

Materiales

Material estándar PBR (Carpeta-marmol negro baño)

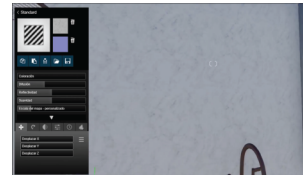
1. Crear un material estándar.
2. Cargar el material de color y el Normal Map desde la carpeta marmol Baño.
3. Ajustar la difusión a 0,6, la reflectividad a 0,8, la escala a 2,9 y luego copiar y pegar en el piso.



Materiales

Material estándar PBR (Carpeta- marmol baño)

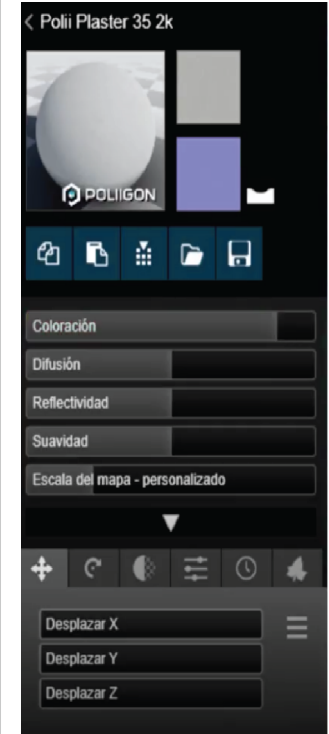
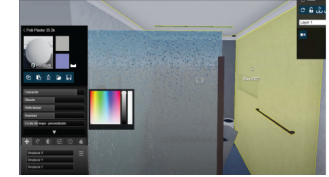
1. Crear un material estándar.
2. Cargar el material de color y el Normal Map desde la carpeta marmol Baño, se debe recordar que como este es un material PBR hay que crear el normal en formato Targa desde Photoshop.
3. Bajar la coloración, bajar la difusión y la escala a 2,9.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior- enlucido-poli plaster 35.2k)

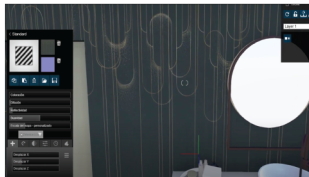
1. Ir a la biblioteca de Lumion interior- enlucido y seleccionar Poli plaster 2 35k.
2. Ajustar la coloración a 0,9.



Materiales

Material estándar (Carpeta-Papel tapiz)

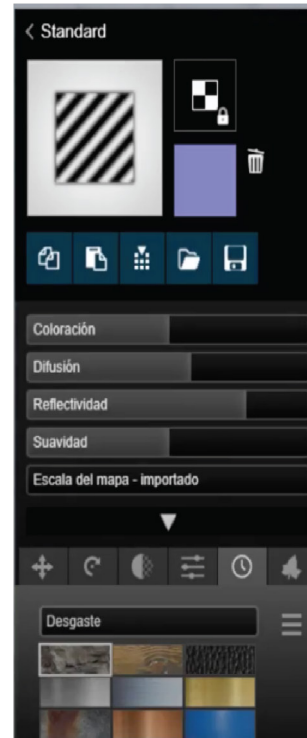
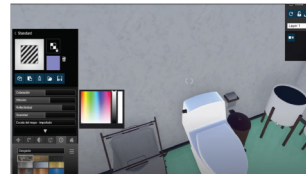
1. Crear un material estándar.
2. Bajar la difusión y la reflectividad 0.1.
3. Subir la suavidad.
4. Ajustar la escala 2.7 el desplazamiento en 0.2.



Materiales

Material estándar (Espejo)

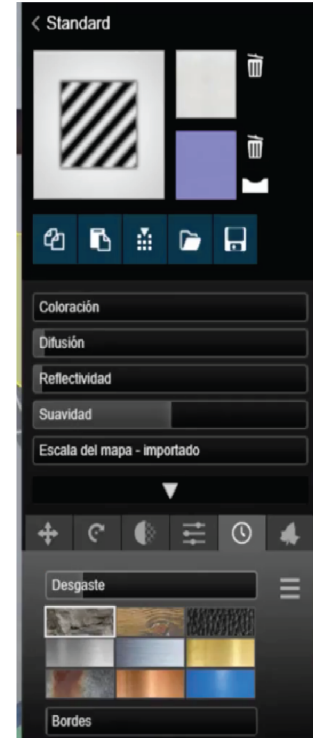
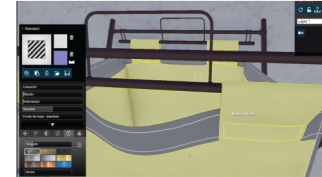
1. Crear un material estándar.
2. Subir la difusión 1.2 y la reflectividad a 1,5.
3. Añadir bordes y desgaste.



Materiales

Material estándar (Carpeta tacho de baño)

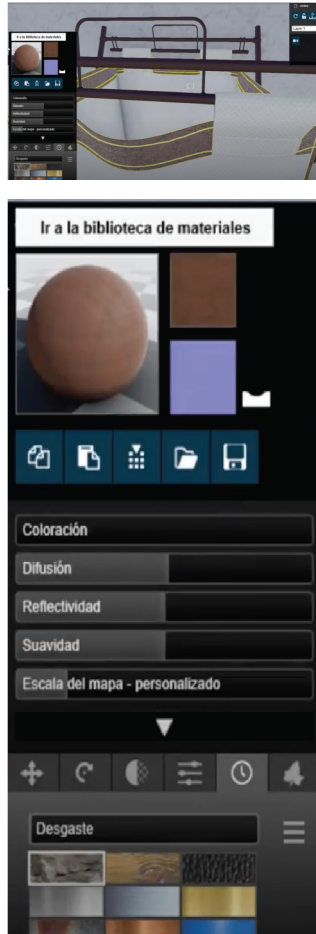
1. Crear un material estándar y cargar el mapa desde la carpeta texturas (tacho de baño).
2. Bajar la coloración la difusión y la reflectividad.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Cuero-Leather 007)

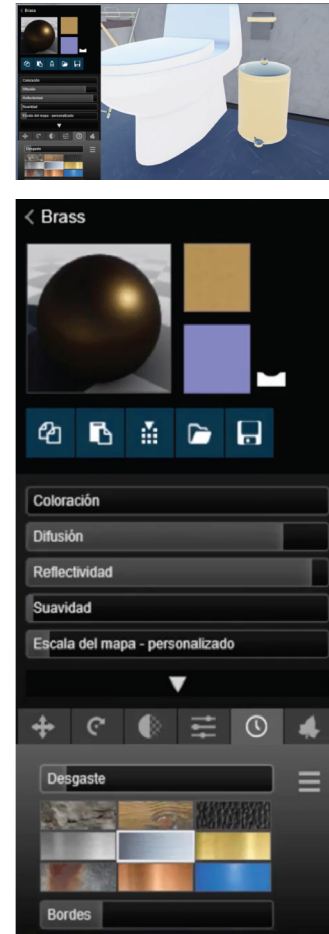
1. Ir a la biblioteca de Lumion–Interior-Cuero y seleccionar **leather007**.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Metal-Brass)

1. Ir a la biblioteca de Lumion–Interior-Metal-brass
2. Bajar la suavidad y la escala.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior- Meatl- Ceiling MetalMesh V8)

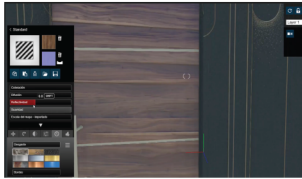
1. Ir a la biblioteca de Lumion–Interior-metal-Ceiling metalmesh V8
2. Ajustar la coloración 0.8.



Material

Material estándar PBR (Carpeta-marmol baño)

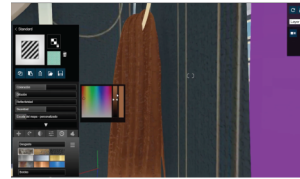
1. Crear un material estándar.
2. Cargar el material de color y el Normal Map desde la carpeta madera.
3. Bajar la coloración, bajar la difusión por completo, bajar la reflectividad a 0,8, subir la suavidad completamente y agregar un poco de desgaste.



Material

Material estándar (Carpeta-toalla)

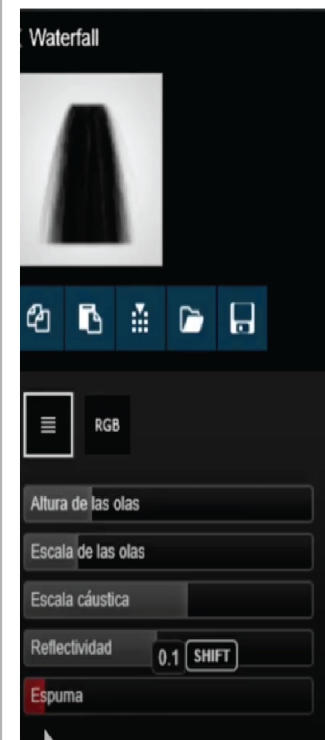
1. Crear un material estándar-cargar la textura estándar-cargar la textura desde la carpeta toalla
2. Bajar la difusión y la reflectividad.
3. Bajar la escala 0,2.



Material

Biblioteca de Lumion (Nuevo-cascada)

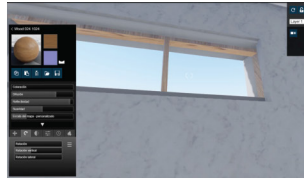
1. Ir a la biblioteca de Lumion-nuevo-cascada.
2. Ajustar la coloración y bajar la espuma a 0.8.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-madera-wood 024)

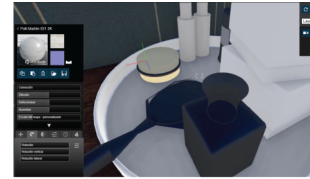
1. Ir a la biblioteca de materiales Lumion- exterior-madera wood 0024
2. subir la difusión y la reflectividad.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Piedra-poli marble021)

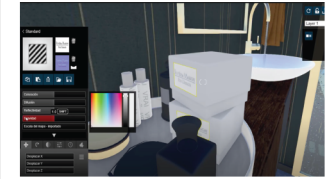
1. Ir a la biblioteca de materiales Lumion- Interior piedra-polimarble021



Materiales

Material estándar (Carpeta-Set para baño)

1. Crear un material estándar, abrir la carpeta texturas(Set para baño).
2. Bajar la coloración y ajustar la escala y la suavidad.

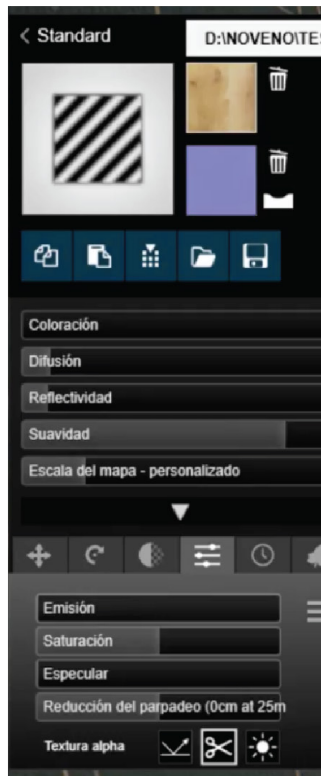




Materiales

Material estándar (Carpeta-Maderas)

1. Crear un material estándar, abrir la carpeta de texturas(**Madera**).
2. Bajar la coloración, ajustar la escala y suavidad.



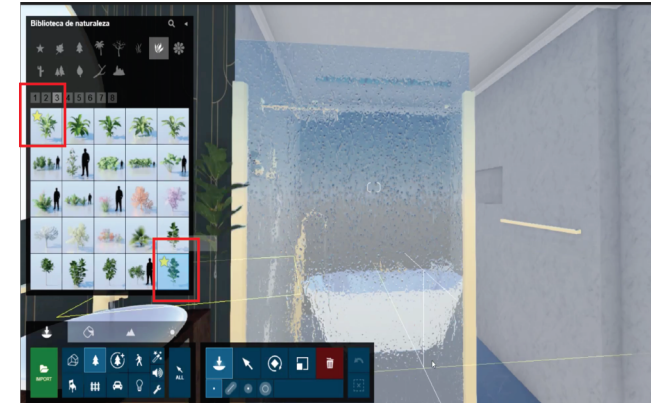
Colocación de objetos

Como se vio en el tutorial 1, Lumion permite colocar objetos de una manera muy fácil, y cuenta con una amplia biblioteca, hay que tener mucho cuidado al elegir los objetos que colocamos, ya que si se colocan objetos poco realistas, y de baja calidad, por lo tanto nuestro render perderá calidad.

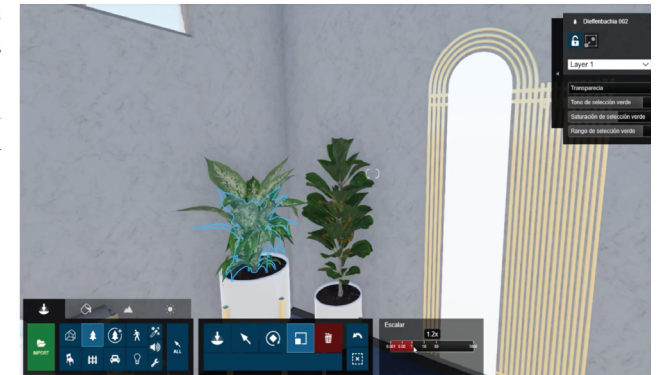
Colocación de objetos

Naturaleza-decoración

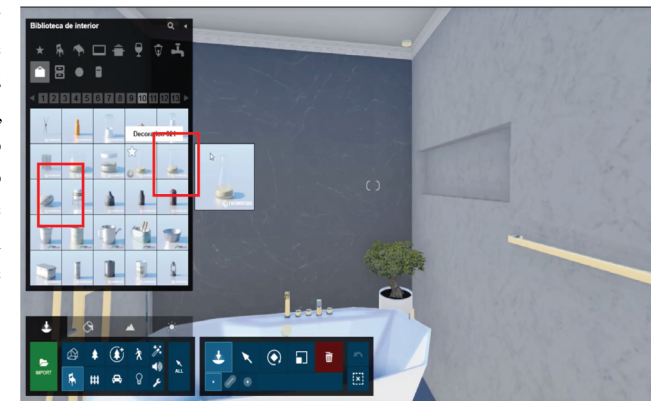
Dar clic en objetos y seleccionar, naturaleza, aquí elegir en plantas el #3 la primera y la ultima.



Colocar sobre el espacio de las macetas y escalar los objetos.
Repetir el procedimiento en la planta que esta junto a la bañera.



Ahora dar clic en interior y seleccionar la pestaña de decoración, elegir objetos decorativos del #10 y #11, para colocar en el nicho que tenemos en el espacio de la bañera, se puede escalar, rotar y mover con las herramientas de la parte inferior.



4. Iluminación

Lumion cuenta con una gran variedad de luces que ayudan a crear un espacio acogedor a una escena nocturna, como se vio en el capítulo anterior existen de tres tipos que pueden ser colocadas para generar un entorno luminoso. A continuación, colocaremos diferentes tipos de luces en la escena.

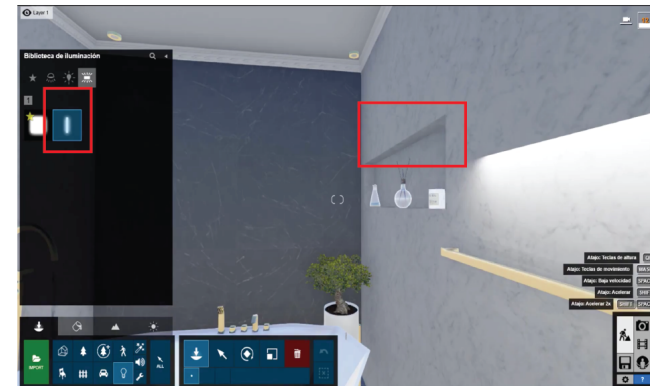
4. Iluminación

Luces de la biblioteca

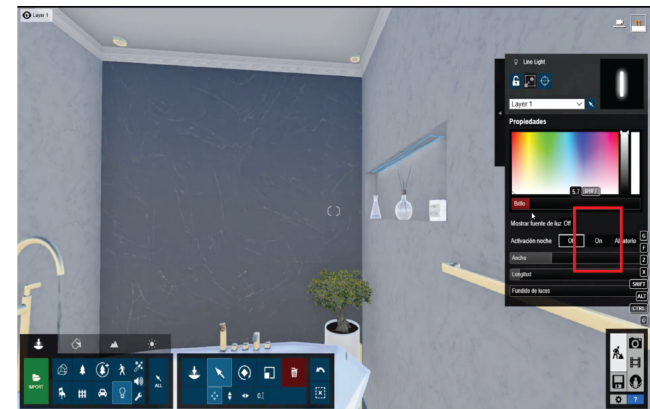
Hacer clic en objetos, luces a continuación aparece la ventana con los tipos de luces que tiene Lumion.



Seleccionar la opción rectangular que se encuentra dentro de luces de área y colocar en el nicho de la bañera y bajo el mueble del lavabo.



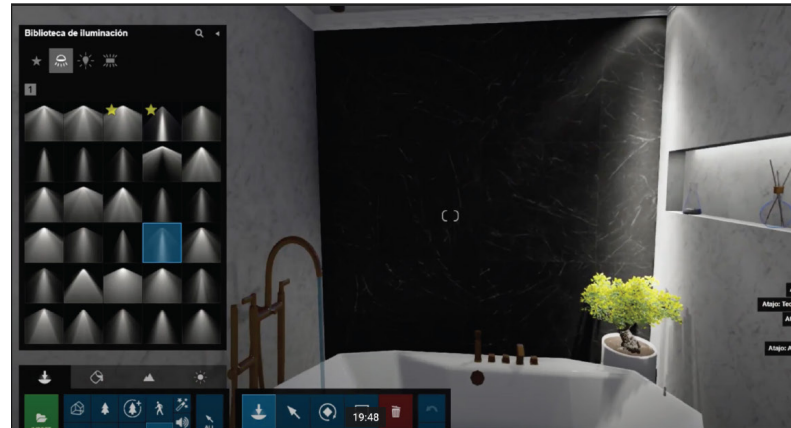
También aparecerá una ventana de configuración en la que podemos ajustar el brillo(5,7), mantener apagada la fuente de luz, encender activación noche y regular el ancho y la longitud.



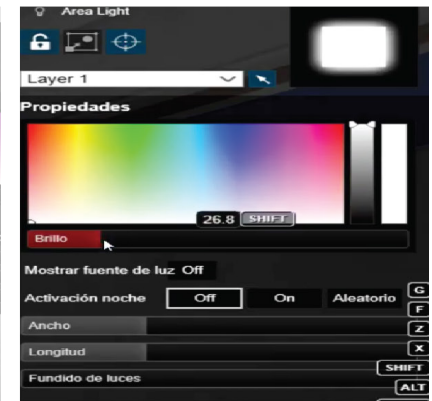
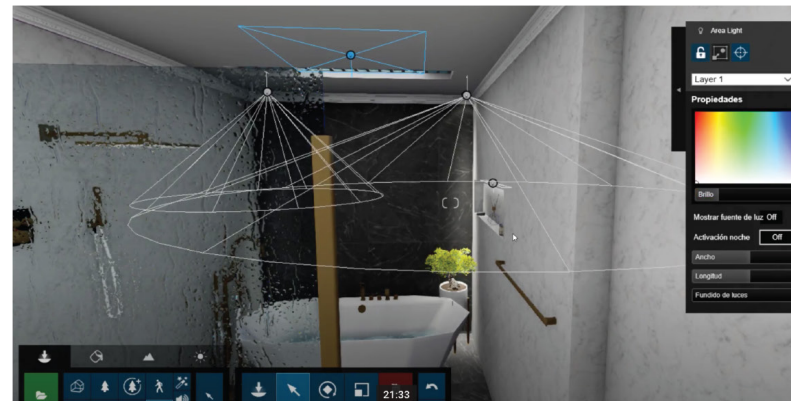
4. Iluminación

Luces de la biblioteca

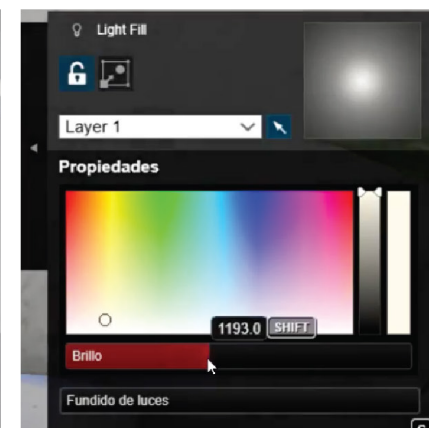
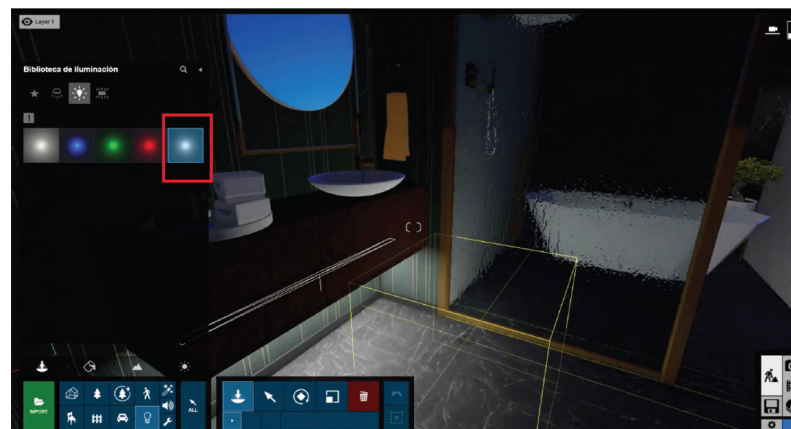
Colocar Luces de área, una sobre la bañera, esta ayudara a acentuar un poco mas las sombras. Ajustar el brillo (26,8) y mantener los otros parámetros.



Abrir nuevamente Luces de área, y colocar una sobre la bañera, ayudara a acentuar un poco mas las sombras. Ajustar el brillo (26,8) y mantener los otros parámetros.



Dar clic en Omni light, estas luces funcionan como los focos que tenemos en las lámparas de nuestra casa, en este caso elegir la ultima y ajustar el brillo a 1193.0.)



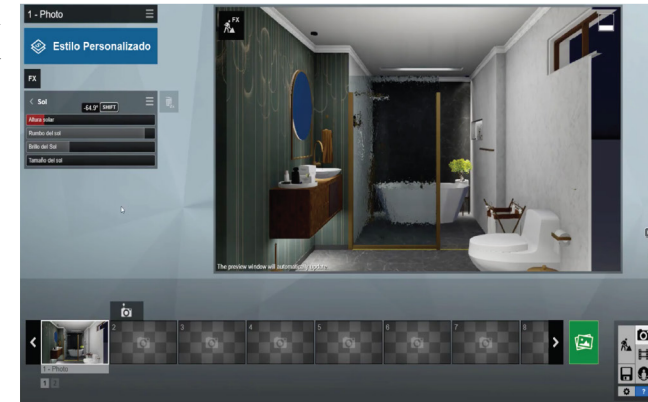
5. Configuración y salida del render - efectos

Los efectos que vamos a configurar son muy similares a los del tutorial anterior, pero esta vez se probará con unos ajustes diferentes.

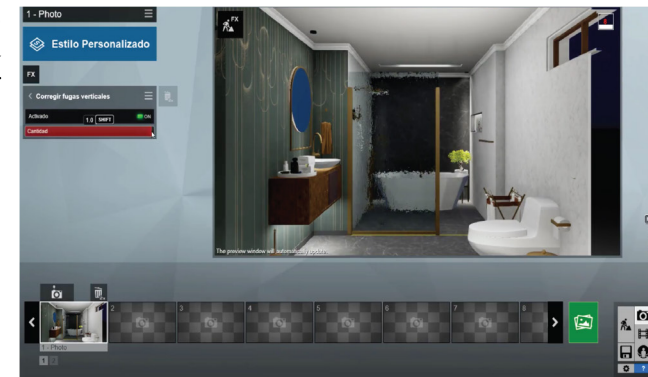
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos Lumion

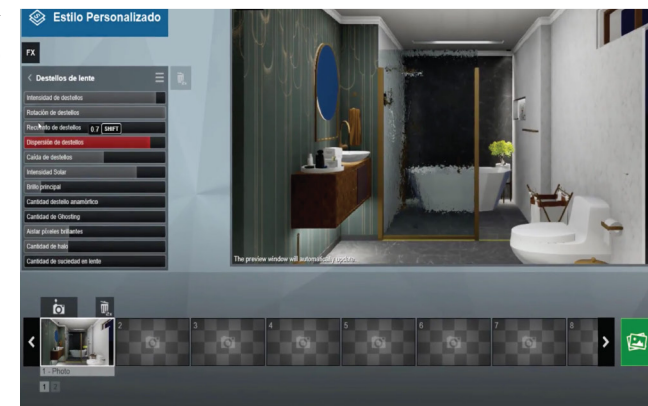
Colocar el efecto de **sol** al cual bajaremos la altura a 64.9-



Activar corregir fugas verticales, bajar un poco la cantidad que viene por defecto.



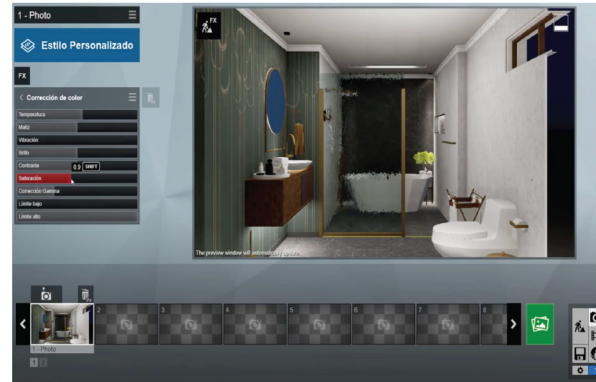
Activar destellos de lente y en dispersión de destellos dejar en 0.7.



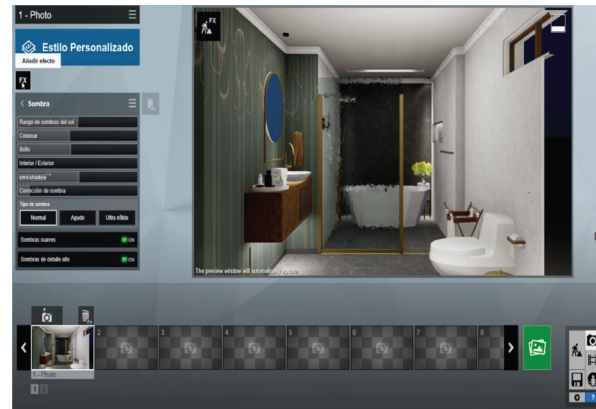
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos Lumin

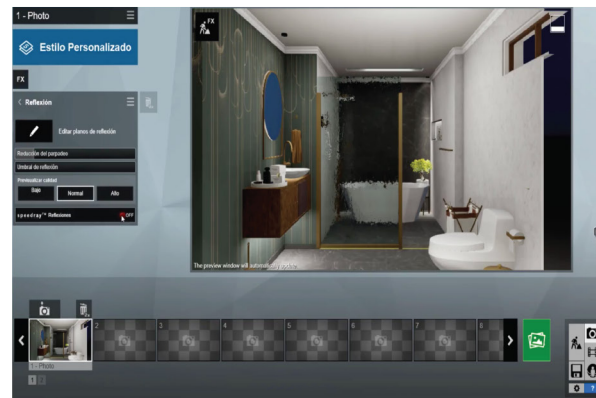
Activar la **corrección del color**, en la parte de temperatura subir a 1.1. y la saturación bajar a 0.9.



Activar las sombras, dejar en normal y activar las sombras suaves y las sombras de detalle alto, también aumentar **Omnishadow**.



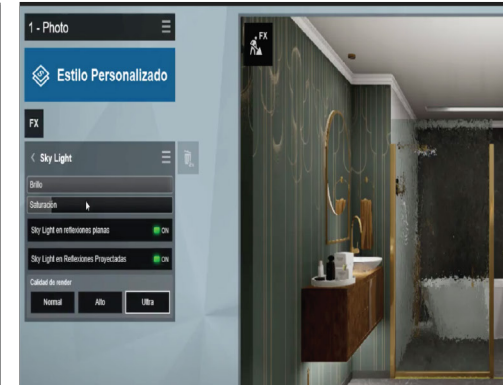
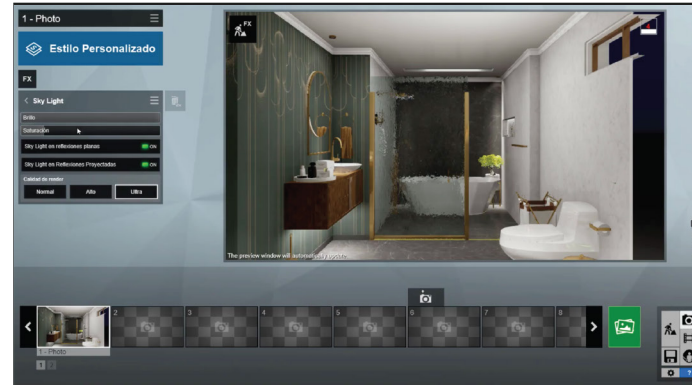
En la reflexión activar las reflexiones Speedray y hacer clic en editar planos de reflexión para agregar planos.



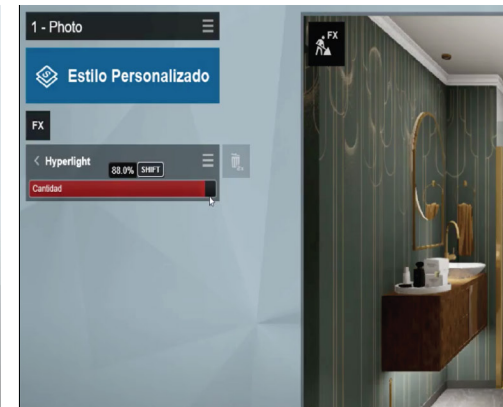
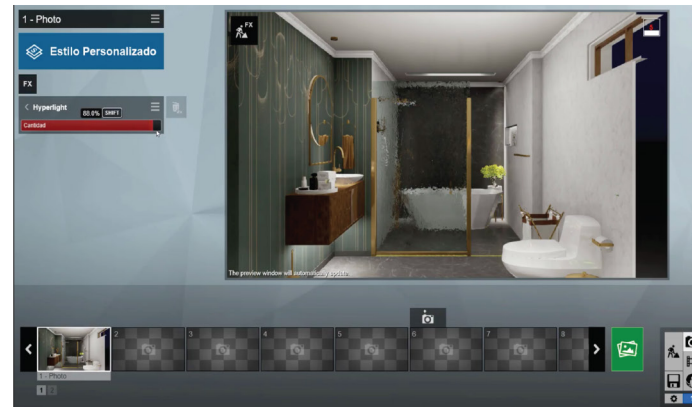
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos Lumen

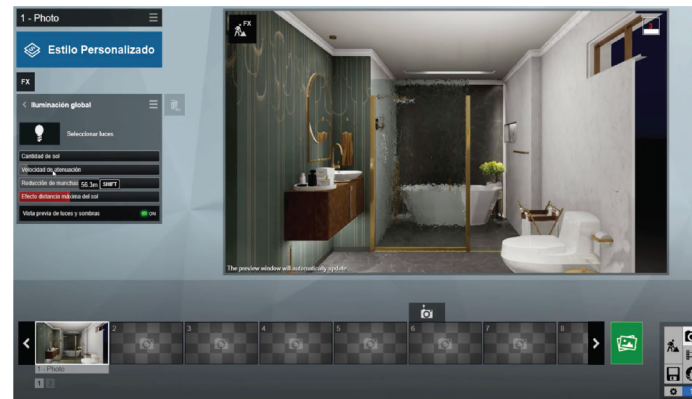
Activar Sky Light, subir el brillo al máximo, bajar la saturación y activar el sky Light en reflexiones planas y proyectadas, en calidad del render pondré en Ultra.



En Hiperlight ajustar al 88%.



Por ultimo activar la Iluminación global, y ajustar el efecto de distancia máxima al 56,3%.



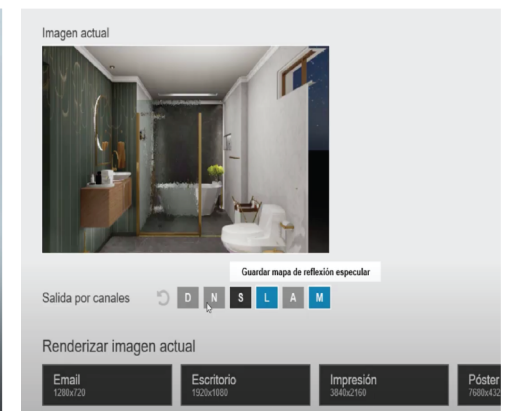
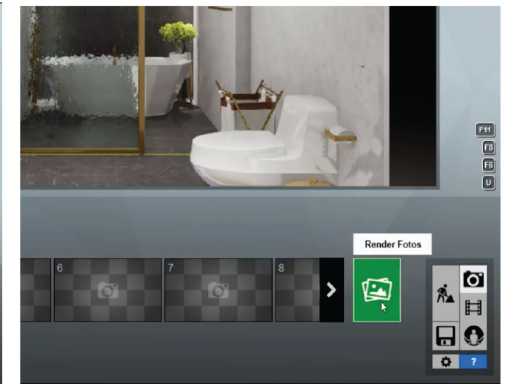
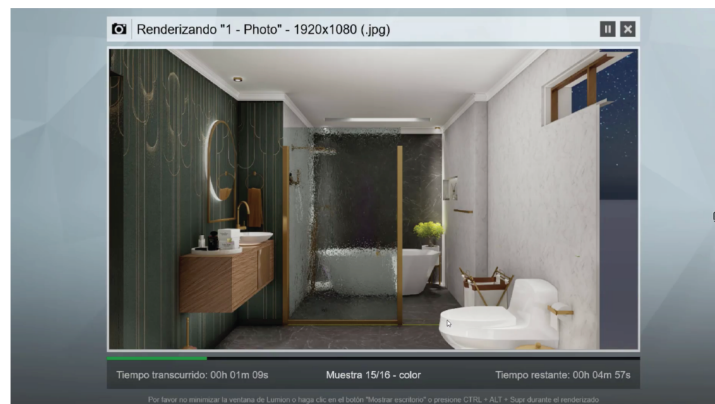
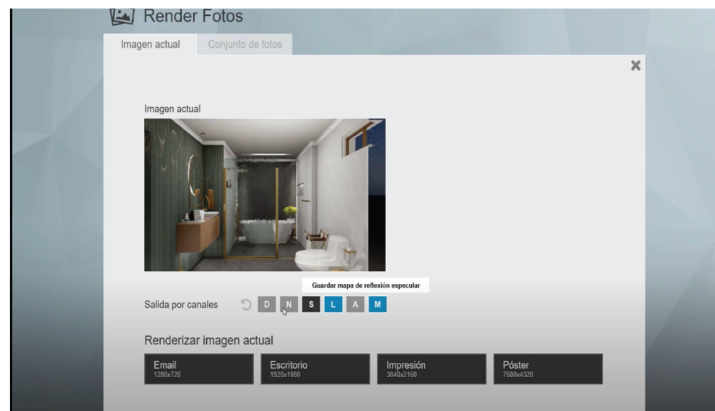
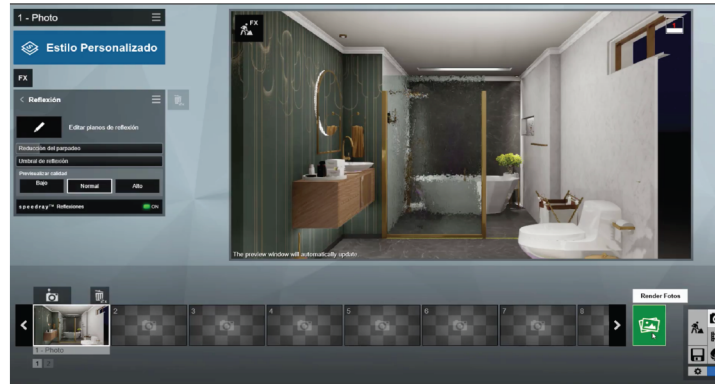
5. Configuración de salida del render y efectos

Salida del render

Para la salida del render dar clic en render fotos, ubicado en la parte inferior derecha de la ventana.

Aparecerá una ventana con una imagen miniatura de lo que renderizaremos, a continuación en canales activar el **canal de luces**, **reflexiones y materiales** para usarlos en Photoshop.

Dar clic en tamaño de impresión, y esperar que se rendericen todas las imágenes, una vez hecho esto abrir estas imágenes en Photoshop, para realizar la postproducción.





6. Postproducción

Para la postproducción se recomienda usar Photoshop, que brinda varias posibilidades y genera proyectos de calidad.

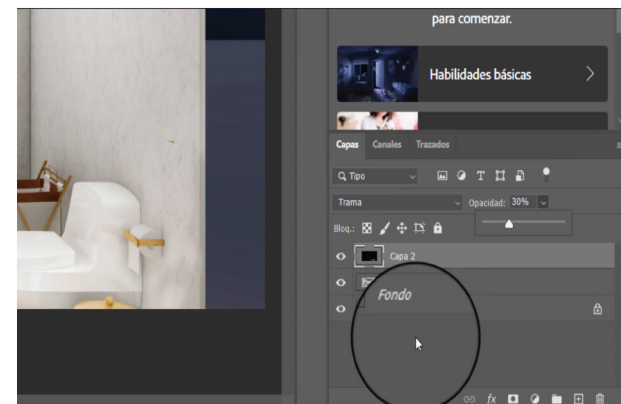
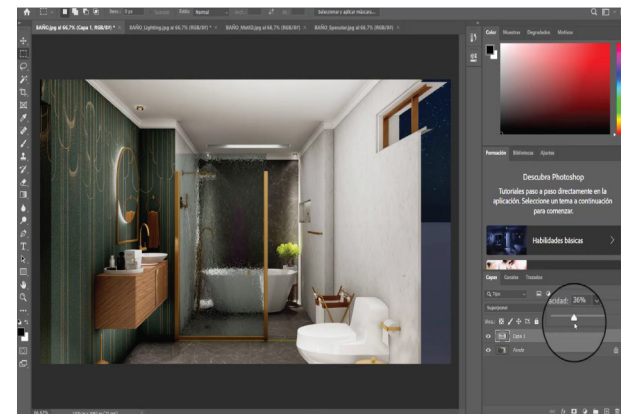
6. Postproducción

Photoshop

Una vez abiertas todas la imágenes en Photoshop, duplicar la imagen base. (control + j)

Luego copiar y pegar sobre el canal de luces, y en modo de fusión poner en **superponer** al 30%.

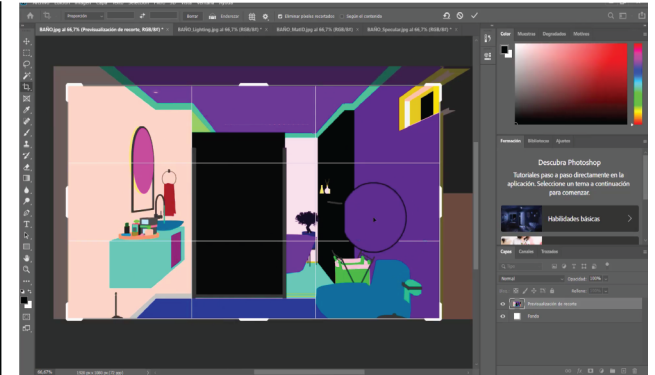
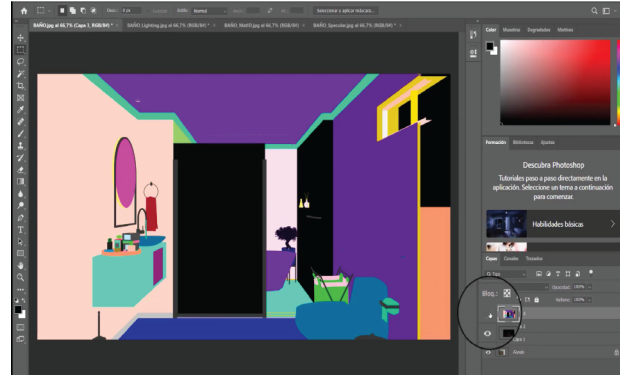
Copiar y pegar sobre estas el canal de reflexiones, en modo de fusión poner en **trama** al 30%.



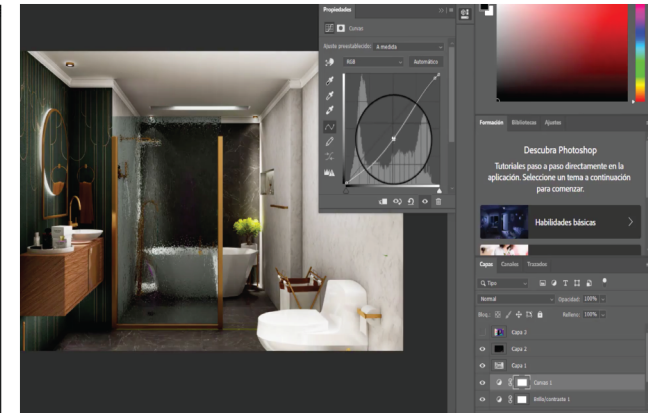
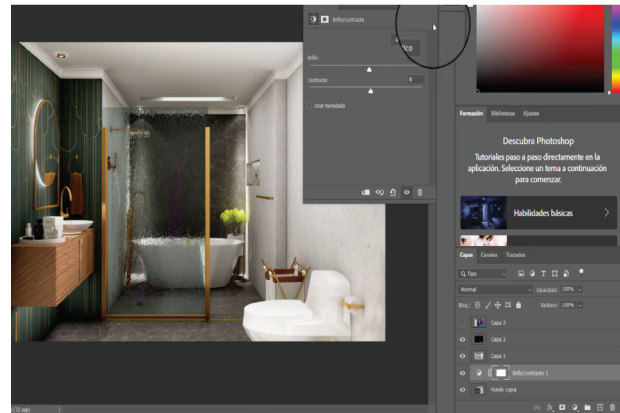
6. Postproducción

Photoshop

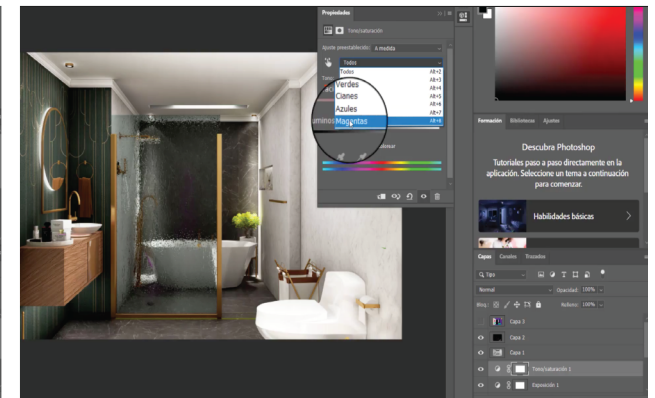
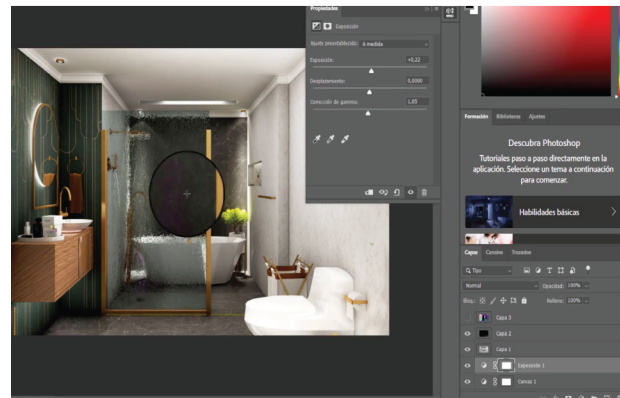
Por ultimo pegar el canal de materiales, e ir a la herramienta de recorte encuadrar la escena y recortamos.



Crear una capa de brillo y ajustar el brillo en 7 y contraste en 8, también crear una capa de curvas y tratar de formar una S, *recuerden que el primer punto son las luces y el segundo las sombras.



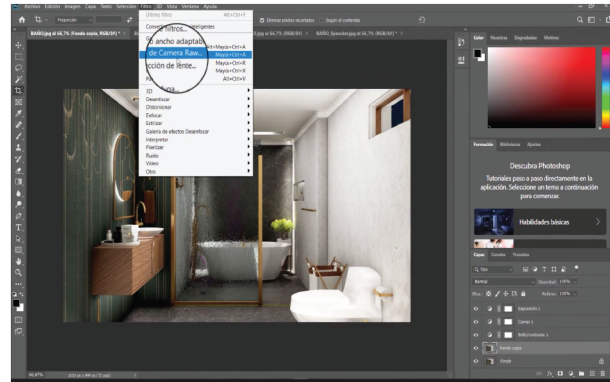
Crear una capa de exposición y ajustar la exposición a 0.22 y corrección gama al 1.05, crear una capa de tono y saturación, en la cual se bajara la saturación de todos los colores y ajustar los canales.



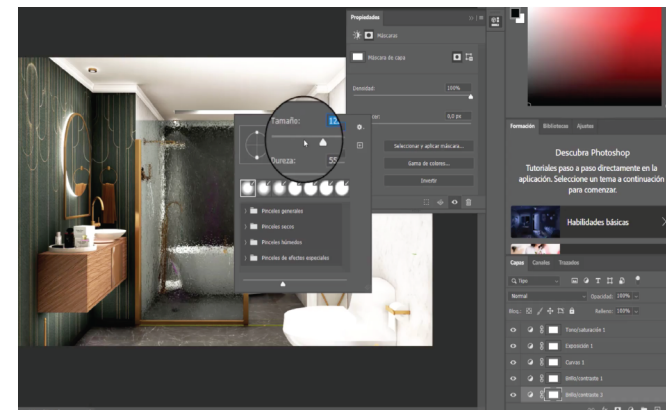
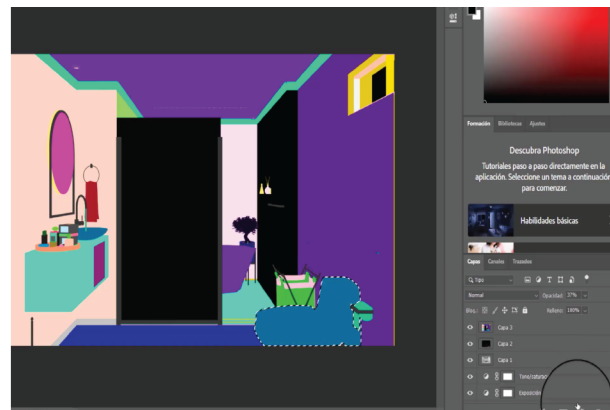
6. Postproducción

Photoshop

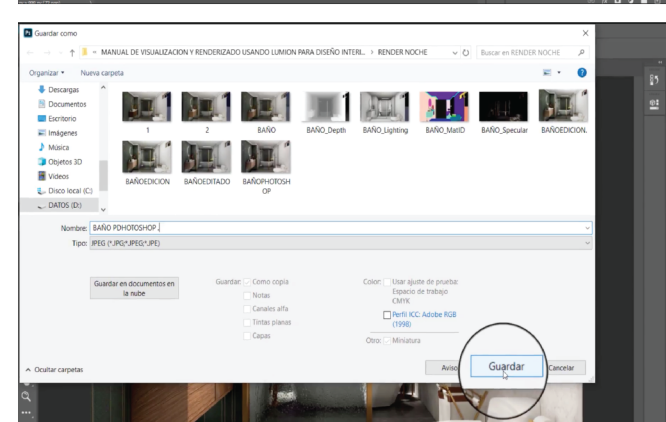
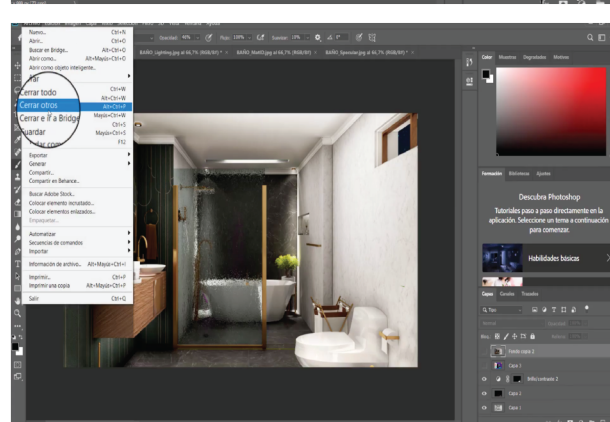
Seleccionar la capa base, e ir al menú filtro, e ir al menú filtro, aquí activar cámara raw, este filtro permite ajustar todos los valores como brillo, exposición, saturación, etc.



A continuación activar la pestaña del canal de materiales y con la herramienta de **barita mágica** seleccionar el inodoro, activar una capa de **brillo** y **contraste**, y ajustar los parámetros.



Dar clic en archivo, guardar como y aparecerá esta ventana, aquí seleccionar **Jpg** y agregar Photoshop al nombre, por ultimo dar clic en **guardar**.



6. Postproducción

Photoshop



Figura 56 Render nocturno Baño Lumion Fuente: La autora.



Figura 57 Render nocturno Baño Photoshop Fuente: La autora.

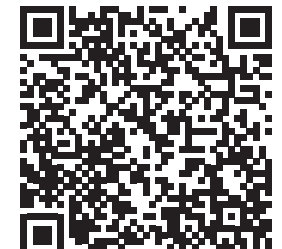


Figura 58 Render libro y espacio de sala. Fuente:La autora

Los render de acercamientos brindan como su nombre lo indica un zoom de cierto elemento dentro de la composición, Lumion permite crear este tipo de imágenes por lo que en esta sección del capítulo y en el video tutorial de acercamientos se explicara de una manera más detallada, para ello se puede ingresar al video tutorial a través del siguiente código Qr, recordando que el archivo Pdf es un complemento de los diversos videotutoriales que se han presentado a lo largo del manual.



Código Qr Google Drive



Código Qr Youtube



Figura 59 Render acercamientos Tiempo de render 4 min 1 seg Fuente: La autora.

Render acercamientos

Composición de la imagen.

Para esta parte crearemos varias escenas de acercamientos del espacio de la sala y el Hall.

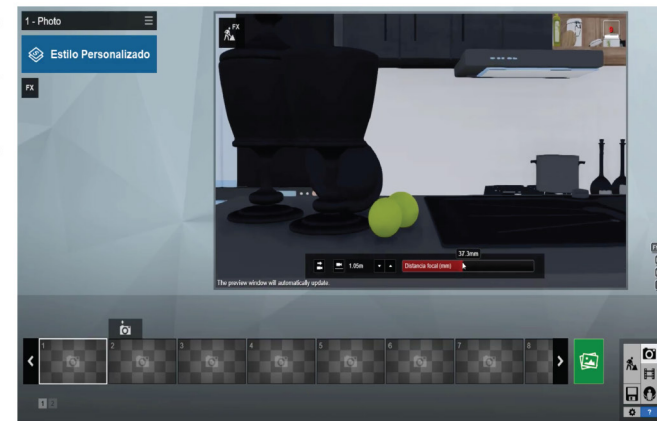
Foto y Composición

Plano de Corte

En la escena de la cocina dirigirse a **foto**.



Ajustar la primera escena, en este caso dando mayor protagonismo a los limones, cambiar la **distancia focal a 37,5** y la **altura a 1,06**, dar clic sobre **vista horizontal** y capturar la imagen.



Para la siguiente toma, alejarse un poco tratando de añadir a la toma el fregadero.

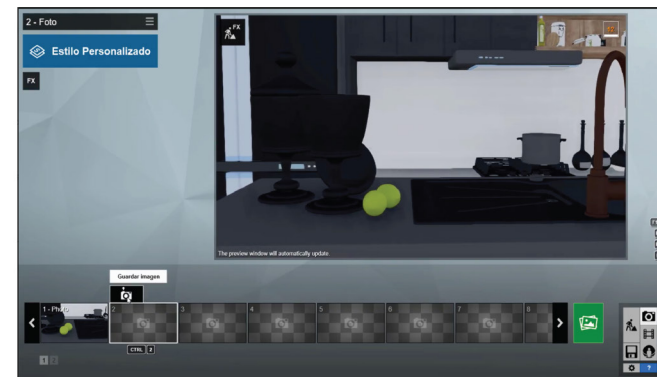
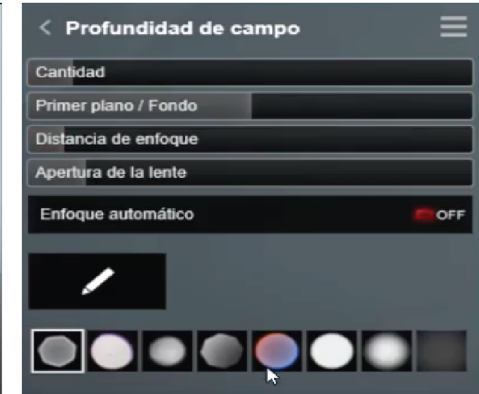
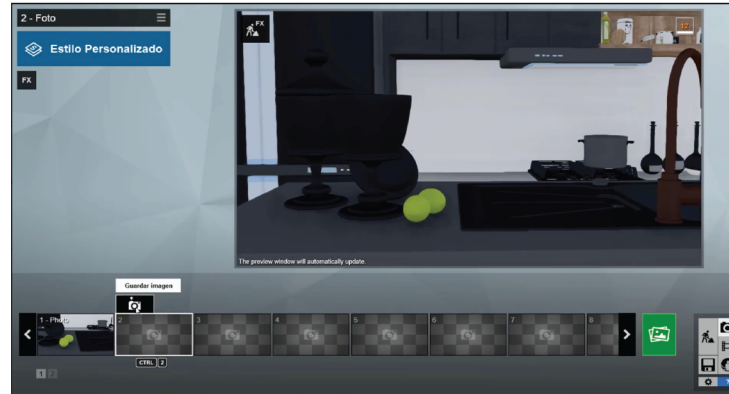


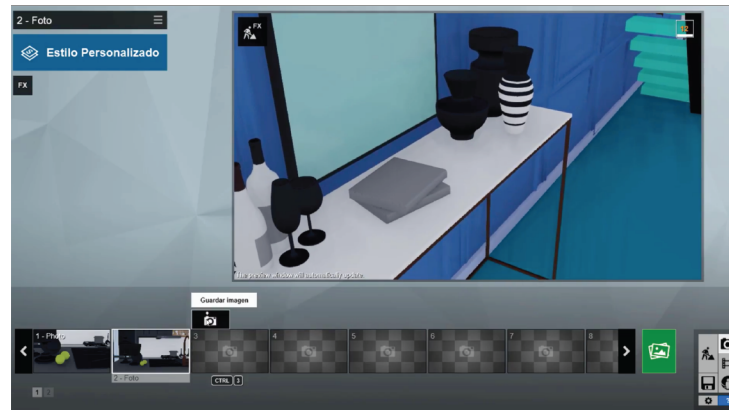
Foto y Composición

Plano de Corte

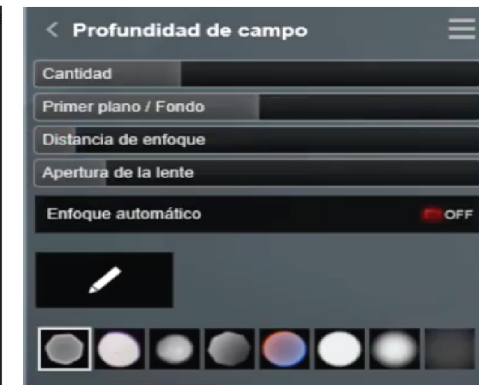
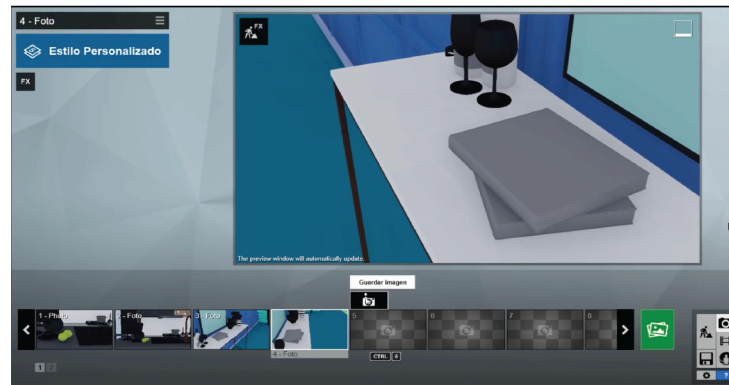
Para esta escena agregaré el efecto de **profundidad de campo**, ubicado en cámara, en los ajustes configurar la cantidad a 1,0, el plano de fondo, la distancia de enfoque y la apertura del diafragma.



Para la siguiente escena se encuadrará la imagen en la parte del hall, como se muestra en la imagen de la derecha, a g r a g a r profundidad de campo y ajustar la cantidad a 5,4, cambiar el plano de fondo, la distancia de enfoque y la apertura de lente.



Para esta toma ajustar los libros para que queden en primer plano, y regular la cantidad a 7,6, la distancia de enfoque y la apertura del lente.





Para los materiales de esta parte del espacio, vamos a trabajar de la misma manera que hemos visto en anteriores tutoriales.

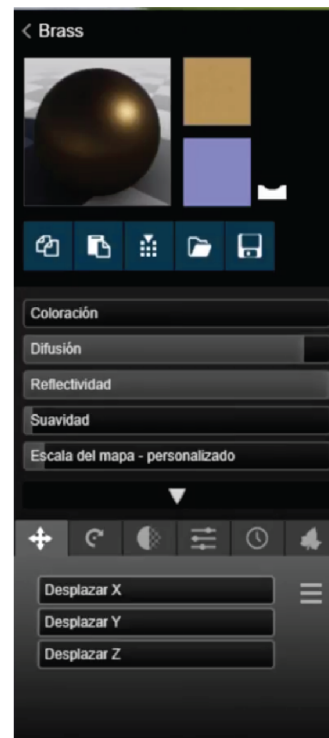
<https://www.gov3dstudio.com/cursospro/>



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior- Metal- Brass)

1. Ir a **material, interior, metal, brass.**
2. Ajustar la **suavidad a 0,0** y la **escala a 0,1.**



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior- Enlucido - Polii Plaster 2 35k)

1. Para el material del cielo raso, ir a material, interior, enlucido, **Polii plaster352k.**
2. Ajustar la **escala y subir la coloració a 0,9.**



Material

Material Estándar(Carpeta Texturas-Puerta de ingreso)

1. Para la madera de la puerta, crear un **material estándar**.
2. Escoger de la carpeta texturas, madera para puerta.
3. Bajar la **coloración a 0,0** y la **difusión a 0,1**, subir la **suavidad y la escala** bajar a **0,3**.



Material

Material Estándar (madera-repisa)

1. Para la madera de la repisa, ir a **nuevo** y crear un **material estándar**.
2. Bajar la coloración, la difusión y la escala a 0,0, subir la reflectividad a 0,1 y la suavidad a 1,9.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior- Metal-Ceiling MetalMesh 600mmx)

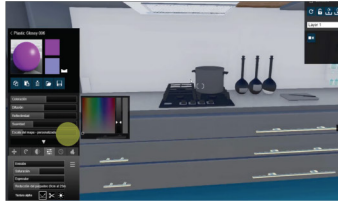
1. Para crear una malla en este caso la del extractor, ir a materiales, interior, metal, Celing **Metal Mesh V006 4mmx1200m**.
2. Ajustar la difusión y la escala.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Plasticos-Plastic glossy 006)

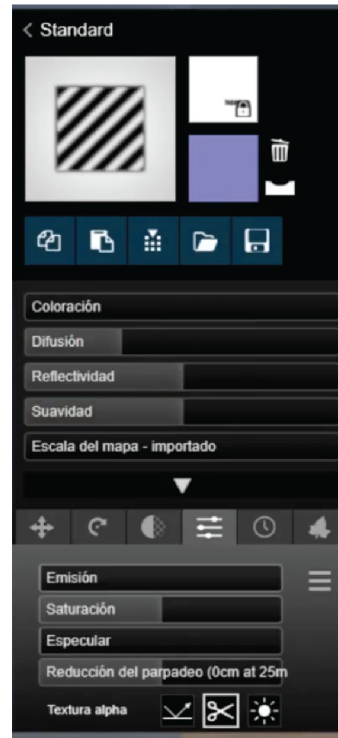
1. Para el borde del extractor, ir a material, interior, plásticos, **Plastic Glossy 006**.
2. Cambiar la coloración a negro.



Materiales

Material Estándar (Materiales de objetos decorativos)

1. Para los elementos decorativos sobre la cocina, crear un **material estándar**.
 2. Ajustar el brillo y desgaste de todos los elementos, como se muestra a continuación.
- *Recordemos que cuando agregamos elementos en el modelado algunos ya cuentan con texturas, como en este caso.



Materiales

Material Estándar (Botellas de aceite)

1. Para los elementos decorativos sobre la cocina, crear un material estándar.
2. Ajustar el brillo y desgaste de todos los elementos, como se muestra a continuación.



Material

Material Estándar (Carpeta Texturas-Decorativo cocina)

1. Para la etiqueta, crear un **material estándar**.
2. Ir a la carpeta texturas, **elementos decorativos de cocina**.
3. Elegir una etiqueta, bajar la colración a 0,0.



Material

Biblioteca de Lumion (Nuevo-Waterfall)

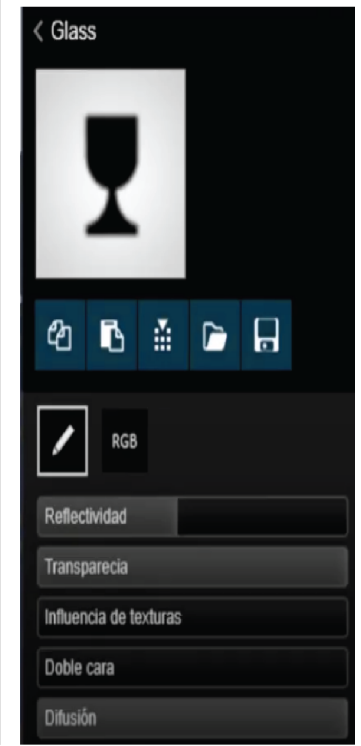
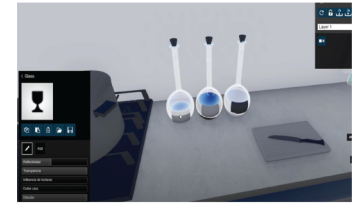
1. Para el agua del grifo, ir a Materiales, **Nuevo, Waterfall (Cascada)**.
2. Ajustar la altura, escala y espuma de las olas, como se muestra en el siguiente gráfico.



Material

Biblioteca de Lumion (Nuevo-Glass)

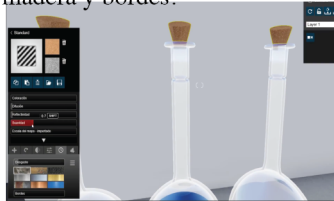
1. Ir a Materiales, **Nuevo, Glass**.
2. Cambiar la coloración a un tono blanco, aumentar la transparencia y la difusión.



Material

Material Estándar (Carpeta Texturas- Decorativo cocina)

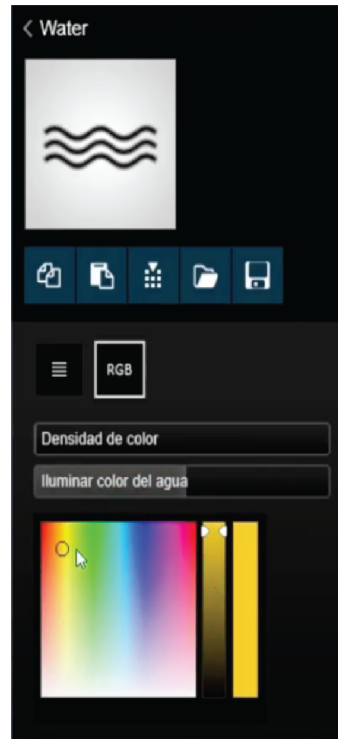
1. Para el material del corcho, crear un **material estándar**.
2. Abrir la carpeta texturas, decorativo de cocina.
3. Bajar la coloración, difusión y reflectividad a 0,0, la suavidad a 0,7 y la escala en 0,01, agregar desgaste de madera y bordes.



Material

Biblioteca de Lumion (Nuevo-Water)

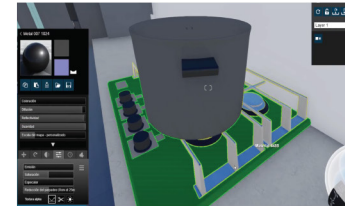
1. Ir a Materiales, Nuevo, Water.
2. Cambiar la coloración a un tono amarillo para simular el aceite.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior- Metal-Metal 007.1024)

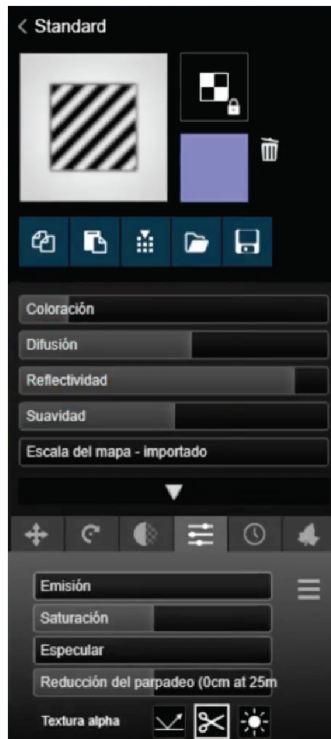
1. Ir a Materiales, Interior, **metal, Metal 0071024**
2. Subir la suavidad al máximo.



Materiales

Material Estándar (Parrilla de cocina)

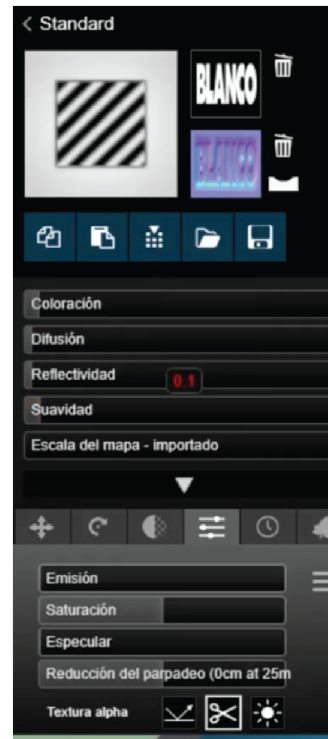
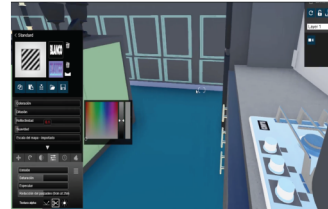
1. Crear un **material estándar**.
2. Ajustar la coloración a 0,2.
3. Ajustar la reflectividad a 1,8.



Materiales

Material Estándar (Carpeta Texturas-Cocina)

1. Crear un **material estándar**.
2. Ir a la carpeta texturas, cocina.
3. Bajar la coloración, la difusión, la suavidad y la escala del mapa.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Metales-Bronze)

1. Ir a interior **Metal, Bronze**.
2. Añadir un poco de desgaste de cobre, y subir la suavidad al máximo,



Material

Biblioteca de Lumion (Interior-Plasticos-Polii TarPPlastic 001.2k)

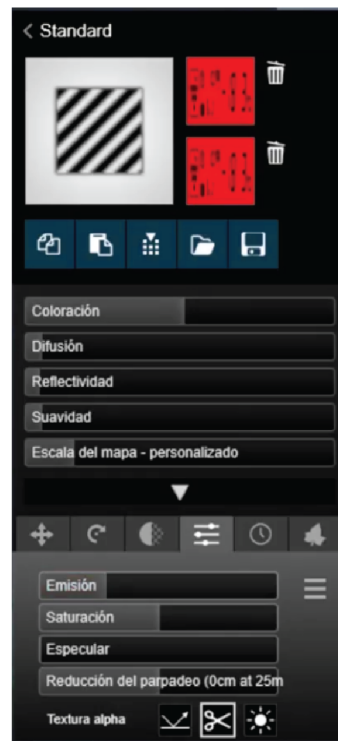
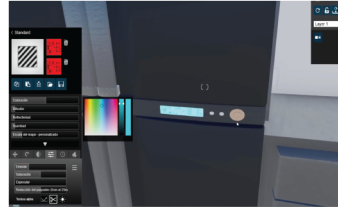
1. Ir a interior Plasticos- **Poli taroplastic 0012k.**
2. Añadir un poco de bordes para redondear la figura, y cambiar la escala a 0,2.



Material

Material Estándar(Carpeta Texturas-Refrigerador)

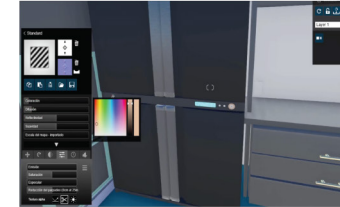
1. Crear un **material estándar.**
2. Ir a texturas, standar, refrigeradora.
3. Cambiar la coloración a un tono celeste.
4. Bajar la difusión y agregar en configuración emisión.



Material

Material Estándar(Carpeta Texturas-Refrigerador)

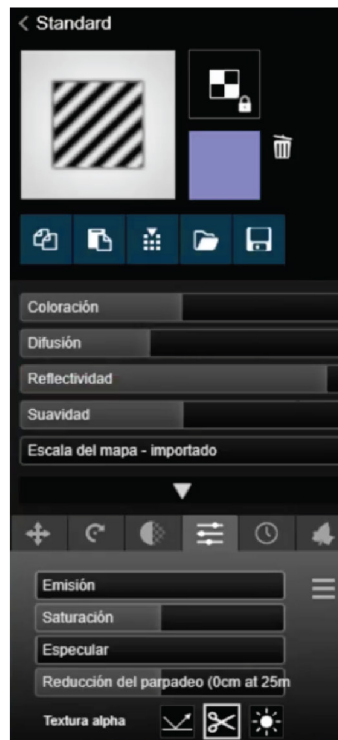
1. Crear un **material estándar.**
2. Ir a texturas, refrigeradora.
3. Bajar la difusión y la coloración.



Materiales

Material Estándar (Refrigerador)

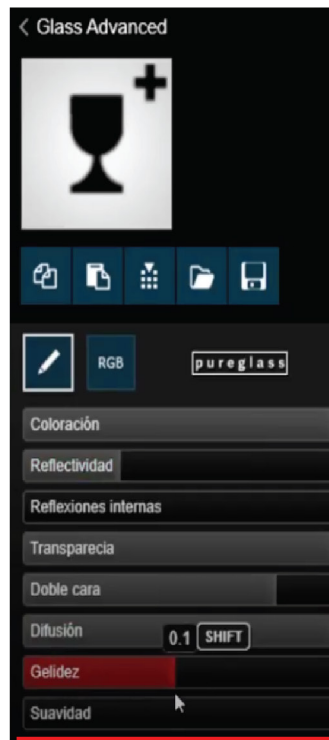
1. Crear un **material estándar**.
2. Bajar la difusión a 0.7, subir la reflectividad a 1.9.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Nuevo-Glass Advanced)

1. Ir a nuevo y crear un material de **vidrio avanzado**.
2. Aumentar la gelidez a 0.1.



Materiales

Material Estándar (Carpeta Texturas- Limones)

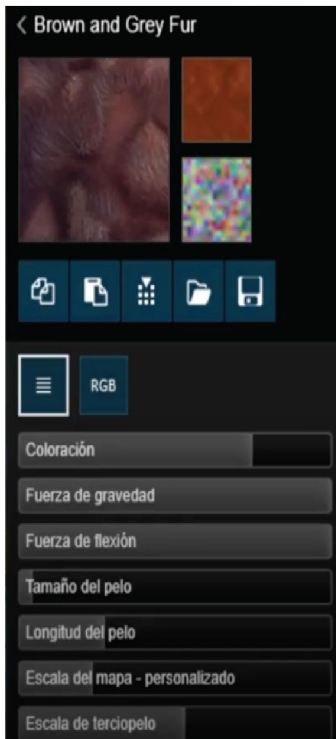
1. Crear un **material estándar**.
2. Cargar el material de color y el normal map de la carpeta texturas-Limones.
3. Bajar la coloración, la difusión, subir la reflectividad y aumentar la suavidad a 0.6.



Material

Biblioteca de Lumion (Varios-Pelo-Brown and GreyFur)

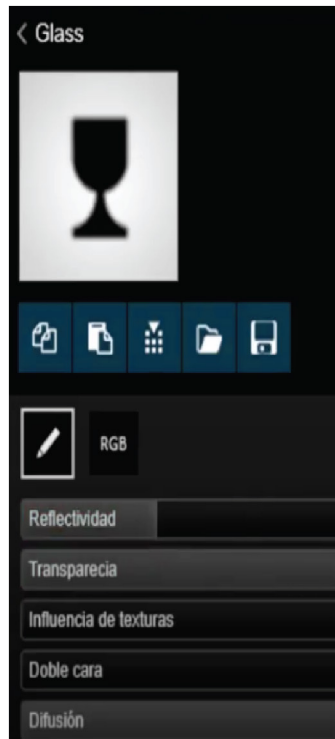
1. Dentro de la pestaña varios ir a pelo y escoger **Brown and Gray Fur**.



Material

Biblioteca de Lumion (Nuevo-Glass)

1. Ir a Nuevo y escoger **Glass**.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior- Piedra-PolimARBLE 051.2K)

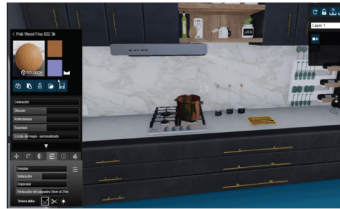
1. Ir a interior, Piedra y escoger **Polii Marble 051.2k**
2. Ajustar la escala.



Material

Biblioteca de Lumion (Exterior-Madera-polii Wood fine 022.3K)

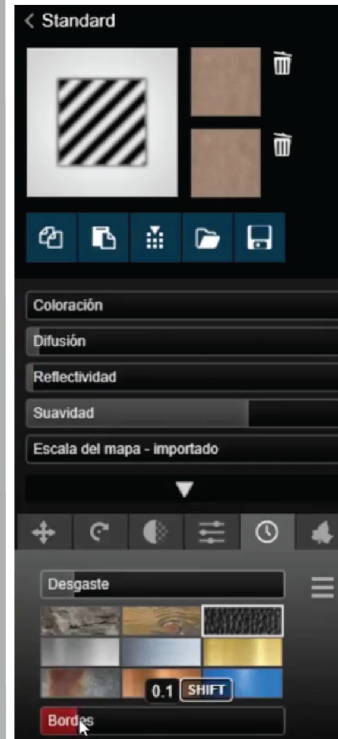
1. Ir a la pestaña exterior, Madera y escoger **Poliwood Fine 0223k**.



Material

Material Estándar(Carpeta Texturas- Sillas Comedor)

1. Crear un **material estándar**
2. Escoger la carpeta Texturas-Sillas comedor.
3. Bajar la coloración, la difusión y la reflectividad a 0.1 y aumentar la suavidad.
4. Añadir un poco de desgaste y bordes al 0,1.



Material

Material Estándar(Carpeta Texturas- Platos)

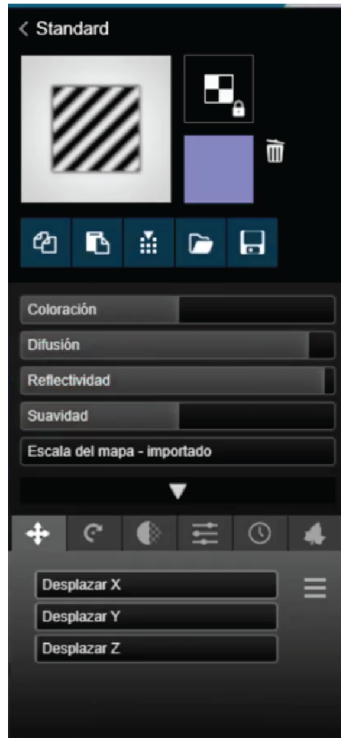
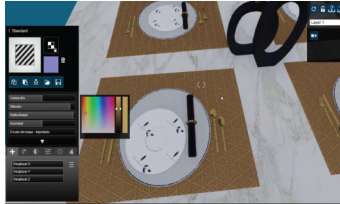
1. Crear un **material estándar**
2. Escoger la carpeta Texturas-Platos.
3. Bajar la coloración, la difusión 0,9 la escala a 0.3.



Material

Material Estándar (Carpeta Texturas-Individuales)

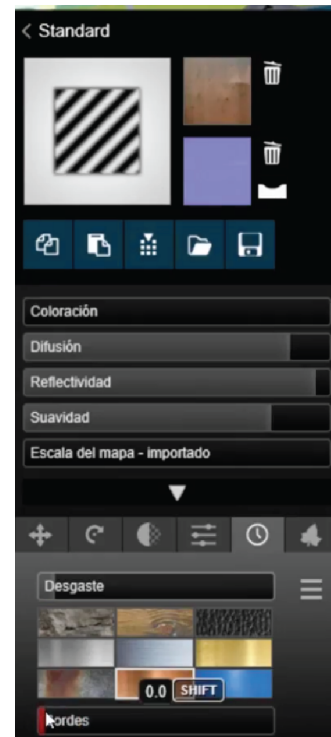
1. Crear un **material estándar**
2. Escoger la carpeta Texturas-Individuales
3. Bajar la coloración, la difusión y la reflectividad a 0.1 y aumentamos la suavidad.
4. Añadir un poco de desgaste y bordes.



Material

Material Estándar(Carpeta Texturas-Metales)

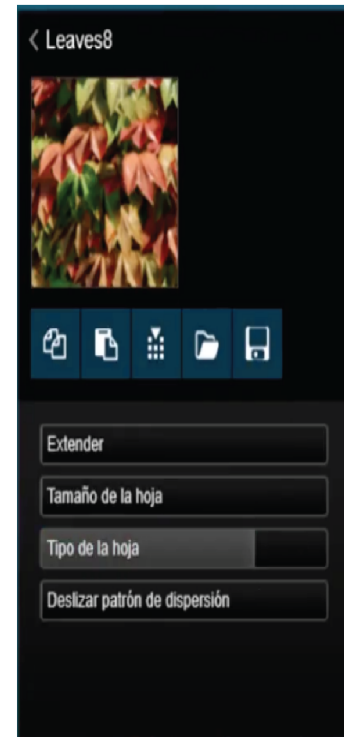
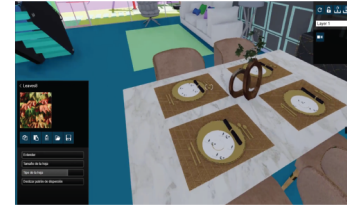
1. Crear un **material estándar**
2. Escoger la carpeta Texturas-Metales
3. Bajar la coloración, la difusión 1.8 y la reflectividad a 1.9 y aumentar la suavidad.
4. Añadir un poco de desgaste



Material

Biblioteca de Lumion (Varios-Hojas- Leaves8)

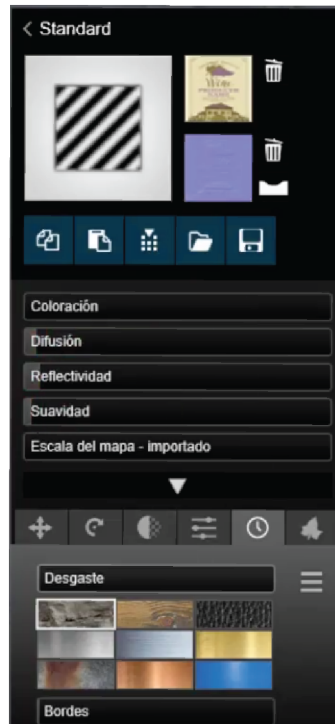
1. Ir a Varios y escoger **hojas.**
2. Aquí bajar los parámetros a 0.0 y en tipo de hoja, escoger la que se muestra en pantalla, (Leaves8).



Material

Material Estándar (Carpeta Texturas-Set Hall)

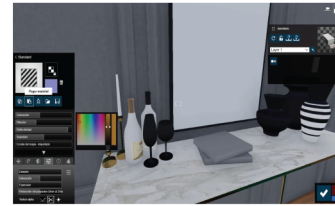
1. Crear un **material estándar**
2. Ir a la carpeta Texturas-Sethall escoger la etiqueta de la botella
3. Bajar la coloración, la difusión y la reflectividad a 0.1 y bajar la suavidad.



Material

Material Estándar (Tapa de botella)

1. Crear un **material estándar**
2. En coloración escoger un color entre mostaza y amarillo
3. La difusión e 0.8 y la reflectividad en 1.9.
4. La suavidad se mantiene.



Material

Biblioteca de Lumion (Nuevo- Water)

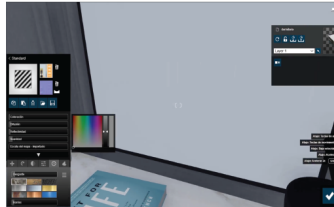
1. Crear un material Nuevo
2. Escoger **Wáter.**
3. Seleccionar un color negro y bajar la altura de las olas.



Material

Material Estándar (Carpeta Texturas-Set Hall)

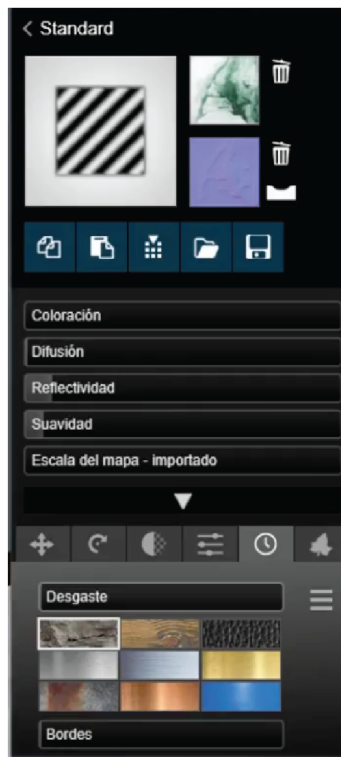
1. Crear un material estándar
2. Ir a la carpeta Texturas-Set hall-escoger la **textura del libro**
3. Bajar la coloración, la difusión y la reflectividad a 0.1 y bajar la suavidad a 0.2.
4. Añadir un poco de desgaste



Material

Material Estándar (Carpeta Texturas-Cuadros Sala)

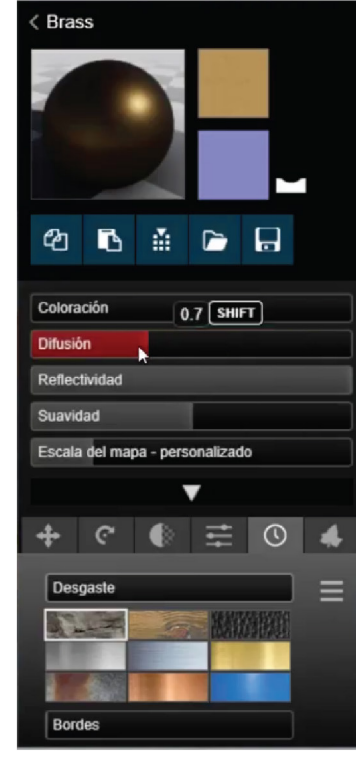
1. Crear un **material estándar**.
2. Ir a la carpeta Texturas-Cuadros sala
3. Bajar la coloración, la difusión 0.0, la reflectividad a 0.2 y bajar la suavidad.
4. Añadir un poco de desgaste y bordes al 0,0.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior-Metal-Brass)

1. Ir a interior-metal-**Brass**



Configuración y salida del render - efectos

Para esta parte se usará algunos de los efectos que se utilizaron en tutoriales anteriores, pero se realizarán diferentes ajustes.

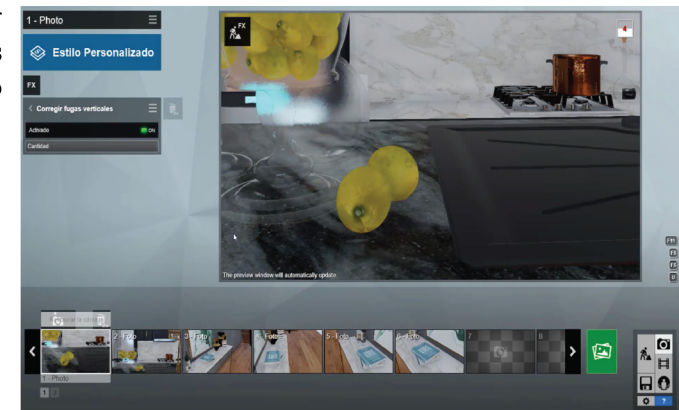
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos

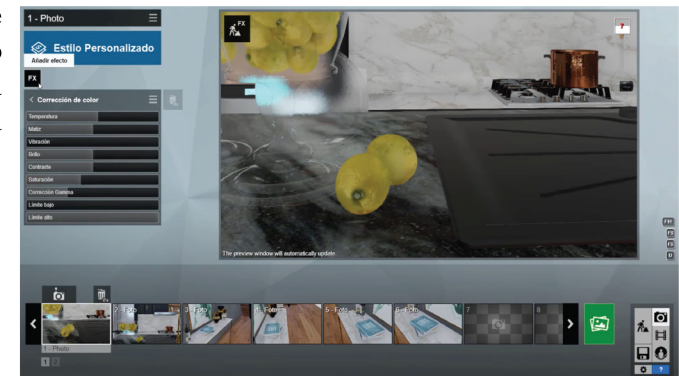
Escoger el efecto **sol** y lo calibrarlo como se muestra en pantalla.



En cámara escoger **corregir verticales** y **fugas** lo activamos.



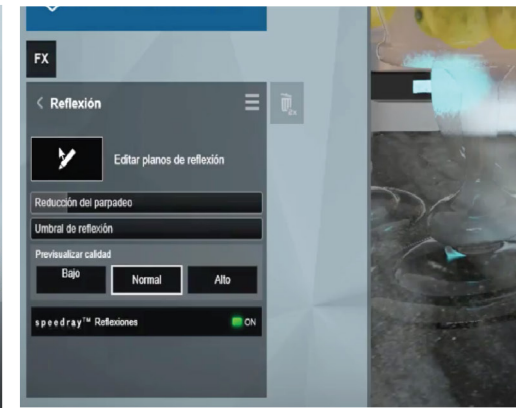
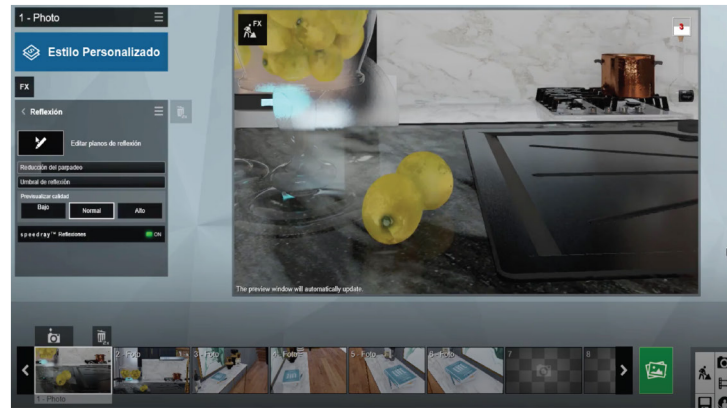
En la **corrección de color** dentro de artístico 1, subir un poquito la temperatura y bajar la saturación.



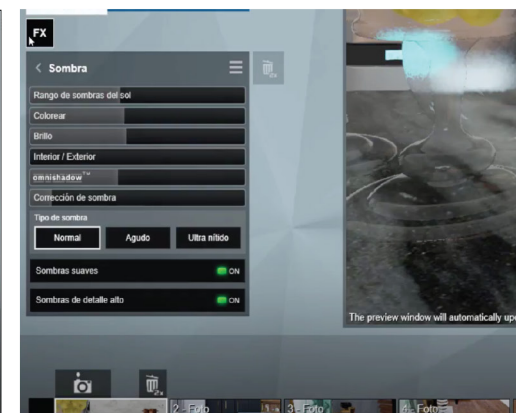
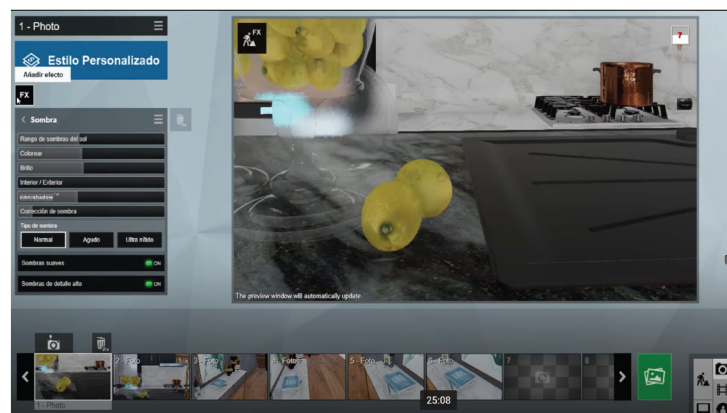
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos

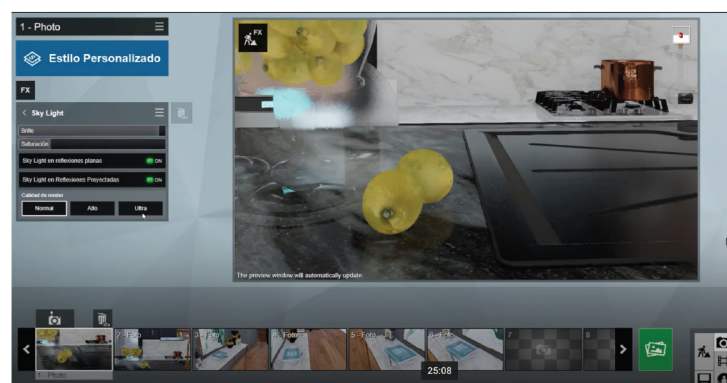
En **reflexión** editar los diferentes planos de reflexión y activar **Speedray**.



En la opción **sombra** activar las sombras suaves y, de detalle alto, bajar un poco en rango de sombras del sol y dejar en normal.



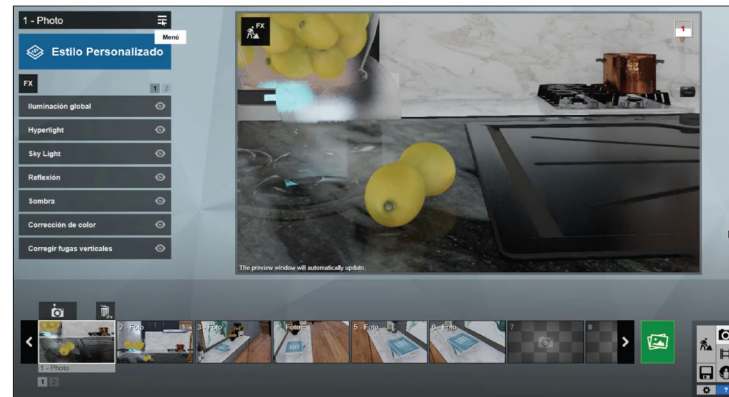
En **Sky light** subir el brillo bajar la saturación y activar las reflexiones planas, y proyectadas, seleccionar la calidad del render en Ultra.



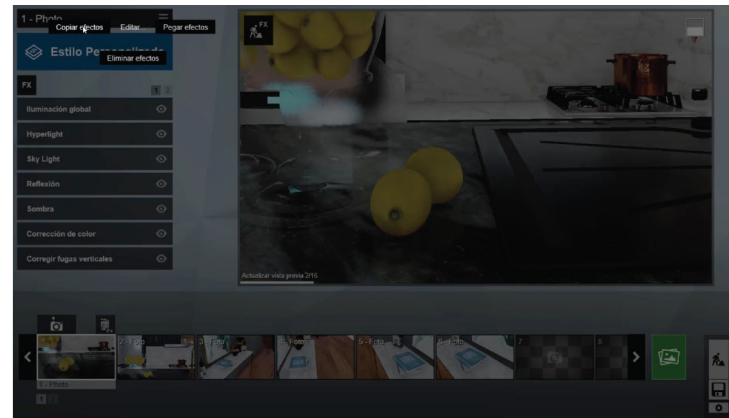
5. Configuración de salida del render y efectos

Copiar y pegar efectos

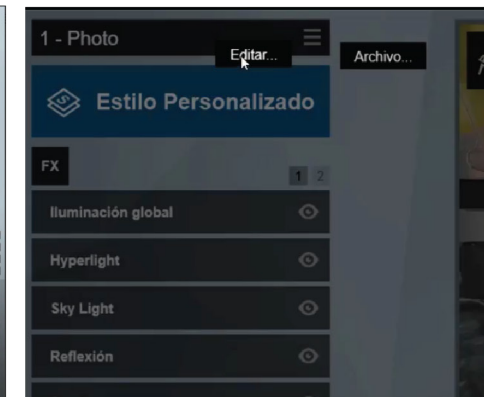
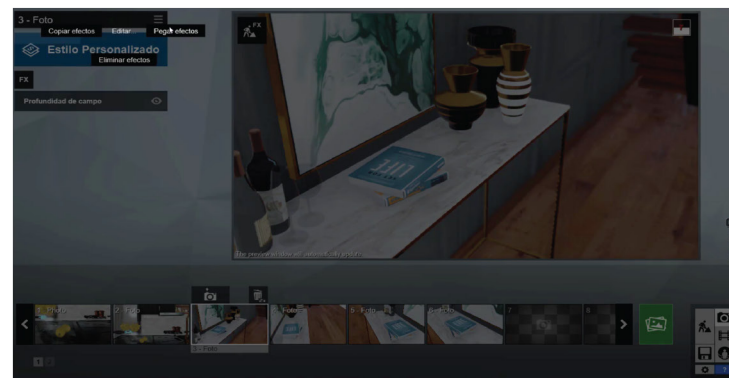
Para **copiar y pegar** unos efectos, que ya estén previamente configurados, lo único que se debe hacer que hacer es ir a **Menu**.



Seleccionar **Editar**. Aquí damos clic en **copiar efectos**.



Ir a la imagen, la que se quiere pegar y dar clic en **Menu-Editar-Pegar efectos**.



*Efectos rápidos de Lumion

Lumion cuenta con algunos efectos que pueden ser aplicados de manera sencilla a continuación mostrare algunos de estos.

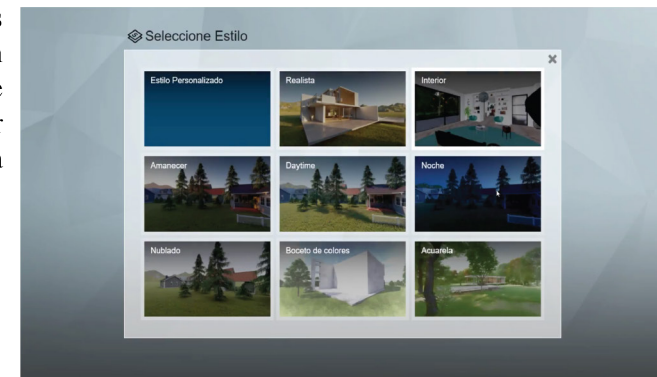
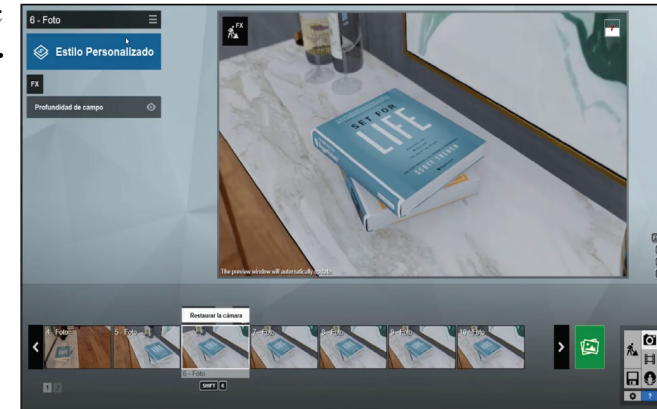
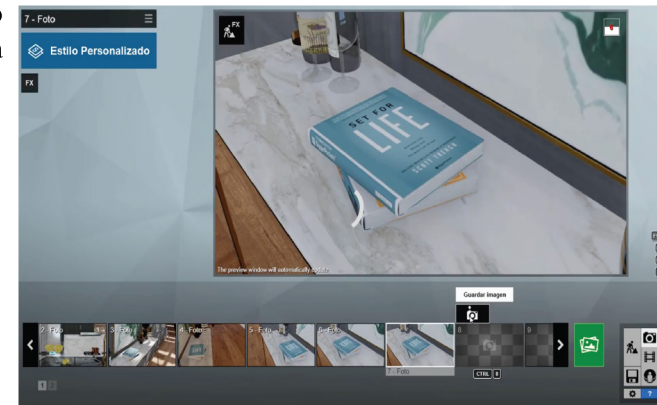
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos rápidos de Lumion

Para agregar un estilo rápido en Lumion ir a la opción **Foto**.

A continuación dar clic en **estilo personalizado**.

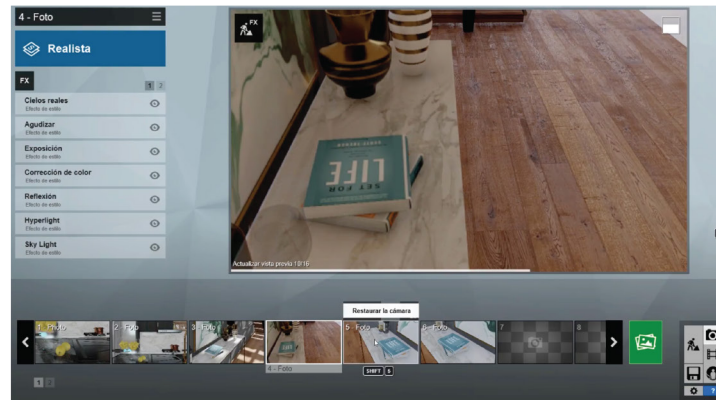
Aquí aparecerán varias opciones, al dar clic en cualquiera de estas, se podrá agregar fácilmente a nuestra escena.



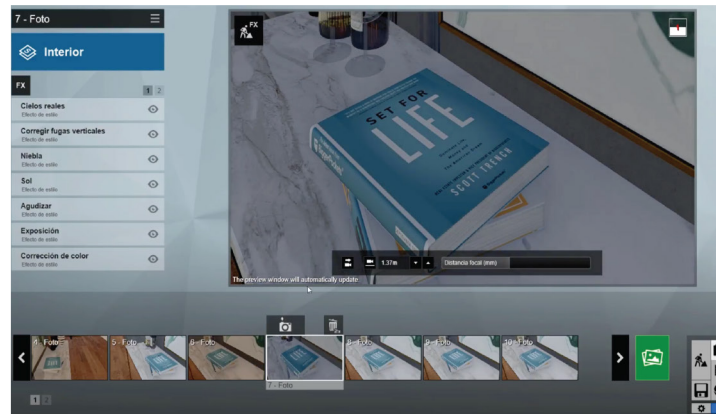
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos rápidos de Lumion

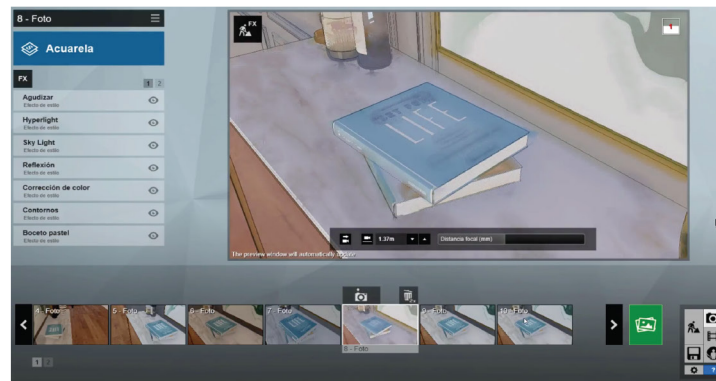
A la primera escena le añadiremos el estilo **Realista**.



Para esta escena escoger el estilo **Interior**.



Y para esta escena escoger la opción **acuarela**, tengo que recalcar que si hacemos clic dentro de las opciones que trae por defecto, las podremos cambiar y editar.



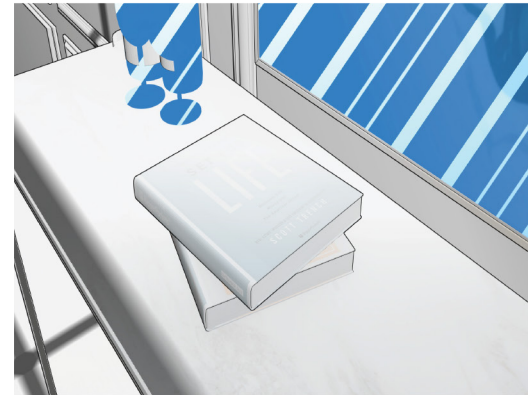
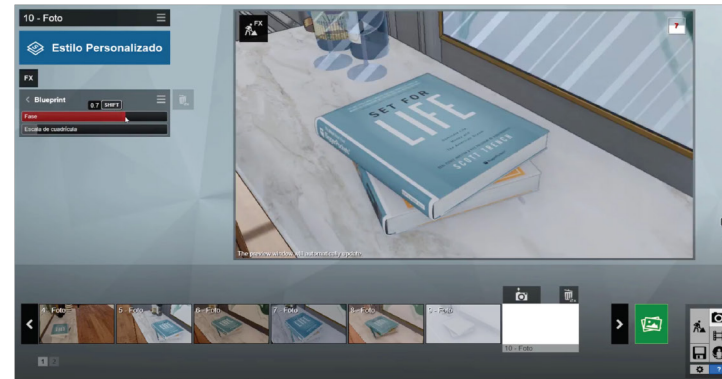
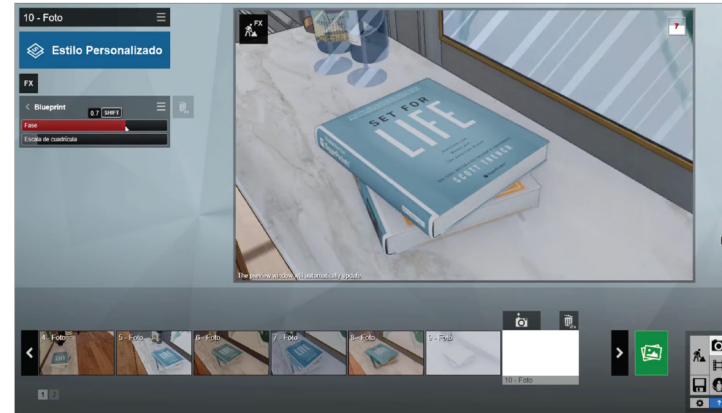
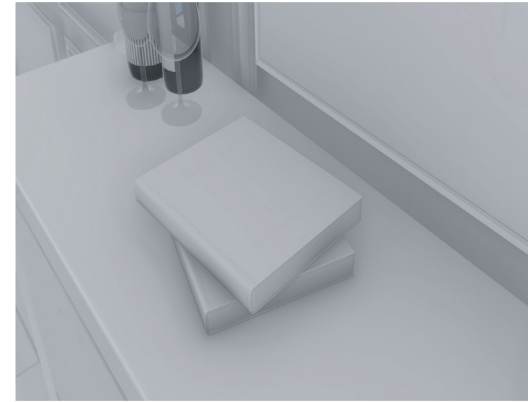
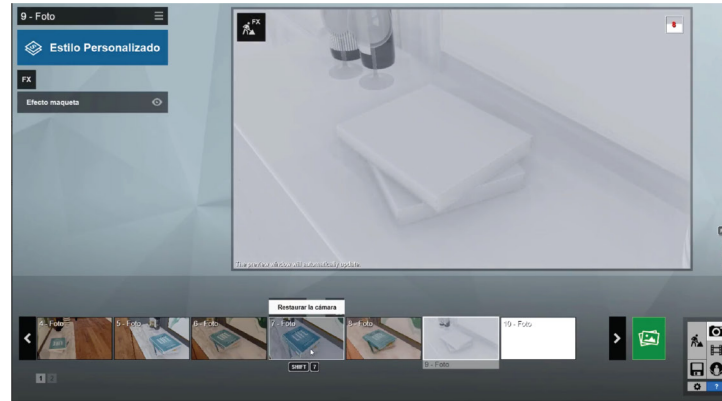
5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos rápidos de Lumion

También dentro de FX se encuentran otros efectos como este que se encuentra dentro de la opción **Artístico-efecto maqueta**.

Otro de los efectos que se encuentran es **Blue Print** y da el siguiente resultado.

En **fase** subir a 0.7.



Configuración y salida del render - efectos.

Para la salida del render, mostraré como renderizar varias imágenes.

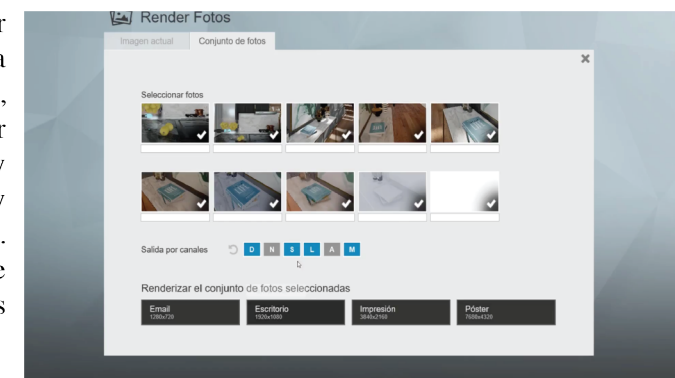
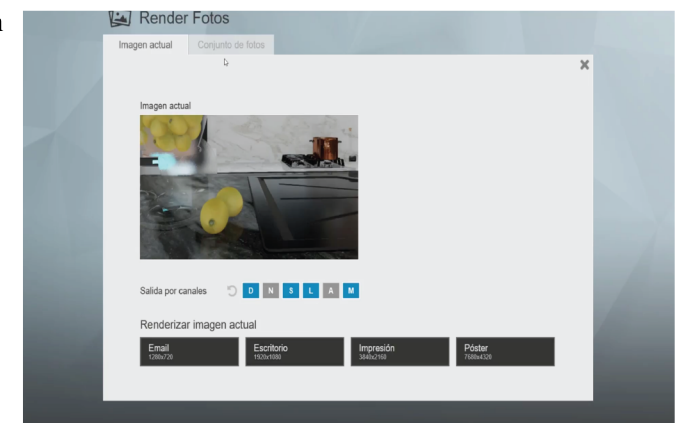
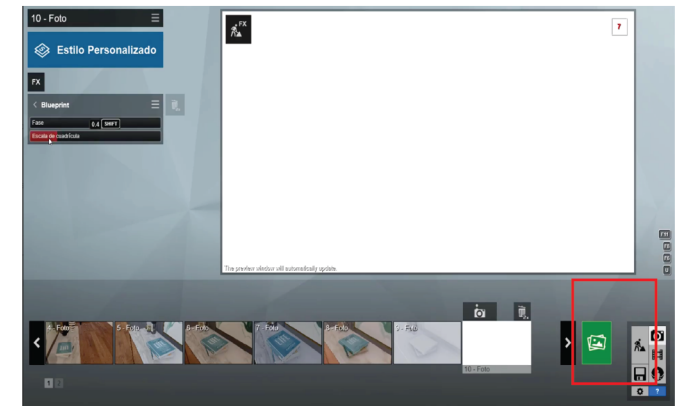
5. Configuración de salida del render y efectos

Salida del render

En **escala** de **cuadrícula** bajar a 0,4.

Ahora daremos clic en **Render-foto**.

Aquí se puede escoger uno o varios render para realizar a la vez, también podemos elegir los canales de salida, y dar clic en **Impresión**, y seleccionar la carpeta. Acercamientos donde se puede guardar todos los renders de esta sección.





De la misma manera que se ha venido trabajando con tutoriales anteriores usaremos Photoshop.

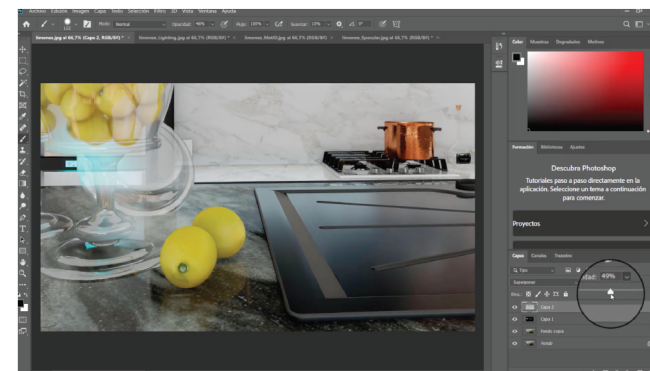
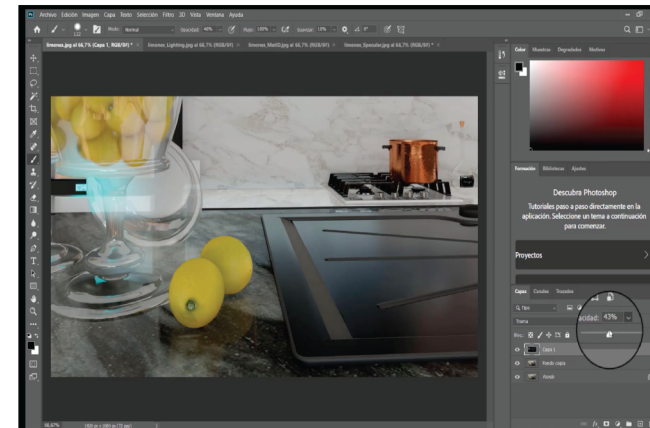
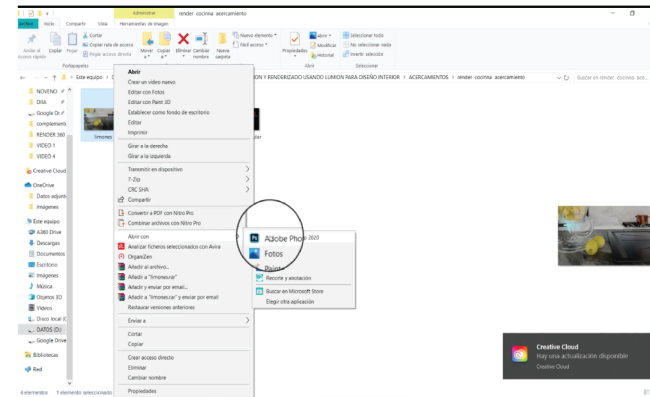
6. Postproducción

Photoshop

A continuación abrir la carpeta acercamientos y editar esta primera escena en Photoshop, dar clic en abrir con **Photoshop**, abrir esa imagen y todos los canales.

Duplicar la capa fondo y pegar el mapa de reflexiones, en fusión aplicar **Trama** y en opacidad al 43%.

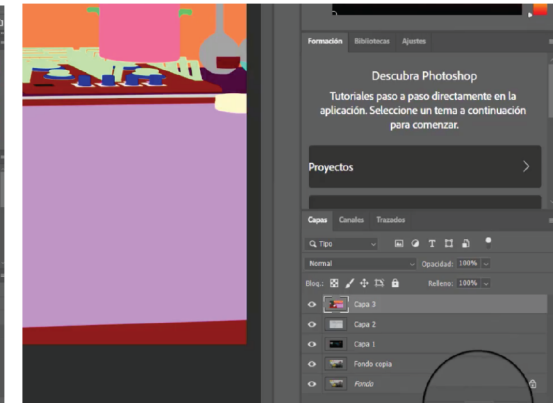
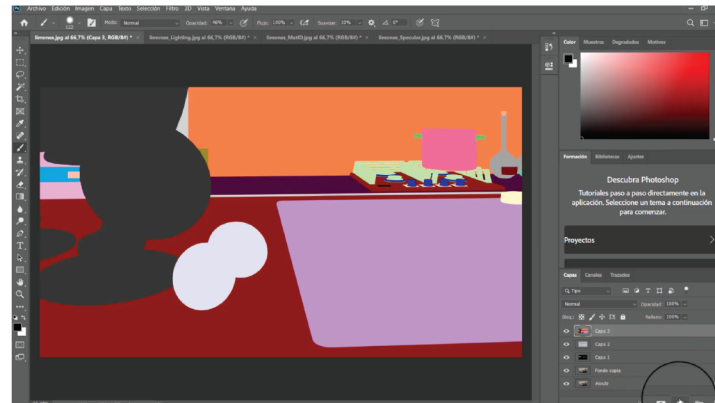
Pegamos en canal de luces y en modo de fusión seleccionamos **superponer** y en opacidad al 49%.



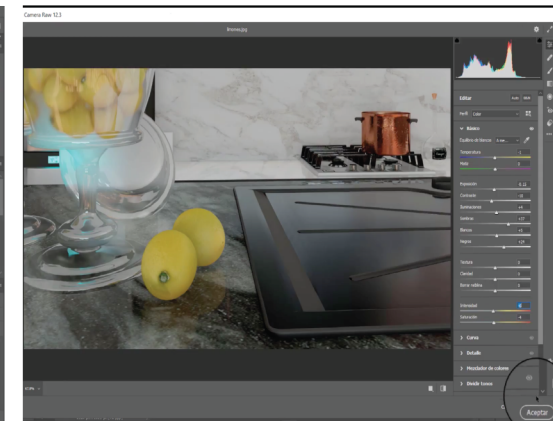
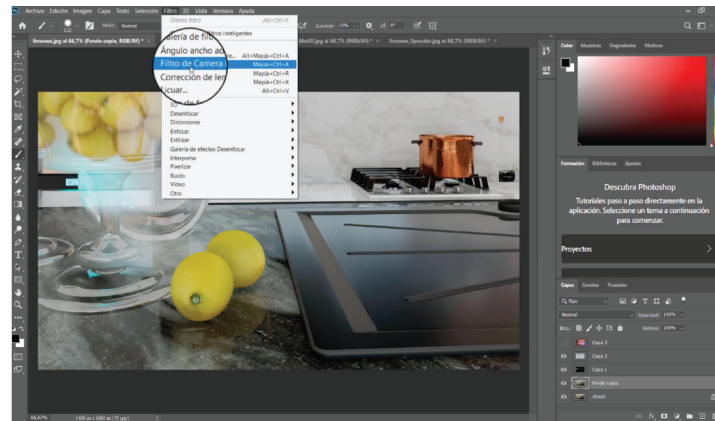
6. Postproducción

Photoshop

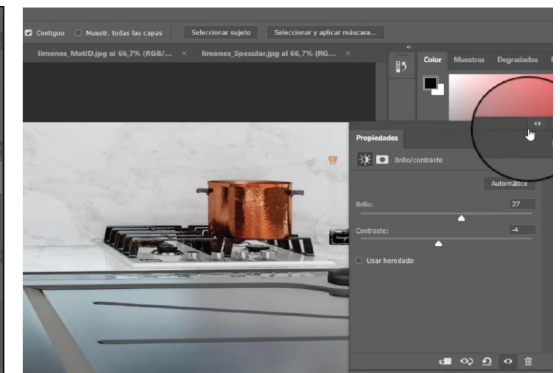
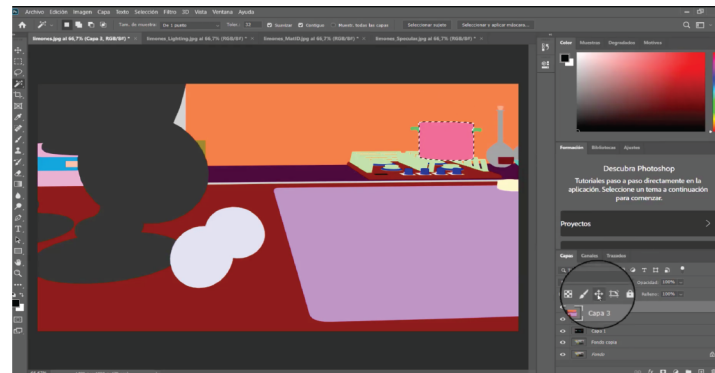
Escoger el efecto **sol** y lo calibrar como se muestra en pantalla



Ahora seleccionar la capa que se duplicó y agregar a **Filtro** y seleccionar **Filtro de Cámara Raw**, aquí ajustar los parámetros como se muestran en la imagen de la derecha.



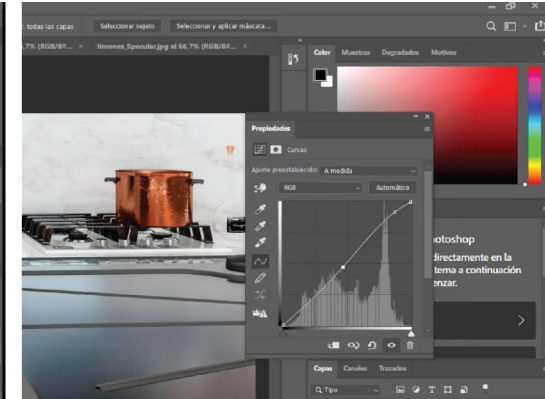
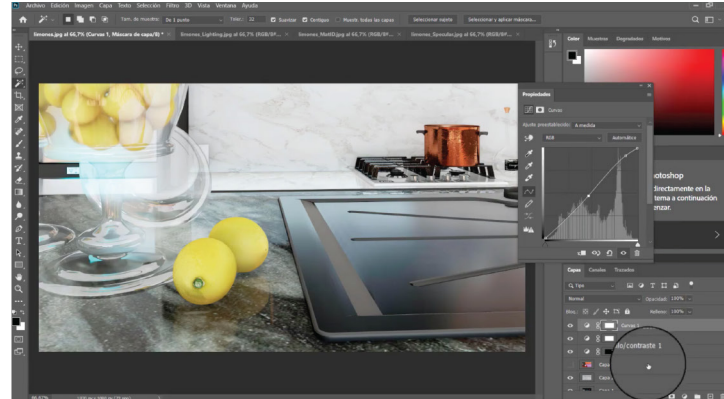
Ahora pegamos en mapa de materiales y, con la opción **varita mágica**, ir a seleccionar la Olla y ajustar el brillo y el contraste.



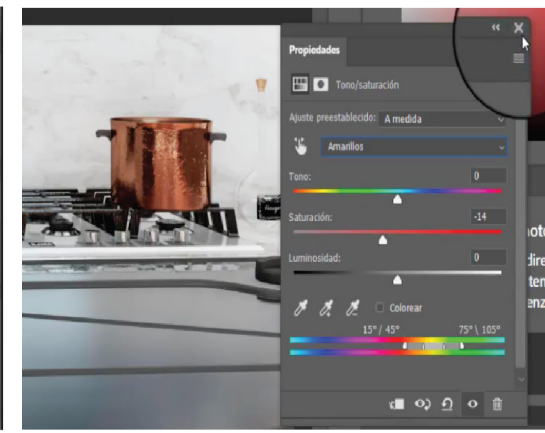
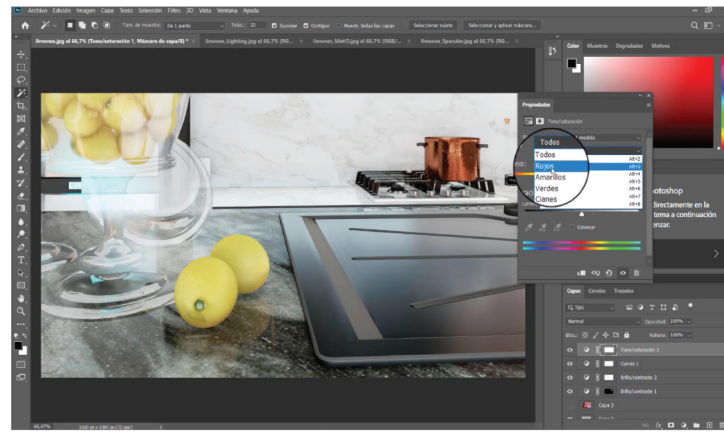
6. Postproducción

Photoshop

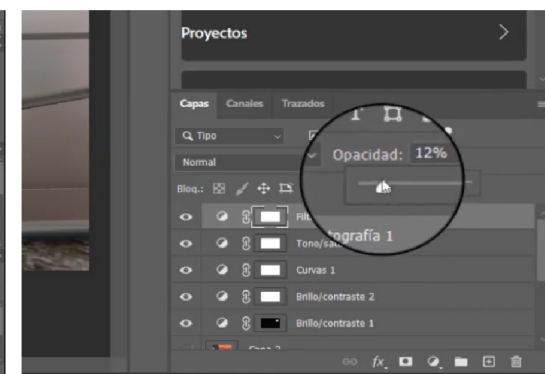
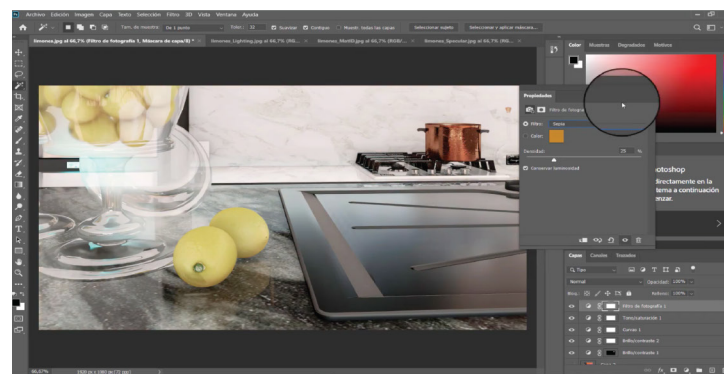
Ajustar las **curvas** de toda la imagen como se muestra a continuación.



Ajustar en **tono y saturación** los diversos tonos, por lo general bajar la saturación para que los colores tengan mayor parecido a la realidad.



Ir a añadir un filtro de fotografía en este caso **sepia** y bajar la opacidad al 12%.



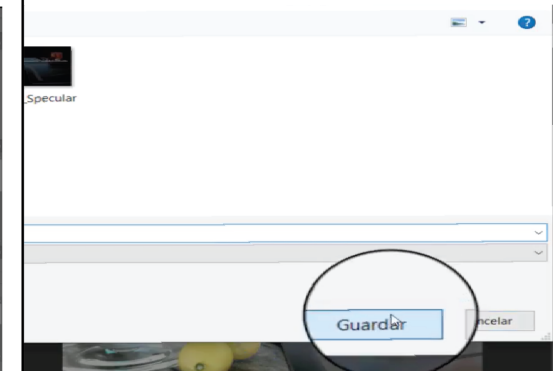
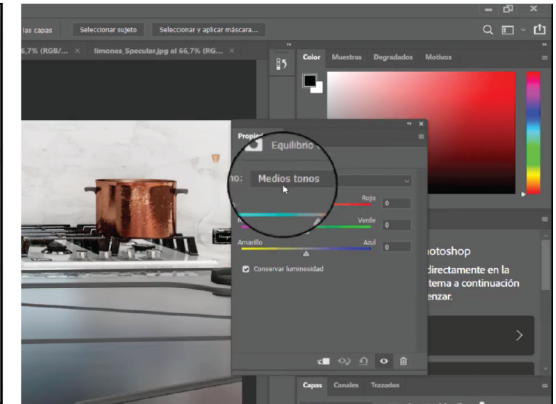
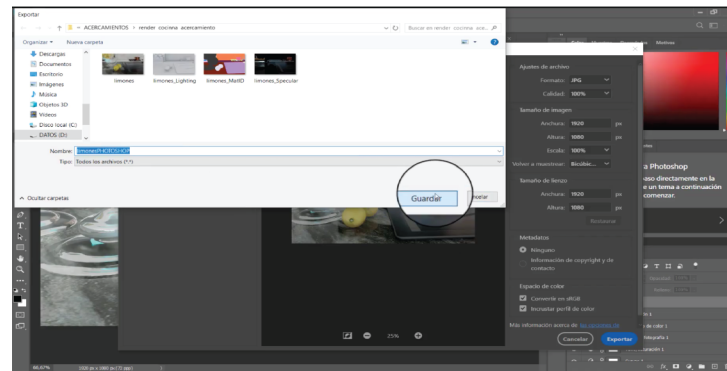
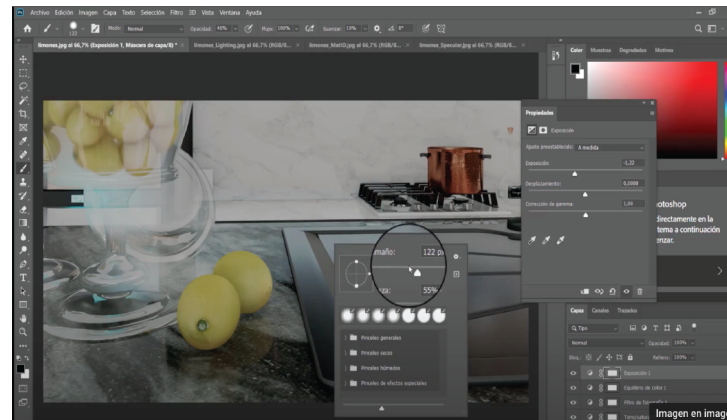
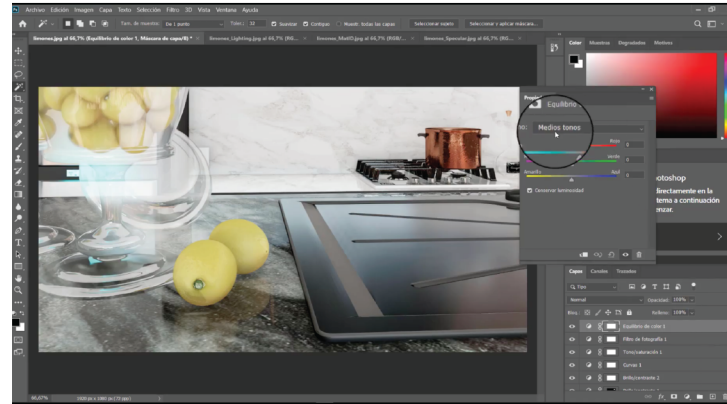
6. Postproducción

Photoshop

En **Equilibrio de color** bajar hacia el cian y subir hacia el Azul.

Ir a máscara de recorte de **Exposición** y seleccionar el pincel, recuerden que para borrar es negro y restaurar es blanco, con el clic derecho podremos cambiar el tamaño, e ir borrando poco a poco hasta crear luces y sombras.

Para finalizar vamos a **Archivo, guardar como** y agregamos la palabra **Photoshop** al nombre, y dar clic en **Guardar**.



6. Postproducción

Photoshop



Figura 60 Render de acercamientos Lumion Fuente: La autora.



Figura 61 Render de acercamientos Photoshop Fuente: La autora.



Render 360

Un render 360 es aquel que permite tener una vista interactiva en 360 de un espacio, para poder observar este tipo de render se mencionó en el capítulo anterior que se necesitan paginas, programas o dispositivo especializados para cumplir esta función.

A continuación se muestra el código Qr correspondiente al video tutorial de esta sección del capítulo.



Código Qr Google
drive



Código Qr Youtube



Figura 62 Render 360 tiempo de render 50 min 6 segundos Lumion Fuente: La autora.

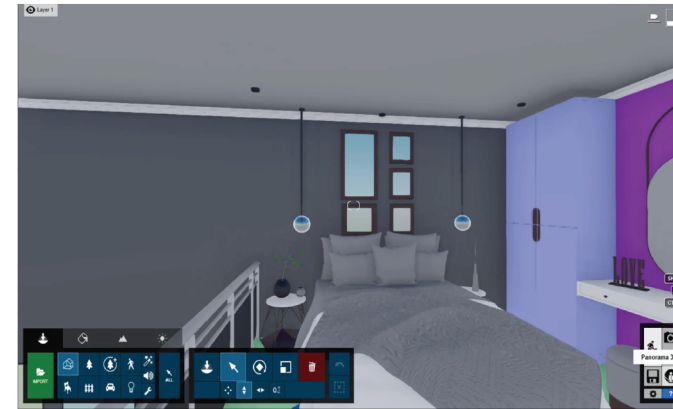
Composición de la imagen

Para la composición de la imagen, esta vez iremos a panorama 360 y realizaremos los mis-mos pasos vistos anteriormente.

Foto y composición

Panorama 360

Para crear un panorama 360 dar clic sobre el botón PANORAMA que se encuentra en la parte inferior derecha.



Aquí se puede ajustar la altura 1.60 y la horizontalidad. Nos ubicamos en la parte media del espacio.



Y para capturar simplemente dar clic en guardar panorama.



Materiales.

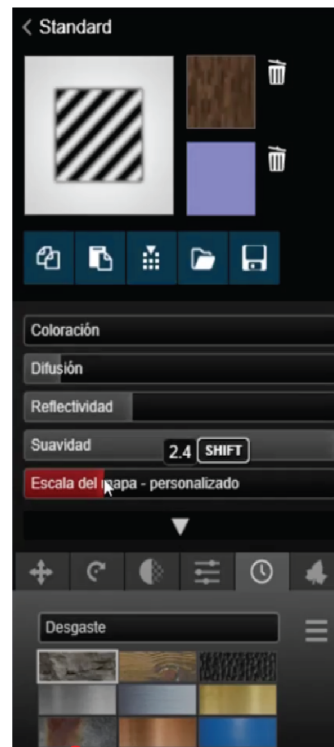
En cuanto a materiales, trabajaremos con la biblioteca de Lumion, y también se creará mate-riales tanto estándar como PBR.



Materiales

Material PBR(Carpeta texturas - Piso flotante chocolate)

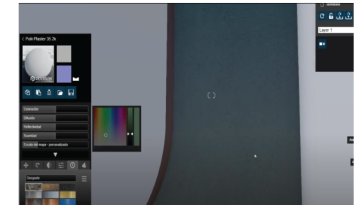
1. Crear un material estándar
2. Ir a la carpeta **texturas-piso flotante chocolate**.
3. Escoger el mapa de color y el normal.
4. Bajar la coloración, la difusión a 0.1 y la reflectividad a 0,9, subir la suavidad completamente y la escala del mapa la dejar en 2,4.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior- Enlucido - Polii Plaster 2 35k)

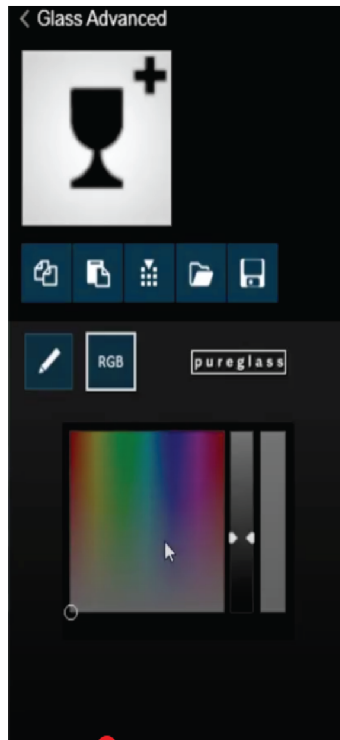
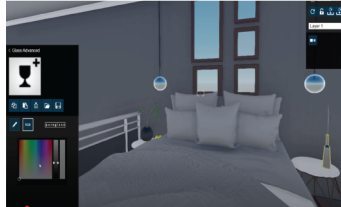
1. Para la pared ir a interior-enlucido y escoger Polii Plaster 2 35K.
2. Ajustar la coloración, escogemos un color verde oscuro, y en escala del mapa subir un poco.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Nuevo- Glass Advanced)

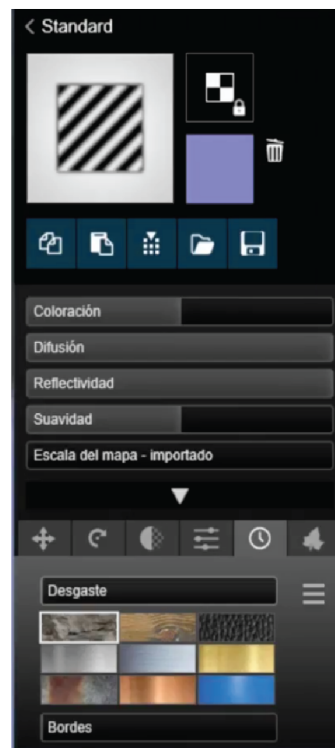
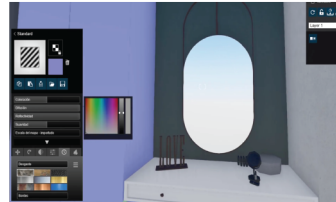
1. Para el jarrón ir a nuevo-Glass advanced y cambiar la coloración a un gris oscuro.



Materiales

Material Estandar (Espejo)

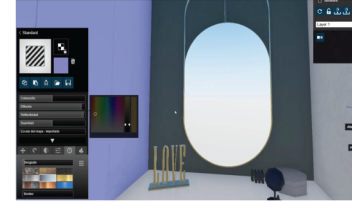
1. Para el material del espejo crear un material estándar y subir la reflectividad y la difusión al máximo.



Materiales

Material Estadar (Metal dorado)

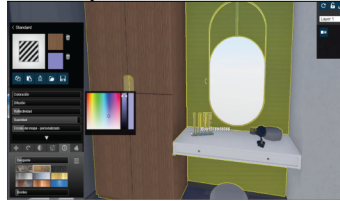
1. Para el metal de las letras, crear un material estándar y subir la difusión a 1.8 y la reflectividad a 1.9, añadir un poco de desgaste y bordes.



Material

Material estandar (Carpeta texturas- Madera para muebles de baño, cocina y puertas)

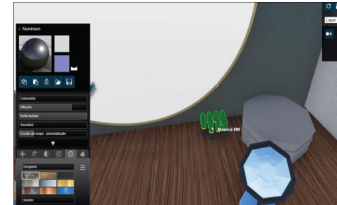
1. Crear un material estándar
2. Ir a la carpeta **texturas-madera** para muebles de baño, cocina y puertas.
3. Bajar la coloración, la difusión, la reflectividad la dejamos en 0.1 y la suavidad subir a 1.9, cambiar la escala y añadir desgaste de madera y bordes.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior-Metales- Aluminium)

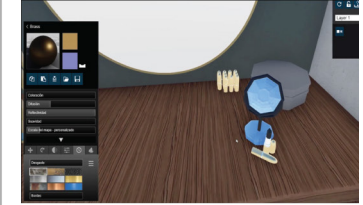
1. Para el pintalabios usar un material de Interior Metales- Aluminium.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior-Metales-Brass)

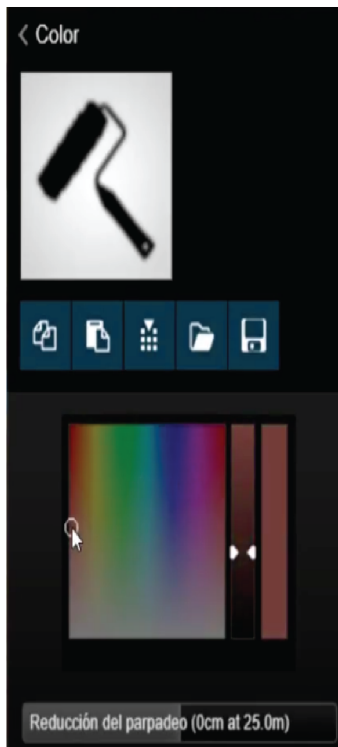
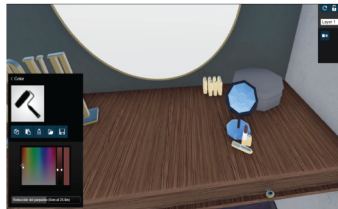
1. Para el pintalabios usaremos un material de Interior- Metales-Brass.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Varios- Color)

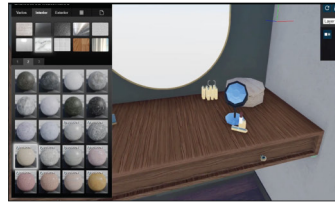
1. Para el pintalabios usaremos un material de Nuevo-Color.
2. Escogemos un color rojo.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior- Piedra)

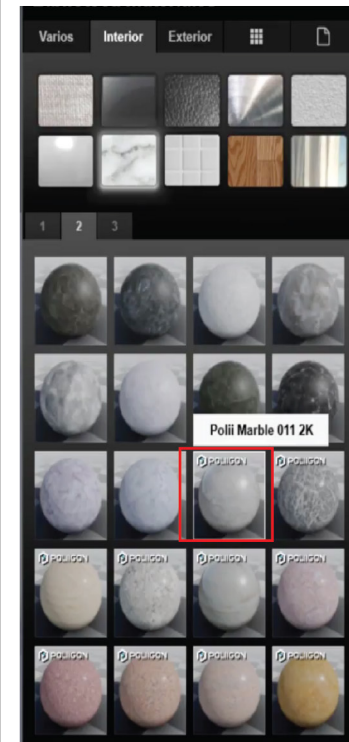
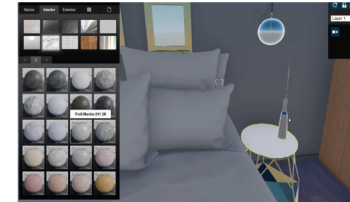
1. Para el cofre que tenemos aquí usamos un material de Interior-Piedra.
2. Escogeremos el cuarto de la primera columna.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Piedra)

1. Para el cofre que tenemos aquí usar un material de Interior-Piedra.
2. Escoger el tercero de la tercera columna.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Vidrio-Interior Glass 002)

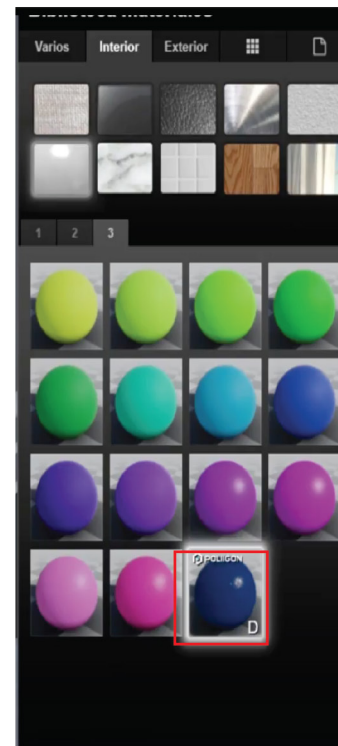
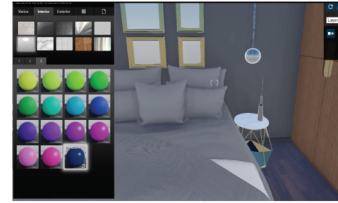
1. Como ya a reconocido el material del vidrio de las lámparas y cuadros lo único que cambiaremos será la coloración de estos materiales.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Pastico-Polipastic)

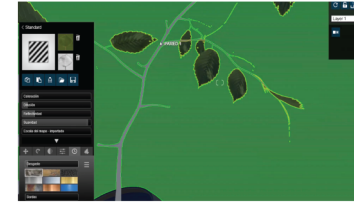
1. Para el cable de las lámparas ir a Interior, pastico PoliiPlastic escoger el ultimo de la tercera pestaña.



Materiales

Material Estándar (Carpeta Texturas-Planta del desayuno)

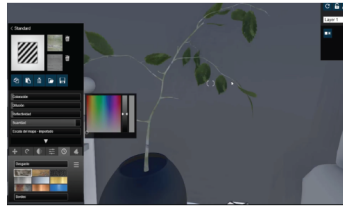
1. Para la planta crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta Texturas-Planta de desayuno aquí encontraremos las texturas de las hojas.
3.Cargarlas y bajamr la coloración, la difusión a 0.2 y la reflectividad a 0.22, subir la suavidad a 1,9 y añadir un poco de desgaste.



Materiales

Material Estándar (Carpeta Texturas- Planta de desayunoador)

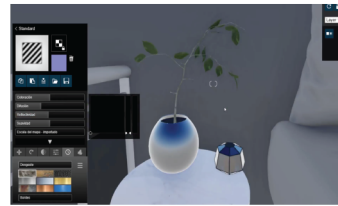
1. Para la planta crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta Texturas-Planta de desayunoador aquí encontraremos las texturas del tallo.
3. Cargarlas y bajar la coloración, la difusión a 0.1 y la reflectividad a 0.1, subir la suavidad a 1.9 y añadir un poco de desgaste.



Materiales

Material Estándar (Basiija)

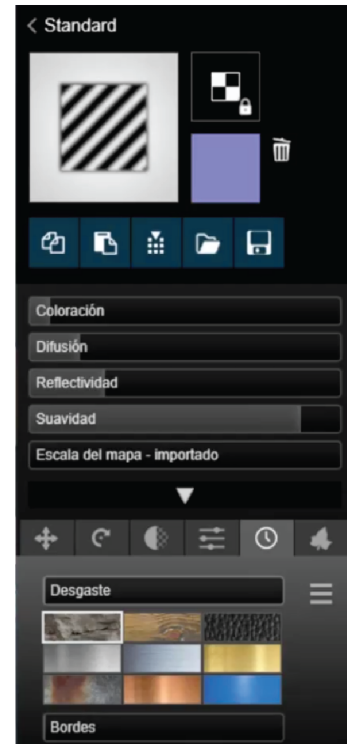
1. Crear un material estándar
2. Aquí cambiar la difusión y agregar un poco de desgaste.



Materiales

Material Estándar (Cobija)

1. Para el material de la cobija crear un material estándar.
2. Bajar la coloración a 0.1, la difusión a 0.2 y la reflectividad a 0.3 subir la suavidad a 1.7.



Materiales

Material Estándar (Almohadas)

1. Para el material de la almohada crear un material estándar.
2. Bajar la difusión a y la reflectividad a 0.1 subimos la suavidad a 2.



Materiales

Material Estándar (Carpeta texturas-tela poligonos)

1. Para el cobertor crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta Texturas-Tela polígonos.
3. Subir la coloración a 1.9 y cambiar a blanco.
4. Bajar la difusión y la escala la dejarla en 1.7.



Materiales

Material Estándar (Carpeta texturas-Cojines dormitorios)

1. Para los cojines crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta Texturas-Cojines de dormitorio.
3. Bajar la coloración, la difusión, la reflectividad y la suavidad dejarla en 0.1
4. Bajar la difusión y la escala la dejarla en 1.7.



Materiales

Material Estándar (Carpeta texturas-Cuadros de dormitorio)

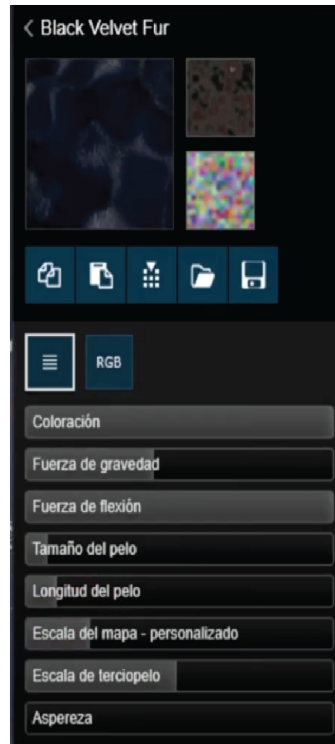
1. Para los cuadros crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta Texturas-Cuadros de dormitorio
3. Bajar la coloración y la difusión, la reflectividad la dejamos en 0.1.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Varios-pelo- Black Velvet Fur)

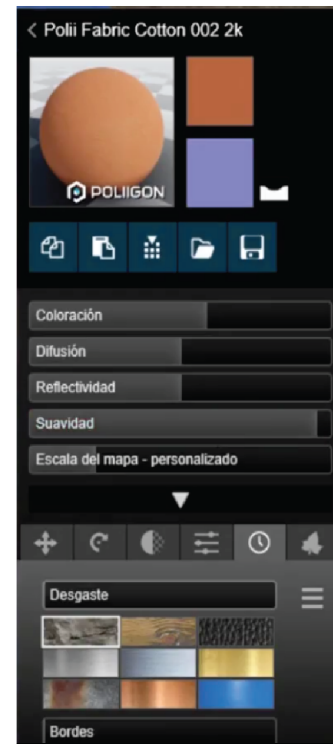
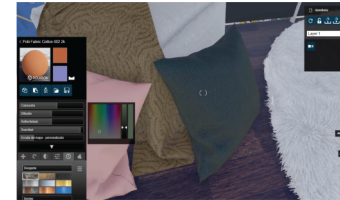
1. Ir a Varios-Pelo-Black Velvet Fur.
2. Cambiar el color a blanco, bajar la longitud y el tamaño.



Materiales

Biblioteca de Lumion (Interior-Tela-Polii Fabric Cotton 002.2K)

1. Ir a interior-Tela- Polii Fabric Cotton 002.2k
2. Cambiar la coloración a verde oscuro.



Material

Biblioteca de Lumion (Interior- Piedra-Polii Rock Grey 005.VARI 3k)

- 1.Ir a interior-piedra y escoger Polii Rock Grey 005 VAR3 1K.



Material

Material Estándar (Carpeta texturas- Jarrón dormitorio)

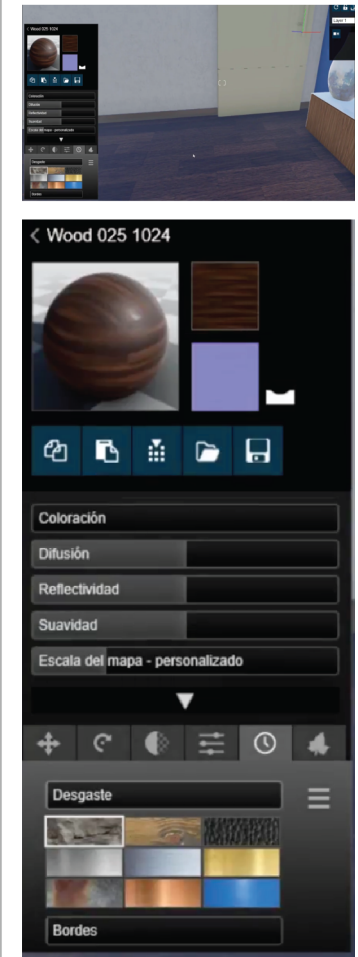
1. Crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta texturas y escoger Jarrón dormitorio.
3. Bajar la coloración, subimos la reflectividad .



Material

Biblioteca de Lumion (Exterior-Madera-Wood 025.1024)

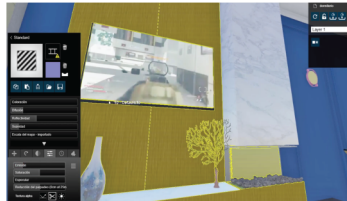
1. Para las rastreras ir a Exterior-Madera y escoger Wood 1024 025.



Materiales

Material Estándar (Carpeta texturas-Video)

1. Para el material de video de la pantalla crear un material estándar.
2. Ir a la carpeta texturas, Video *debemos recordar que el tamaño máximo del video que se puede cargar es de 50 Mb.
3. Bajar la coloración, la difusión y la suavidad.
4. Agregar un poco de emisión para que se parezca mas a la pantalla del televisor.



Materiales

Material Estándar (Carpeta texturas-Puerta de entrada)

1. Para el material de la puerta crear un material estándar.
2. Cambiar la difusión y la suavidad la dejar en 0.9.
3. Aquí cambiar la rotación para que la textura no quede tan uniforme.



Configuración y salida del render - efectos

Para esta parte, se usará algunos de los efectos que se utilizaron en tutoriales anteriores, pero se realizarán diferentes ajustes.

5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos

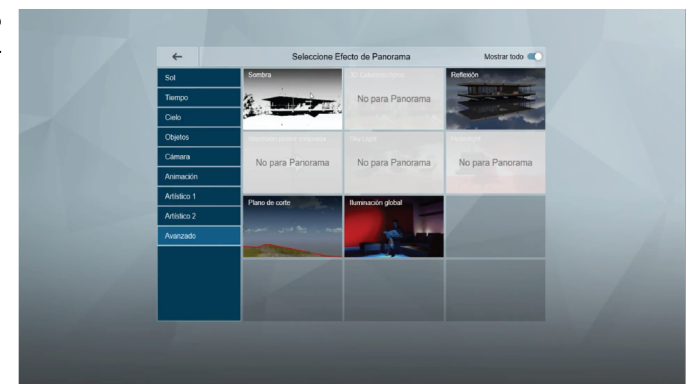
Regresar a modo panorama.



Dar clic en FX para añadir efectos.



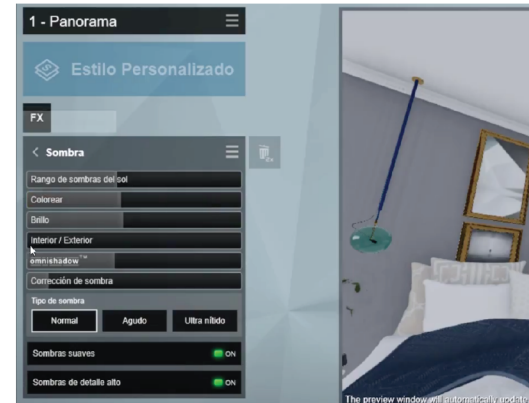
Aquí ir a modo avanzado y escoger sombra.



5. Configuración de salida del render y efectos

Efectos

Bajar un poco el rango de sombras del sol y activar las dos pestañas inferiores.



Ahora activar las reflexiones, editar los planos de reflexión y activar la pestaña inferior.



Ahora en la pestaña sol activar el sol y ajustar como en la siguiente imagen.

