

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO – Lumion

Módulo 1 –

- Introdução ao Lumion : O que é o Lumion? O que ele faz e como ele trabalha;
 - Lumion 5 Workspace;
 - Importando para o Lumion: .SKT, Revit, Obj, 3dsmax;
 - Navegando no Lumion: Uso câmera, do mouse, barra de espaço, zoom, etc;
 - Realocando os modelos 3D que foram importados (move, rotate, scale, lock, reload model, etc);
 - Substituindo um modelo 3D importado (reload model and re apply);
 - Organizando o mundo 3D com as layers no Lumion;
 - Inserindo conteúdo no Lumion (nature library);
 - Copiando e removendo os modelos;
-

Módulo 2 –

- Inserindo modelos no terreno;
 - Inserindo múltiplos objetos 3D;
 - Randomizando os tamanhos dos objetos 3ds na cena;
 - Configurando os modelos 3D (edit properties);
 - Inserindo os modelos 3D com maior ajuste (usando coordenadas XYZ);
 - Manipulando e controlando modelos 3D: Selecionando múltiplos objetos;
 - Selecionando objetos de diferentes categorias;
 - Orientação de qualquer modelo 3D;
 - Transformação de objetos;
-

Módulo 3 –

- Criando terreno parte 1;
 - Criando terreno parte 2;
Criando e configurando água;
 - Configurando o Sol;
 - Trabalhando com sombras (shadows);
 - Criando e configurando o Skylight e Nuvens;
 - Configurando o Global Illumination;
 - Configurando o Fog (Neblina) e Rain (Chuva);
 - Criando e configurando Neve e Vento;
 - Configurando Materiais parte 1;
-

Módulo 4 –

- Configurando Materiais parte 2;
 - Criando e configurando Fontes, Fogo, Fumaça, Neblina e Folhas que voam;
 - Inserindo Textos;
 - Usando o clip plane;
 - Como criar e configurar Spots e iluminação;
 - Efeito Reflection (criando vidro e água realistas);
 - Efeitos Depth of field e Lens Flare;
 - Efeitos Near Clip Plane, Fish eye, Handheld Câmera, Exposure e Point perspective;
 - Efeitos Bloom; Overlay Layer, Sharpness e Selective saturation;
-

Módulo 5 -

- Efeitos color correction, analog color lab, vignette e noise;
 - Efeitos God rays, Chromatic aberrations, bleach, broadcast safe, material high light;
 - Efeitos Painting, watercolor, sketch e manga;
 - Efeitos Oil painting, blueprint, pastel, sketch;
 - Criando e usando o câmera path, gerando vídeo – parte 01;
 - Gerando vídeo (renderizando) – parte 02;
 - Trabalhando com efeitos em vídeo;
 - Usando o keyframe;
-

Módulo 6 -

- Animando os modelos 3D (sky drop, move e move advanced);
 - Animando os efeitos (Layer e sound);
 - Efeito Mass Move;
 - Efeito motion blur e in out;
 - Criando transições nos vídeos e configurando textos;
-