

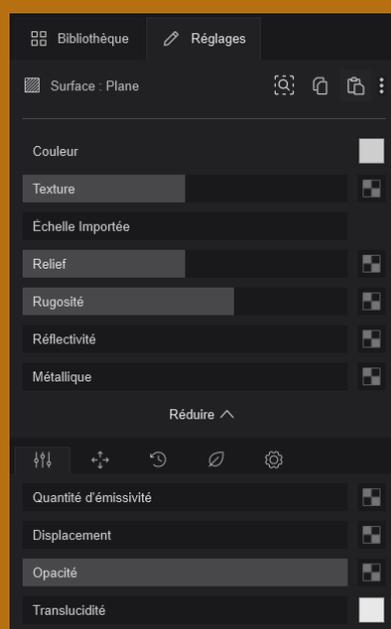
Support Lumion France

Comprendre les matériaux Lumion



Lors de vos créations 3D, l'application des matériaux est primordiale afin de créer un rendu photo-réaliste, et la compréhension du paramétrage de matériaux est un axe clé afin de placer précisément chaque texture sur vos projets, et de les sublimer.

Dans Lumion, vous trouverez plusieurs **canaux** dans les réglages des matériaux :



Ces paramètres vous permettront d'avoir une texture ultra réaliste, précise, et réellement proche de la réalité.

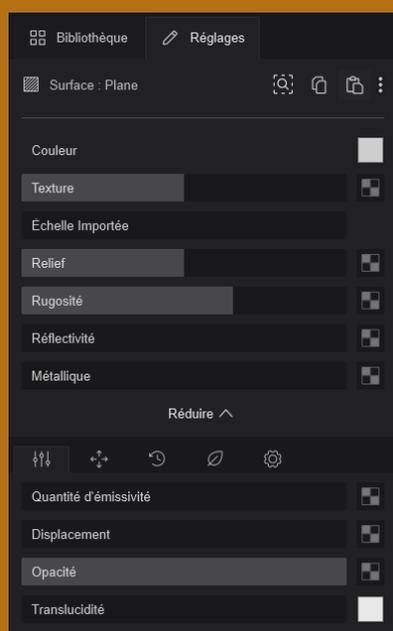
La couleur correspond à la **teinte de votre texture** : Elle permet de faire changer la colorimétrie globale de votre texture de base.

La texture correspond à l'**image de votre matériaux**, charger une image de pierre par exemple, permet de donner un aspect pierre à votre matière.

L'échelle importée correspond à la **taille de votre texture**, ainsi qu'à sa **répétition**.

Support Lumion France

Comprendre les matériaux Lumion

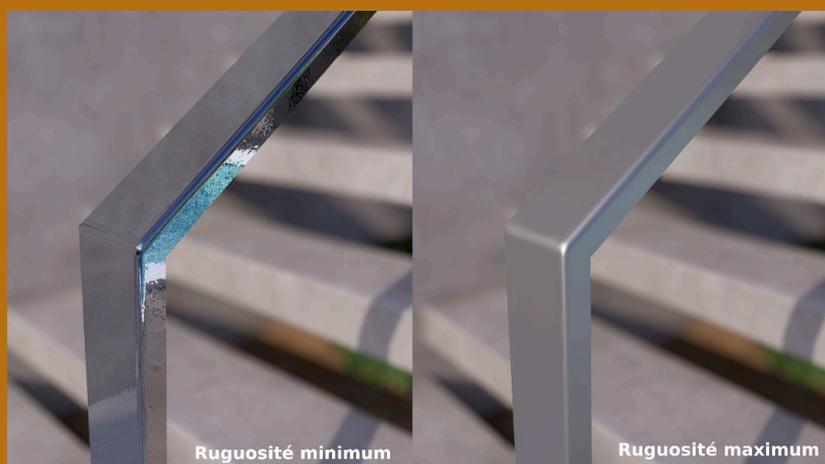


Le relief correspond aux informations d'ombres et de lumières sur votre texture : Cette image est facilement reconnaissable car très souvent de couleur violette/bleue. Cette image est couramment nommée "Normal Map"

La rugosité correspond à la qualité du reflet sur votre texture, si le reflet est plus ou moins net.

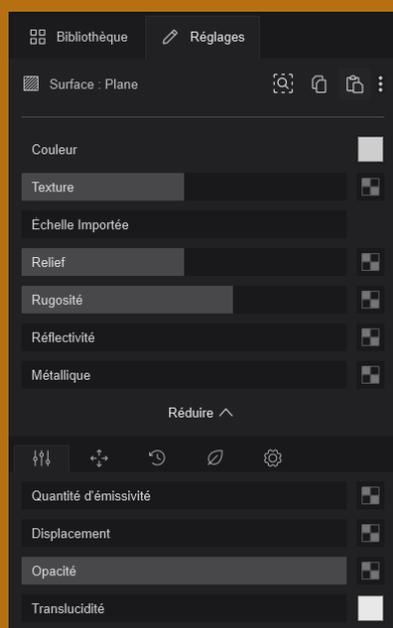
La réflectivité correspond à la quantité de l'impact de lumière sur votre texture. Il est obligatoire d'en mettre afin de gagner en réalisme. Vous pouvez en mettre en moyenne 20%.

Ci-contre, un exemple de rugosité, montrant l'effet de réflexion et de rugosité sur une rampe en métal.



Support Lumion France

Comprendre les matériaux Lumion



La **métallique** correspond à l'ajout d'un effet métallique sur la texture (assombrissement de la texture, avec d'avantages de reflets).

La **quantité d'émissivité** correspond à la **génération d'une lumière émissive** sur votre matière, ce qui lui permet de se transformer en source lumineuse.

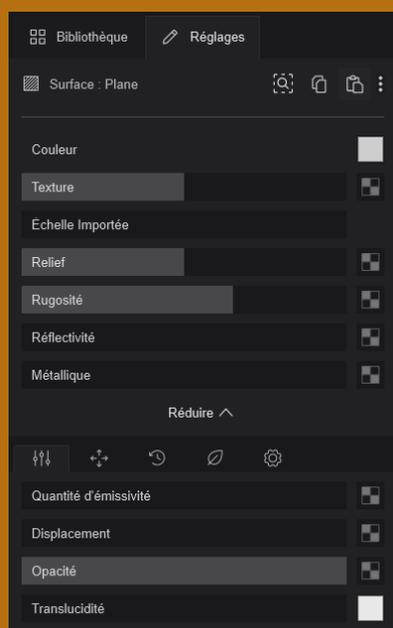
La **displacement** correspond à l'étirement 3D de votre texture afin de lui donner plus de relief, en complémentarité de la jauge "relief".

Voici l'exemple d'une texture sans Displacement, et d'une texture avec displacement :



Support Lumion France

Comprendre les matériaux Lumion



L'opacité correspond à la transparence de votre texture, il est possible de rendre certaines textures transparents à divers endroits grâce à une map d'opacité.

La translucidité correspond à la traversée de la lumière au travers de votre texture.

Concrètement elle permet à la lumière de traverser votre texture, donnant ainsi l'effet d'une lumière de lampe torche traversant une feuille d'arbre.

Ces réglages basiques vous permettront de mieux comprendre le fonctionnement des matériaux Lumion, et de connaître leur paramètres afin de les modifier à votre guise, pour mieux coller à vos projets.

N'hésitez pas à modifier, importer et sauvegarder vos matériaux dans votre bibliothèque de textures personnalisées, afin de garder vos textures détaillées et de les réutiliser à volonté.

Pour une meilleure approche des matériaux Lumion, et d'élargir vos connaissances, n'hésitez pas à faire appels à nos services pour une formation ou un module thématique officiel Lumion France.