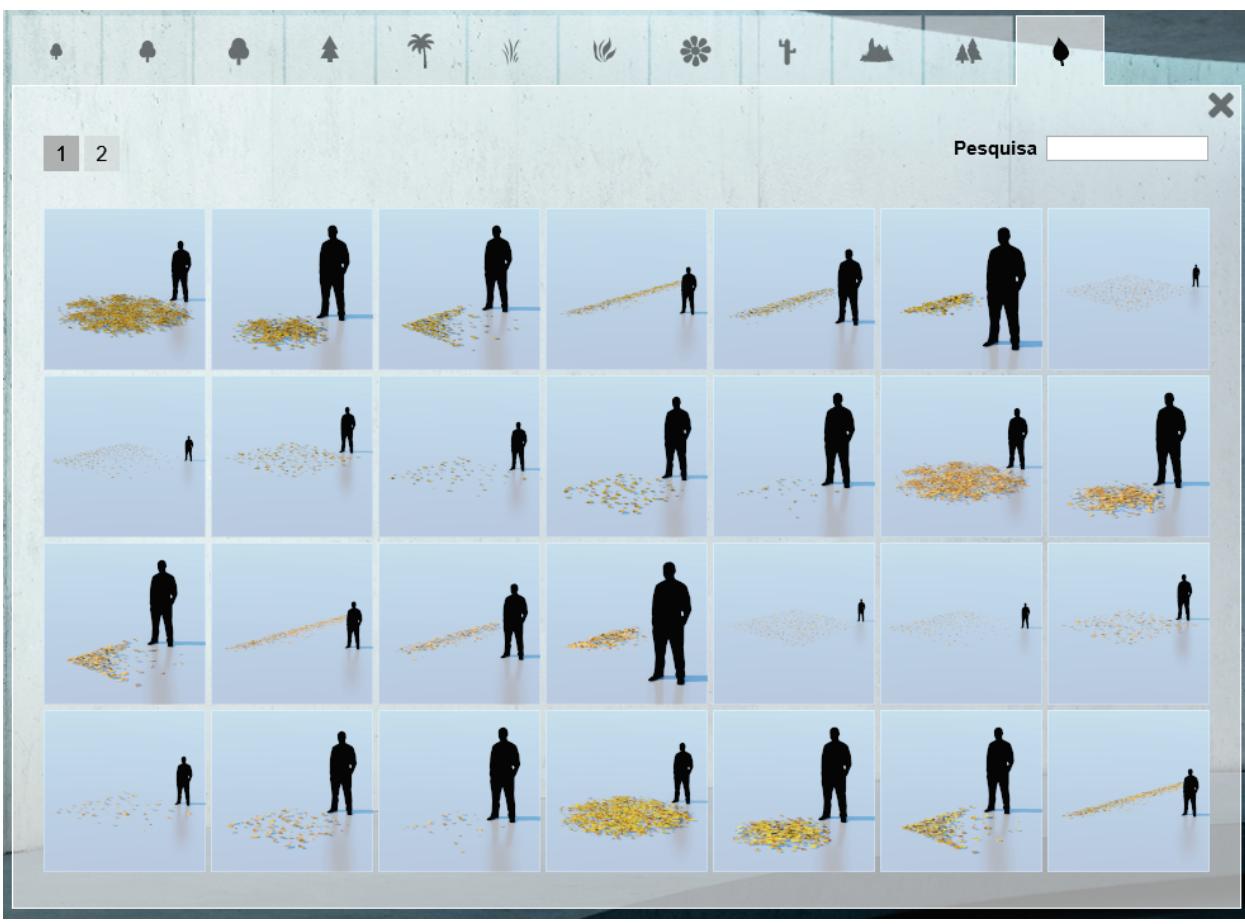








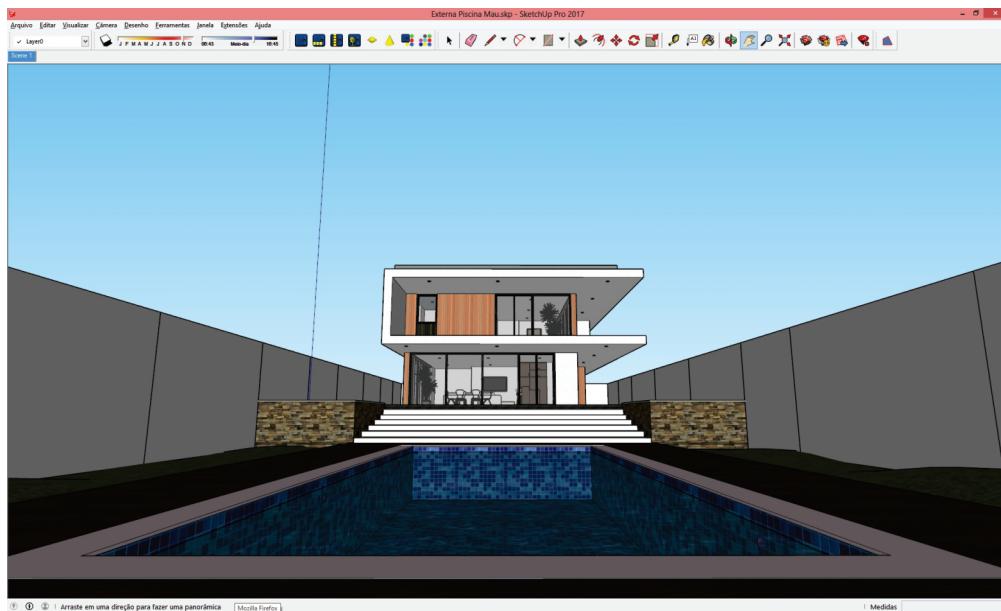




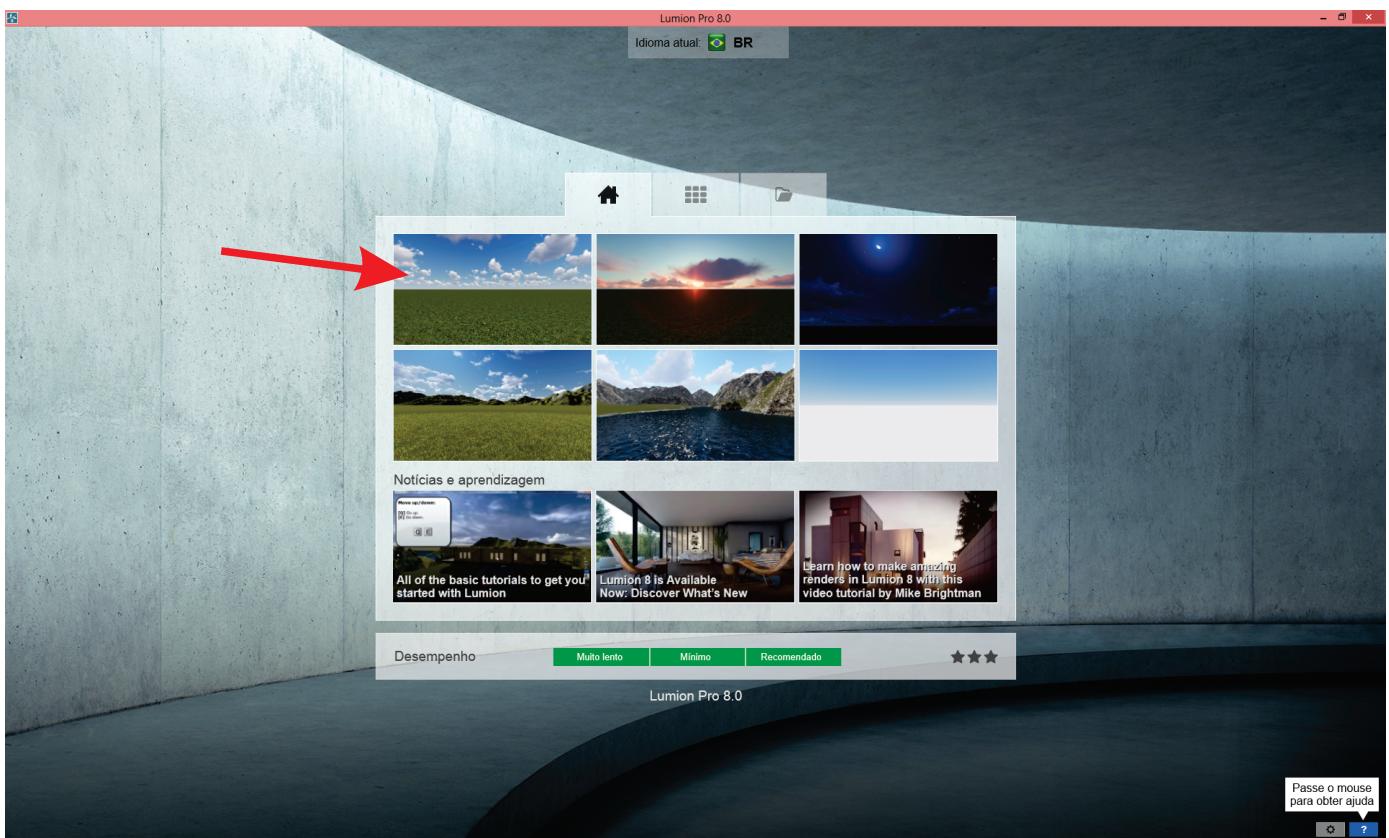


Abrindo o Projeto no Lumion:

Após fazer a modelagem no Sketchup, você vai salvar o arquivo normalmente, pois o Lumion abre arquivos .skp que é a extensão do Sketchup.



Após Salvar o Arquivo, abrimos o Lumion e escolhemos o modo de tela 'Plain'



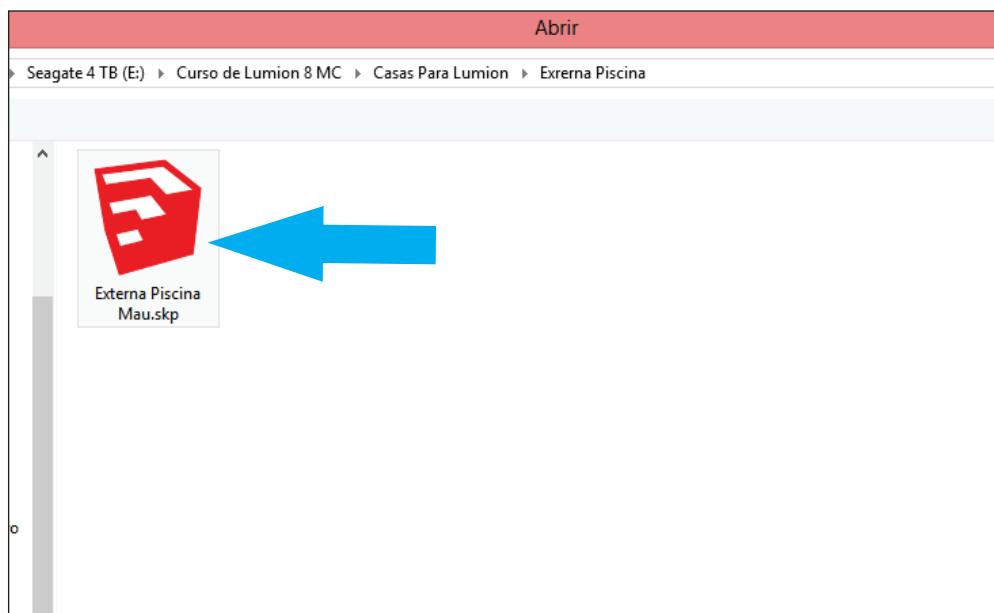


Importando o Arquivo:

Agora vou na Barra de Ferramentas para Importar o Projeto.

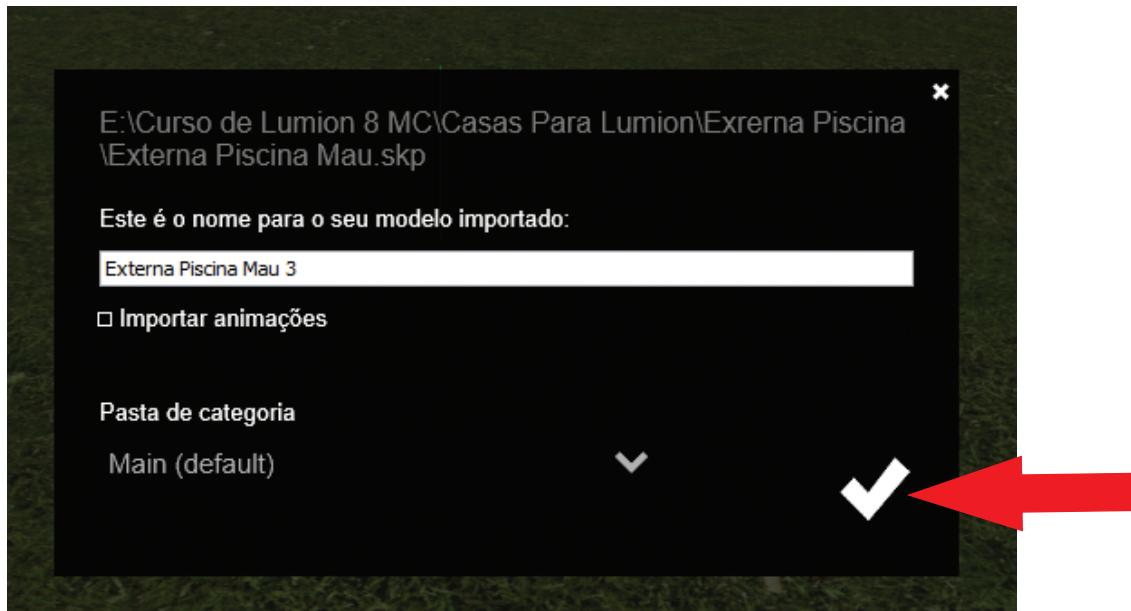


Selecione seu arquivo do Sketchup:





Abrirá a Janela Abaixo:

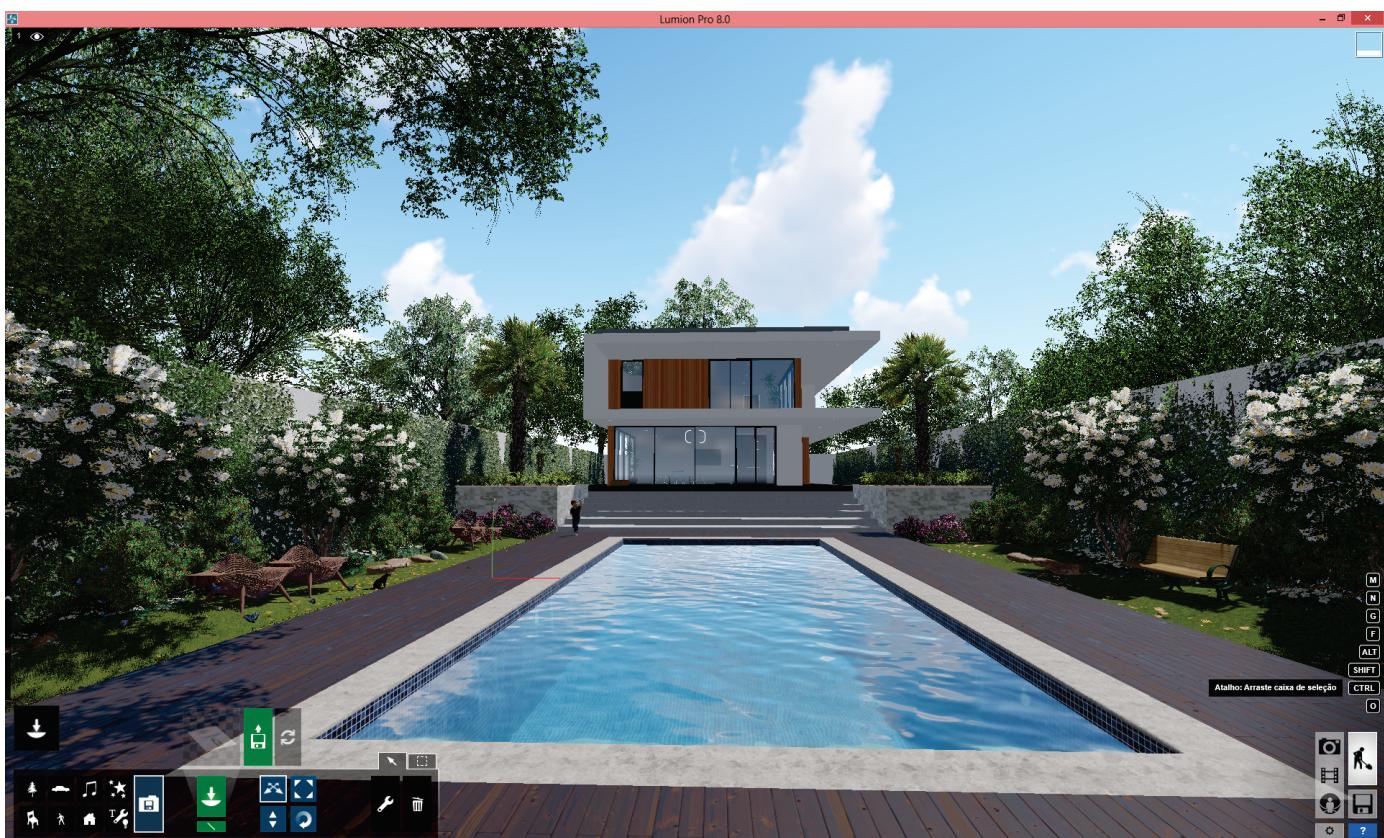


O projeto abrirá assim no Lumion:



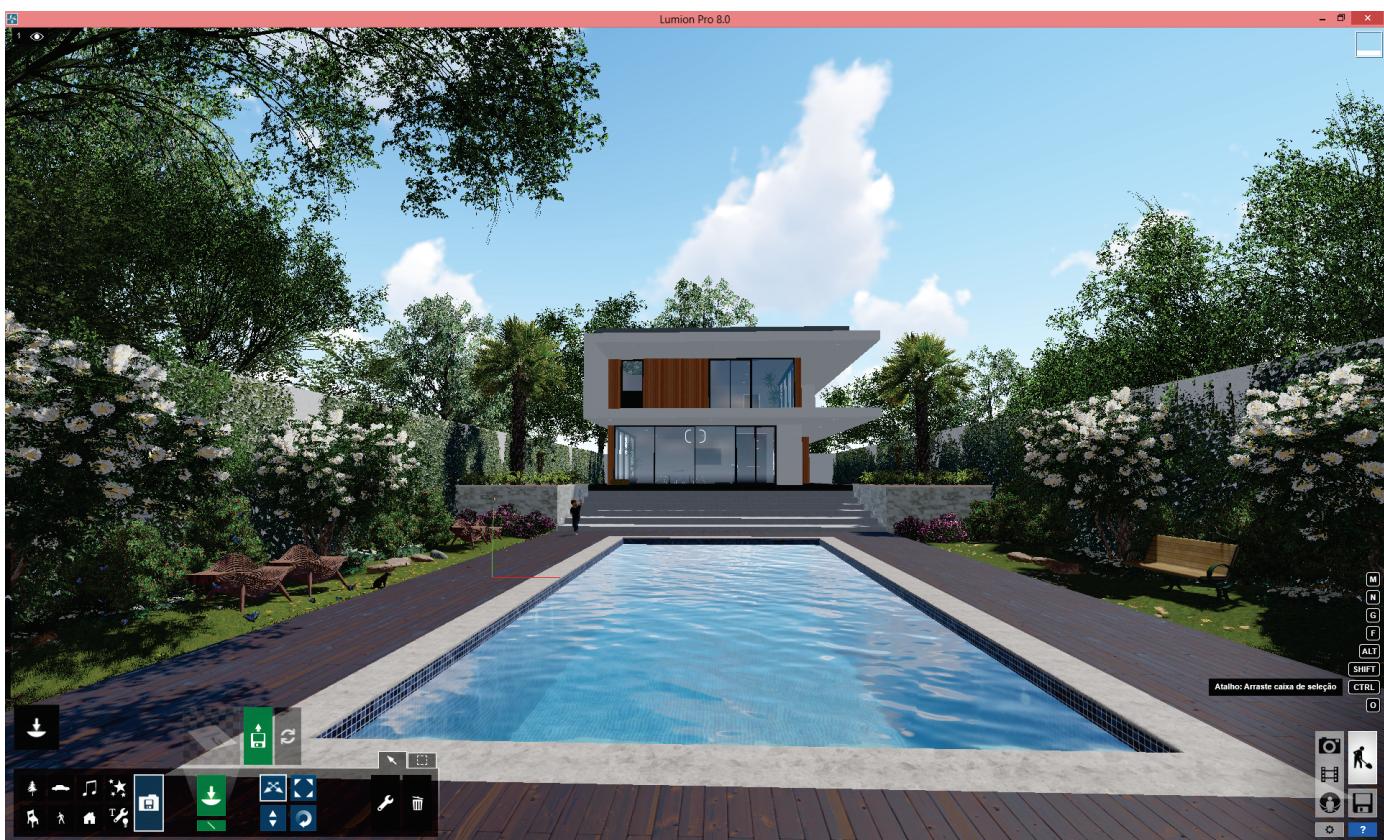


Note que seu projeto abre totalmente sem realismo, daí a gente inicia a Edição de Materiais e a Humanização, inserindo árvores, grama, plantas etc. e já começa a dar todo um realismo ao cenário conforme você pode ver abaixo e tudo isso veremos de forma detalhada em vídeo no curso.





Apesar de já termos uma imagem bacana, este cenário ainda não está renderizado.

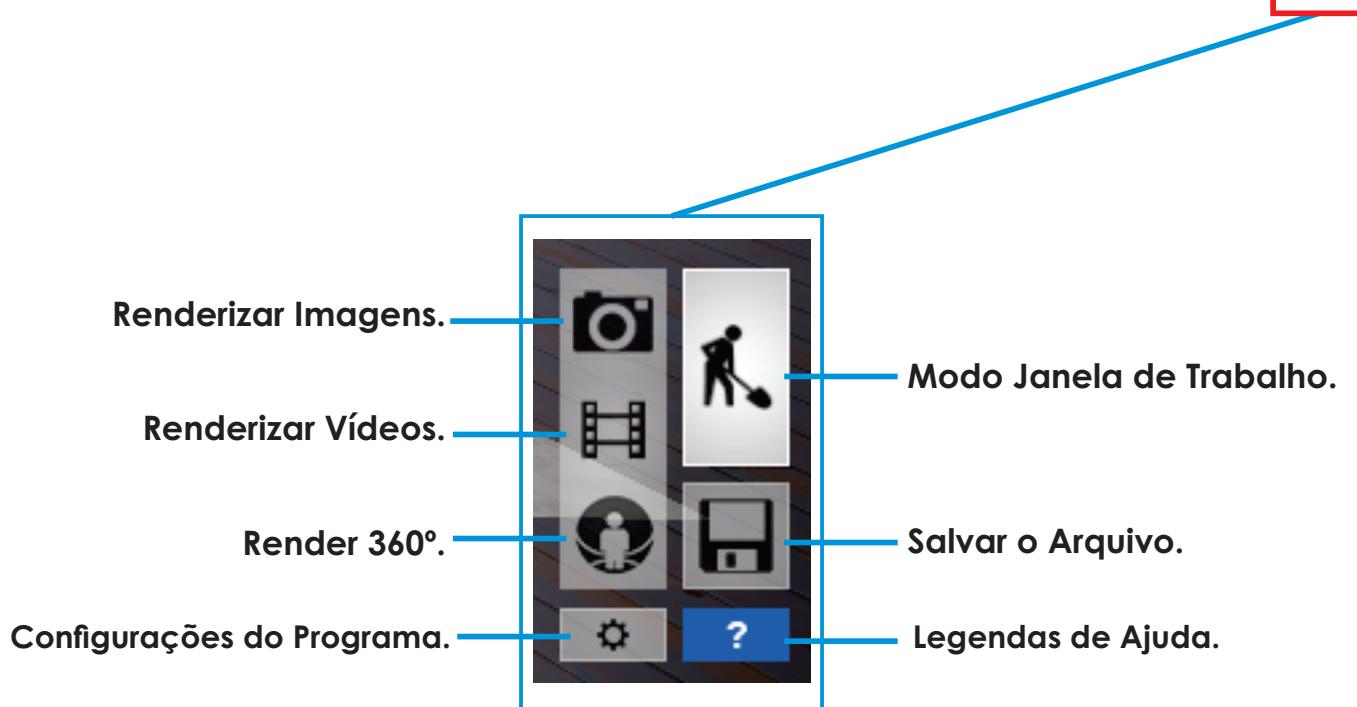


Após fazer as configurações de render e colocar todos os efeitos que veremos detalhadamente em vídeo no curso, o cenário é renderizado e ele fica conforme pode ser visto no render abaixo que foi feito em 5 segundos no Lumion 8.



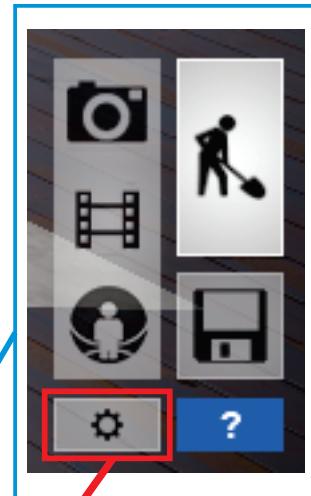
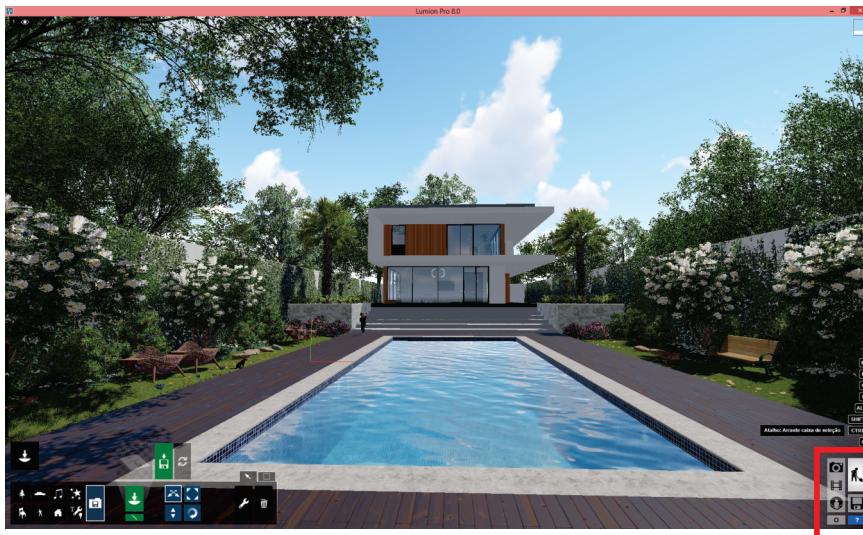


Menu Configurações e Render:





Dica Para as Configurações:



Para um Melhor Desempenho do Seu Programa
Trabalhe com as Configurações Abaixo:

Configurações

Tudo Desabilitado

Qualidade Editor 25% 50% 66% **100%**

Editor Resolução

Medidas **m** ft

Se sua Máquina tem as Configurações Mínimas para Rodar o Lumion, você pode baixar a Qualidade do Editor para apenas 1 Estrela e a Resolução do Editor para 50% ou até mesmo 25%. Isso vai baixar a qualidade da visualização da sua tela de trabalho mas vai deixar ela mais leve.

Licença

Lumion Pro 8.0

Sobre a Apostila:

O principal Objetivo desta Apostila são as Informações Teóricas Sobre Equipamentos, Visão de Diretor, Catalogar a Imensa Biblioteca de Natureza, pois são coisas que ficam mais eficazes em Textos e Imagens. A finalidade dela não é ser um material que possa substituir os vídeos e sim Complementá-los.

O conteúdo sobre Estilos, Efeitos, Recursos, Macetes e Tudo que se precisa para obter Resultados de Qualidade no Lumion 8, serão Mostrados em Vídeos na sua Plataforma Online.

Supondo que você possa querer imprimir esta apostila para ter o Catálogo dos Blocos de Natureza Impresso, deixarei 10 folhas finais em Branco para que você possa fazer suas próprias anotações do Curso e ter seu material sobre o Lumion 8 todo em um só lugar registrando as informações através da sua própria visão e assim também fixar ainda mais as informações, pois o ato de anotar é extremamente eficaz para a fixação do conteúdo.

Contatos:

Para Dúvidas Sobre Compras, Acesso e Assuntos Administrativos:
cursosmauriciocamargo@gmail.com

Suporte de Dúvidas para as Aulas do Curso:
suportecursosmc@gmail.com

Site:
cursosmauriciocamargo.com.br

Canal do Youtube:
youtube.com/cursomauriciocamargo

Página no Facebook:
<https://www.facebook.com/cursosmauriciocamargo>



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo



LUMION 8

Maurício Camargo