

MEIOS DIGITAIS II
PÓS-PRODUÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

- 01 ARCHVIZ, 3D DIGITAL E RENDER
NA ARQUITETURA
- 02 POÉTICA DA IMAGEM APLICADA
AO RENDER (FOTOGRAFIA)
- 03 EXEMPLOS DE RENDERS
ARQUITETÔNICOS E PROGRAMAS
- 04 PÓS-PRODUÇÃO, ELEMENTOS
GRÁFICOS E DIAGRAMAÇÃO
- 05 METODOLOGIA PARA PÓS-
PRODUÇÃO E EDIÇÃO
(WORKSHOP NO LEI)



01

ARCHVIZ, 3D DIGITAL E RENDER NA ARQUITETURA



STUDIO MK27, PIERINO (BLACKHAUS, 2020)

ARCHVIZ

Archviz é a abreviação de **Architectural Visualization (Visualização Arquitetônica)** ou como conhecemos, maquetes eletrônicas, maquetes virtuais ou maquetes 3D.

O **profissional Archviz** é aquele que se especializa em visualização arquitetônica e tem a função de apresentar as melhores soluções visuais.

“A **Visualização Arquitetônica (ArchViz)** é uma junção dos campos da Arquitetura e da CG (Computação Gráfica). Essa união é uma inovação relativamente recente na história de ambos os campos. A **necessidade de pré-visualizações realistas de projetos** estimulou a criação de softwares para esse efeito” (TARRAFA, 2015).

RENDER POR BLACKHAUS ARCHVIZ
A project by Isay Weinfeld

Disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/>



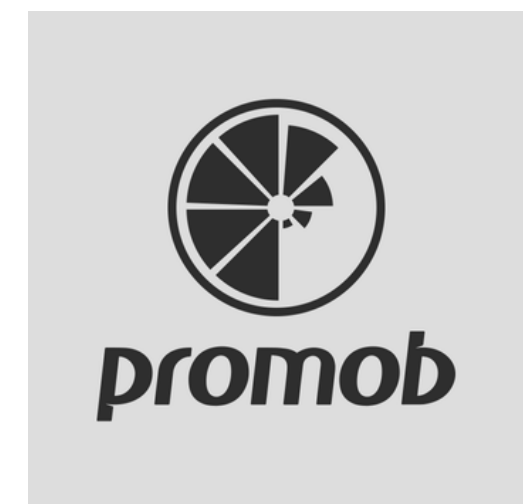
3D DIGITAL NA ARQUITETURA

“Antes da computação gráfica não existia uma ferramenta capaz de simular e manipular objetos tridimensionais para criação arquitetônica com agilidade, pois os processos eram limitados a perspectivas estáticas e maquetes que demandavam mais tempo e dificuldades” (XAVIER et al. 2019, p. 164).

“A **maquete digital** ganhou um grande espaço no ambiente arquitetônico, seja ele acadêmico ou profissional, com o aperfeiçoamento e barateamento de diversos softwares. Uma das grandes qualidades do modelo digital, é que ele **facilita operações geométricas** que podem transformar as ideias iniciais em possibilidades alternativas, com a vantagem de ser **modificado facilmente** caso se faça necessário” (VIZIOLI; SILVA, 2021, p. 84).



3D DIGITAL NA ARQUITETURA- PROGRAMAS

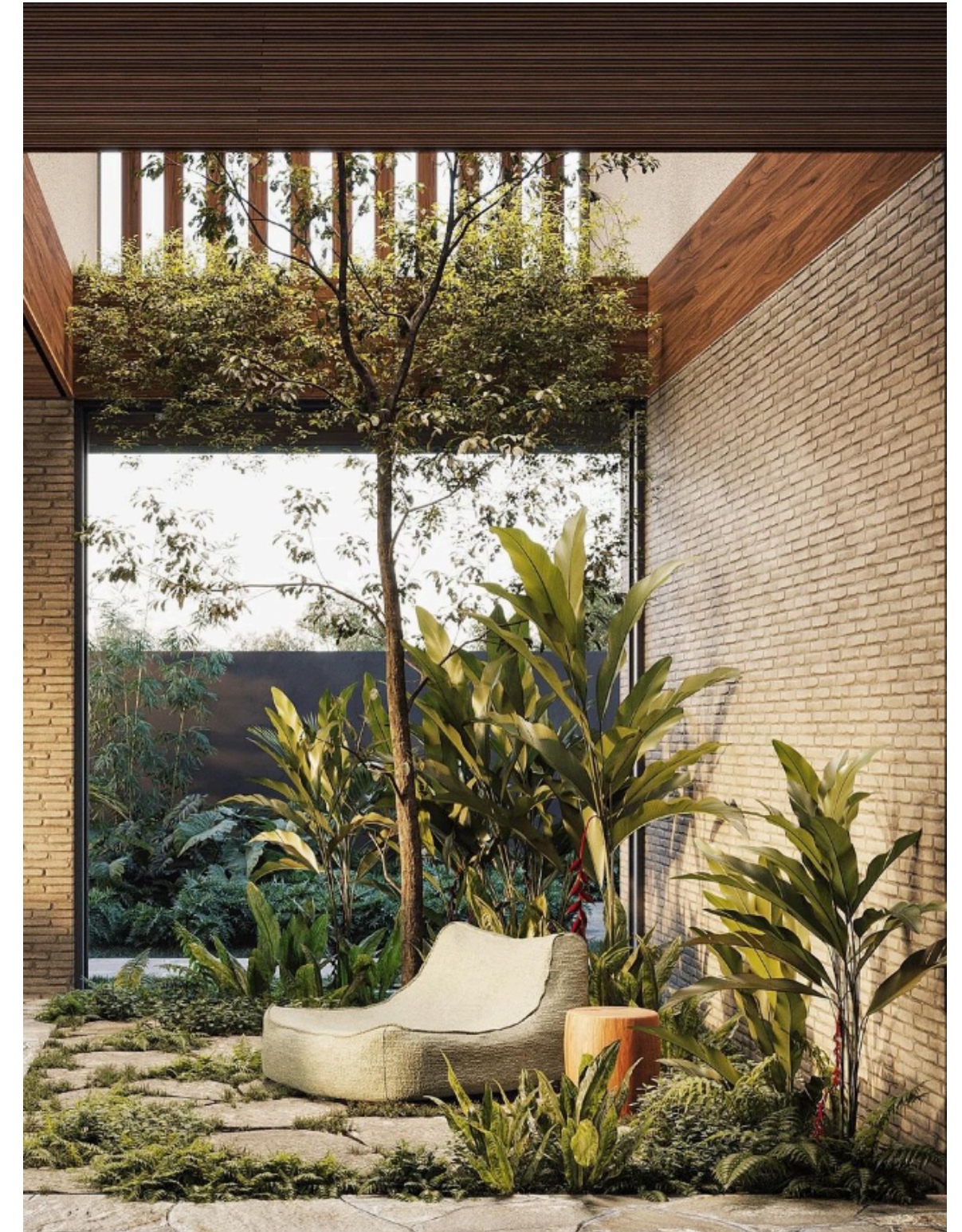


RENDER NA ARQUITETURA

A renderização arquitetônica é o **processo de criação de imagens tridimensionais de um projeto arquitetônico** proposto. O objetivo é ilustrar, antes da construção, uma **experiência realista de como um espaço ou construção ficará**, representando com precisão a ideia do projeto (AUTODESK, 2024).

Há três benefícios principais do uso da renderização 3D para projetos de arquitetura:

- 1.Desenvolver ideias de projeto com mais precisão;
- 2.Identificar problemas nos estágios iniciais do desenvolvimento para reduzir os custos;
- 3.Comunicar as ideias do projeto a clientes e parceiros.



RENDER POR STUDIO OITO
MODELAGEM NO 3D MAX E RENDERIZAÇÃO NO CORONA

Disponível em: Página Studio Oito

02

POÉTICA DA
IMAGEM APLICADA
AO RENDER
(FOTOGRAFIA)

ATMOSFERA DA IMAGEM

New City Centre Landmark Shenzhen China - Sou Fujimoto Architects



“A atmosfera comunica com a nossa **percepção emocional**, isto é, a percepção que funciona de forma instintiva e que o ser humano possui para sobreviver. Há situações em que não podemos perder tempo a pensar se gostamos ou não de alguma coisa, se devemos ou não saltar e fugir. **Existe algo em nós que comunica imediatamente conosco. Compreensão imediata, ligação emocional imediata, recusa imediata**” (ZUMTHOR, 2009, p. 12).

ATMOSFERA DA IMAGEM

New City Centre Landmark Shenzhen China - Sou Fujimoto Architects



Diferentes atmosferas transmitem diferentes sensações. Na composição do render é importante escolher corretamente a atmosfera perante as sensações que se pretende transmitir. Uma atmosfera não adequada no render pode arruinar as ideias que o arquiteto(a) pensou ao projetar.

01 projeto
04 renders
04 sensações



“O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens.
Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas” (FLUSSER, 1985, p. 07).

Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/963651/sou-fujimoto-projeta-torre-flutuante-em-shenzhen-china>

SINESTESIA

A palavra “sinestesia” é de origem grega: “syn” (simultaneas) mais “aesthesia” (sensação), significando **“muitas sensações simultâneas”** - ao contrário de “anestesia”, ou “nenhuma sensação” (BASBAUM, 2012, p. 246).



O render pode transmitir diferentes sensações através do foco da imagem, atmosfera e texturas ressaltadas.

RENDERS POR KAAZA ARCHVIZ

Disponível em: <https://kaaza.arq.br/portfolio/>



SINESTESIA

RENDERS POR BLACKHAUS ARCHVIZ

Disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/>

SINESTESIA

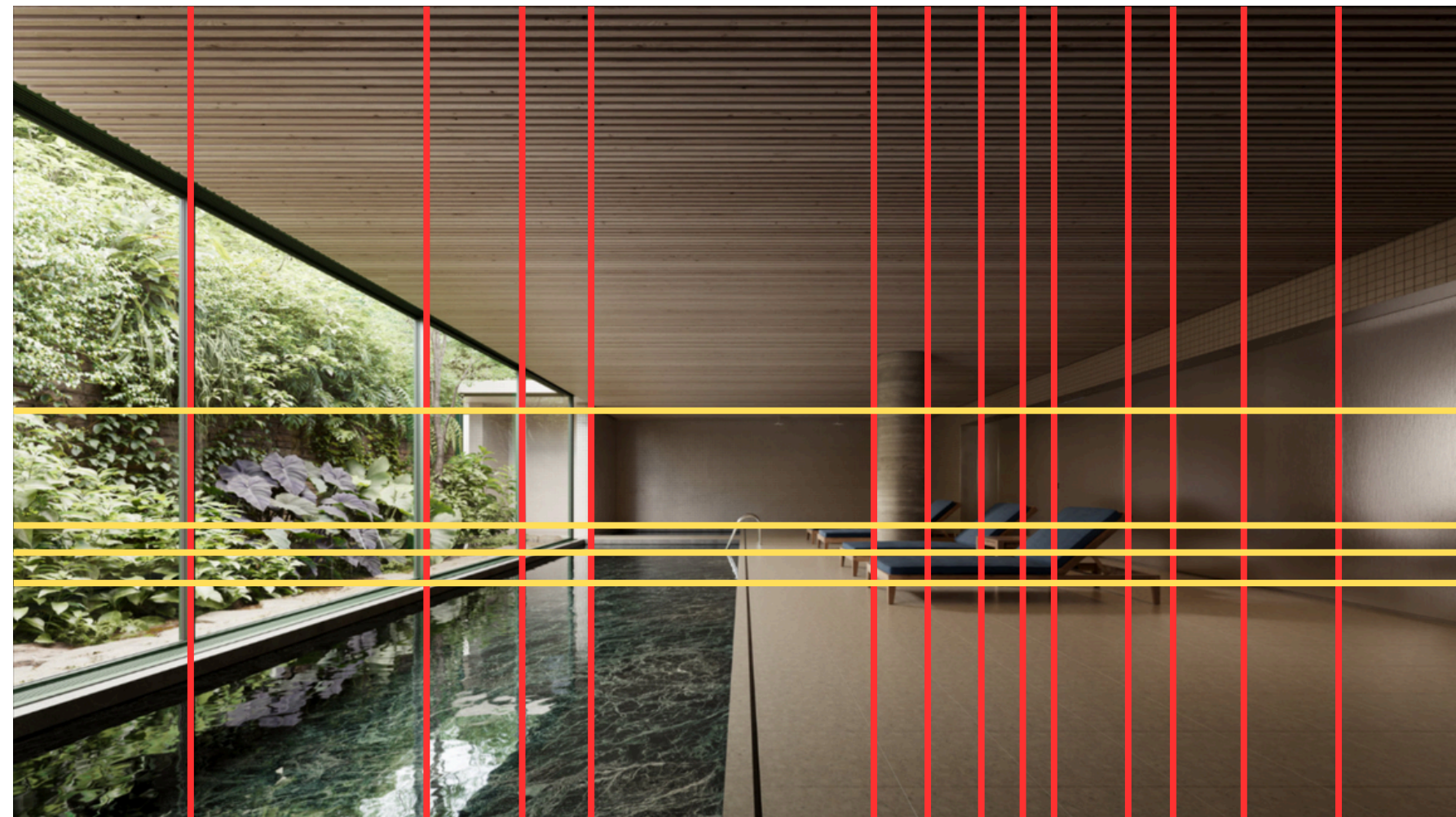
RENDERS POR BLACKHAUS ARCHVIZ

Disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/>

ENQUADRAMENTO



ARCHIVIZ BLACKHAUS
SERENA A project by ISAY WEINFELD

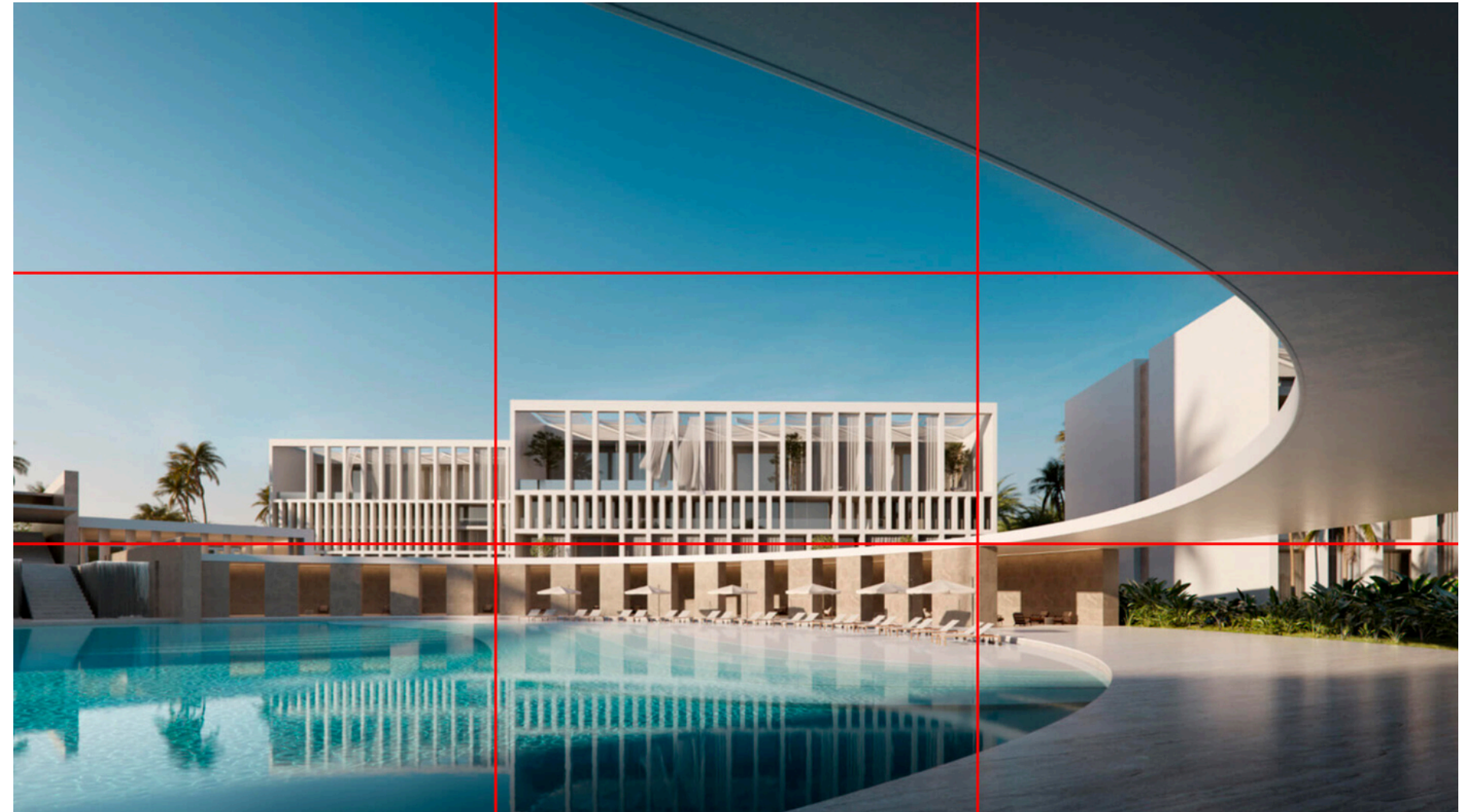


**POSICIONAMENTO DA CÂMERA AO CRIAR A CENA ANTES DA RENDERIZAÇÃO
DEVE PRIORIZAR ENQUADRAMENTOS ONDE AS LINHAS VERTICAIS FIQUEM NO
ÂNGULO DE 90° E AS LINHAS HORIZONTAIS NO ÂNGULO DE 180°.**

REGRA DOS TERÇOS



ARCHIVIZ BLACKHAUS
"EL RETIRO" RESIDENCES A project by NOA-DESIGN



REGRA DOS TERÇOS É UMA TÉCNICA UTILIZADA NA FOTOGRAFIA PARA SE OBTER MELHORES RESULTADOS. PARA UTILIZÁ-LA DEVE-SE DIVIDIR A FOTOGRAFIA EM 9 QUADRADOS, TRAÇANDO 2 LINHAS HORIZONTAIS E DUAS VERTICAIS IMAGINÁRIAS, E POSICIONANDO NOS PONTOS DE CRUZAMENTO O ASSUNTO QUE SE DESEJA DESTACAR PARA SE OBTER UMA FOTO EQUILIBRADA.

REGRA DOS TERÇOS

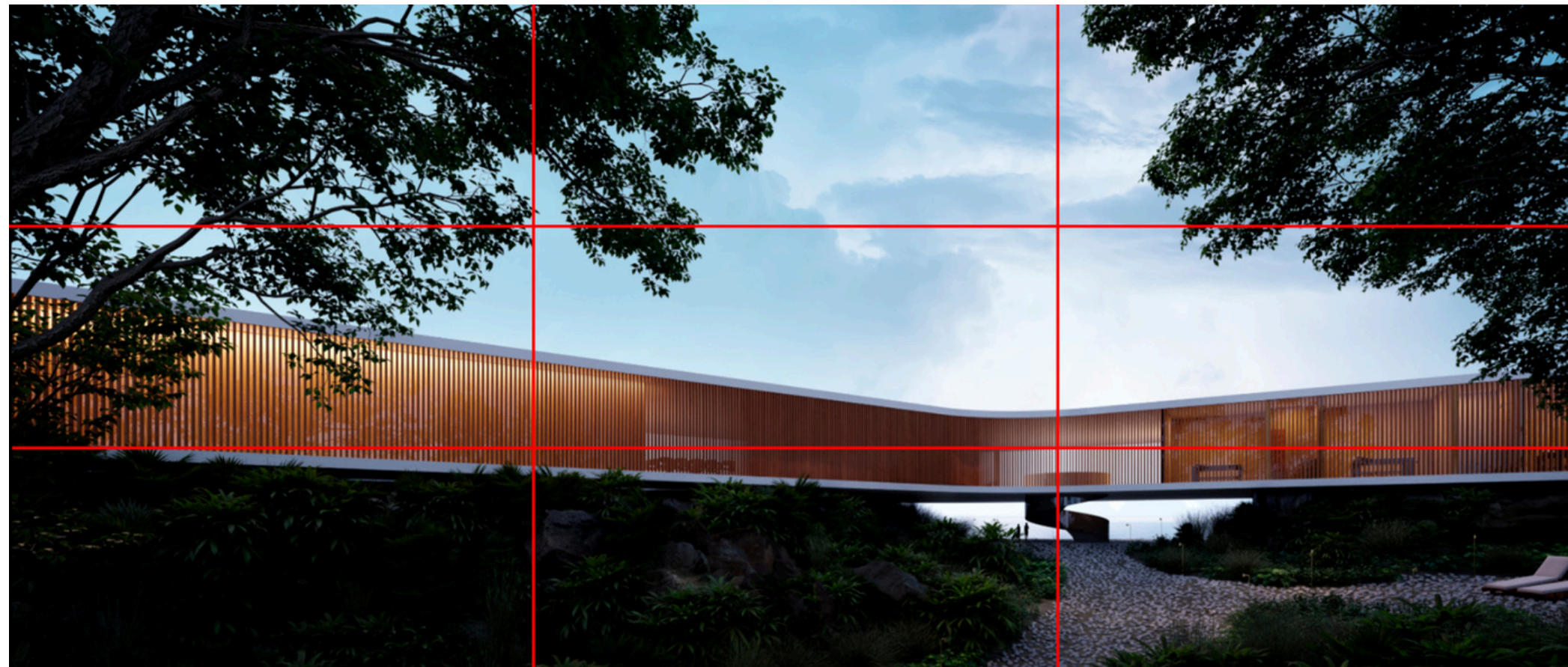


ARCHIVIZ BLACKHAUS
VARANDA A project by Isay Weinfeld



REGRA DOS TERÇOS É UMA TÉCNICA UTILIZADA NA FOTOGRAFIA PARA SE OBTER MELHORES RESULTADOS. PARA UTILIZÁ-LA DEVE-SE DIVIDIR A FOTOGRAFIA EM 9 QUADRADOS, TRAÇANDO 2 LINHAS HORIZONTAIS E DUAS VERTICAIS IMAGINÁRIAS, E POSICIONANDO NOS PONTOS DE CRUZAMENTO O ASSUNTO QUE SE DESEJA DESTACAR PARA SE OBTER UMA FOTO EQUILIBRADA.

REGRA DOS TERÇOS



ARCHIVIZ BLACKHAUS
LA PENÍNSULA A project by Marcio Kogan

REGRA DOS TERÇOS É UMA TÉCNICA UTILIZADA NA FOTOGRAFIA PARA SE OBTER MELHORES RESULTADOS. PARA UTILIZÁ-LA DEVE-SE DIVIDIR A FOTOGRAFIA EM 9 QUADRADOS, TRAÇANDO 2 LINHAS HORIZONTAIS E DUAS VERTICAIS IMAGINÁRIAS, E POSICIONANDO NOS PONTOS DE CRUZAMENTO O ASSUNTO QUE SE DESEJA DESTACAR PARA SE OBTER UMA FOTO EQUILIBRADA.

PERSPECTIVA

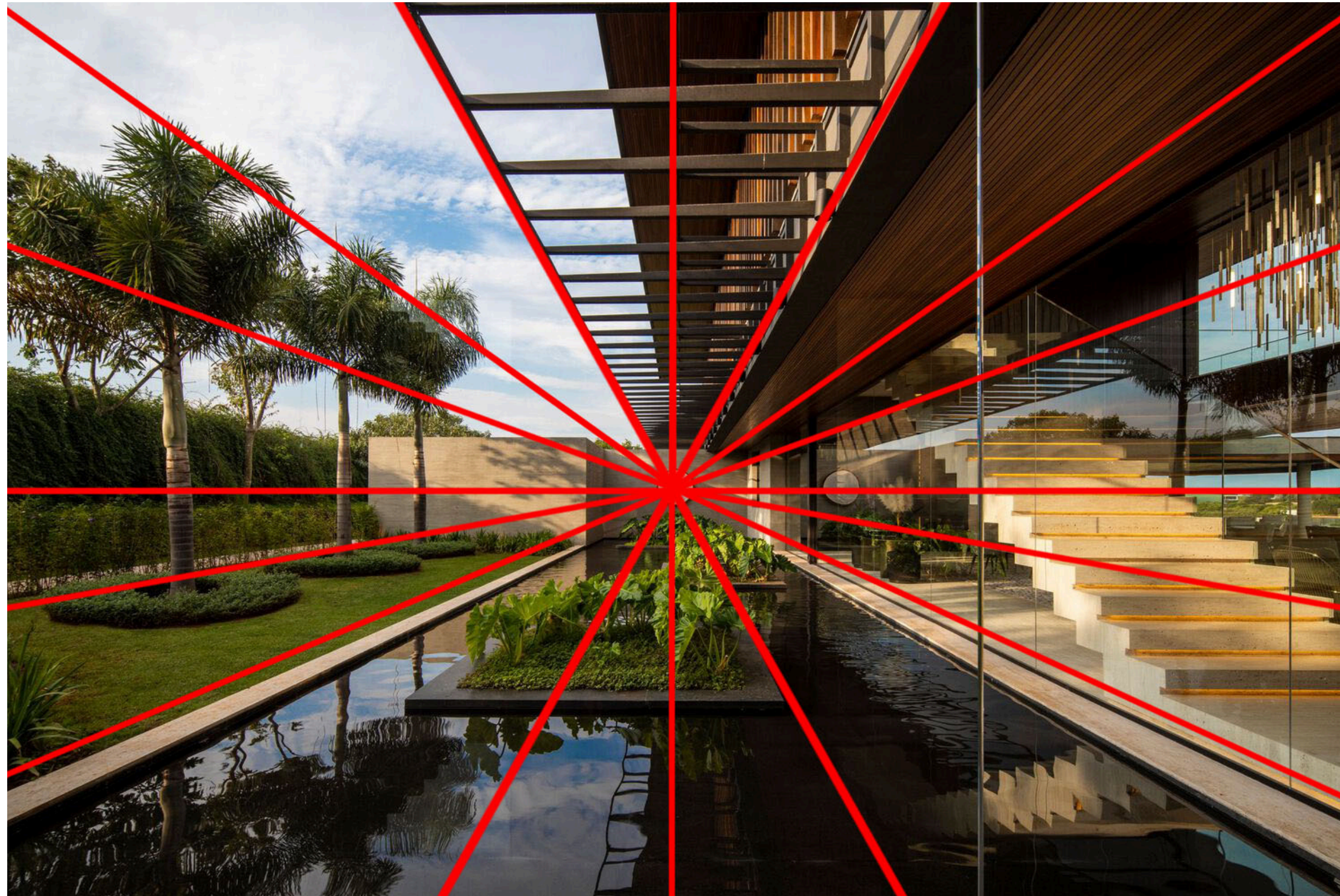
PERSPECTIVA COM 01 PONTO DE FUGA



**FOTOGRAFIA MAÍRA ACAYABA
CASA EM AVARÉ, PROJETO MAURO
MUNHOZ, 2017**

PERSPECTIVA

PERSPECTIVA COM 01 PONTO DE FUGA



**FOTOGRAFIA MAÍRA ACAYABA
CASA EM AVARÉ, PROJETO MAURO
MUNHOZ, 2017**

PERSPECTIVA

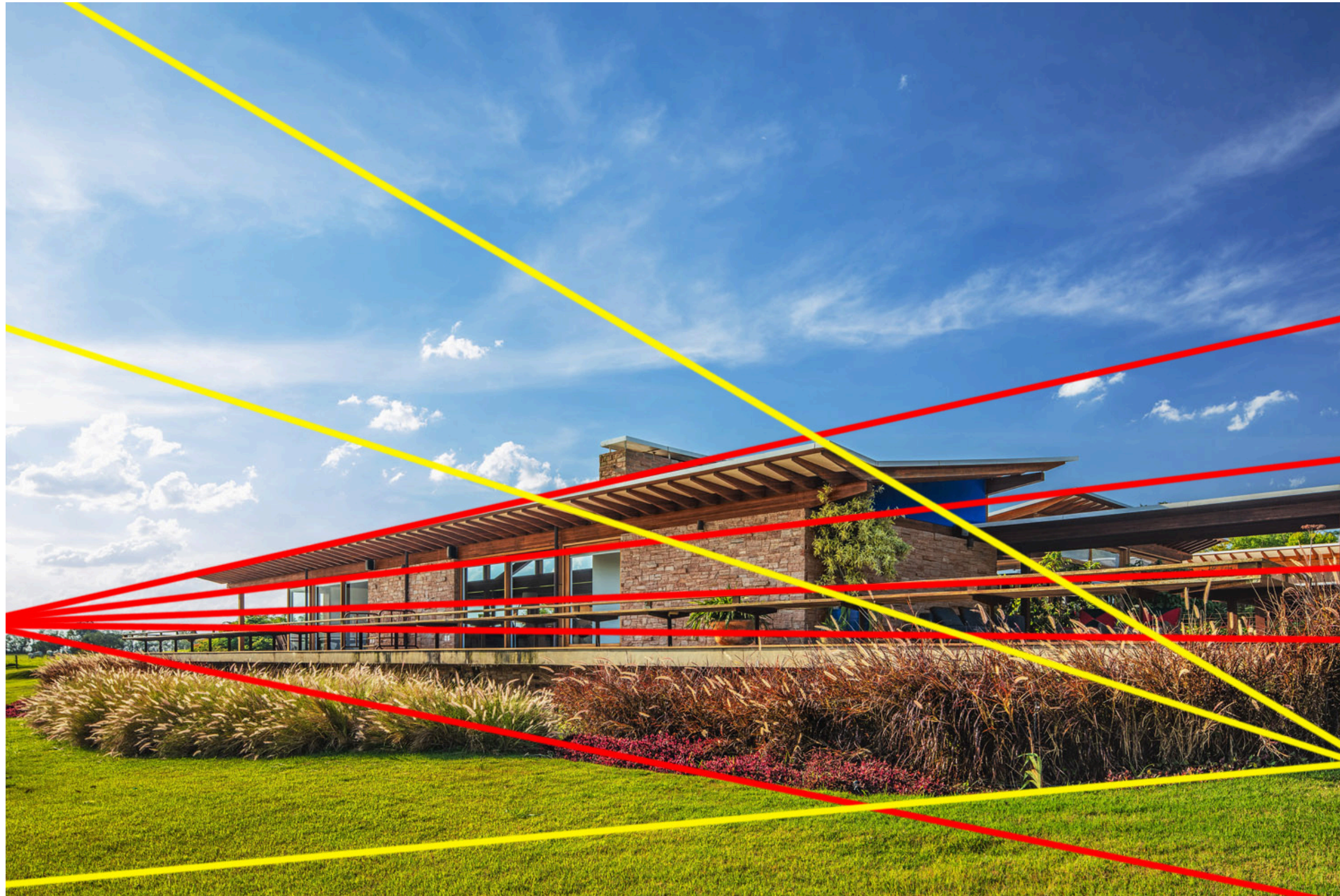
PERSPECTIVA COM 02 PONTOS DE FUGA



**FOTOGRAFIA NELSON KON
CASA EM AVARÉ, PROJETO MAURO
MUNHOZ, 2017**

PERSPECTIVA

PERSPECTIVA COM 02 PONTOS DE FUGA



**FOTOGRAFIA NELSON KON
CASA EM AVARÉ, PROJETO MAURO
MUNHOZ, 2017**

PERSPECTIVA

PERSPECTIVA COM 03 PONTOS DE FUGA

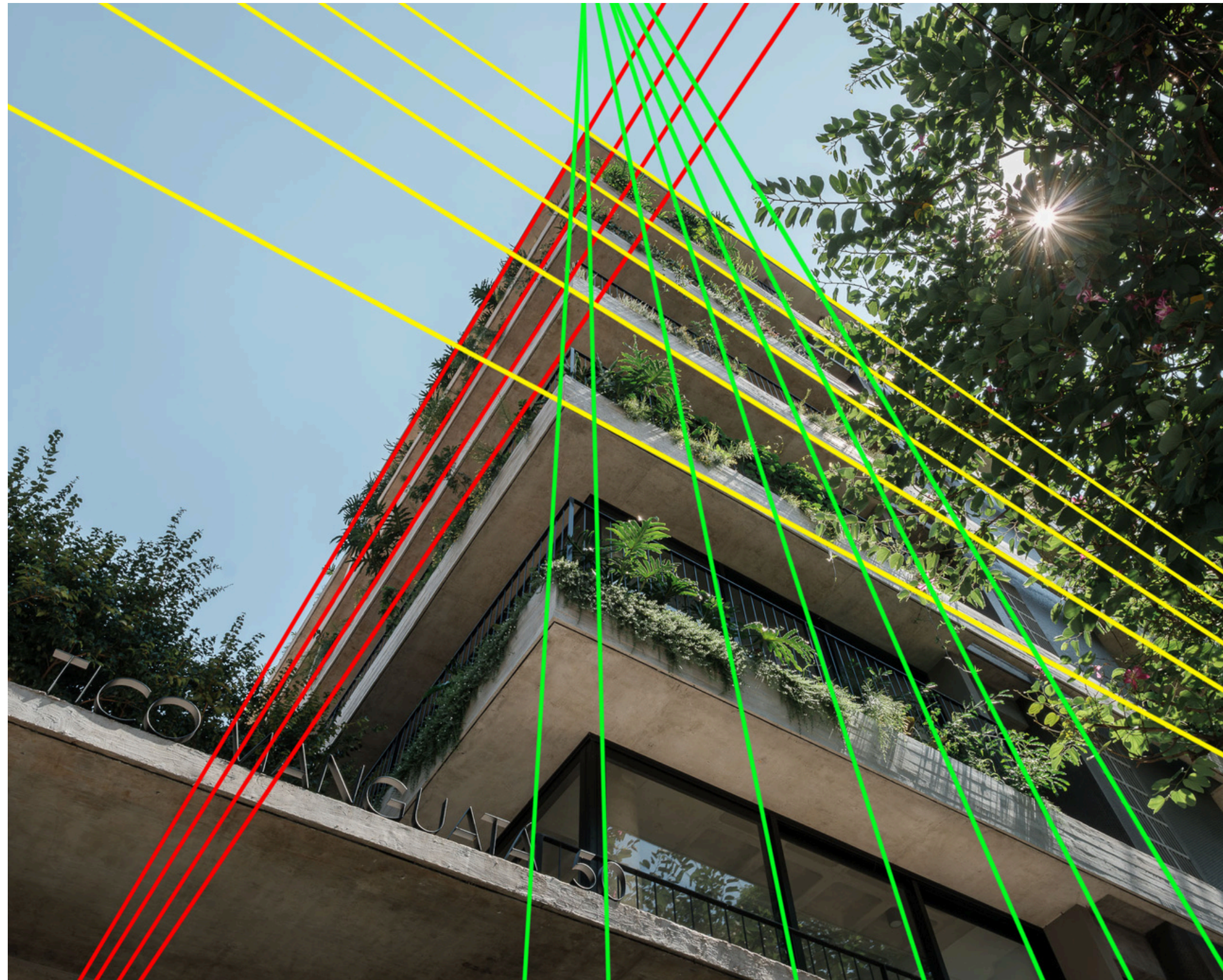


**FOTOGRAFIA PEDRO KOK
RESIDENCIAL TICO MANGUATÁ - SÃO
PAULO, 2024**

Disponível em: <http://www.pedrokok.com/tico-manguata-residential-building-sao-paulo-brazil/>

PERSPECTIVA

PERSPECTIVA COM 03 PONTOS DE FUGA



**FOTOGRAFIA PEDRO KOK
RESIDENCIAL TICO MANGUATÁ - SÃO
PAULO, 2024**

Disponível em: <http://www.pedrokok.com/tico-manguata-residential-building-sao-paulo-brazil/>

QUANTOS PONTOS DE FUGA?



RENDERS POR BLACKHAUS ARCHVIZ

Disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/>

QUANTOS PONTOS DE FUGA?



RENDERS POR BLACKHAUS ARCHVIZ

Disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/>

QUANTOS PONTOS DE FUGA?



RENDERERS POR BLACKHAUS ARCHVIZ

disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/>

“O RENDER É UMA FOTO!”



03

EXEMPLOS DE
RENDERS
ARQUITETÔNICOS E
PROGRAMAS

RENDERS ARQUITETÔNICOS- INTERIORES



WATER CANAL
A project by Studio MK27

**MODELAGEM NO 3D
MAX E RENDERIZAÇÃO
COM CORONA
RENDERER**

TRIANGULAÇÃO DE ESCALAS

Em renders de interiores quando deseja-se adicionar mais de uma escala humana uma forma harmônica de se fazer isto é a triangulação, trabalhar sempre em pares de 3 escalas.



WATER CANAL

A project by Studio MK27

MODELAGEM NO 3D MAX E

RENDERIZAÇÃO COM

CORONA RENDERER

Disponível em: <https://www.blackhaus.com.br/projects/water-canal>

RENDERS ARQUITETÔNICOS- INTERIORES



WATER CANAL
A project by Studio MK27

**MODELAGEM NO 3D
MAX E RENDERIZAÇÃO
COM CORONA
RENDERER**

RENDERS ARQUITETÔNICOS- INTERIORES



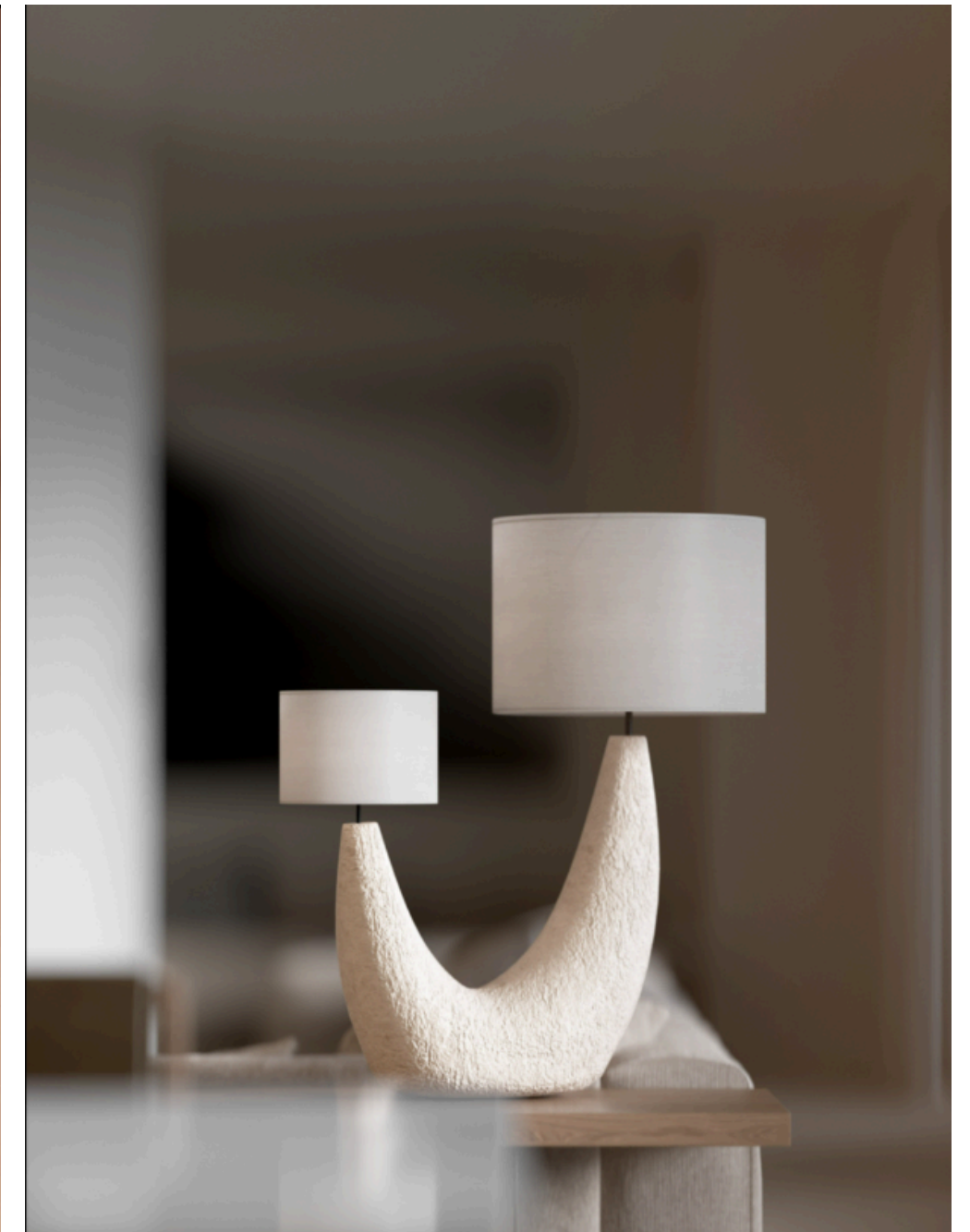
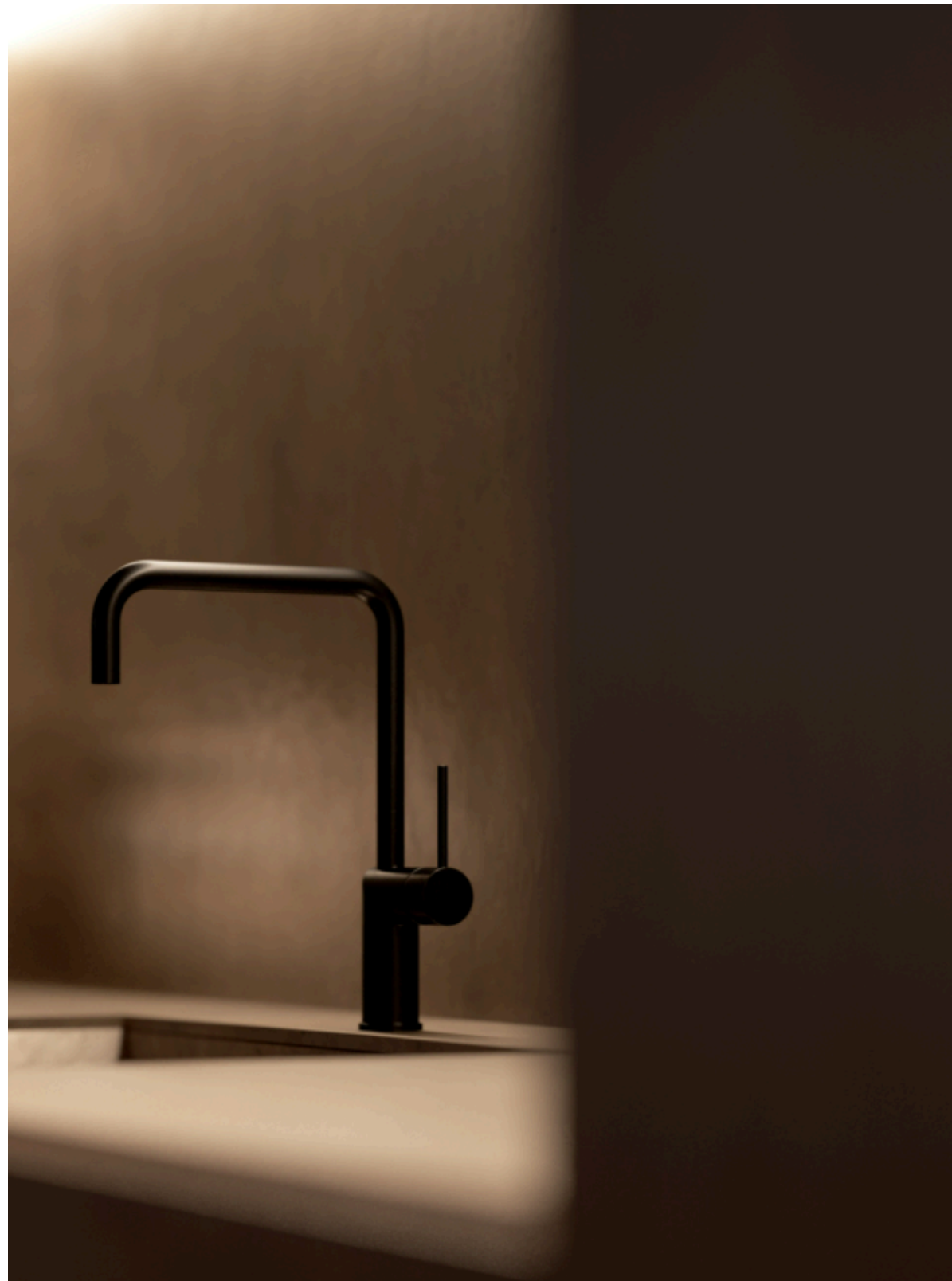
**PALETA DE CORES
HARMÔNICA E
VALORIZAÇÃO DAS
TEXTURAS.**

LUCIANA 250
A project by Arthur Casas

**MODELAGEM NO 3D
MAX E RENDERIZAÇÃO
COM CORONA
RENDERER**

RENDERS ARQUITETÔNICOS- INTERIORES

TÉCNICA EM RENDER DE INTERIORES: ENFOQUE EM ELEMENTOS E TEXTURAS QUE PROVOCAM A SINESTESIA DO CLIENTE/USUÁRIO.



LUCIANA 250

A project by Arthur Casas

**MODELAGEM NO 3D MAX E
RENDERIZAÇÃO COM CORONA RENDERER**

RENDERS ARQUITETÔNICOS- EDIFÍCIOS



FOCO NO USO DO EDIFÍCIO, PRESENÇA DE ESCALAS HUMANAS, BUSCA POR UMA CENA COTIDIANA.

**CENTRO DE ARTES CÊNICAS DE QUEENSLAND
A PROJECT BY SNØHETTA**

**RENDERIZAÇÃO
COM LUMION**

RENDERS ARQUITETÔNICOS- EDIFÍCIOS



FOCO NO USO DO EDIFÍCIO, PRESENÇA DE ESCALAS HUMANAS, BUSCA POR UMA CENA COTIDIANA.

**MIT Metropolitan Warehouse
A project by Diller
Scofidio + Renfro**

**RENDERIZAÇÃO COM
LUMION**

RENDERS ARQUITETÔNICOS- EDIFÍCIOS



FOCO NO USO DO EDIFÍCIO, PRESENÇA DE ESCALAS HUMANAS, BUSCA POR UMA CENA COTIDIANA.

**Archviz by Studio Oito
Project by Padovani
Arquitetos**

**MODELAGEM NO 3D
MAX E RENDERIZAÇÃO
COM CORONA
RENDERER**

RENDERS ARQUITETÔNICOS- PAISAGISMO



**FOCO NAS ESPÉCIES
VEGETAIS E NA
COMPOSIÇÃO COM A
ARQUITETURA.**

SETAI RESORT
Project by Alex Hanazaki
RENDERIZAÇÃO
COM D5

RENDERS ARQUITETÔNICOS- PAISAGISMO



**FOCO NAS ESPÉCIES
VEGETAIS E NA
COMPOSIÇÃO COM A
ARQUITETURA.**

MPV - PARAGUAY
Project by Alex Hanazaki
RENDERIZAÇÃO COM
LUMION

PROGRAMAS PARA RENDERIZAÇÃO

RENDERIZADORES MAIS UTILIZADOS NO MUNDO POR ARQUITETOS(A)



04

PÓS-PRODUÇÃO, ELEMENTOS GRÁFICOS E DIAGRAMAÇÃO

PROJECT HOLSTEBRO BAKKEGÅRDENE - SWECO



PÓS-PRODUÇÃO DE RENDERS

“A pós-produção, como o próprio nome sugere, é a tomada de decisões e alterações feitas após a obtenção das fotos. Na fotografia artística digital é com ela que os fotógrafos trabalham suas ideias para traduzir ao real suas intenções” (SHIMABUKURO, 2017).

Na representação digital 3d de Arquitetura, além da etapa de modelagem e renderização, a pós-produção é a chamada "cereja do bolo", responsável por realizar o cruzamento da imagem renderizada a outras texturas e efeitos visuais através dos programas de tratamento de imagem.



01

RENDER BÁSICO POR SHOW IT BETTER, SEM PÓS-PRODUÇÃO, SOMENTE COM MODELAGEM 3D BÁSICA.



02

PÓS-PRODUÇÃO CRIANDO A COMPOSIÇÃO DA IMAGEM, COM ELEMENTOS, TEXTURAS, ETC.



03

PÓS-PRODUÇÃO ALTERANDO A ATMOSFERA DA IMAGEM, TEMPERATURA DA LUZ, SATURAÇÃO DAS CORES, ADIÇÃO DE VELADURA, ETC.



TIPOGRAFIA

“Há várias definições de tipografia dadas ao longo da História. Cada uma delas expressa, talvez, um modo de ver o mundo e o papel do designer. Algumas privilegiam as características formais, outras enfocam os aspectos técnicos; outras o seu aspecto utilitário. Tipografia é tudo isso, porém é mais ainda a representação visual da linguagem e, portanto, expressão de cultura.” (NIEMEYER, L., 2010, p. 14)

“Tipografia compreende o desenho e a produção de letras e a sua adequada distribuição e espaçamento sobre uma superfície (sobretudo o papel e agora o monitor ou tela) para transmitir informação e facilitar a compreensão.” (NIEMEYER, L., 2010, p. 14)

CLASSIFICAÇÃO TIPOGRÁFICA (Catherine Dixon)

Bodoni	Times New Roman	Caslon	Bodoni	Gill Sans	Helvetica	Futura
AaBb	AaBb	AaBb	AaBb	AaBb	AaBb	AaBb
MODERNAS	SEM SERIFAS TRANSICIONAIS	HUMANISTA	MODERNAS	SEM SERIFA HUMANISTAS	SEM SERIFAS TRANSICIONAIS	SEM SERIFAS GEOMÉTRICAS

ae Centaur HUMANISTA	ae Monotype Grotesque GRÔTESQUE	AE Albertus INCISA
ae Adobe Jenson GARALDE	ae Neue Helvetica Bold NEO GROTESQUE	ae Palace Script SCRIPT
ae Baskerville TRANSICIONAL	ae Avant Garde GEOMÉTRICA	ae Matura MANUAL
ae HTF Didot DIDONE	ae Optima Nova HUMANISTA SANS	ae Goudy Text BLACKLETTER
ae Clarendon MECANICISTA		

Tipografia — Tradicionais com Serifa

Tipografia — Modernas sem Serifa

Tipografia — Manuscritas Scripts

TIPOGRAFIA — Personalizadas Comemorativas

HELVETICA

(A Tipografia representante do Estilo Internacional)

The basic forms of Helvetica:

Helvetica (light)

Helvetica (light oblique,
basically light italic)

Helvetica (regular)

Helvetica (oblique, basically
regular italic)

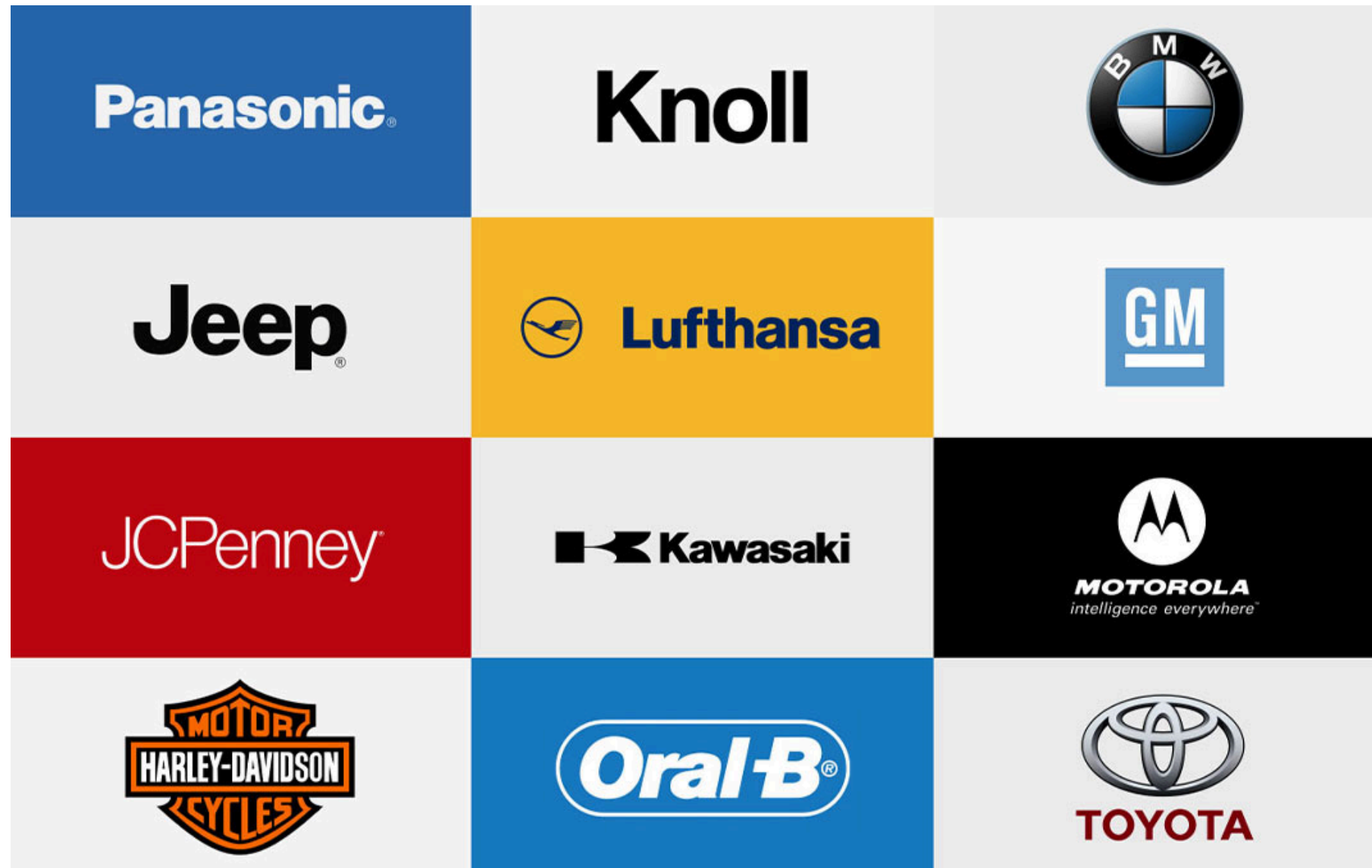
Helvetica (bold)

Helvetica (bold oblique)

“Em meados dos anos 1950, Edouard Hoffman da fundição HAAS, na Suíça, decidiu que as fontes Akzidenz Grotesk deviam ser refinadas e melhoradas. Hoffman colaborou com Max Miedinger (1910-1980), que executou os projetos, e sua nova sans serif, com uma altura-x ainda maior que a da Univers, foi lançada como Neue Haas Grotesk. Quando esse projeto foi produzido na Alemanha pela agora extinta D.Stempel ag em 1961, o tipo foi chamado de Helvetica, o nome latino para a Suíça. As formas bem definidas e o excelente ritmo de formas positivas e negativas do Helvetica fizeram dele o tipo mais requisitado internacionalmente durante os anos 1960.”
(MEGGS; PURVIS, 2009, p. 469)

HELVETICA

(A Tipografia representante do Estilo Internacional)



Integramos el verde del bosque de la ciudad, avanzando sobre los sectores comunes del edificio, donde **interactúan** los usuarios urbanos y del conjunto. La calidad de vida, la habitación flexible y las actividades de los estudiantes se **fusionan** en una propuesta innovadora.

Residencia universitaria:
esparcimiento e interacción.
STU401864716

Residencia universitaria

U.N.L.P.



APLICAÇÃO TIPOGRÁFICA NA REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

A escolha da tipografia para a construção de pranchas arquitetônicas, cadernos de projeto e cartazes de concursos é extremamente importante para a linguagem visual da leitura do projeto. Deve-se analisar criteriosamente a relação entre o que é exposto e a tipografia, pois a escolha das fontes possuem um impacto significativo na leitura e composição final da exposição dos projetos.

Figura: 1er Puesto Concurso MATIMEX | Residencia universitaria
Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/99543871/1er-Puesto-Concurso-MATIMEX-Residencia-universitaria>

APLICAÇÃO TIPOGRÁFICA NA REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

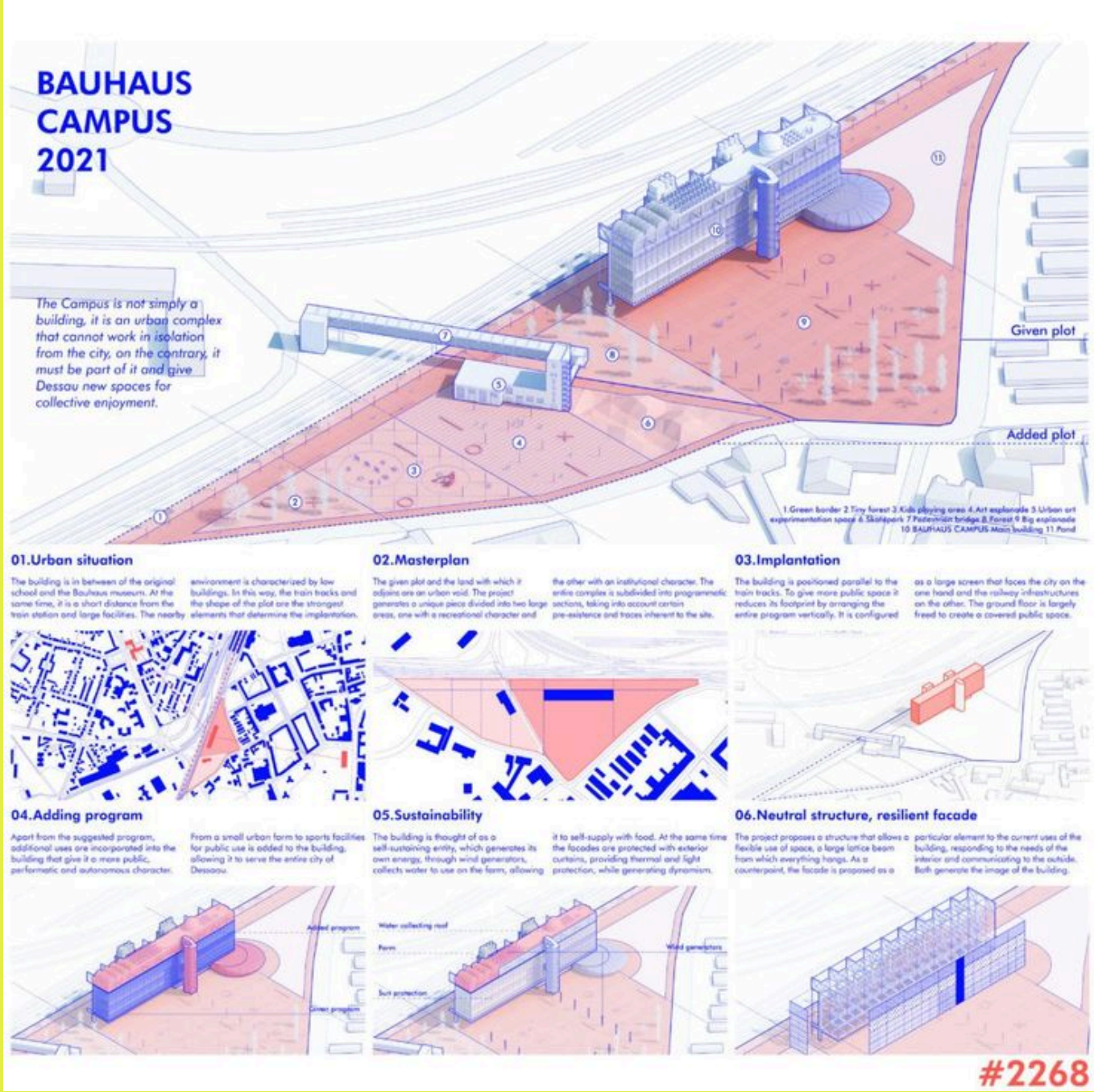


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

APLICAÇÃO TIPOGRÁFICA NA REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

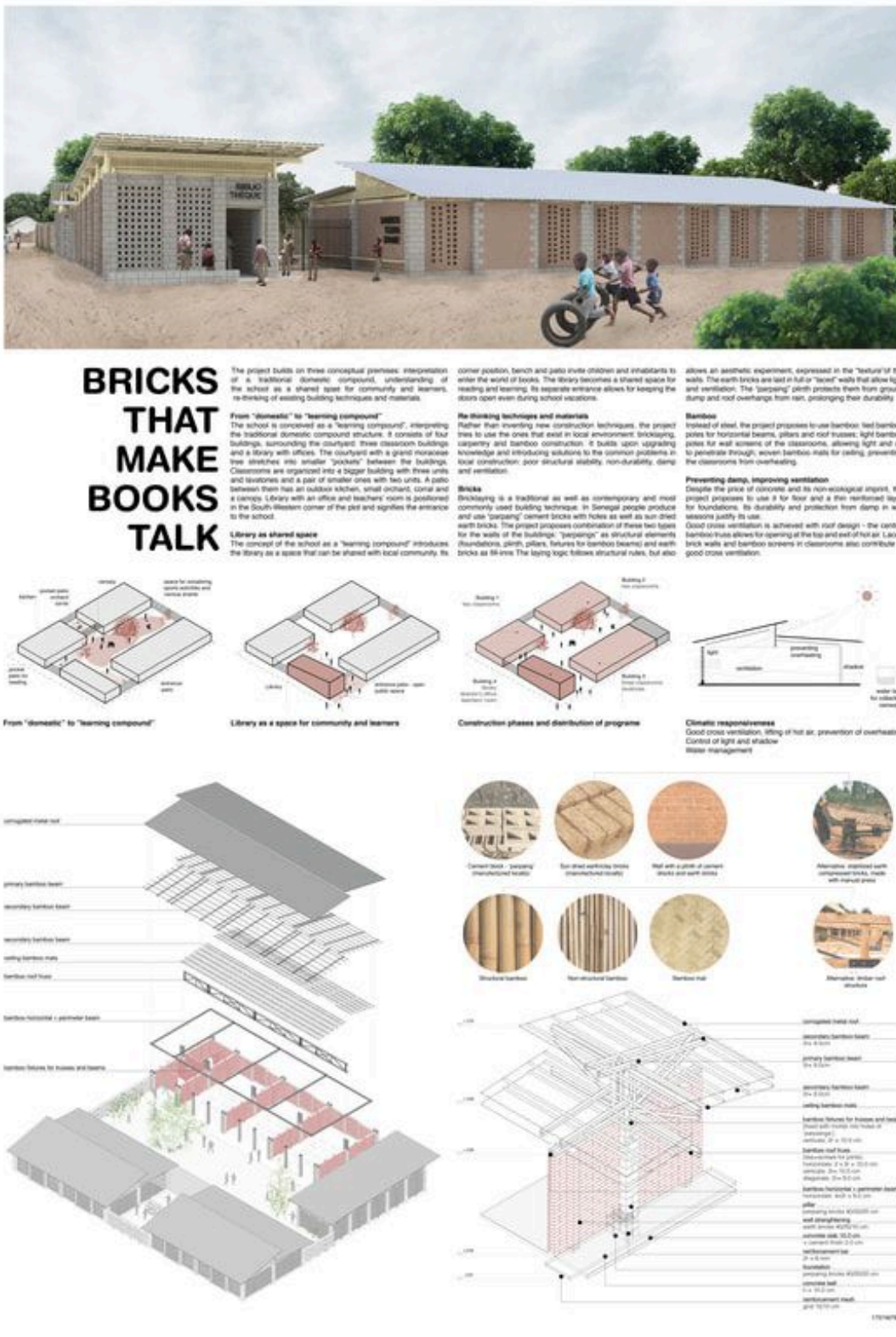


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

APLICAÇÃO TIPOGRÁFICA NA REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

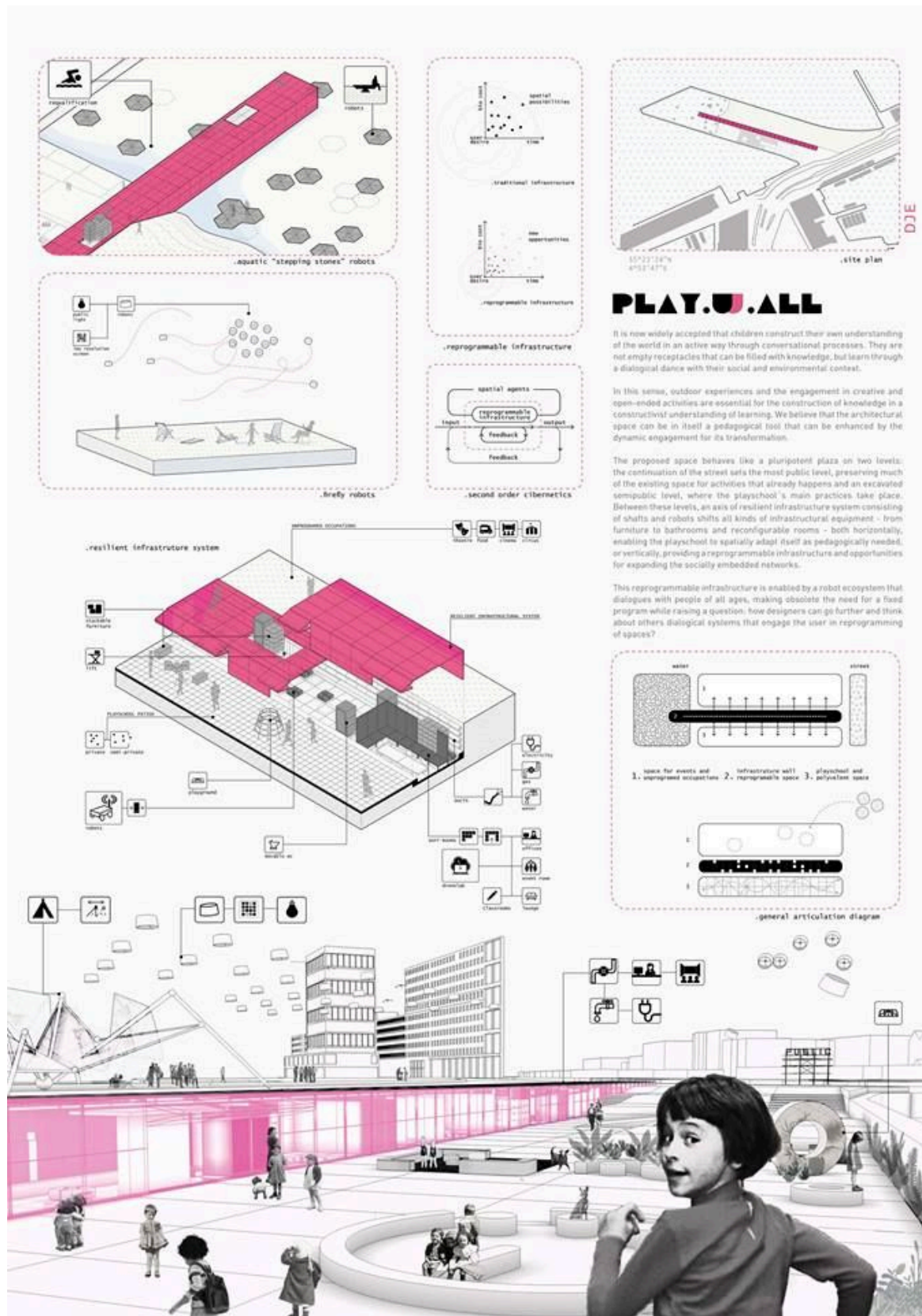


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

INDICAÇÃO

NETFLIX ORIGINAL

Abstract

THE ART OF DESIGN

2017 12 1 Season

Next Up
S1:E6 "Paula Scher: Graphic Design"

Graphic designer Paula Scher paints with words, developing the visual language of iconic brands and institutions around the world.

✓ MY LIST

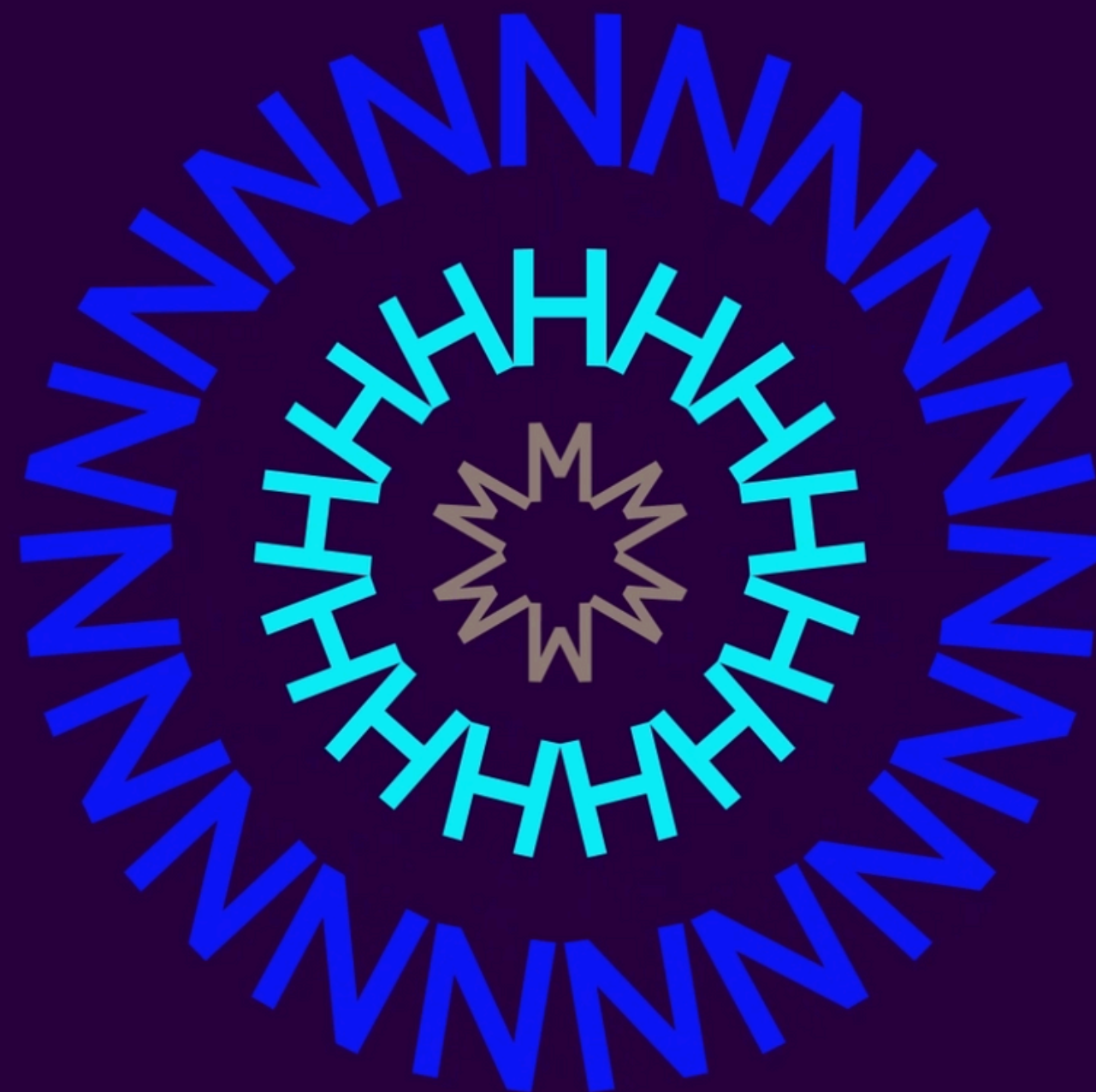
👍 👎

A hand is shown painting a vibrant, abstract artwork. The background is a collage of various colors and patterns, including a blue section with white numbers and letters, a green section with white text, and a red section with white text. The hand is holding a paintbrush and is in the process of painting a red letter 'V' on the green section. A large white play button icon is overlaid on the right side of the image.

INDICAÇÃO

Pentagram

[WORK](#) [ABOUT](#) [NEWS](#) [CONTACT](#) [Q](#)



Natural History Museum
Moving the Museum from catalogue to catalyst

7 / 7

INDICAÇÃO



All Fonts

Sans Serif

Serif

Slab Serif

Script

Display

Handwritten

Canva

Seus vídeos agora ficam
prontos na velocidade
das tendências.

Experimente um processo
criativo ainda mais dinâmico
com a inteligência artificial
do editor de vídeos do Canva.

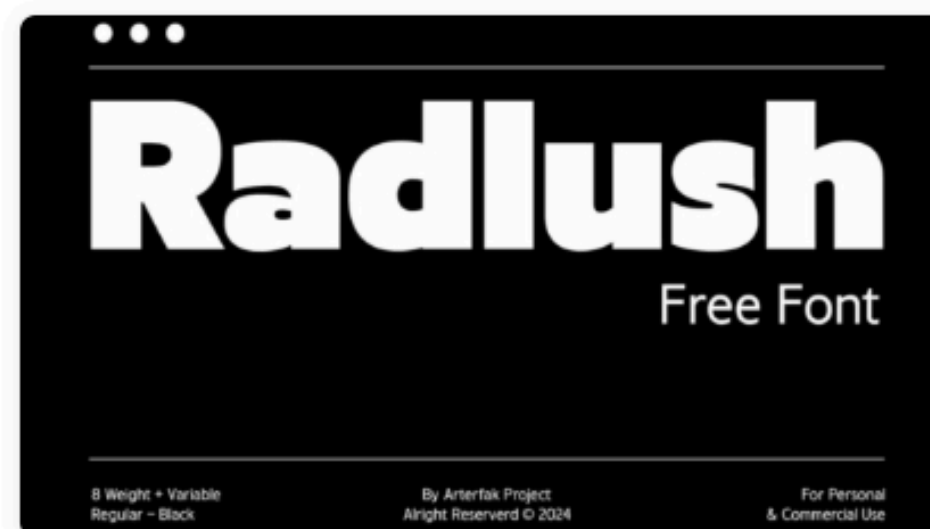
Teste grátis
agora.



Featured



Popular



Free Fonts



B**1**

BAUHAUS CEM ANOS

BAUHAUS HUNDERT JAHRE

0**0**

TEORIA DAS CORES

“Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático. Um acorde cromático é composto por cada uma das cores que esteja mais frequentemente associada a um determinado efeito.” (HELLER, E., 2012, p. 23)

TEORIA DAS CORES

“Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. A cor num traje será avaliada de modo diferente do que a cor num ambiente, num alimento, ou na arte. O contexto é o critério que irá revelar se uma cor será percebida como agradável e correta ou errada e destituída de bom gosto. Aqui cada cor será mostrada em toda contextualização possível: como cor artística, na vestimenta, no design de produtos e de ambientes, como cor que desperta sentimentos positivos ou negativos.” (HELLER, E., 2012, p. 24)

“Em 1810, Goethe publicou a "Teoria das Cores", na qual investiga o que constitui as cores e qual o efeito das mesmas sobre o ser humano.”

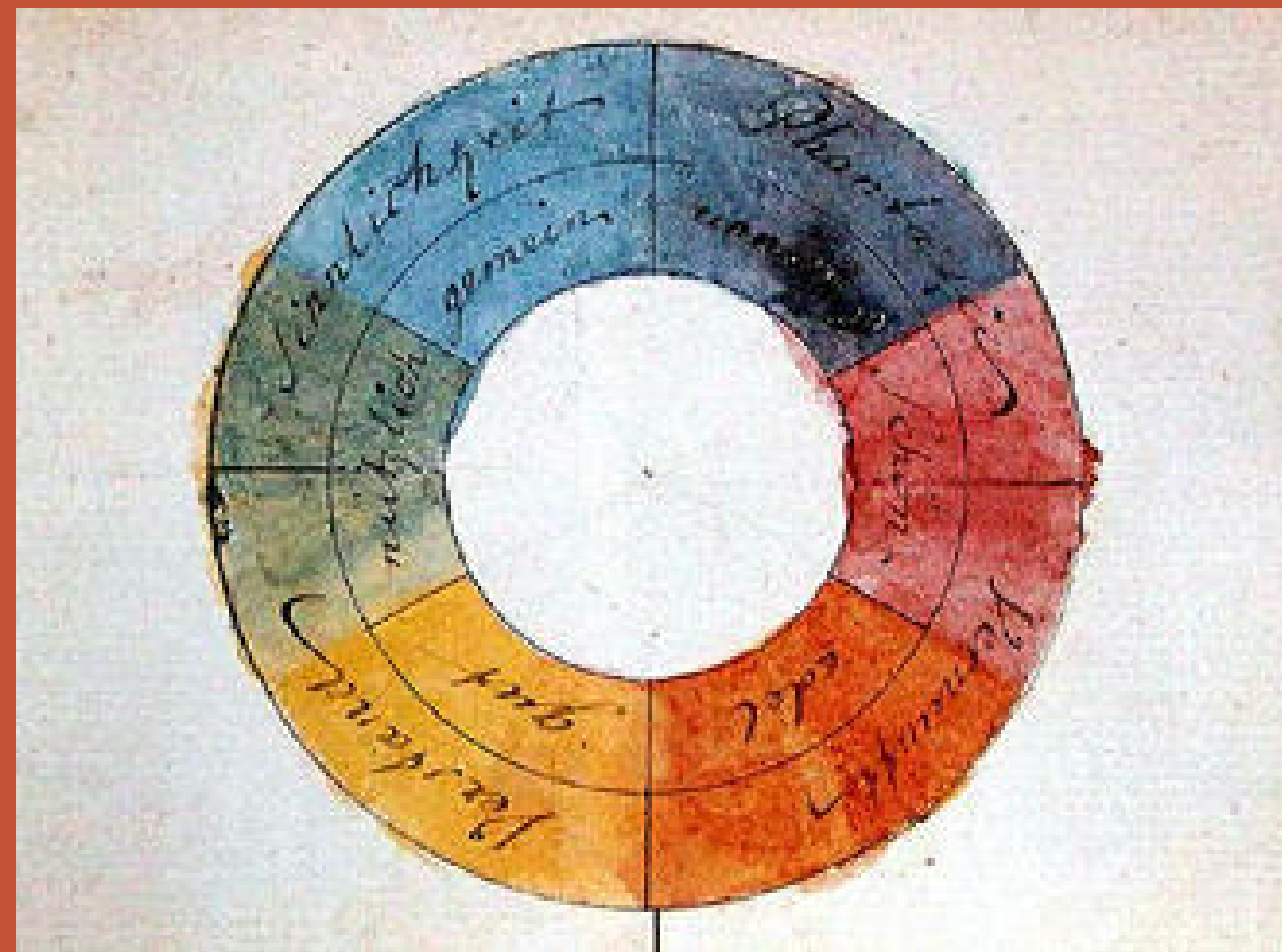


Figura: Primeiro Círculo Cromático, publicado em 1810, por Goethe.
Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/teoria-das-cores-de-goethe-completa-200-anos/a-5942436>

CÍRCULO CROMÁTICO

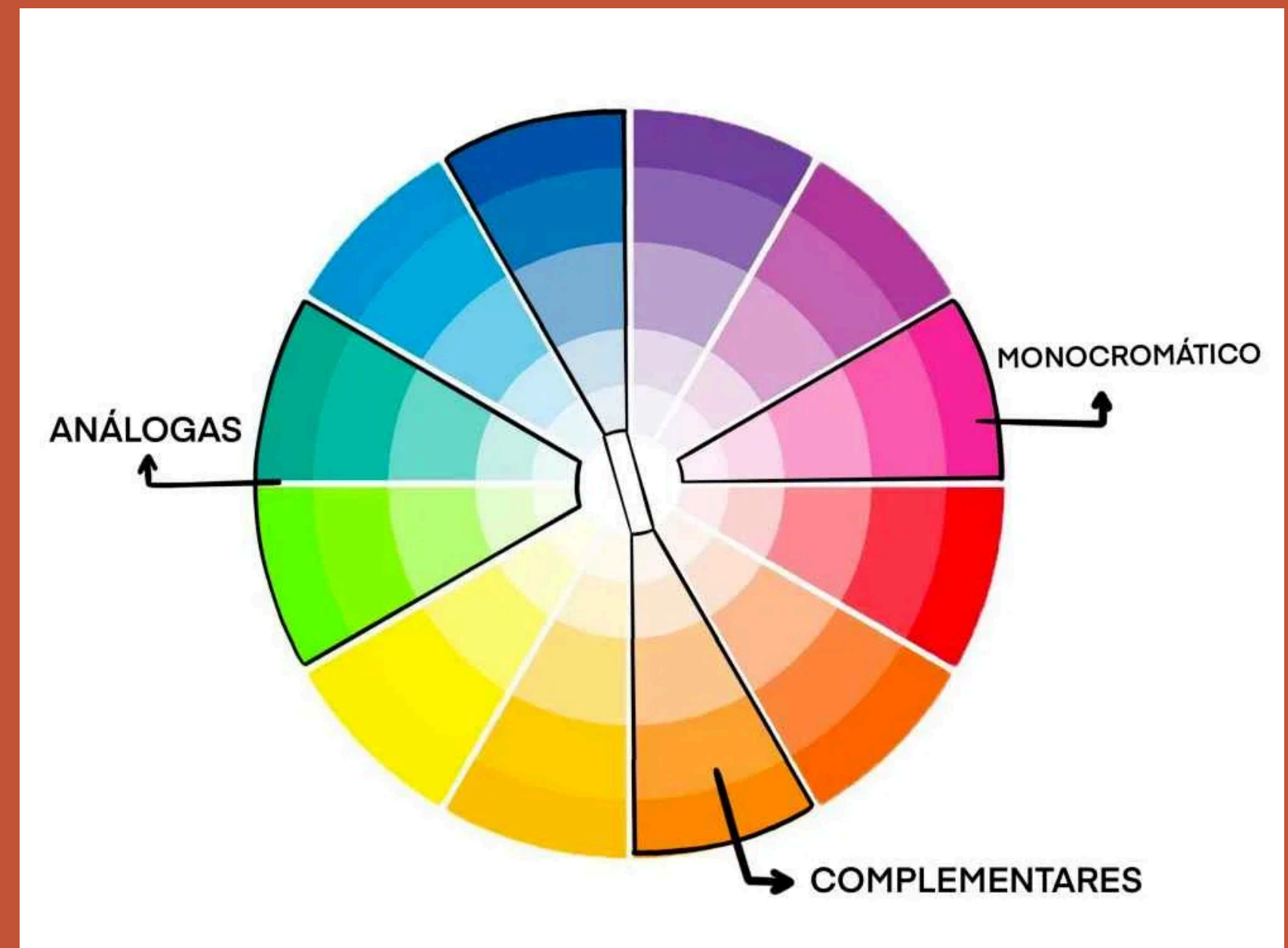
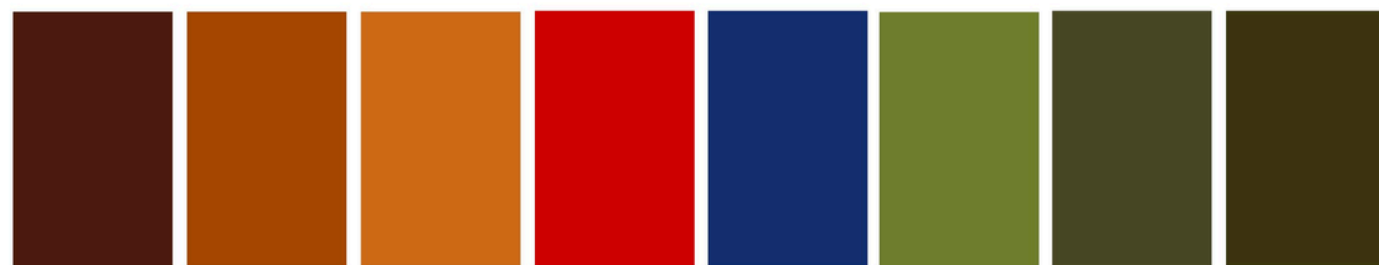


Figura: Círculo Cromático
Disponível em: Google Imagens

ACORDES CROMÁTICOS



Figura: Acordes Cromáticos
Disponível em: HELLER, E. A psicologia das cores. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.



PALETA DE CORES

A criação de uma paleta de cores pode depender do propósito e da sensação que você deseja transmitir. Algumas paletas de cores populares e suas aplicações:

Paleta Monocromática: Utiliza diferentes tons e saturações de uma única cor. Por exemplo, várias tonalidades de azul podem criar uma sensação de tranquilidade.

Paleta Complementar: Combina cores opostas no círculo cromático, como azul e laranja, vermelho e verde, roxo e amarelo, entre outros, criando um contraste estimulante.

Paleta Análoga: Inclui cores que estão lado a lado no círculo cromático, como azul, verde e amarelo. Esta paleta é harmoniosa e relaxante.

Paleta Triádica: Usa três cores equidistantes no círculo cromático, como vermelho, azul e amarelo, proporcionando uma estética vibrante e equilibrada.

Paleta Neutra: Composta por tons neutros, como cinzas, beges e brancos, ideal para um design elegante e discreto.

Paleta Pastel: Inclui cores suaves e claras, como rosa claro, azul bebê e amarelo pálido, transmitindo uma sensação de suavidade e delicadeza.

Figura: Paleta de “A voz humana” de Pedro Almodóvar (2020) e Paleta de “Moonrise Kingdom” de Wes Anderson (2012)

Disponível em: <https://br.pinterest.com>

CONSTRUÇÃO DE PALETAS (CORALIE FARGEAT)

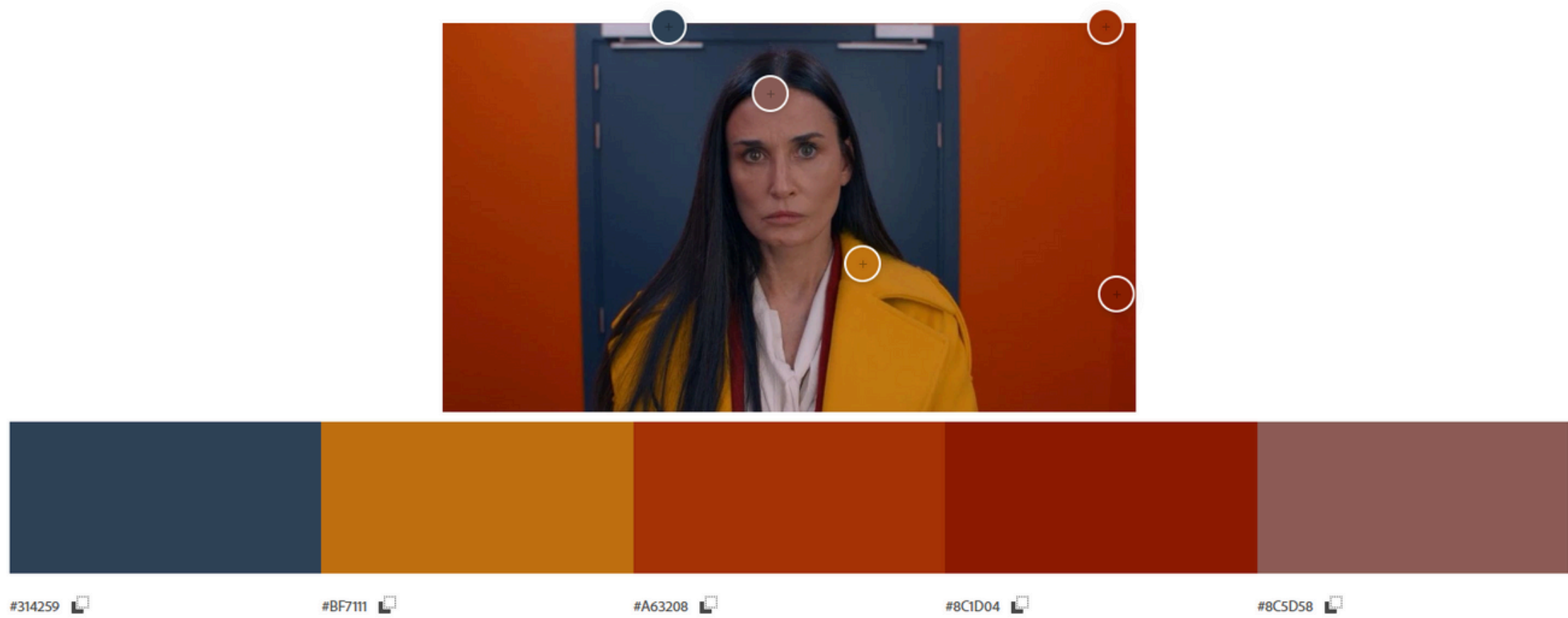
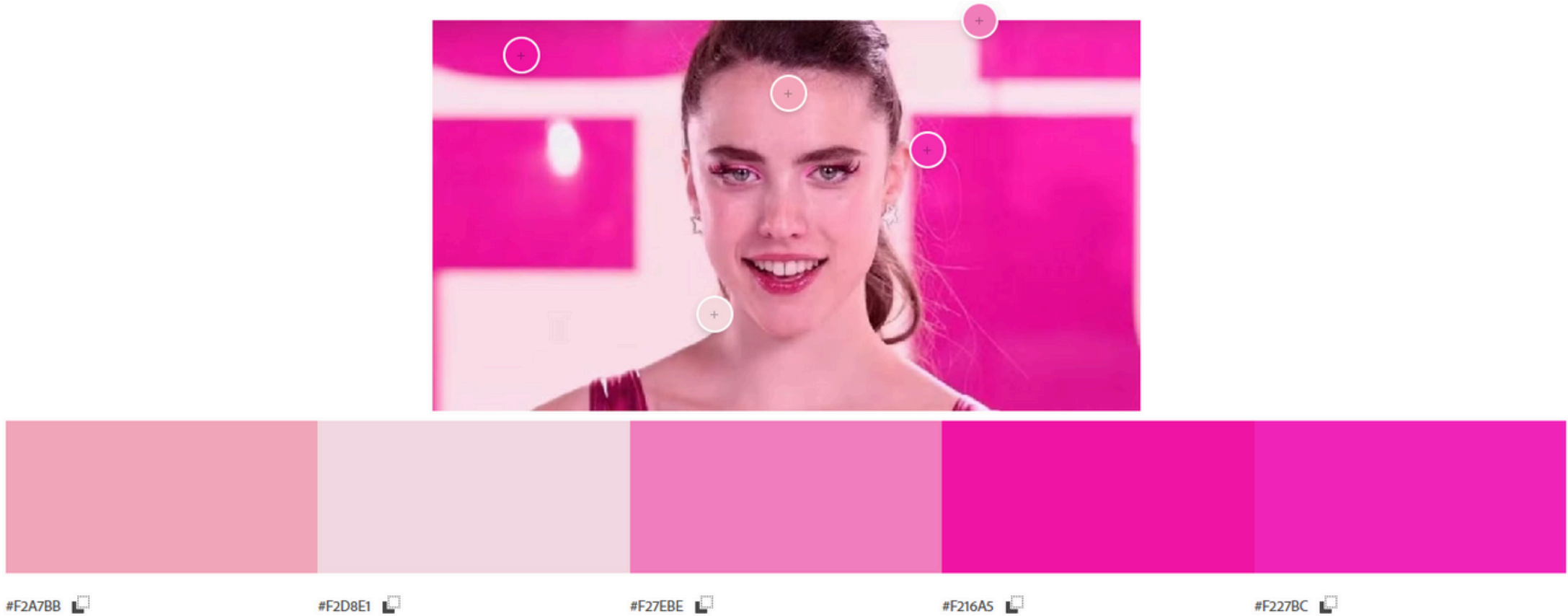


Figura: Paleta do filme “A substância” de Coralie Fargeat (2024)
Fonte: Do autor, 2024

Figura: Paleta do filme “A substância” de Coralie Fargeat (2024)
Fonte: Do autor, 2024



CONSTRUÇÃO DE PALETAS (GUILLERMO DEL TORO)



Figuras: Frankenstein (2025), A Form da Água (2018), O Labirinto do Fauno (2006)

CONSTRUÇÃO DE PALETAS (WES ANDERSON)

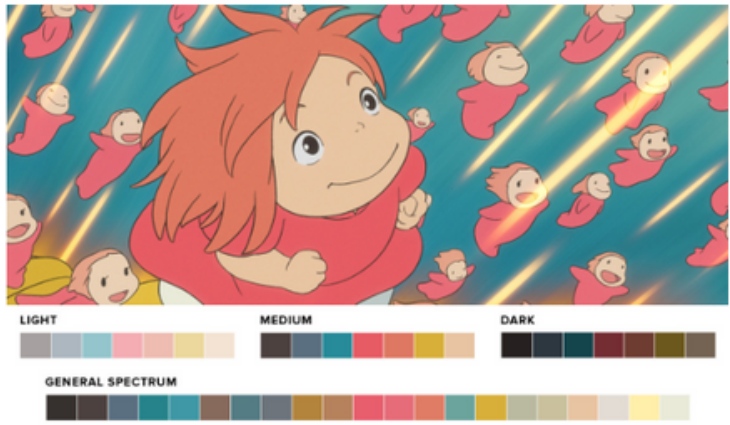


Figuras: Filmografia de Wes Anderson
<https://www.studiobinder.com/blog/best-wes-anderson-movies-ranked/>

CONSTRUÇÃO DE PALETAS

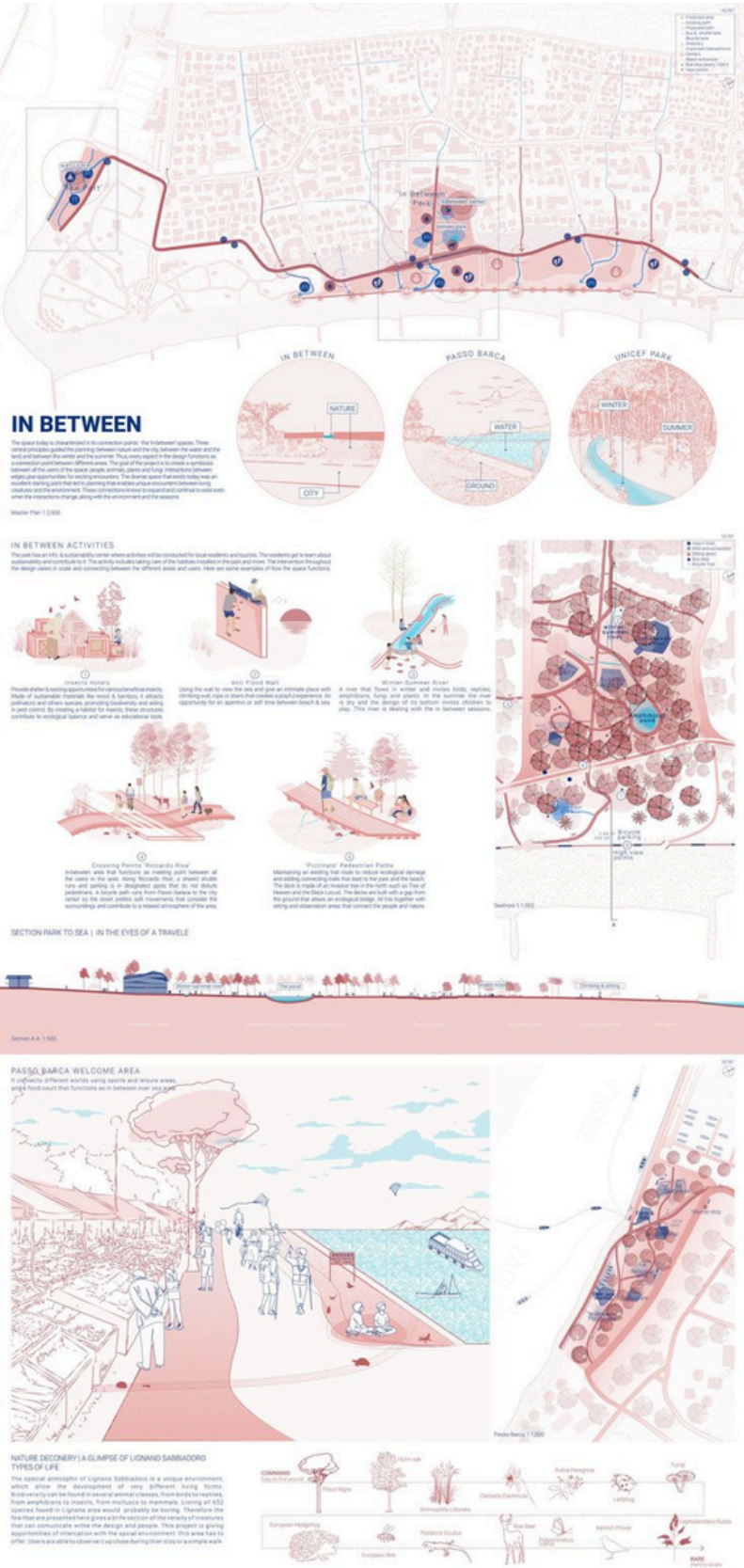


Figura: Confeitaria para Anuário Cura
Fonte: Autor, 2020



PALETA UTILIZADA

TEORIA DAS CORES APLICADA NA DIAGRAMAÇÃO



OASIS IN THE URBAN DESERT

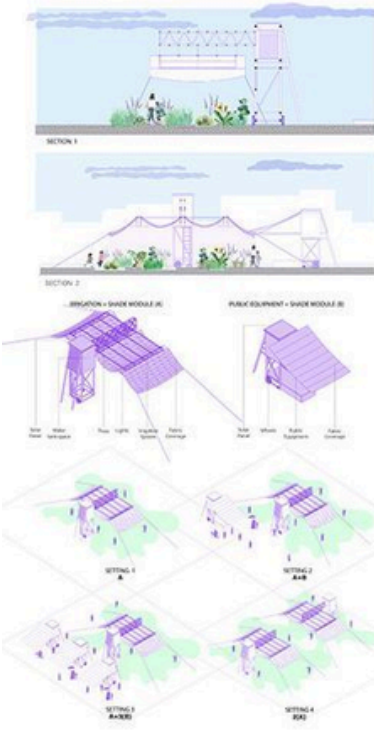
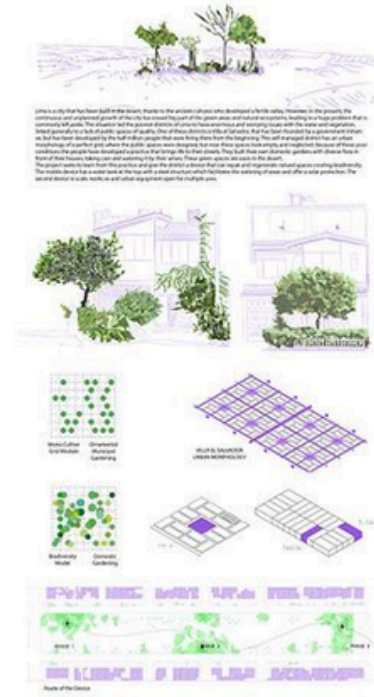


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

INDICAÇÃO (ADOBE COLOR)

Adobe Color

CRIAR

EXPLORAR

TENDÊNCIAS

Novo

LABORATÓRIO

BIBLIOTECAS

★

🌙

🌈

?

💬

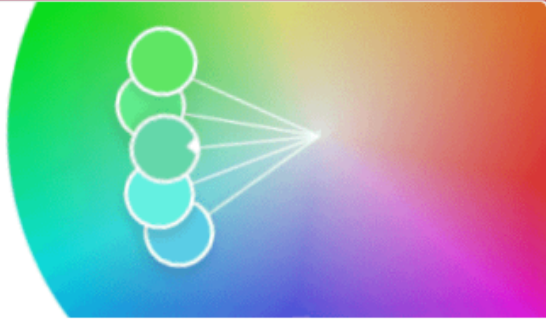
💬

👤

🗃️

🔄

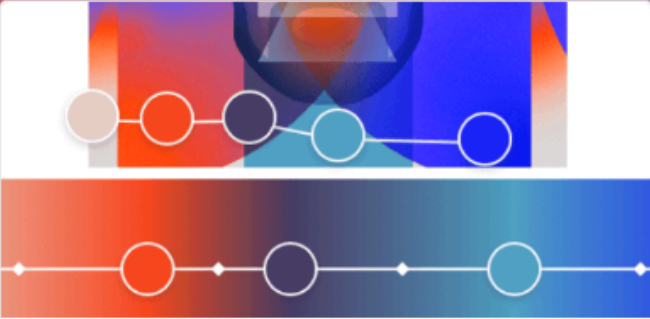
Crie lindas paletas com Adobe Color



Crie temas de cores

Crie temas de cores com base na teoria das cores com nosso gerador de paleta de cores. Use harmonias de cores na roda de cores para gerar belas paletas.

Visitar



Extraia temas e gradientes

Com o Adobe Color, você pode extrair um belo gradiente a partir de qualquer imagem que você escolher. Crie gradientes de tendência com até 16 cores diferentes.

Visitar



Crie temas acessíveis

Gere temas inclusivos com nossas ferramentas de acessibilidade para atender o público com daltonismo. Encontre as cores não conflitantes diretamente na roda de cores com nossas ferramentas avançadas de acessibilidade.

Visitar

Explore temas de cores

Descubra paletas de cores populares da comunidade do Adobe Color e pesquise temas por nome, humor ou palavra-chave usando a pesquisa de cores. Basta um clique em qualquer tema de cores para editá-lo diretamente na roda de cores.

Idioma: [Português](#) [Fóruns de usuários](#) [Diretrizes da comunidade](#) Copyright © 2024 Adobe. All rights reserved. [Privacidade](#) [Termos de uso](#) [Preferências de cookies](#)

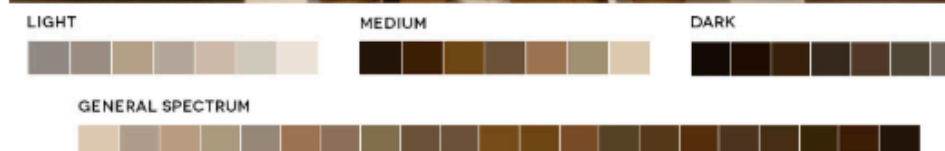
 Adobe

INDICAÇÃO (MOVIES IN COLOR)

MOVIES IN COLOR



- 01 [HOME](#)
- 02 [ASK](#)
- 03 [ARCHIVE](#)
- 04 [ABOUT](#)
- 05 [FILMS](#)
- 06 [DIRECTORS](#)
- 07 [CINEMATOGRAPHERS](#)
- 08 [PRESS](#)



[Spike Jonze](#) [Week](#) [Her](#), 2013

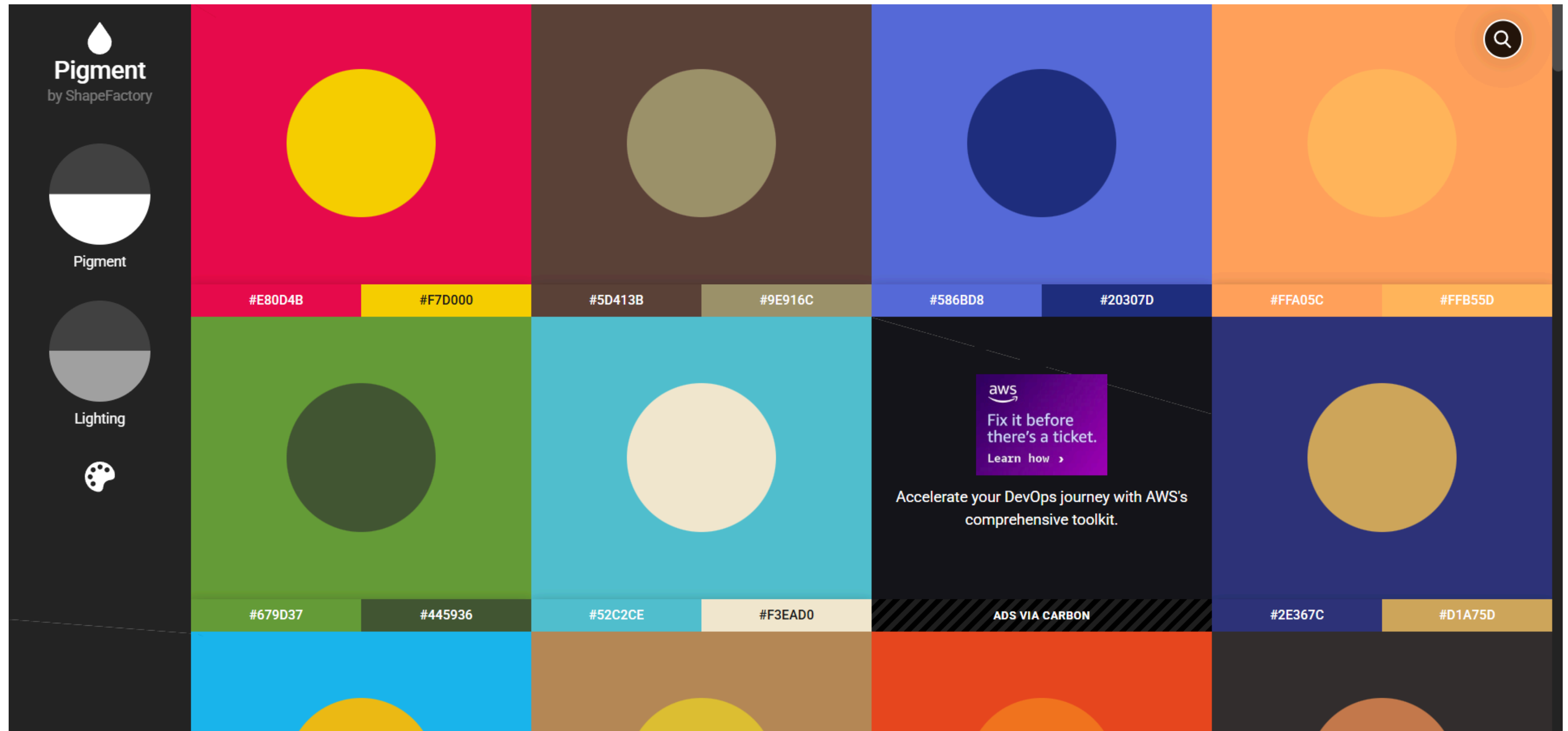
Cinematography: Hoyte Van Hoytema

MAR. 16 9.066 NOTAS



- SPIKE JONZE
- MOVIE
- FILM
- HOYTE VAN HOYTEMA
- COLOR
- COLOR INSPIRATION
- GRAPHIC DESIGN
- SET DESIGN
- PRODUCTION DESIGN
- PANTONE
- DESIGN
- FILMMAKERS
- JOAQUIN PHOENIX
- HER
- AMY ADAMS
- ROONEY MARA
- OPERATING SYSTEM
- SCARLETT JOHANSSON
- PHONE
- COMPUTER
- VOICE
- COLOR PALETTE
- COLOR SAMPLE
- EARTH TONES

INDICAÇÃO (PIGMENT BY SHAPEFACTORY)



INDICAÇÃO (COOLORS)



Chatbolt.ai Create your own ChatGPT chatbot trained with your data from any file or website. [Try It For Free](#)

Tools

[Go Pro](#)

Sign in

[Sign up](#)

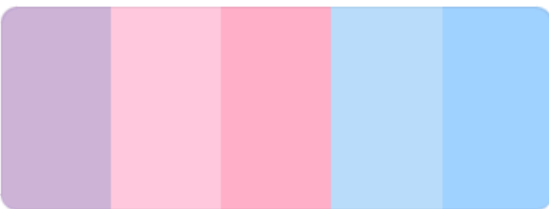


Search with colors, topics, styles or hex values...



Trending Color Palettes

Get inspired by thousands of beautiful color schemes and make something cool!



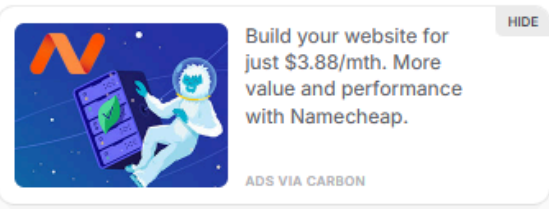
♡ 77K ...



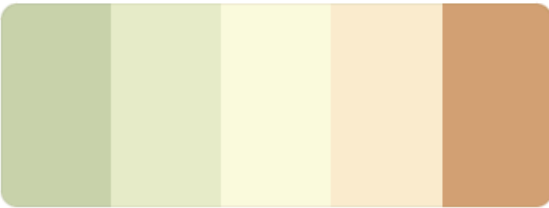
♡ 23.5K ...



♡ 59.2K ...



♡ 83.3K ...



♡ 75.5K ...



♡ 41.1K ...



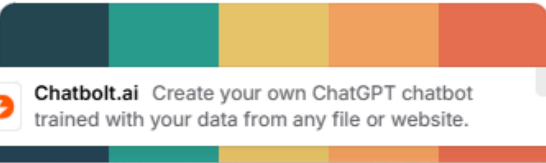
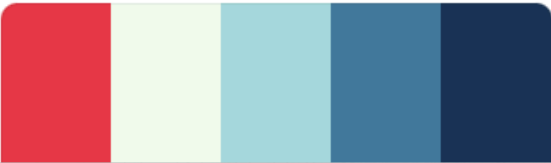
♡ 9,207 ...



♡ 41.4K ...



♡ 24.5K ...



Chatbolt.ai Create your own ChatGPT chatbot trained with your data from any file or website.

HIDE

ALINHAMENTO / ENQUADRAMENTO / GRID PARA DIAGRAMAÇÃO

O alinhamento de elementos gráficos auxilia na coesão visual da apresentação, além de demonstrar uma curadoria da organização das peças gráficas

Enquadramentos físicos, como molduras para texto e elementos gráficos, podem aprimorar ou destacar componentes específicos do seu design.

Enquadramentos não precisam ser gráficos. Se você estiver trabalhando com elementos fotográficos, por que não os utilizar para enquadrar seus designs? Assim, é possível chamar a atenção para a obra através do enquadramento, bem como direcionar o olhar para as partes que realmente importam.

ALINHAMENTO PARA DIAGRAMAÇÃO

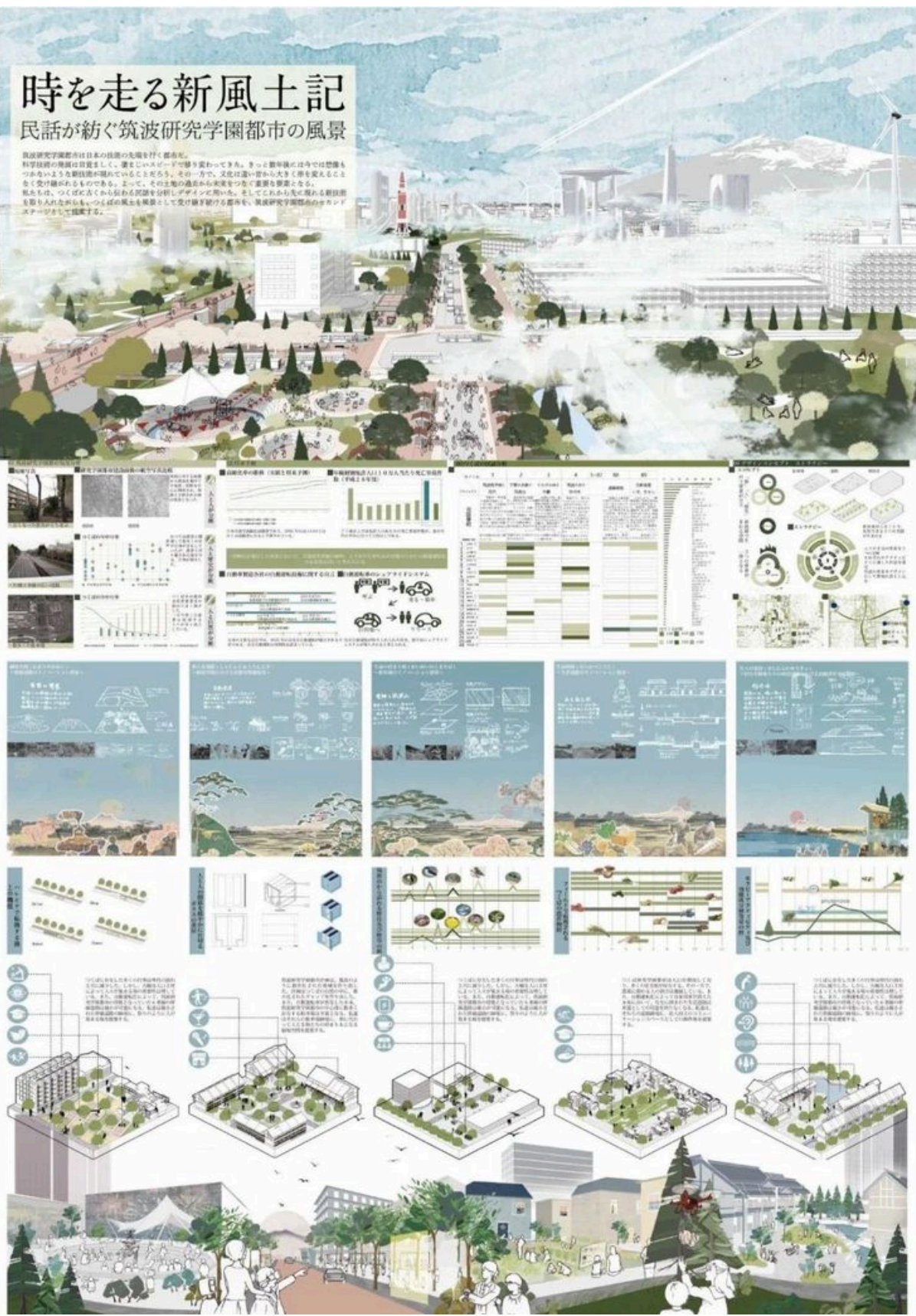
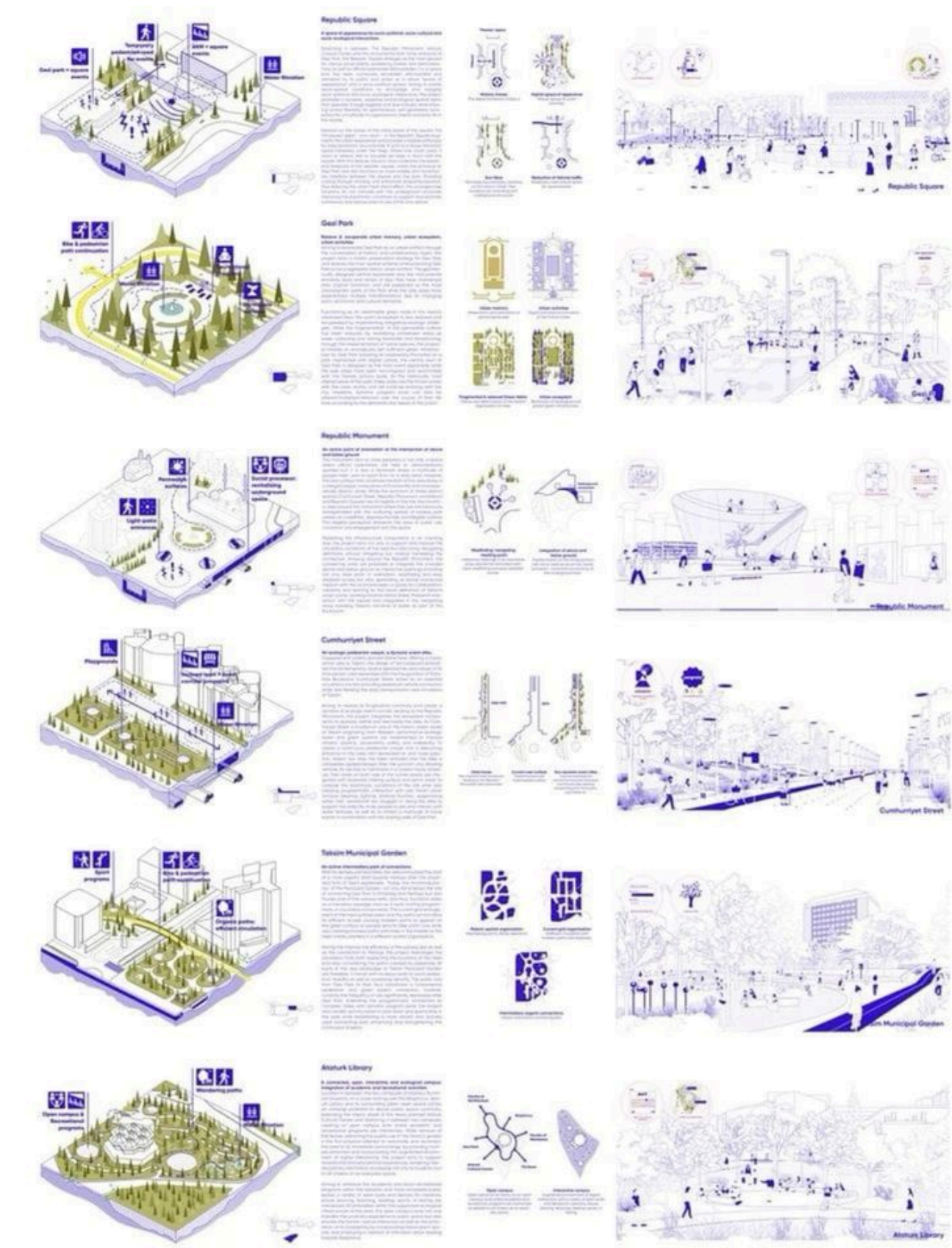


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

GRID PARA DIAGRAMAÇÃO

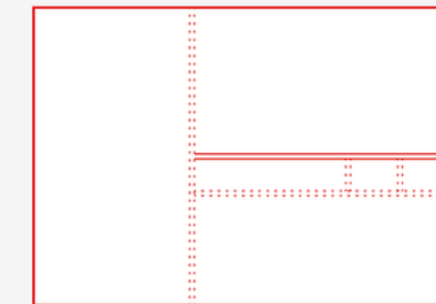
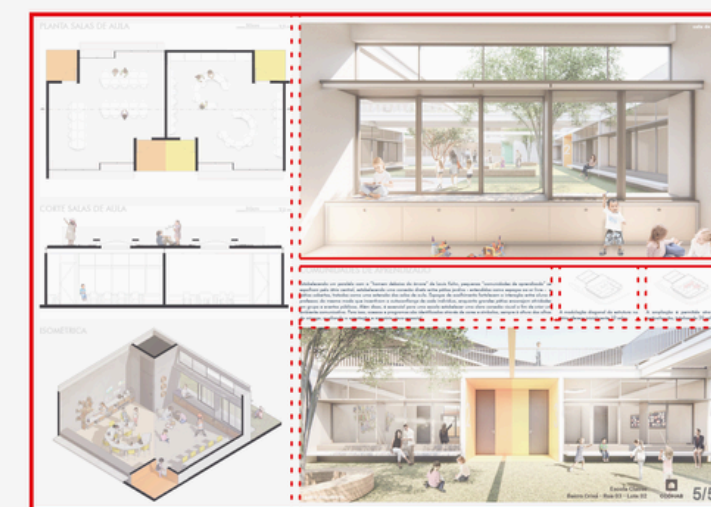
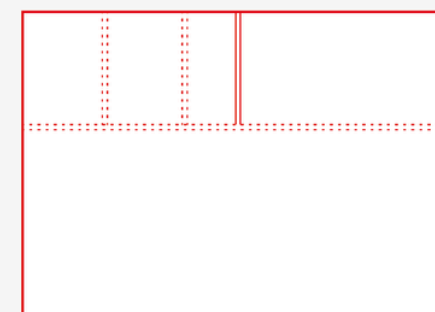
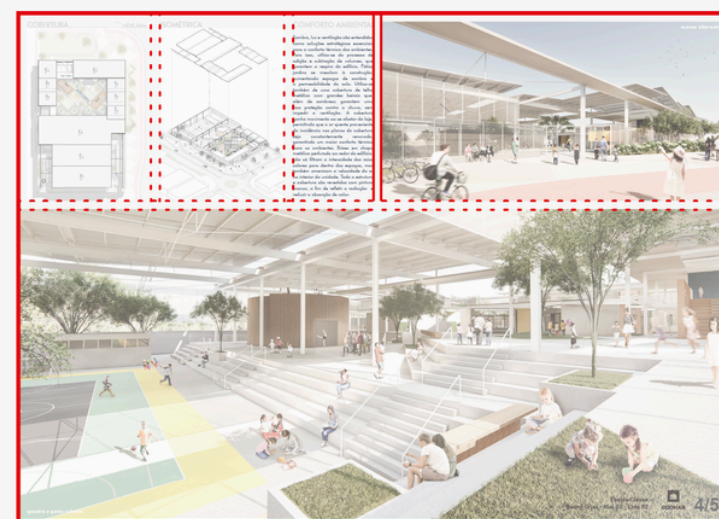
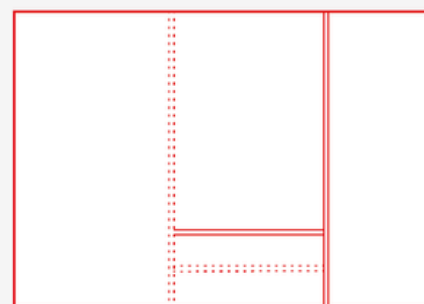
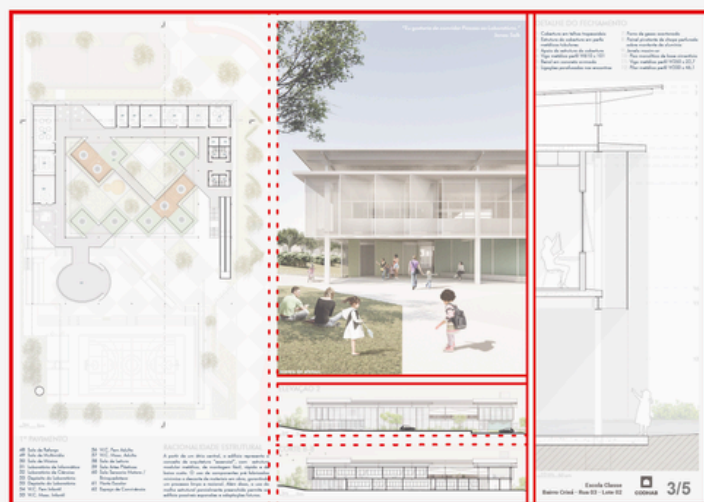
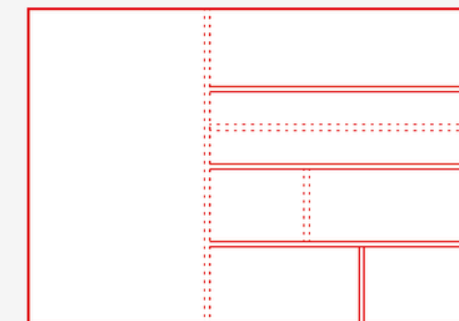
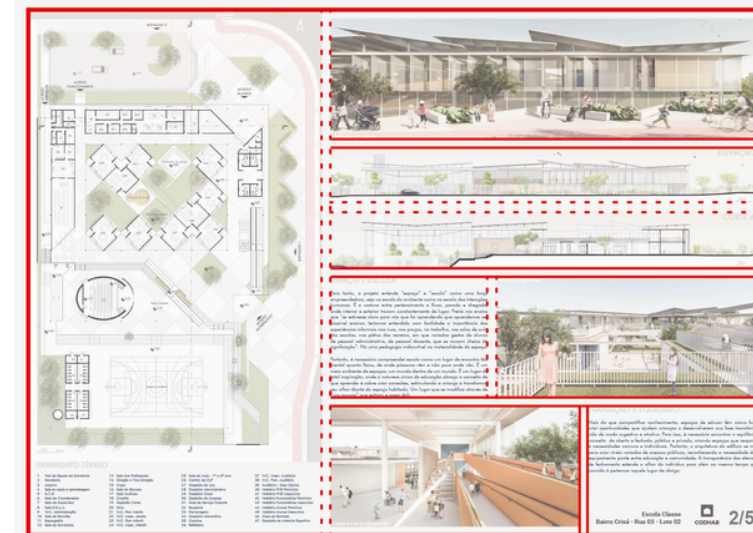
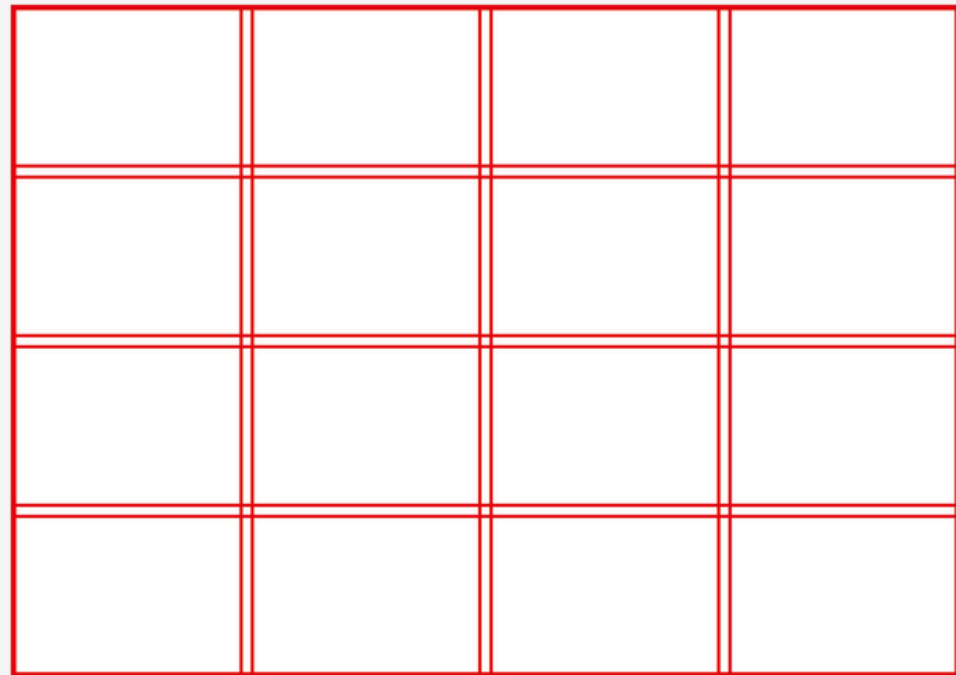
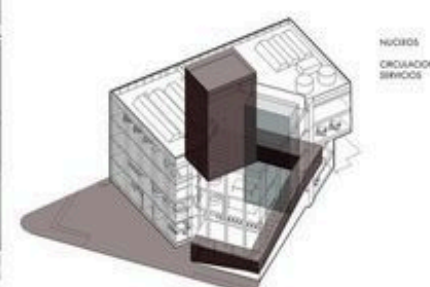
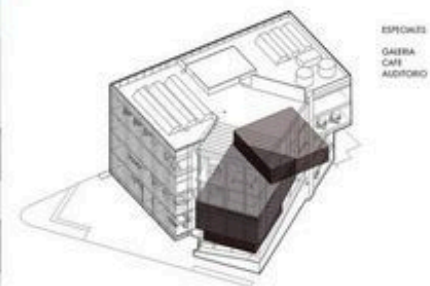
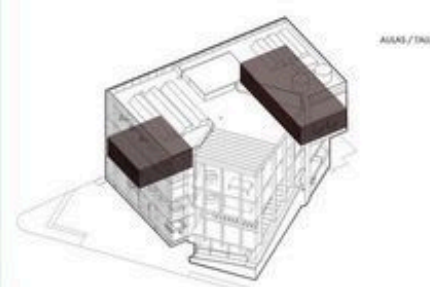
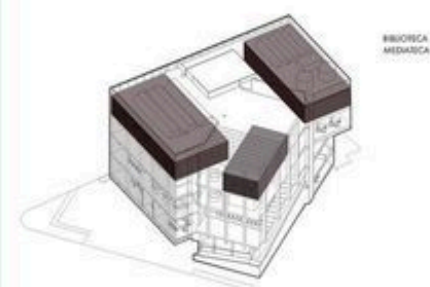


Figura: Exemplos de uso do Grid para diagramação de pranchas
Disponível em: <https://pixelmais.blog/2018/10/16/entendendo-e-estudando-uma-referencia-de-diagramacao/>



CONTRASTE PARA DIAGRAMAÇÃO

O contraste é apresentado como uma das técnicas visuais mais importantes para a comunicação visual. O contraste dramatiza o significado através de forças opostas e tem uma relação de polaridade com a harmonia. Pode se manifestar de diferentes formas:

- Contraste de tom (claro contra escuro)
- Contraste de cor (cores quentes x frias)
- Contraste de escala
- Contraste de forma

A técnica pode ser intensificada através da justaposição de diferentes meios e é fundamental para o controle do significado visual e interpretação de manifestações visuais. O contraste é uma ferramenta valiosa que o designer pode usar para controlar a mensagem visual e criar composições mais dinâmicas e interessantes. (DONDIS, D., 2003)

CONTRASTE PARA DIAGRAMAÇÃO

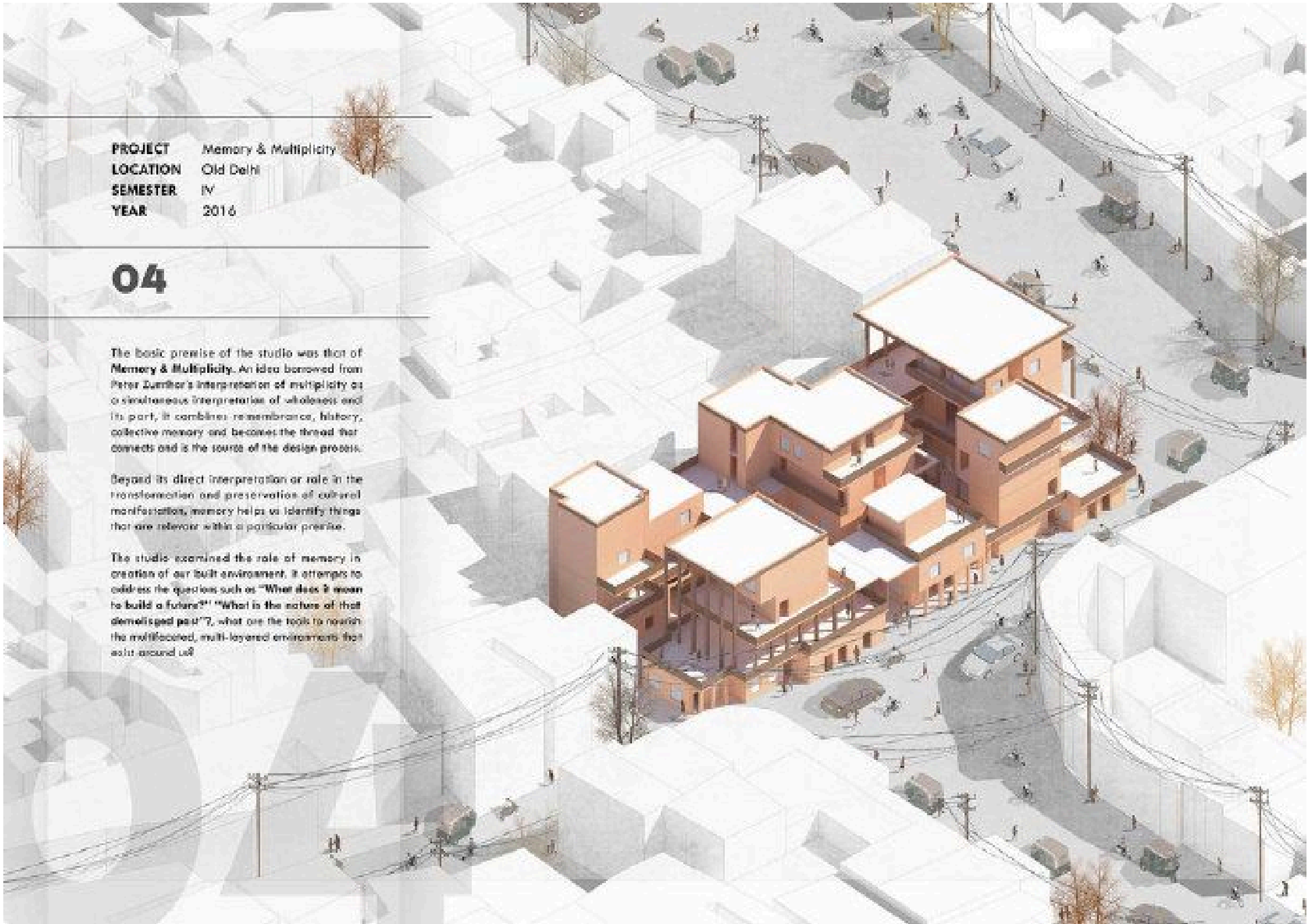


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

CONTRASTE PARA DIAGRAMAÇÃO

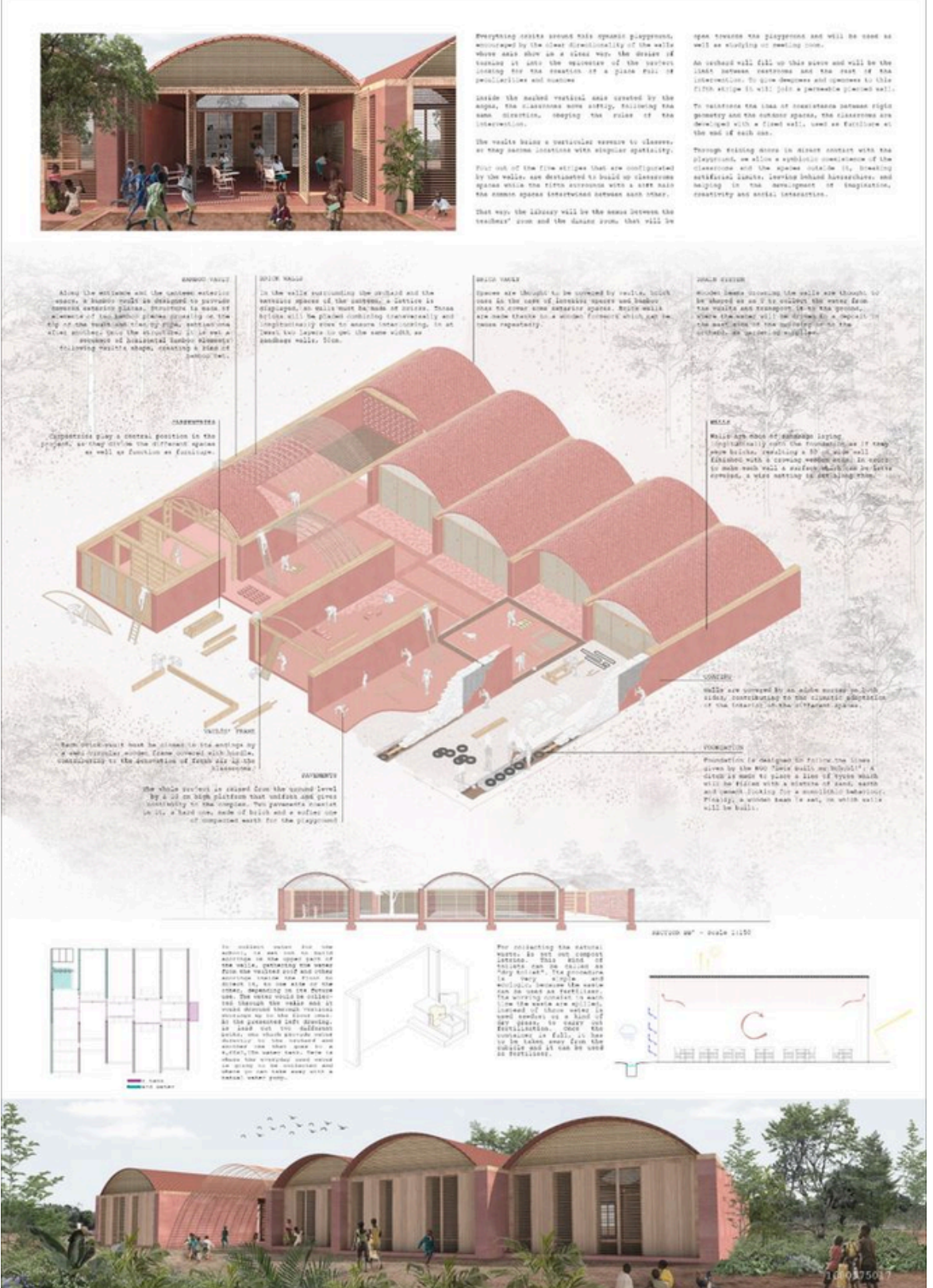
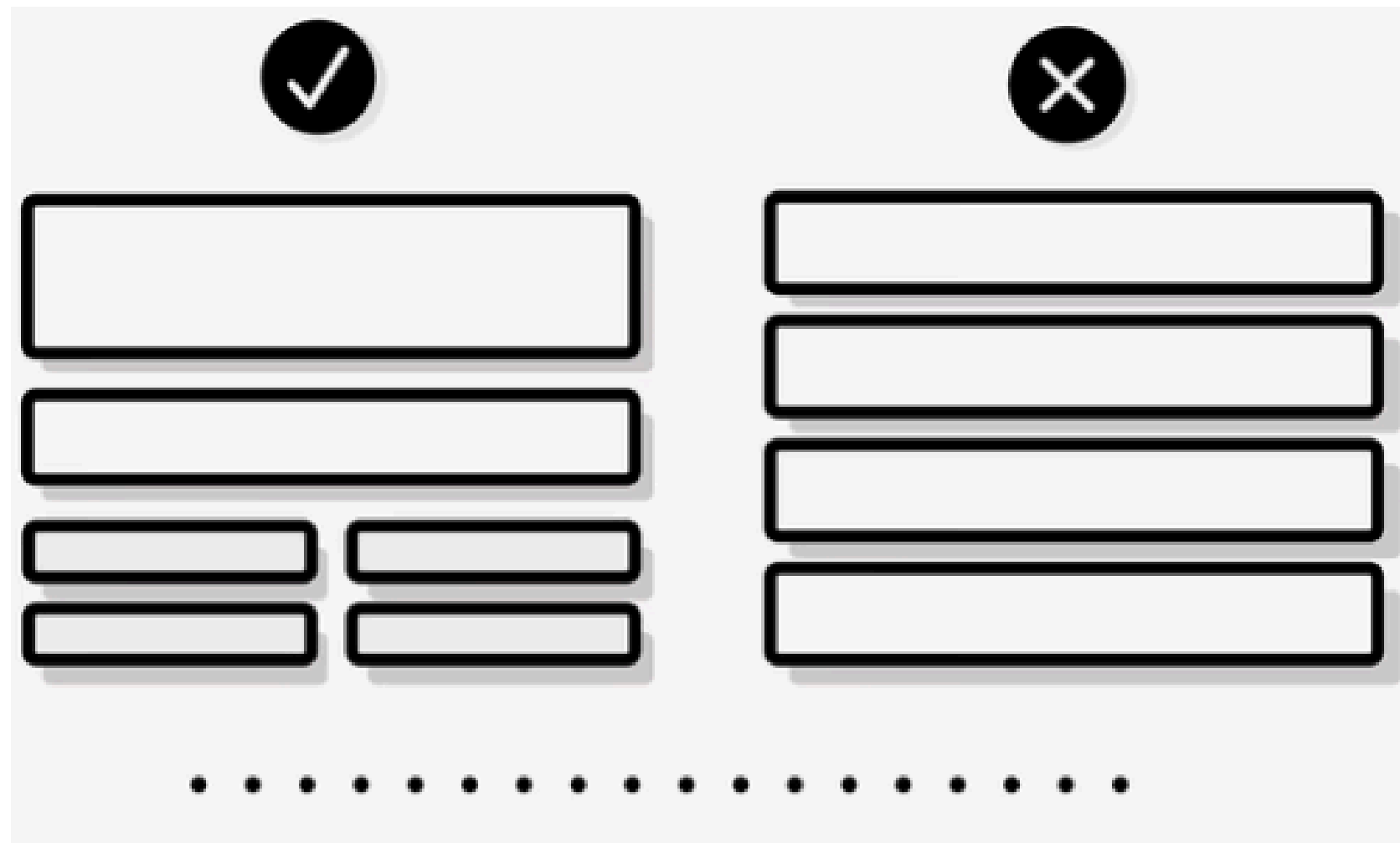


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>



HIERARQUIA PARA DIAGRAMAÇÃO

Hierarquia no design refere-se à disposição de elementos de forma que comunique sua importância relativa. Isso ajuda os usuários a entenderem rapidamente onde concentrar sua atenção e como processar a informação.

ESPAÇO NEGATIVO PARA DIAGRAMAÇÃO

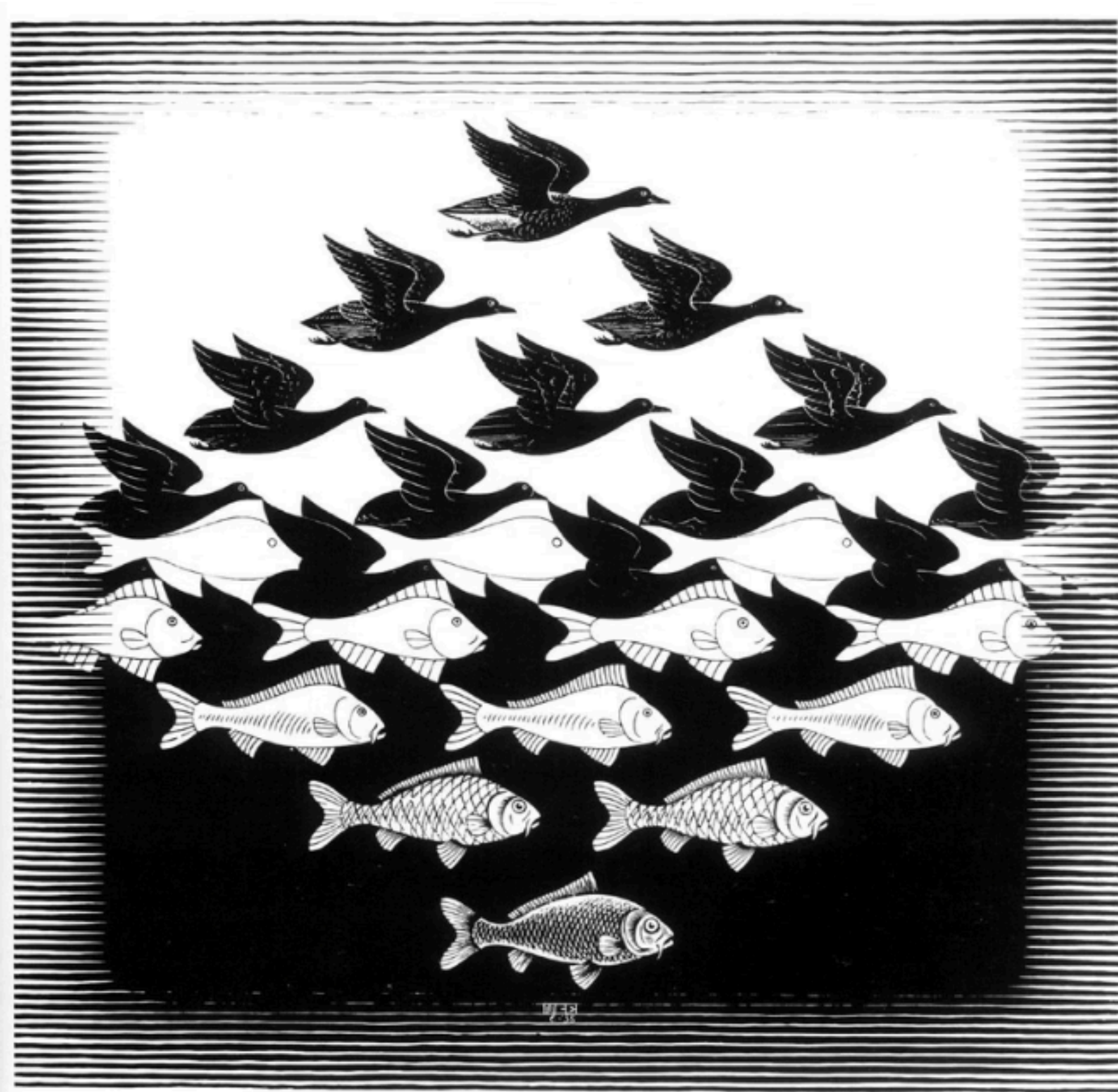
É o espaço ao redor e entre os objetos em uma composição. Enquanto os elementos positivos são as formas e objetos que capturam a atenção, o espaço negativo é o "vazio" que pode ajudar a definir esses elementos.

A Teoria da Gestalt é uma abordagem da psicologia que estuda a forma como os seres humanos percebem e organizam informações visuais.

Existe uma tensão visual entre elementos positivos e negativos em uma composição, onde o espaço negativo pode absorver a atenção visual. (DONDIS, D., 2003)

Figura: Sky & Water I (MC Escher)

Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/aprenda/20-principios-elementos-do-design/



ESPAÇO NEGATIVO PARA DIAGRAMAÇÃO

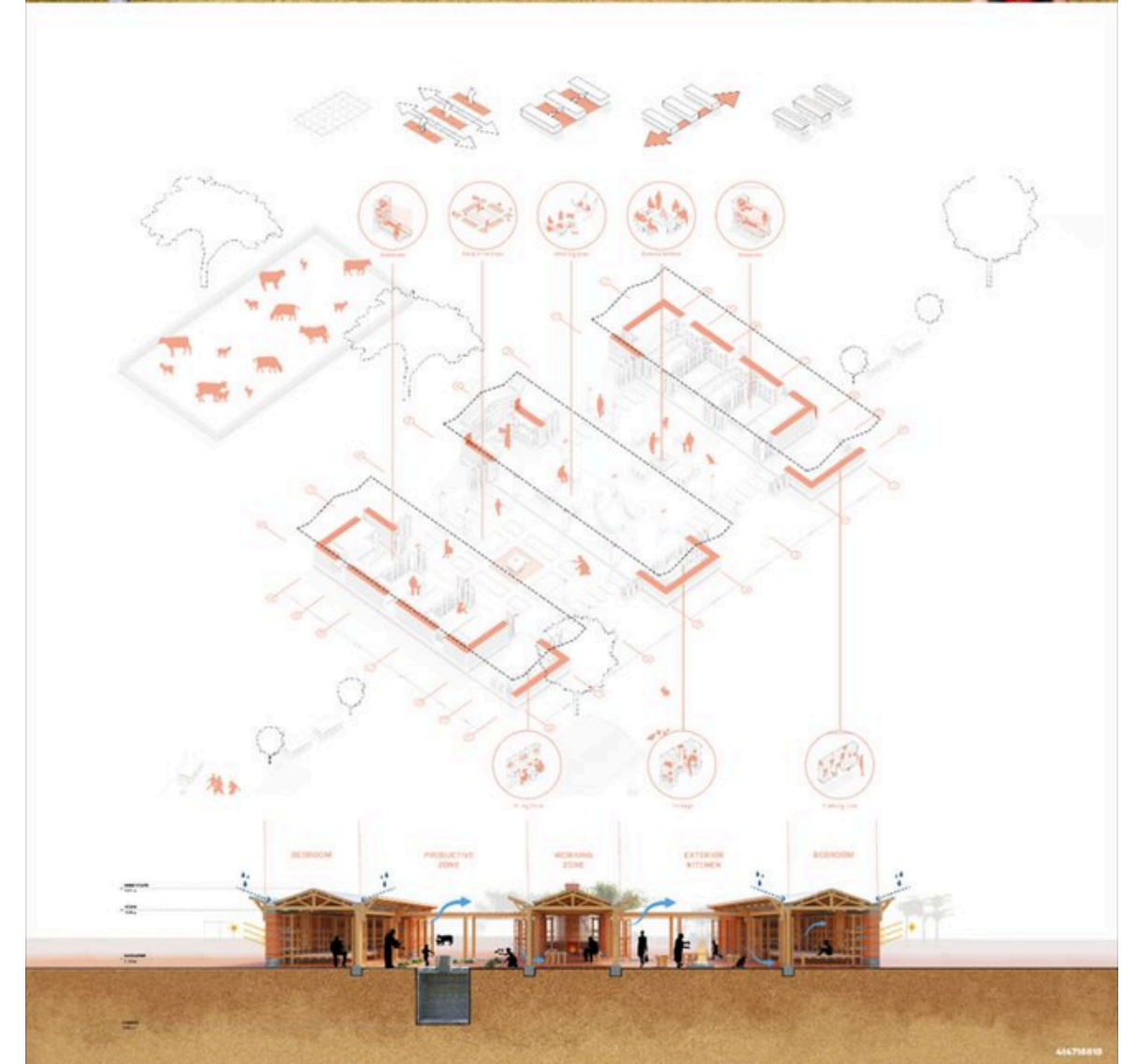
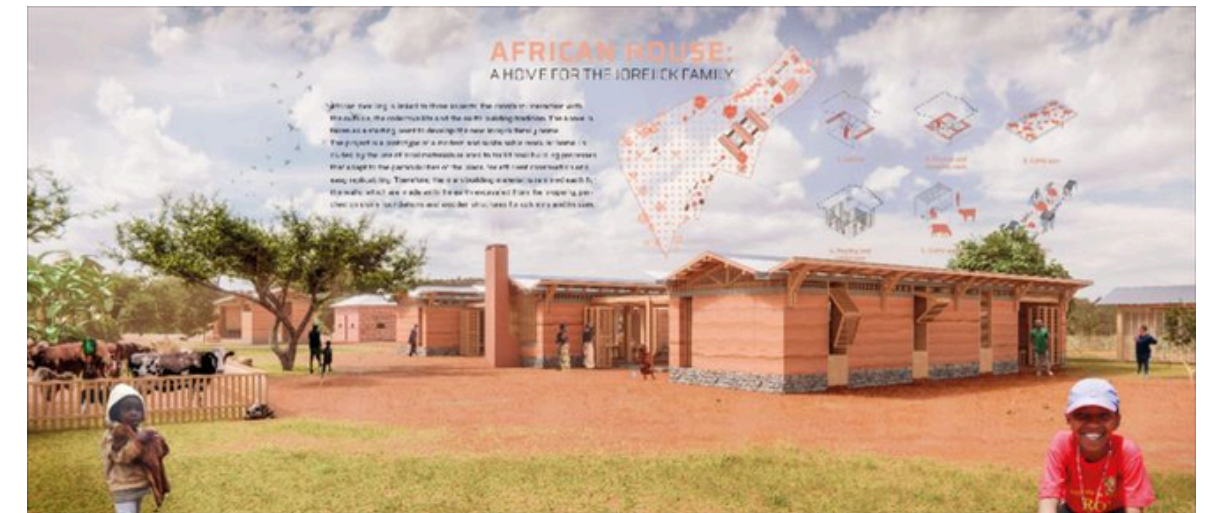
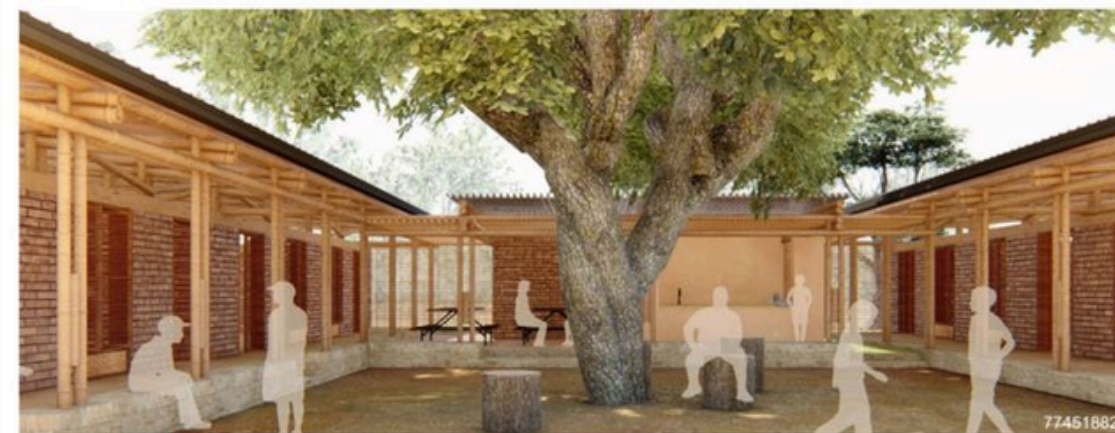
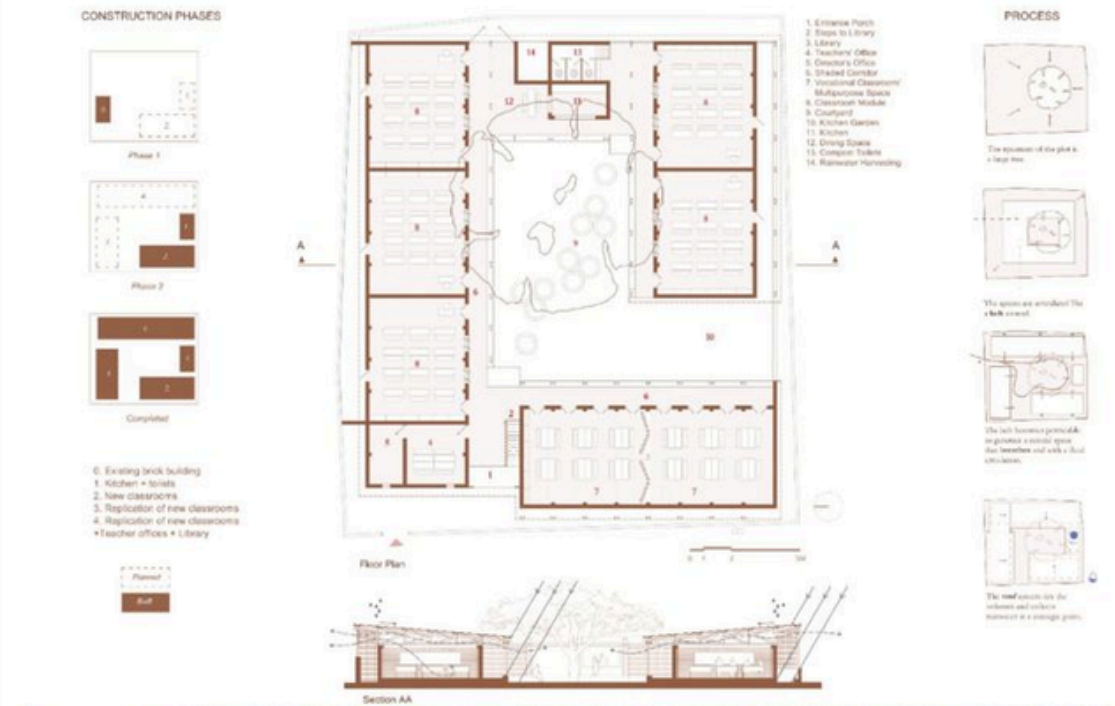
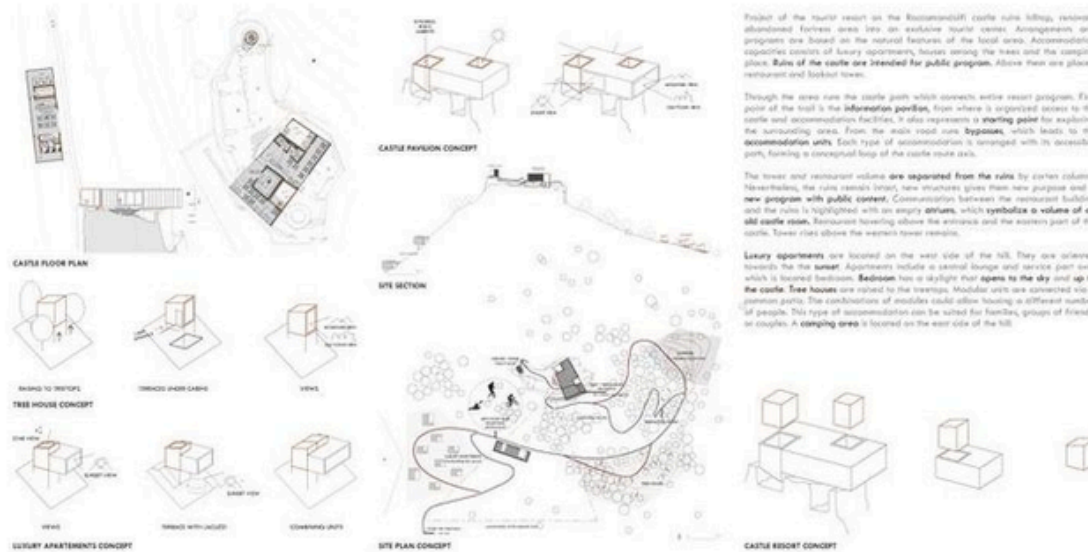


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>



The Permeable Palimpsest

It is an urban palimpsest, a layered history of the place, reflecting historical urban form, modern urban form, and the range of social and cultural values. It is a palimpsest of the place, reflecting historical urban form, modern urban form, and the range of social and cultural values. It is a palimpsest of the place, reflecting historical urban form, modern urban form, and the range of social and cultural values.



COMPOSIÇÃO

A composição é um elemento fundamental da comunicação visual, sendo o **meio interpretativo para controlar a reinterpretação de uma mensagem visual**. O processo compositivo começa com os elementos básicos e envolve escolhas conscientes para reforçar as intenções expressivas. (DONDIS, D., 2003)

O significado de uma composição encontra-se tanto no olho do observador quanto no talento do criador. Para um controle efetivo, o compositor visual deve **compreender os elementos e técnicas disponíveis**, considerando todos os fatores e efeitos possíveis de uma imagem. (DONDIS, D., 2003)

A composição parte de uma **série de escolhas dos elementos apropriados** para trabalhar, visando explicar, dirigir, inspirar e afetar o observador. O processo requer domínio e conhecimento, similar a qualquer outra habilidade, e deve resultar em uma manifestação visual unificada que seja natural e não forçada. (DONDIS, D., 2003)



METODOLOGIA PARA PÓS-PRODUÇÃO E EDIÇÃO (WORKSHOP NO LED)



PASSO A PASSO PARA UM RENDER DE QUALIDADE

01

Boa modelagem
3D do projeto
arquitetônico.

02

Criação de cenas com
enquadramentos
corretos, levando em
consideração a regra
dos terços.

03

Utilização de um
bom programa de
renderização,
configuração da
iluminação natural
e artificial.

04

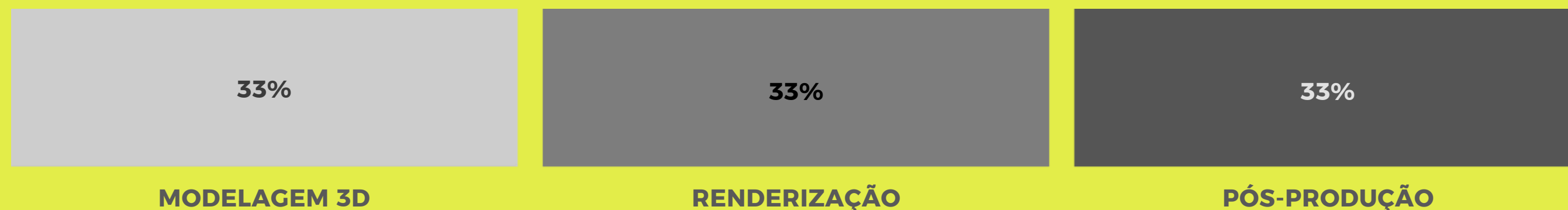
Pós produção considerando
a atmosfera, iluminação,
estilo de imagem, veladura,
elementos, texturas e
escalas humanas.

05

Quando necessário utilização de
algum programa de IA com Enhance,
para melhoramento de texturas e
iluminação, podendo ser antes ou
depois da pós-produção final.

WORKFLOW DE PÓS-PRODUÇÃO

WORKFLOW CONVENCIONAL



WORKFLOW OTIMIZADO





FUNDO

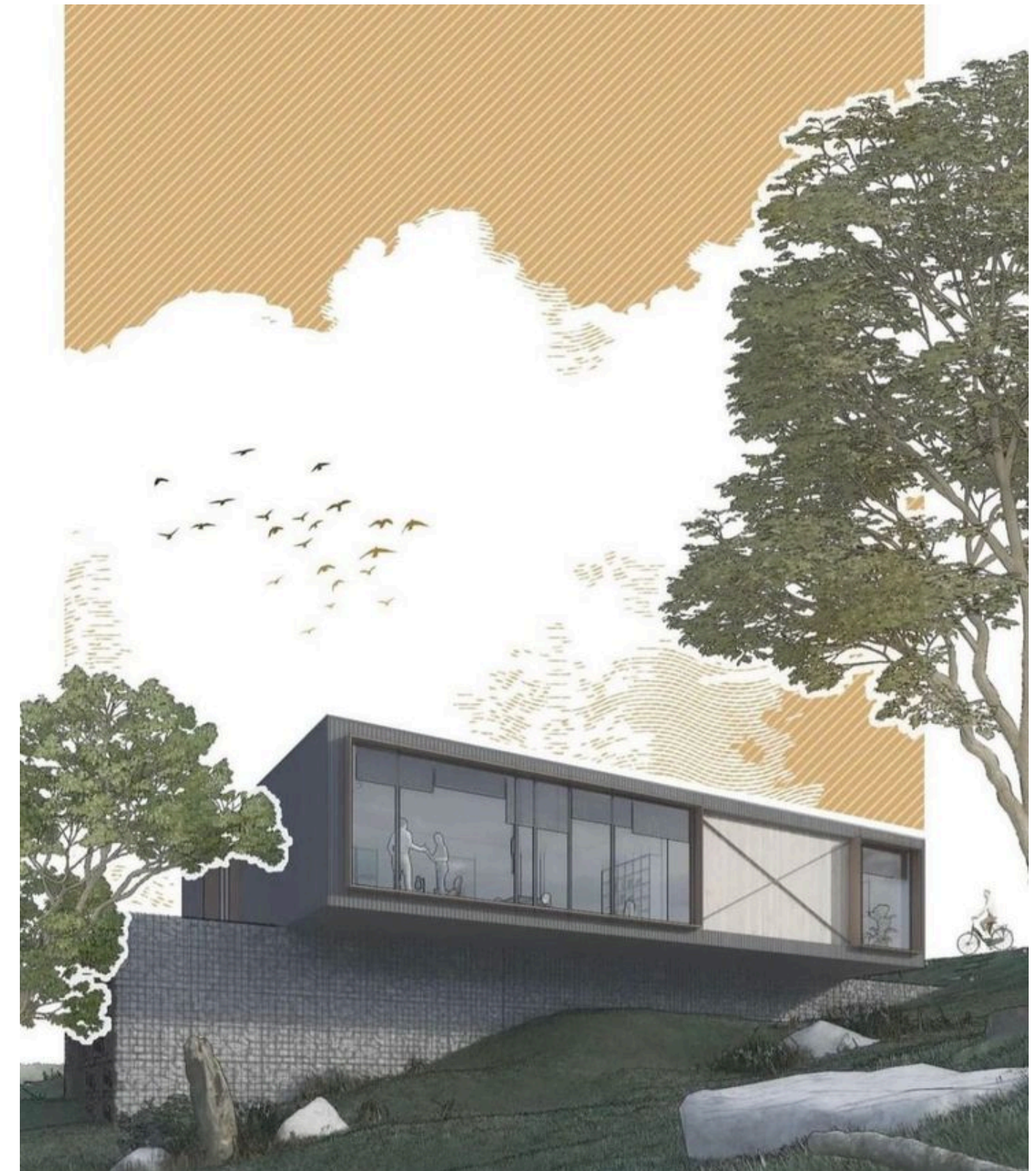
O fundo do render é um elemento que contribui para o contraste da imagem. Nem sempre o céu da imagem renderizada em programas como Revit, Lumion, D5, V-ray, entre outros, vai ser interessante, nestes casos é necessário inserir um céu que contribua mais para a coesão da imagem na pós-produção.

FUNDO



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

FUNDO



INDICAÇÃO (UNSPLASH)



Cloud Pictures & Imagens

HD Rosa Wallpapers

Melitopol»



Céu Azul

Gado Doméstico

Gado



HD Sky Wallpapers

Papéis De Parede Abstratos HD

Papéis De Parede De Padrão HD



Imagens Da Natureza

Tempestade

Sun Imagens & Imagens



Fundos De Textura

Cloud Pictures & Imagens



Imagens E Imagens Da Lua

Imagens E Imagens De Halloween

Imagens E Imagens De Outono



INDICAÇÃO (PEXELS)



Pexels

Fotos ▾

Buscar fotos gratuitas



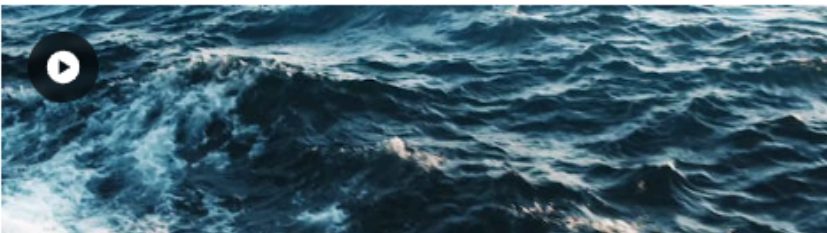
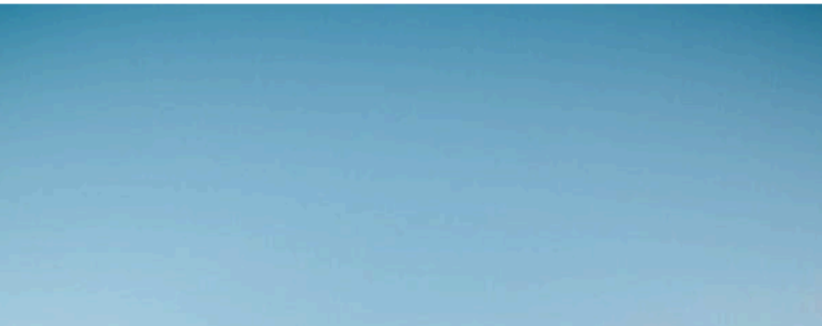
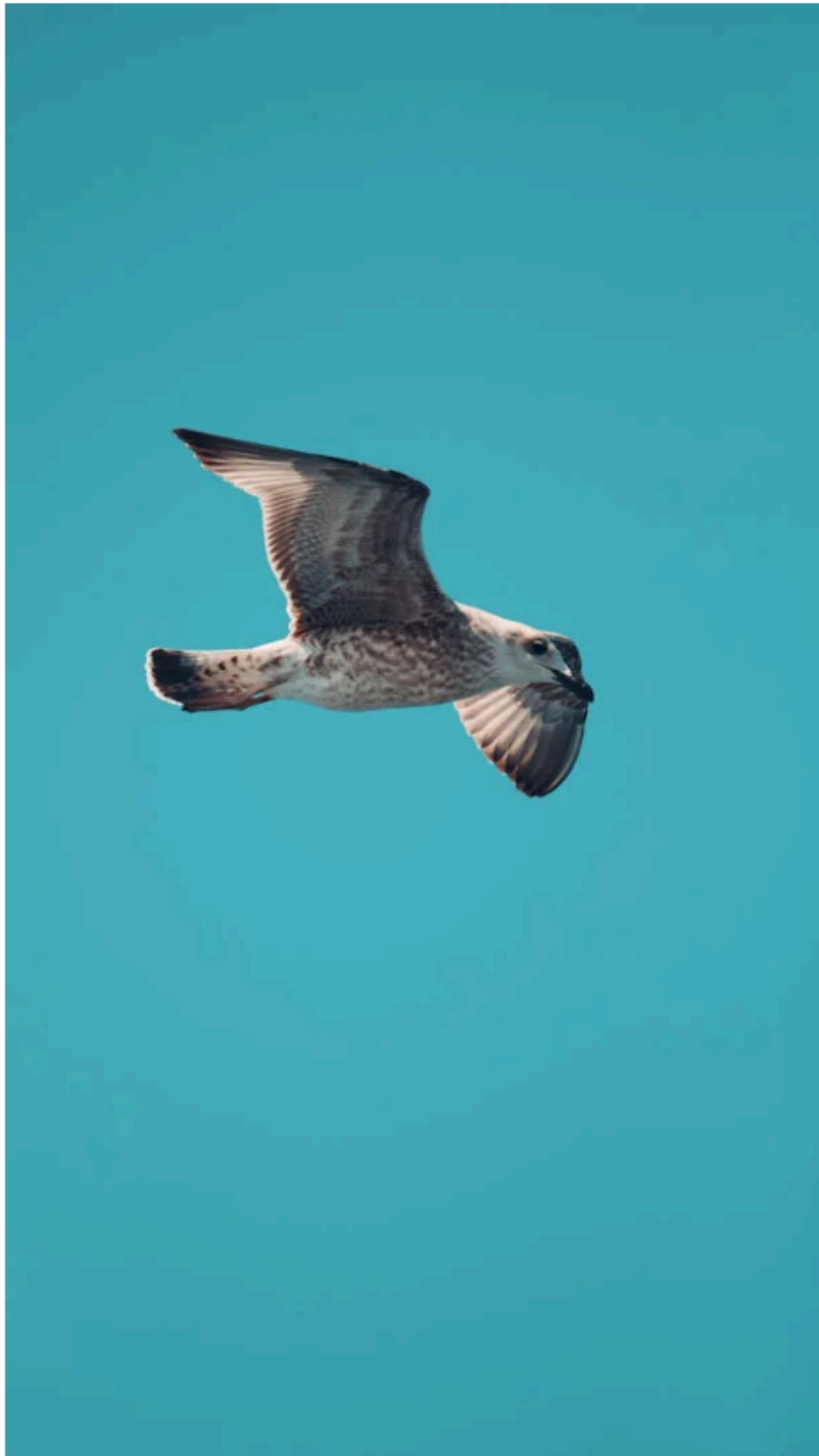
Explorar ▾

Licença

Fazer upload



Registrar-se





ILUMINAÇÃO

A iluminação natural e artificial na renderização depende de vários fatores, dentre eles, se a modelagem foi configurada de forma correta, dos parâmetros de configuração da iluminação do modelo 3d, do programa de renderização, entre outros. Nem sempre na modelagem conseguimos lidar com todos estes dados ou temos domínio da configuração de iluminação dos diversos programas, nestes casos pode-se melhorar a iluminação na pós produção.



ILUMINAÇÃO

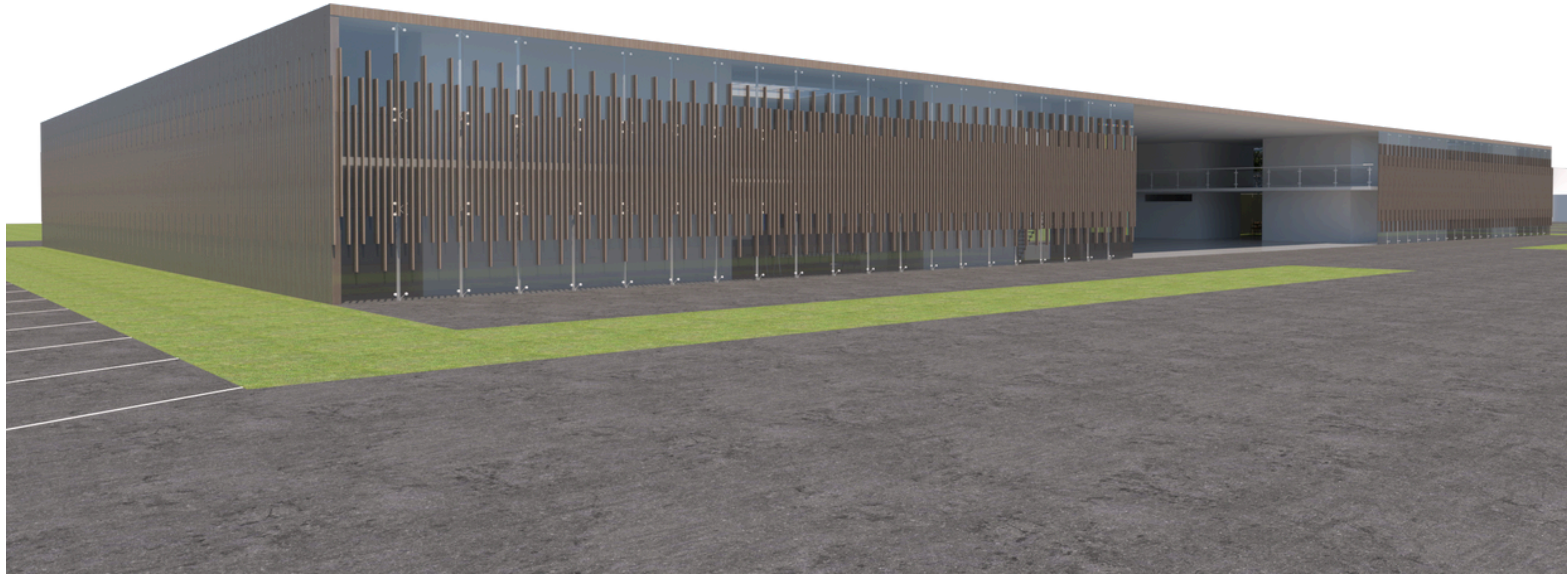


Figura: Render do autor
Fonte: Do autor, 2020



VEGETAÇÃO

A composição da vegetação no render contribui para a poética da imagem. Os programas de renderização tendem a ter espécies vegetais com aparência plastificada. Assim, para composição de cenas com vegetação é indicado inseri-las na pós-produção.

VEGETAÇÃO



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

VEGETAÇÃO



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>



ESCALAS

As escalas humanas devem ser escolhidas em um processo de curadoria, visando uma integração satisfatória com o render. Um dos maiores problemas de quase todos renderizadores é que as escalas humanas nativas são artificiais, neste caso é essencial, quando busca-se uma imagem mais realista, inserir as escalas na pós-produção.

ESCALAS

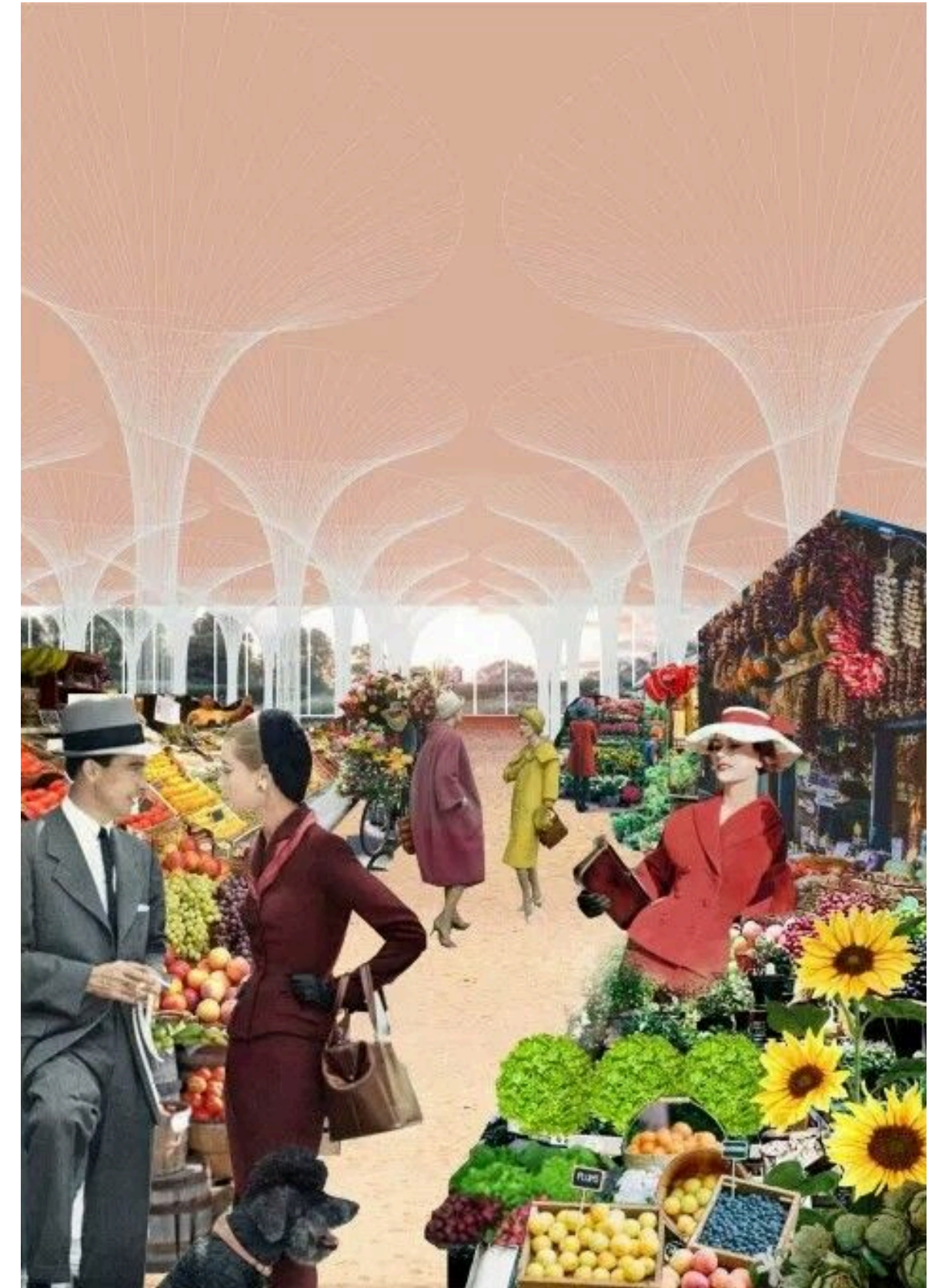
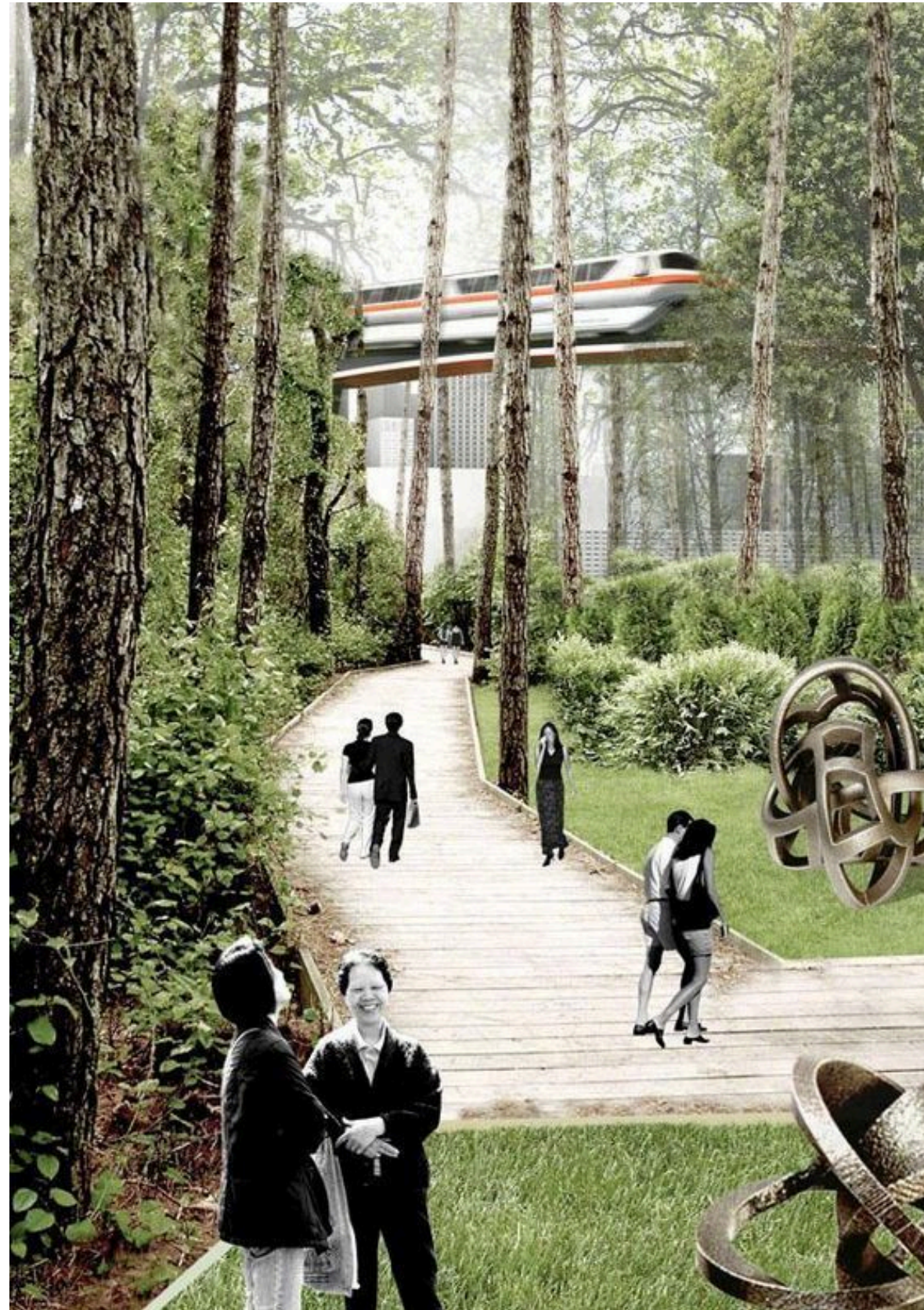


Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

ESCALAS



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

ESCALAS



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

ESCALAS



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>



VELADURA

A veladura é uma técnica utilizada na pintura e no design que consiste na aplicação de uma camada transparente ou semi-transparente de tinta sobre uma superfície já pintada. Essa técnica permite criar efeitos de profundidade, luminosidade e suavização das cores, além de adicionar complexidade às imagens.

VELADURA



Figura: Renders
Disponível em: <https://br.pinterest.com>



Os diagramas são ferramentas visuais essenciais na arquitetura, pois ajudam a comunicar ideias, conceitos e informações de forma clara e concisa. Eles podem assumir várias formas e funções, dependendo do que se deseja representar.

“Os diagramas servem tanto para registrar ou mapear quanto para projetar e traçar trajetórias, uma característica que eles compartilham com o conceito de tipologia.” (MONTANER, J.M., 2017)

Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

DIAGRAMAS

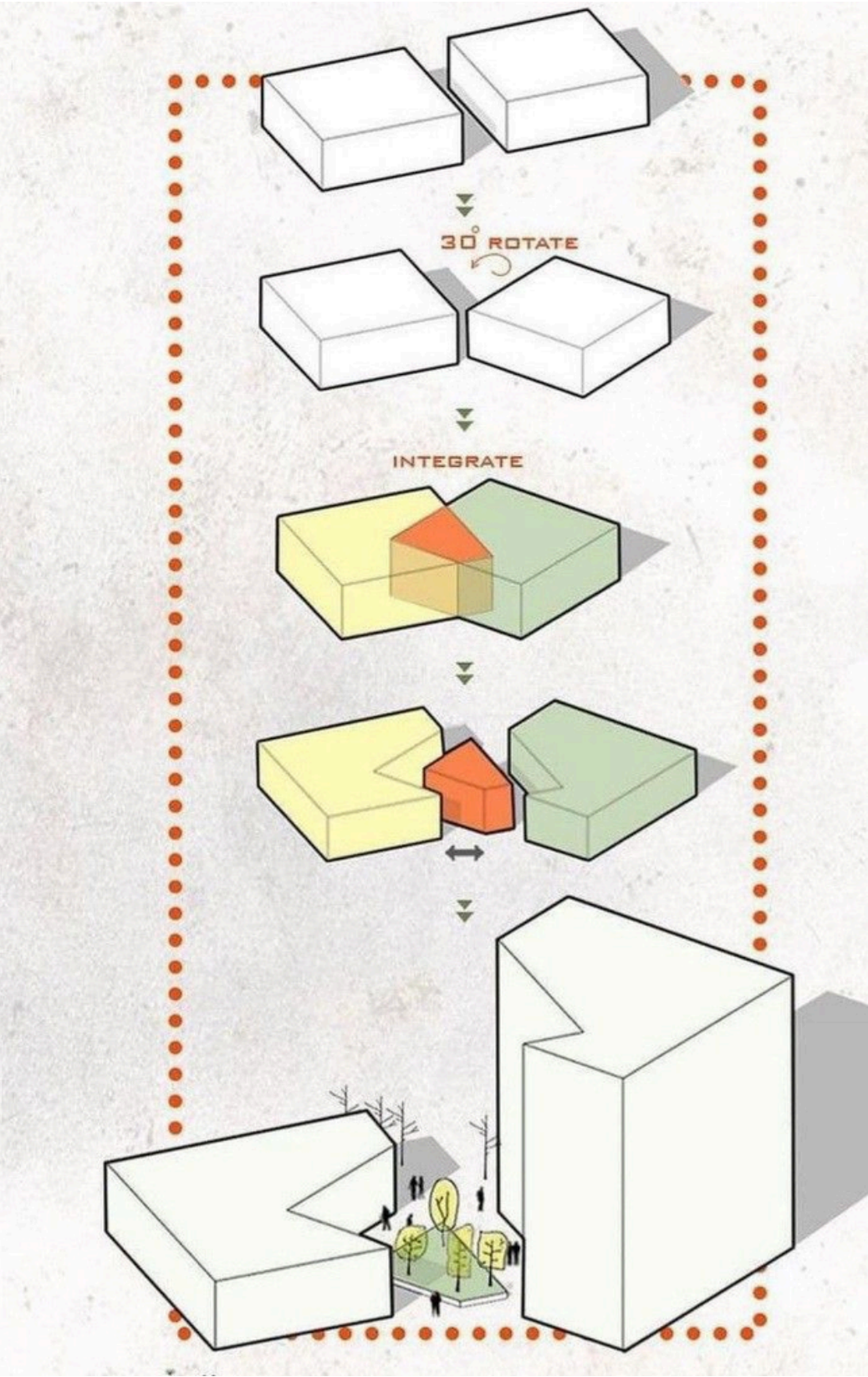
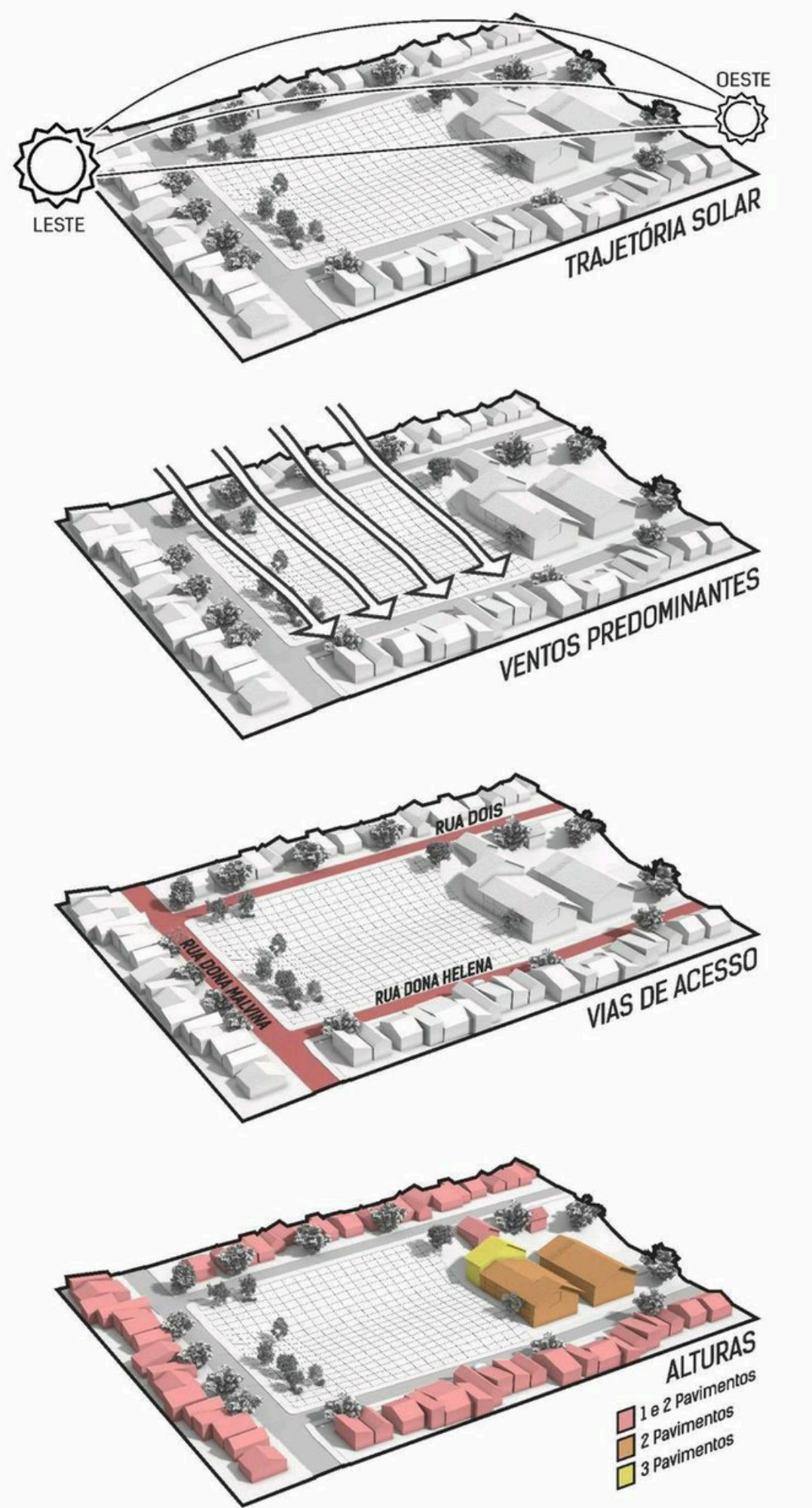
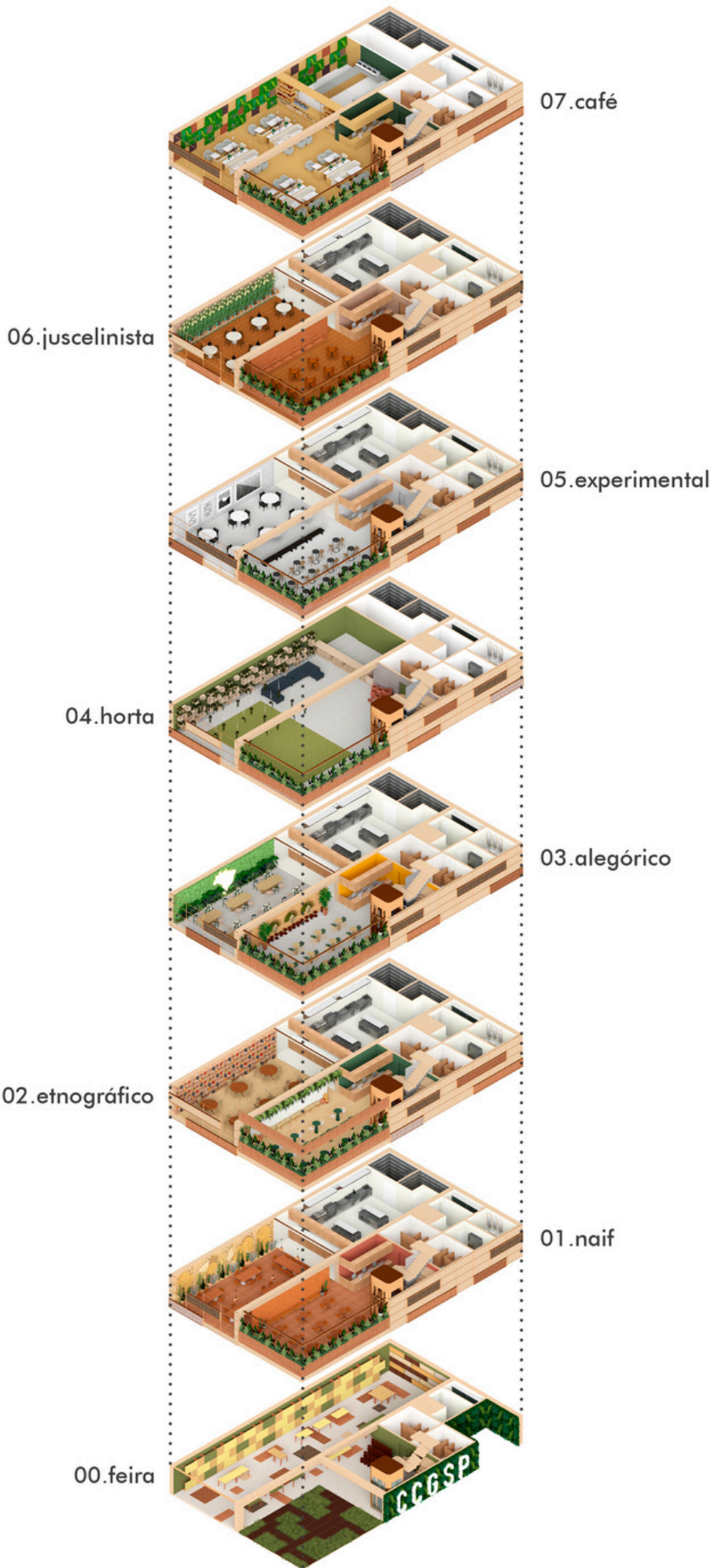
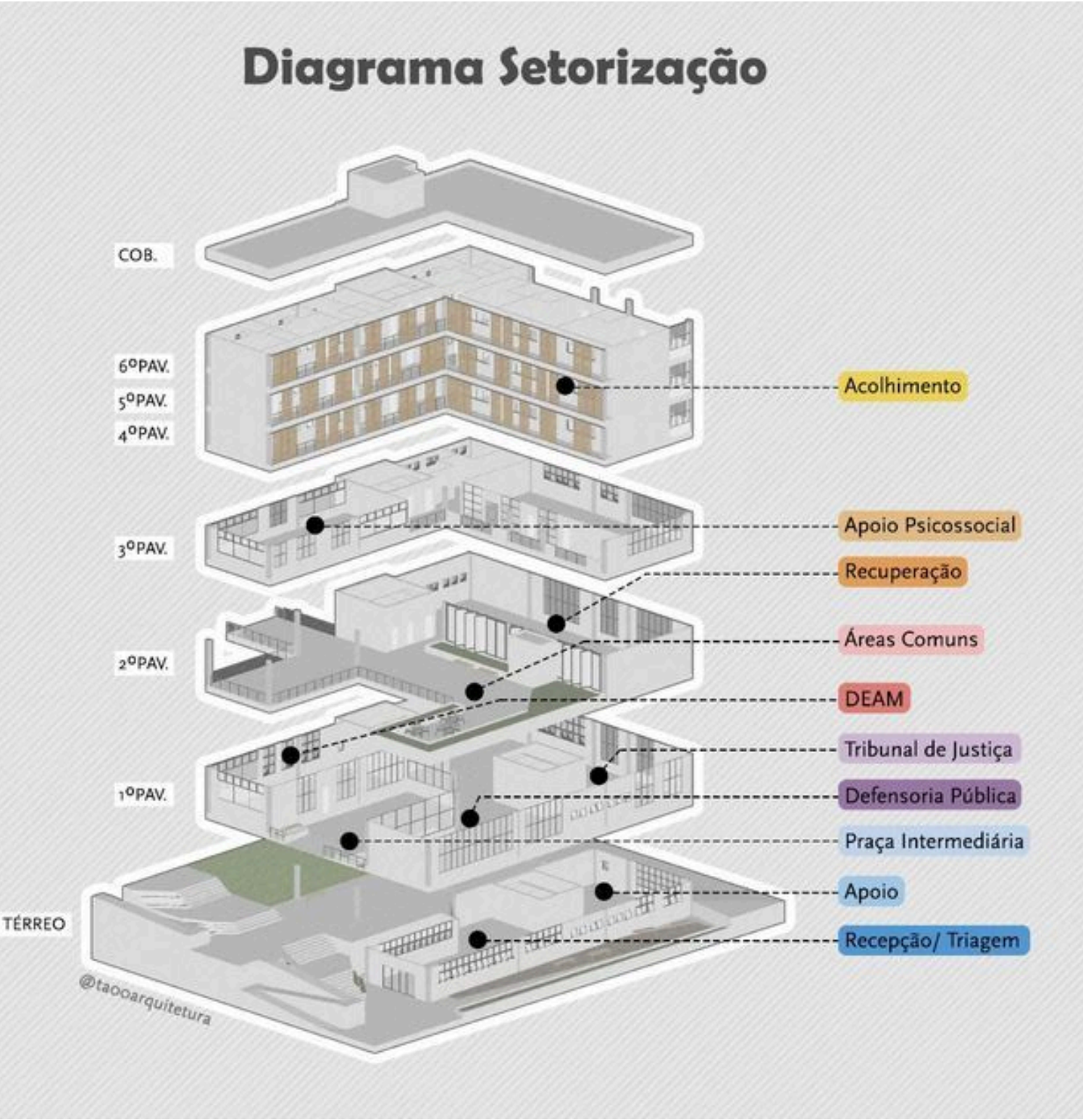


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

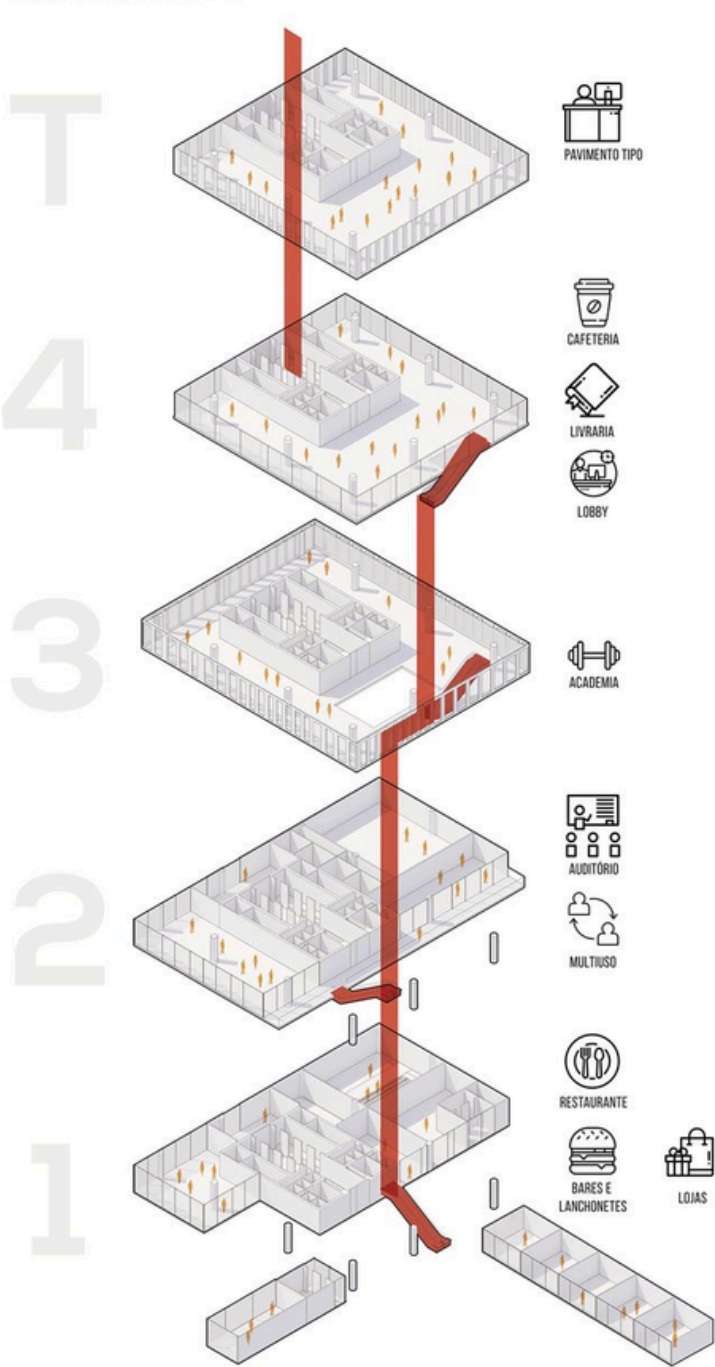


DIAGRAMAS



CIRCULAÇÕES E USOS

ACESSO POR ESCADAS ROLANTES



SCHEMAT KONSTRUKCJI

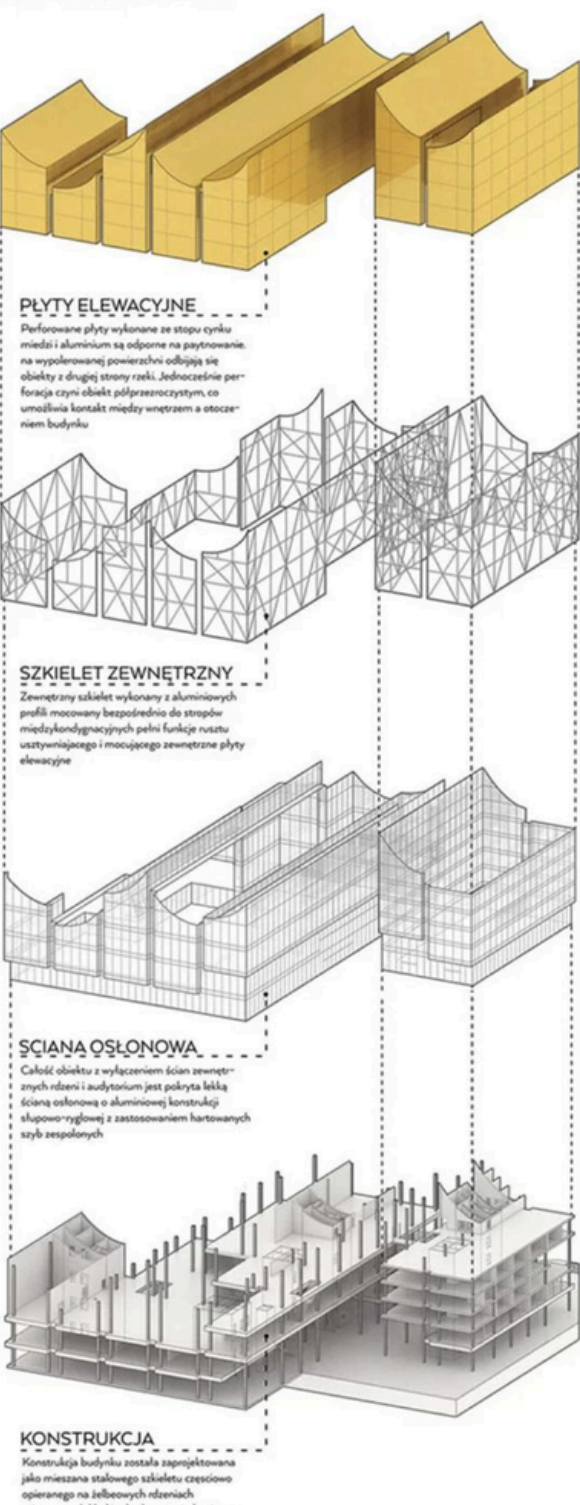


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

DIAGRAMAS EM DIAGRAMAÇÃO

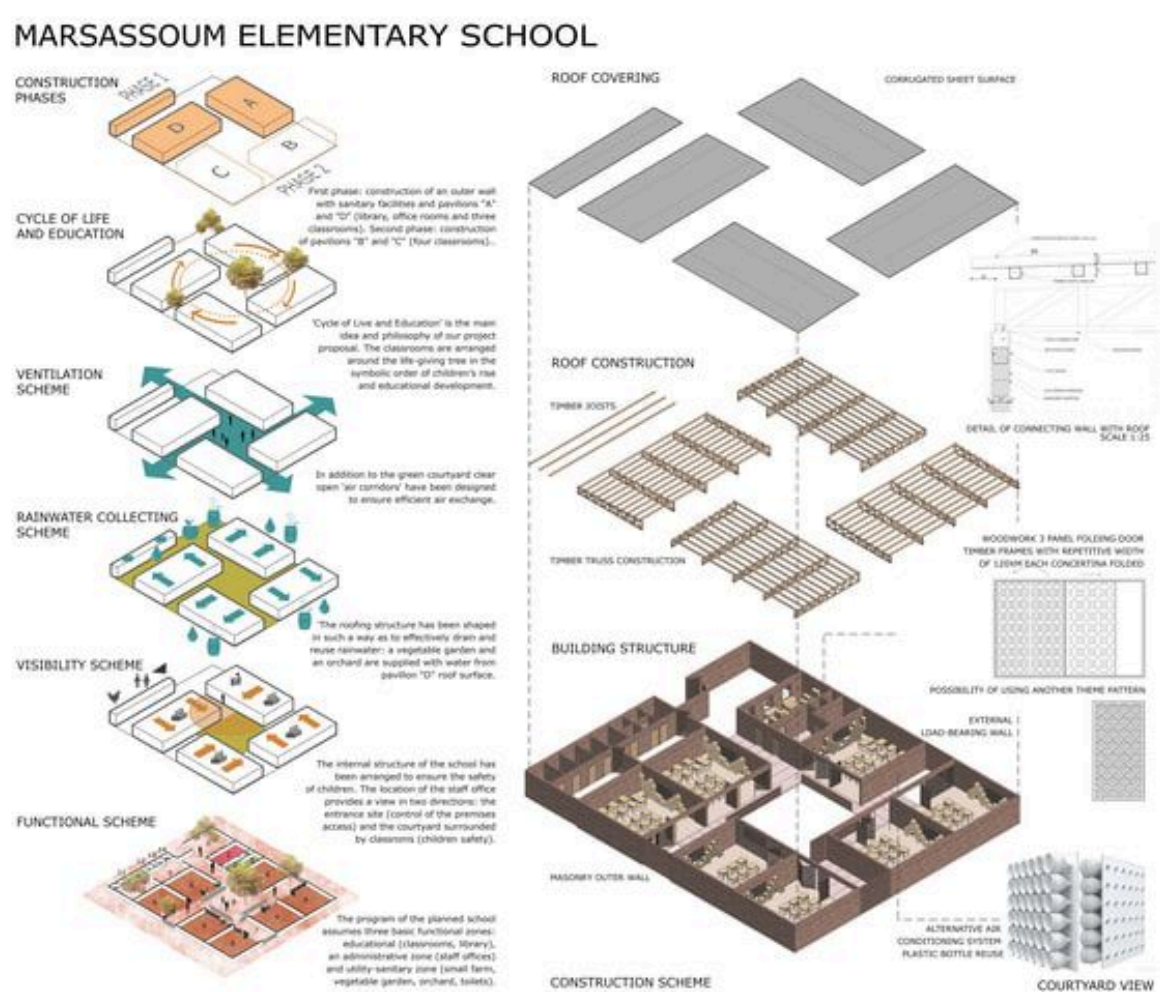
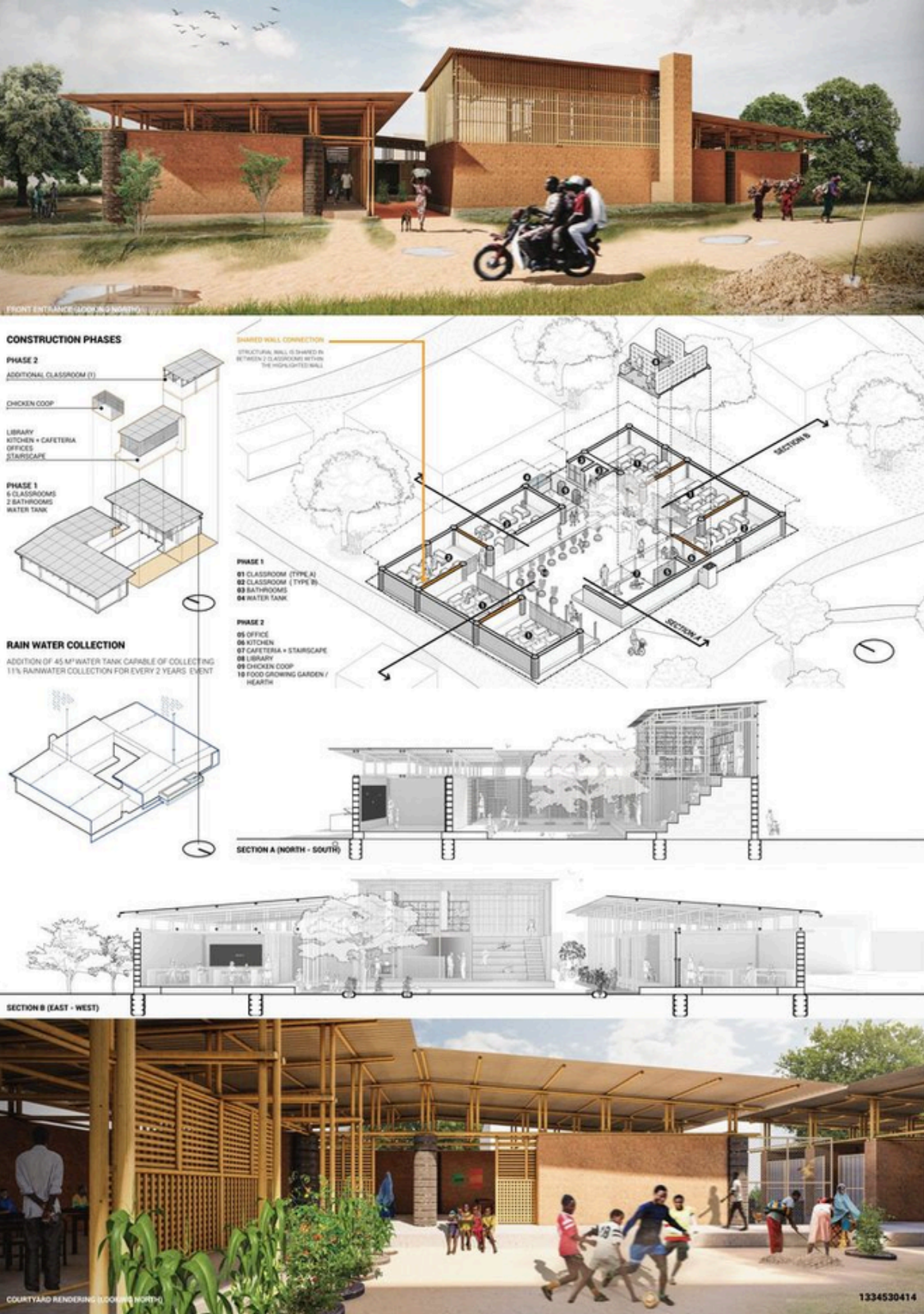
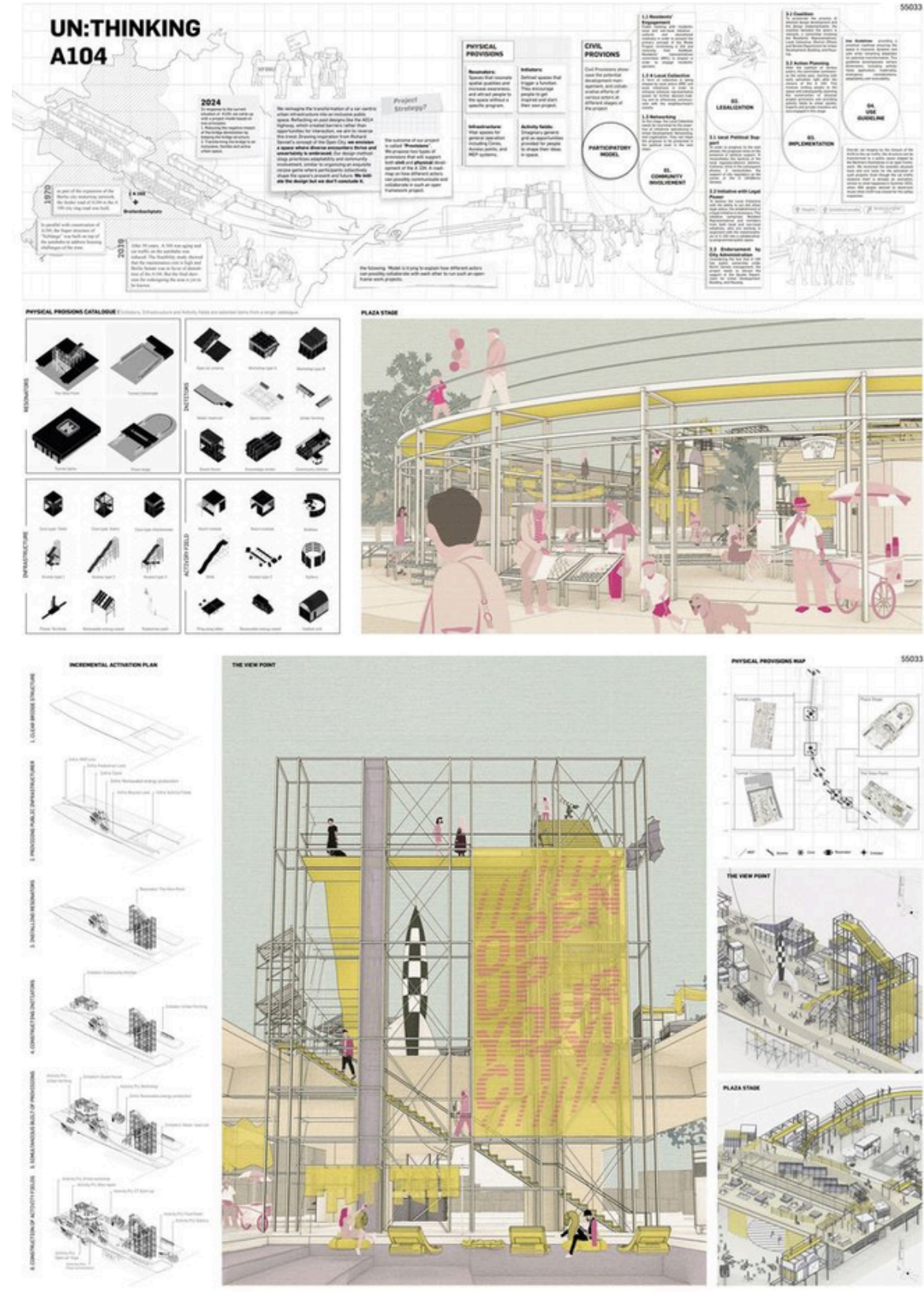
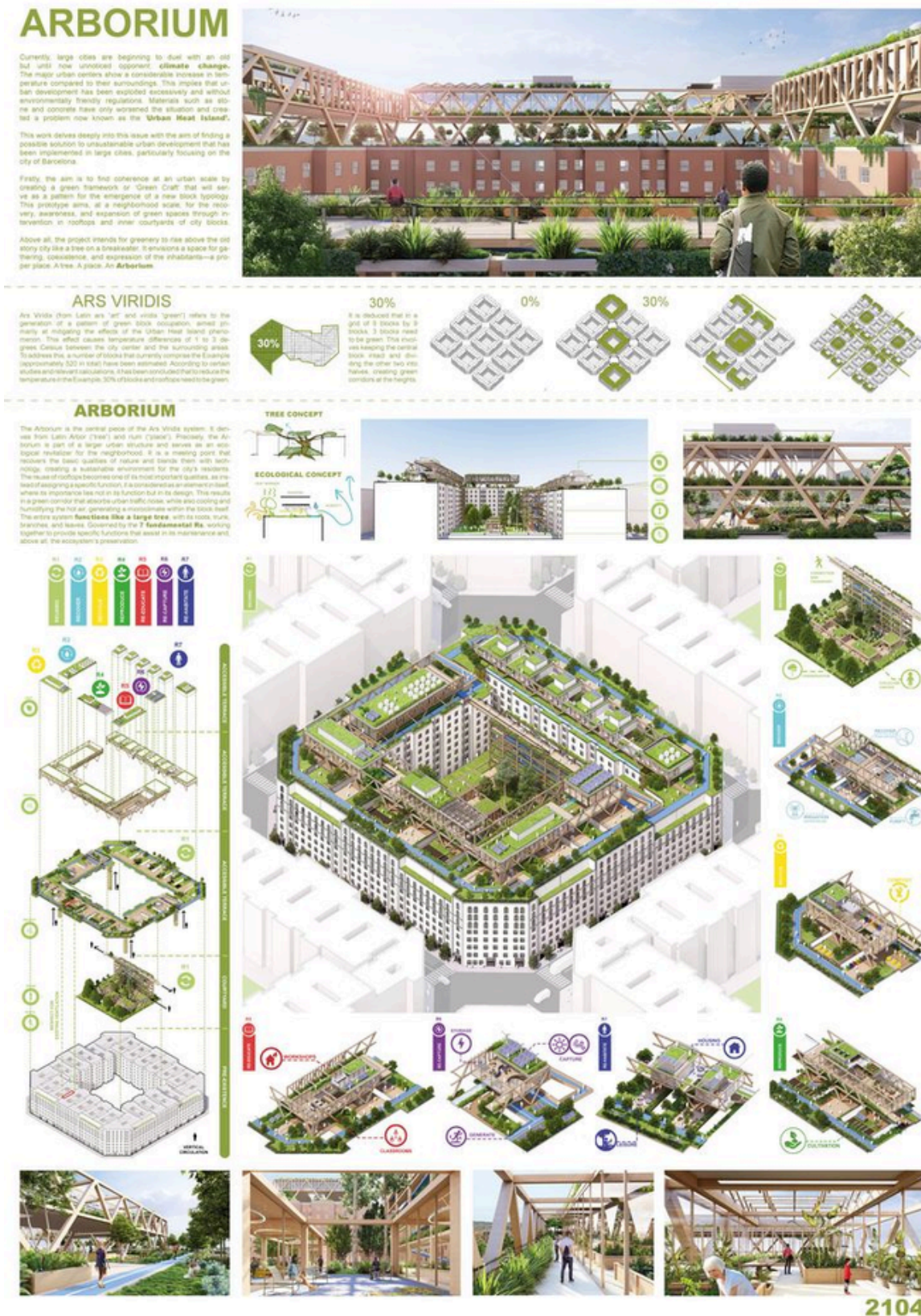
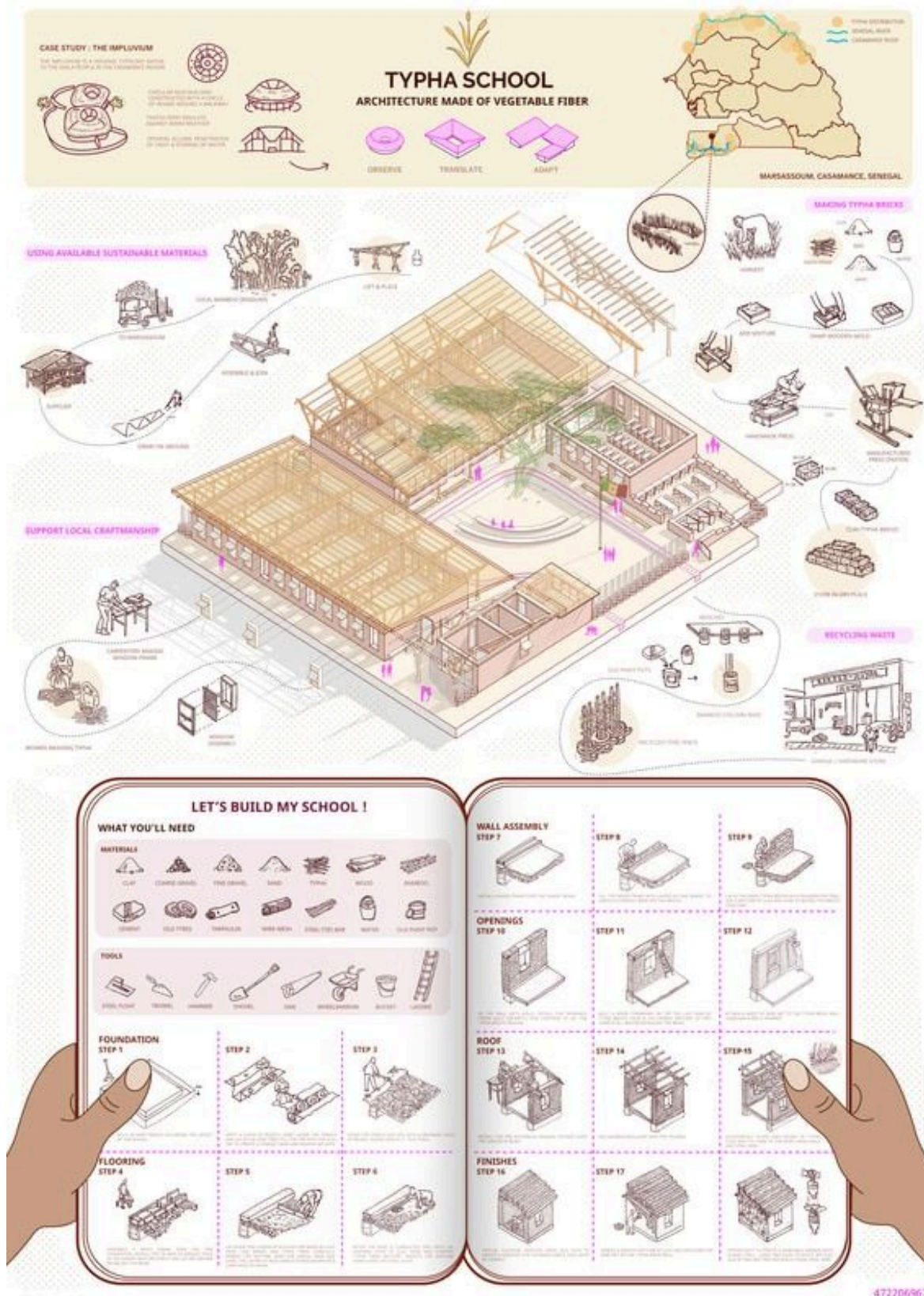


Figura: Pranchas de Concurso
Disponível em: <https://br.pinterest.com>

DIAGRAMAS EM DIAGRAMAÇÃO



REFERÊNCIAS

ARTIGOS E LIVROS:

BASBAUM, Sergio. Sinestesia e percepção digital. TECCOGS, n. 6, 307 p, jan.-jun, 2012. Disponível em:

<https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52891>. Acesso: 14 de Set. 2024.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

LEACH, Neil. Architecture in the Age of Artificial Intelligence: An Introduction to AI for Architects. Inglaterra: Editora Bloomsburry, 2021.

MONTANER, Josep Maria. Do diagrama às experiências, rumo a uma arquitetura de ação. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2017.

KOTNIK, Toni. Digital Architectural Design as Exploration of Computable Functions. International journal of architectural computing vol.8 - n.1, p.1-16, 2010.

Disponível em: https://schwartz.arch.ethz.ch/Publikationen/Dokumente/computable_function.pdf. Acesso em: 03/07/2024.

OXMAN, Rivka. Theory and design in the first digital age. Design Studies Volume 27, p. 229-265, 2006. Elsevier: Disponível em:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0142694X05000840>. Acesso em: 05/07/2024.

RIGHI, T. A. F.; CELANI, G. Esboços na era digital: uma discussão sobre as mudanças na metodologia de projeto arquitetônico. Congresso Iberoamericano de gráfica digital SIGRADI. In Anais... Havana Cuba 2008.

STOUHI, Dima. "Sou Fujimoto projeta torre flutuante em Shenzhen, China" [Sou Fujimoto Architects Reveals Vanishing Design of Qianhai's New City Center Landmark] 18 Jul 2021. ArchDaily Brasil. (Trad. Bisineli, Rafaella) Acessado 11 Set 2024. <<https://www.archdaily.com.br/br/963651/sou-fujimoto-projeta-torre-flutuante-em-shenzhen-china>> ISSN 0719-8906

SHIMABUKURO, Mariane. Caminhos para a fotografia artística: Pós-produção digital. Curitiba: UTFP, 2017.

STEENSON, Molly Wright. Architectural Intelligence How Designers and Architects Created the Digital Landscape. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, 2017.

TARRAFA, Luís. Real-time 3D Archviz. ISTECLisboa, 2015.

VIZIOLI, S. H. T., & SILVA, G. R. (2021). O modelo tridimensional e a Arquitetura: do físico ao digital. Risco Revista De Pesquisa Em Arquitetura E Urbanismo (Online), 19, 79-95.

XAVIER, L.G.S.; JANUÁRIO, P.M.G.; ARAÚJO, R.S.; XAVIER, J.F.M.; MIRANDA, R.N. A modelagem 3D como auxílio do processo criativo de ensino de projeto de Arquitetura. Perspectivas Online: Humanas & Sociais Aplicadas, v.9, n.26, p.163-170, 2019. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/339037439_A_MODELAGEM_3D_PARA_ARQUITETURA_UM_ESTUDO_APLICADO_AO_ENSINO_DE_PROJETO.

Acesso em: 15 de set. 2024,

ZUMTHOR, Peter. Atmosferas: Entornos Arquitectônicos — as coisas que me rodeiam. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2009.

REFERÊNCIAS

Livros:

DONDIS, D.A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HELLER, E. A psicologia das cores. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

LUPTON, E. Pensar com tipos: Guia para designers, escritores, editores e estudantes. Barcelona: Gustavo Gili, 2020.

MEGGS, P.; PURVIS, A.W. História do Design Gráfico. São Paulo: Cosac Naif, 2009

MONTANER, J.M. Do diagrama às experiências, rumo a uma arquitetura de ação. Barcelona: Gustavo Gili, 2017.

NIEMEYER, L. Tipografia: Uma apresentação. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2010.

ROCHA, Claudio. Novo Projeto Tipográfico. São Paulo: Rosari, 2012.

Sites:

<https://medium.com/@DzynSpace/paula-scher-the-master-of-typography-and-identity-design-df6a0fe379e6>

<https://color.adobe.com/pt/>

[https://www.researchgate.net/publication/332409346_Aspectos_de_aplicacao_da_tipografia_em_livros_digitais_uma_revisao_integrativa_de_literat](https://www.researchgate.net/publication/332409346_Aspectos_de_aplicacao_da_tipografia_em_livros_digitais_uma_revisao_integrativa_de_literatura/figures?lo=1)
[ura/figures?lo=1](https://www.researchgate.net/publication/332409346_Aspectos_de_aplicacao_da_tipografia_em_livros_digitais_uma_revisao_integrativa_de_literatura/figures?lo=1)

<https://amadine.com/useful-articles/rules-of-typography>

<https://www.fx.dev.br/classificacoes-tipograficas-em-detalhes/>

https://www.canva.com/pt_br/aprenda/20-principios-elementos-do-design

<https://br.pinterest.com/>

<https://www.behance.net/>

<https://www.pentagram.com/>

<https://coolors.co/>

<https://color.adobe.com/pt/>

<https://pigment.shapefactory.co/>

<https://fontesk.com/>

<https://unsplash.com/>

<https://www.pexels.com/pt-br/>

<https://moviesincolor.com/>

REFERÊNCIAS

SITES:

<https://www.blackhaus.com.br/all-projects>

<https://www.archdaily.com.br/br/963651/sou-fujimoto-projeta-torre-flutuante-em-shenzhen-china> <https://www.blackhaus.com.br/home>

<https://big.dk/projects/vltava-philharmonic-prague-4340> <https://estudiobim.com.br/6plugins-renderizacao-revit/>

<https://www.archdaily.com.br/br/1002460/sala-de-concertos-da-filarmonica-da-china-projetada-pelo-mad-architects-esta-prestes-a-ser-concluida>

<https://www.archdaily.com.br/br/1011301/os-21-projetos-mais-aguardados-de-2024> <https://br.pinterest.com/>

<https://www.sweco.dk/showroom/bakkegaardene/> <https://eisenmanarchitects.com/House-IV-1971> <https://www.mairaacayaba.com/>

<https://www.nelsonkon.com.br/casa-em-avare/>

<https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52891>

<https://architectenweb.nl/nieuws/artikel.aspx?id=43935#photoid=288314>

<https://www.we-a.dk/alkes-have>

<https://kaaza.arq.br/portfolio/>

<https://qbi.uq.edu.au/brain/intelligent-machines/history-artificial-intelligence>

<https://spbim.com.br/7-sofware-de-render-mais-utilizados/>

<https://www.autodesk.com/br/industry/architecture/architectural-rendering>

<https://enscape3d.com/pt-br/pt-br-renderizacao-3d-para-revit/>

<https://3dwarehouse.sketchup.com/model/uc54a8d2f-54a9-49cb-b7bb-59b8ee85caf8/Villa-Savoye-Poissy-France-Le-Corbusier>

INDICAÇÕES



blackhaus_studio

Seguindo ▾

Enviar mensagem

+ 👤 ⋮

959 publicações

66,6 mil seguidores

693 seguindo

Blackhaus

Founded by @deisibernardi @fernandoblk

Architectural Visualization for real estate.

We stand for quality.

Since 2012... mais

🔗 linktr.ee/blackhaus_studio

Seguido(a) por gabrielkogon, fa.b.iana e outras 20 pessoas



Houses



Website



Founders



Scenarios



Hotels



Buildings

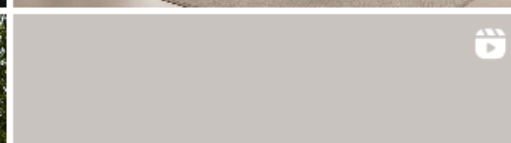
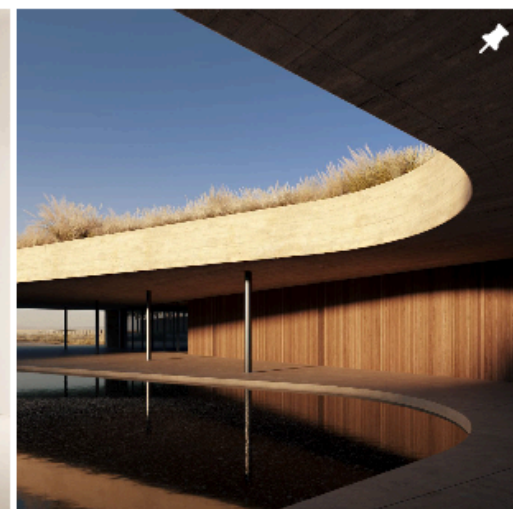
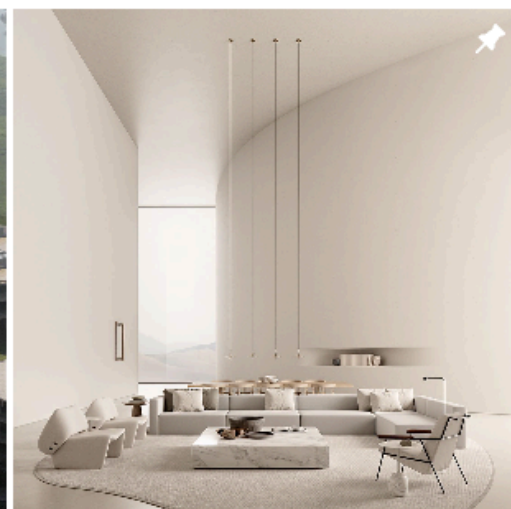


Authorial

📖 PUBLICAÇÕES

🎬 REELS

📍 MARCADOS



architecturevisualization

Seguindo ▾

Enviar mensagem

+ 👤 ⋮

3.223 publicações

104 mil seguidores

1 seguindo

ARCHITECTURE VISUALIZATION

📌 architecturevisualization

Revista

The world's best architecture visualizations.

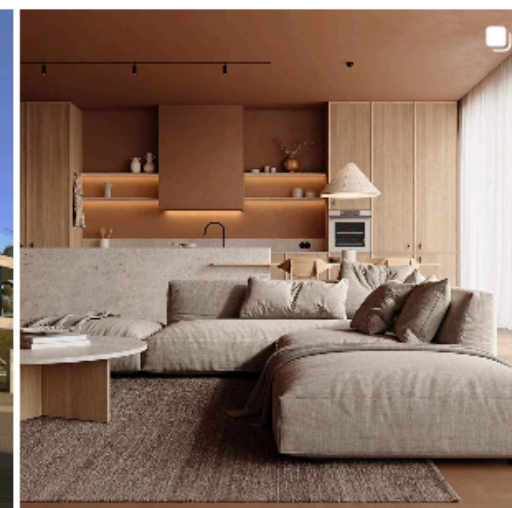
Tag @architecturevisualization to be featured.

🔗 www.renderoftheday.com

Seguido(a) por panoramastud.io, studioidoisdois e outras 6 pessoas

📖 PUBLICAÇÕES

📍 MARCADOS



INDICAÇÕES



letsshowitbetter

Seguindo ▾

Enviar mensagem



878 publicações

353 mil seguidores

184 seguindo

Show It Better

letsshowitbetter

Architecture Visualization Is our passion

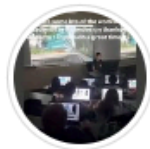
Visit us at

www.showitbetter.co/resources + 3

Seguido(a) por caiofall, _metabolica e outras 6 pessoas



Resources



Workshops



Courses



Team



Tutorials



Studio

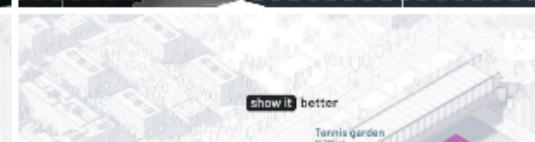
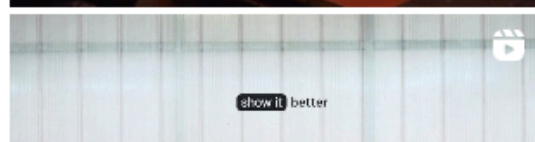
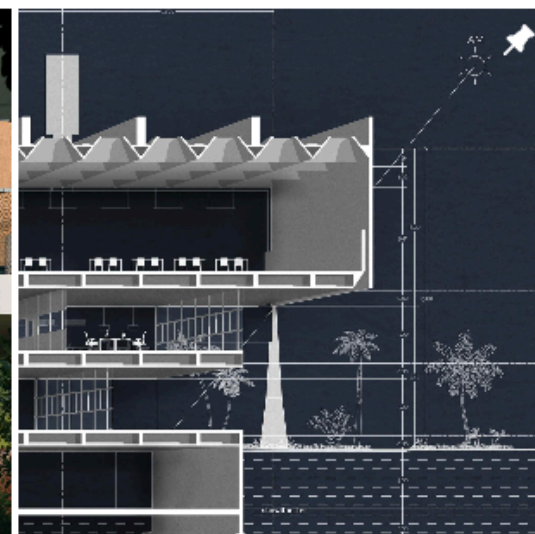
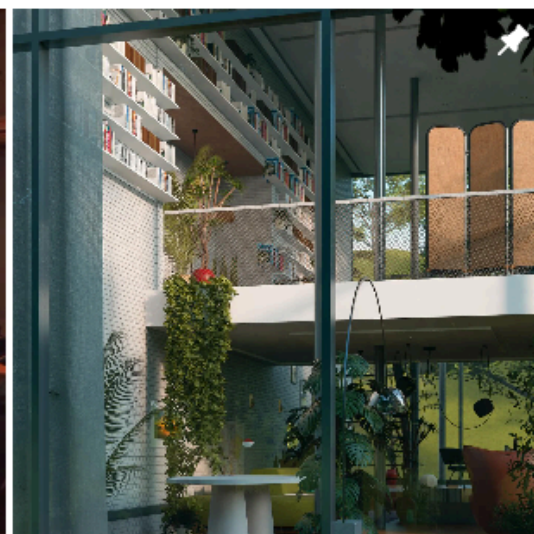
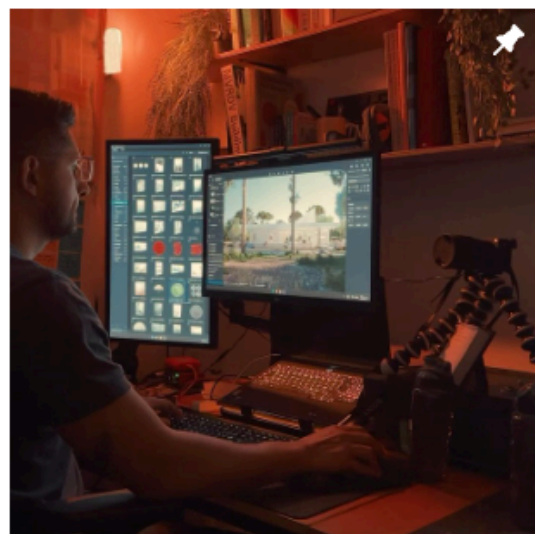


Latest

PUBLICAÇÕES

REELS

MARCADOS



learnupstairs

A seguir ▾

Enviar mensagem



369 publicações

117 mil seguidores

A seguir 195

Upstairs

Site educacional

fw theme: images rendered with D5!

➤ A platform focused on Architecture Representation!

Videos, courses, packs and... mais

openyoutu.be/oiPNXcz2xwk + 4

Seguidores: alinelopes.o, panoramastud.io + 5 outras pessoas



new videos



fw



D5 course



+showitbetter



plans course



project:unbuilt

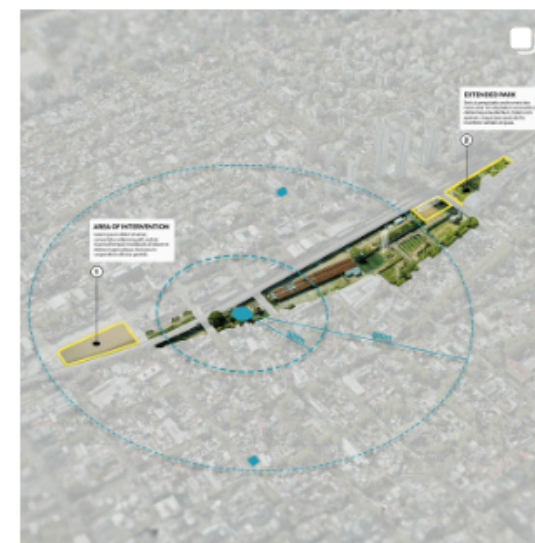


axo course

PUBLICAÇÕES

REELS

IDENTIFICAÇÕES



MEIOS DIGITAIS II

PÓS-PRODUÇÃO E DIAGRAMAÇÃO