

## LUMION

### UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN A LUMION

Interfaz de usuario. Cargar y guardar proyectos. Importar un modelo. LiveSync para Revit. LiveSync para SketchUp. Colocar contenido. Control del visor.

### UNIDAD 2. CONSTRUIR UNA ESCENA

Materiales de librería. Ajuste de materiales. Aplicación de efectos básicos. Añadir luces (Parámetros básicos).

### UNIDAD 3. AÑADIR ELEMENTOS

Objetos, muebles y atrezzo. Personajes y vehículos. Césped y vegetación. Agua, mar, piscinas, fuentes. Colocación en masa. Agrupar objetos. Variaciones de modelo.

### UNIDAD 4. CÁMARAS Y RENDER

Posicionar cámaras. Iluminación con Hyperlight. Render imagen estática. Render de vídeo.

### UNIDAD 5. MYLUMION

Interfaz MyLumion. Crear imágenes 360 para VR (GearVR, Oculus, Cardboard).

### UNIDAD 6. MATERIALES AVANZADOS

Materiales transparentes y translucidos. Materiales desgastados. Material vegetación. Ajustes avanzados de los materiales. Ajustar reflejos, asfalto mojado.

### UNIDAD 7. LUCES AVANZADAS

Parámetros de las sombras y otros parámetros de las luces. Luces lineales. Sky Light-Configurar Omnishadow. Parámetros y animación del Sol, Estudio Solar. Luces Volumétricas e Iluminación Global.

### UNIDAD 8. EFECTOS EN LA ESCENA

Trabajar con capas. Visibilidad de capa. Time Warp. Efecto inclinación (Efecto DOF en Maqueta). Efecto boceto. Corrección de perspectiva. Nubes Volumétricas, niebla. Animación de coches y personajes. Fuego, fuentes y humo. Nieve, lluvia, viento, sonidos. Estilos (Presets predeterminados para distintos acabados y efectos).

### UNIDAD 9. EDICIÓN DE VÍDEO E IMAGEN ESTÁTICA

Múltiples clips y edición de la secuencia, transiciones. Añadir títulos, logotipos, música ambiental e imágenes a la edición. Como trabajar correctamente con múltiples efectos de vídeo. Trabajo con imágenes estáticas, formatos de exportación.

### UNIDAD 10. CÁMARAS Y RENDER

Animación de cámaras. Aplicación de efectos a los vídeos. Profundidad de campo, motion blur, viñeteado, aberración cromática y otros efectos de cámara. Ajustar los parámetros para la creación de vídeo, render por capas y secuencia de imágenes, subir directamente a YouTube. Optimización de las escenas, rendimiento de la tarjeta de vídeo.