

## **1. PARTE 1**

---

### **1.1 Presentación del curso**

- Profesorado.
- Conceptos teóricos sobre composición.
- Estructura y contenidos del taller.
- Configuración de la interface. Entorno de trabajo. Comandos y teclas de acción.

### **1.2 Importación de ficheros y objetos a Lumion**

- Importación de ficheros y objetos desde programas de modelado. Tipos de archivos soportados.
- AUTOCAD- .dxf .dwg .obj
- SKETCHUP- .skp .fbx
- 3DMAX- .fbx .3ds .max
- Actualización del modelo u objeto.
- Punto de referencia del modelo (0,0,0) para colocación.
- Bloqueo de posición del modelo u objeto.
- Biblioteca de objetos importados.
- Comparar modelos (añadir variaciones)
- LiveSync desde distintos motores.
- Converters: Lime Exporter, Conversor v1.24

### **1.3 Materiales**

- Biblioteca de materiales de LUMION. Parámetros y opciones.
  - Naturaleza
  - Interior
  - Exterior
  - Personalizar
- Video Mp4 como material.
- Cristales PUREGLASS.
- Fur materials.
- Materiales Poliigon.
- Mapas con DISPLACEMENT.
- Suavizado de bordes, envejecimiento materiales.
- Importar Materiales.
- Guardar/Cargar conjunto de materiales.
- Materiales externos a LUMION + Materiales mp4
- Teoría sobre texturizado.
- Creación de materiales avanzados.
- Creación de mapas de reflexión avanzados.
- Creación de mapas con transparencia.

### **1.4 Biblioteca lumion de objetos**

- Naturaleza, vehiculos, sonidos, luces, objetos de interior, objetos de exterior, efectos, objetos especiales.
- Creación de biblioteca propia
- Organizar la librería
- Importar modelos desde otros equipos a nuestra biblioteca.
- Trabajar con las carpetas de docs/Lumion/library.
- Qué sí y qué no utilizar.



### 1.5 colocación singular y en masa

- Línea de colocación.
- Disposición aleatoria.
- Añadir recorridos con curvas
- Colocación con pincel

### 1.6 Tiempo

- Posición Solar, Altura Solar.
- Sol y nubes. Tipo, cantidad, intensidad, etc..

### 1.7 Transformación con objetos

- Modelado de paisaje
- Acabado del paisaje. Texturas
- Importación de topografía
- Agua y océano.
- Posicionamiento del modelo por coordenadas.
- Entorno próximo (OPEN STREET MAPS)
- Hierba 3D. Tipos y tamaño.
- Grupos de objetos. Importación y guardado.
- Sustitución de objetos.

## 2. PARTE 2

---

### 2.1 Renderizado de imágenes

- Punto de vista. Colocación y guardado.
- Renderizado individual o en grupo.
- Añadir Estilos. Propios o predefinidos.
- Añadir efectos de fotos para acabado en imagen.
  - Reflexión
  - Sombras
  - Luz volumétrica
  - Hyperlight
- Renderizado. Tipos de resolución de salida de imágenes.
- FastPreview
- Acceso y repositorio en MyLumion.

### 2.2 Creación de video

- Punto de vista y recorridos. Configuración.
- Añadir Estilos
- Efectos de películas para acabado en imagen.
  - Reflexión
  - Sombras
  - Luz volumétrica
  - Etc...
- Animación de objetos.
- Inclusión de logos e imágenes externas.
- Montaje final.
- Configuración de la calidad y resolución de la película.
- Guardado como secuencia de imágenes. Canales de imagen para postproducción.
- Salida directa a YouTube y MyLumion.



### **2.3 Panoramas 360°**

- Vista panorámica 360°.
- Salidas para web, dispositivos móviles. MyLumion.
- Salida para Gafas VR.
  - Formatos de salida
- 
- Ejemplos de imágenes, videos y panoramas 360°.
- Visualización en gafas VR y en dispositivos móviles.

### **2.4 Post Producción. Photoshop**

- Importación de Lumion channels a Photoshop.
- Tratamiento del mapa difuso.
- Creación de máscaras y postproducción final.
- Mejora de resolución de la imagen final.
- Formatos de exportación. Cuales usar y cuales no.

### **2.5 Ejercicios prácticos**

- Exterior
- Interior
- Animación

### **2.6 Coloquio de preguntas y acceso a la plataforma de Workshops de Facebook.**