

## Non PhotoRealistic Renders - Maio 2007

Gilson Esteves

---

*Engenheiro eletrônico formado pela PUC de Porto Alegre, iniciou sua carreira como professor do centro de treinamento da Cia. Estadual de Energia Elétrica do Rio Grande do Sul. Em 1986 fundou a primeira revenda Autodesk no Brasil, a Grapho. Desde então tem participado ativamente de congressos e cursos promovidos pela Autodesk nos EUA. Coordenador de inúmeros seminários e cursos realizados no Brasil, dentre eles o Planet Autodesk, primeiro grande seminário Autodesk no Brasil. É responsável pela implantação do AutoCAD num grande número de escritórios de arquitetura, engenharia e indústria Gaúcha. Atualmente dirige a CADS Treinamento e Assessoria que recentemente foi avaliada como o melhor ATC (Centro de Treinamento Autodesk) das Américas. É membro do ATC Advisory Board (Quadro de Conselheiros da Autodesk para ATC).*

### **Non PhotoRealistic Renders**

Há alguns anos, muitos arquitetos e ilustradores duvidavam quando se mencionava que as aquarelas dariam lugar às perspectivas arquitetônicas produzidas com auxílio do computador. Isso demorou menos a acontecer do que muitos previam. Com todas as suas vantagens e desvantagens as chamadas "maquetes eletrônicas" vieram para ficar, mesmo com esse nome pouco criativo. Mas, as artes comerciais têm muito da moda, ou seja, as coisas vão e voltam. As ilustrações de venda, produzidas com o auxílio do computador, são cada vez mais realistas onde muito técnica e tempo são consumidos. Esse tipo de imagem ainda impressiona bastante pela sua perfeição e semelhança com a realidade de uma foto. Mas, assim como a pintura que retratava a realidade através das técnicas apuradas dos grandes mestres deu lugar ao expressionismo com a chegada da fotografia, os Non PhotoRealistic Renders aparecem cada vez mais, tanto durante a fase de concepção do projeto como na fase de vendas do empreendimento.

Os Renders Não Foto-realistas, como o nome está dizendo, não pretendem representar um prédio ou uma planta baixa como se fosse uma foto. As ilustrações não foto-realistas apresentam a vantagem de consumirem muito menos tempo para serem criadas e alteradas, custando muito menos, portanto. Outra vantagem desta técnica é permitir muito mais liberdade e criatividade para ilustrar um projeto, sem o compromisso de definir acabamentos.

Alguns arquitetos descobriram que apresentar imagens foto-realistas para os clientes, durante a fase de estudo de um projeto, faz com que o cliente tenha o sentimento de que não poderá fazer alterações no projeto de acordo com as suas necessidades. Isso, que por um lado pode parecer positivo, por outro cria uma insatisfação no cliente que se vê pressionado a aceitar a primeira sugestão do arquiteto. Além disso, um render foto-realista possui muitas informações sobre materiais e acabamentos que na maioria das vezes ainda não foram resolvidos.

Existem diversas formas de se criar um render não-realista. Uma delas é aplicar somente cores e sombras (shades) a uma imagem 3D e trabalhar esta imagem em programas de



retoque fotográfico. Alguns programas de renderização de imagens 3D já trazem texturas específicas para esse tipo de efeito.

Programas de ilustração vetorial como o Illustrator da Adobe e o CorelDraw permitem importar as linhas criadas no AutoCAD e trabalhar sobre elas, aplicando cores e mudando a aparência das linhas. Com Adobe Photoshop e outros programas de edição de imagem podemos aplicar efeitos "artísticos" simulando o grafite ou o bico de pena, por exemplo. No entanto, criar ilustrações a partir de arquivos gerados no CAD exige bastante conhecimento e investimento nestes outros programas. Além de ser um trabalho bastante demorado.

Atenta a esta necessidade a Autodesk está lançando no mercado o software **Autodesk Impression**. Este programa já foi testado por milhares de usuários na sua versão Beta que esteve disponível por bastante tempo no Autodesk Lab.

Com o **Impression**, é possível produzir rapidamente ilustrações e renderizações de alta qualidade com aparência de uma ilustração feita à mão. Podemos criar traços que parecem feitos a lápis e preenchimentos semelhantes a aquarelas e marcadores. Desta forma, é possível criar estilos muito particulares que irão assinar a criação de cada artista. O **Impression** é um pós-processador que usa elementos do CAD tais como blocos, linhas e layers para identificar áreas que devem ser riscadas, coloridas e substituídas por elementos gráficos. O Autodesk **Impression** pode importar arquivos DWG e DWF. Se o arquivo DWG for alterado, o **Impression** irá aplicar os mesmos efeitos nas alterações feitas no AutoCAD, automaticamente. Isso torna muito fácil manter a consistência entre o que foi projetado e o que está sendo mostrado através da ilustração.

O programa possui ferramentas fáceis de usar que permitem a aplicação de estilos pré-definidos e personalizados.

Quando combinado com talento artístico, o **Impression** pode alcançar resultados surpreendentes. Abaixo, você pode conferir alguns trabalhos realizados com o **Autodesk Impression**.



**AUGI** Autodesk User Group  
International



By

Greg Bates



By Ged Trias



**AUGI** Autodesk User Group  
International



3DAllusions Studio

Autodesk ImpressionTeam

