



# LUMION

## Temario

### 1. INTRODUCCIÓN / IMPORTACIÓN

Comprenderás la interfaz y modificaciones del entorno. Vas a desarrollar un proyecto con distintos objetos y materiales.

- Introducción a Lumion
- Compatibilidad con software de 3D
- Rendimiento del equipo / velocidad
- Interfaz dinámica WASD + QE
- Ajustar entorno: topografía y ambiente
- Modificación del paisaje
- Preparación de modelos 3D.
- Creación de materiales.
- Insertar y editar materiales.
- Creación de objetos en masa.

### 2. MODELOS COMPLEJOS

Aprenderás el flujo de trabajo para modelos con múltiples importaciones y su organización.

- Importación de objetos
- Actualizar objetos importados.
- Modificación de objetos
- Selección avanzada de objetos
- Transformación avanzada de objetos
- Generación de layers y sus funciones
- Crear grupos y edición
- Efectos y manipulación

### 3. RENDERIZADO / ANIMACIÓN

Producirás renders y animaciones de alta resolución. Identificarás cuáles son las características y filtros imprescindibles para darle fotorrealismo a tus proyectos.

- Settings para la producción de renders.
- Efectos de imagen y parámetros.
- Configuraciones predeterminadas.
- Concepto de animación, efectos y edición de llaves de tiempo.
- Exportar render y secuencias.
- Exportar animación.



NEO  
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray

