

Curso práctico (16 horas)  
**TALLER INICIACIÓN A LUMION 10 PRO**  
Presentaciones hiper-realistas mediante renders y vídeos en pocos minutos



Curso orientado de forma práctica a la iniciación al manejo del programa LUMION que permite crear presentaciones arquitectónicas de modelos 3D importados de REVIT, AutoCAD, SketchUp, 3DsMax, ArchiCAD, Allplan u otros.

LUMION cuenta con una sencilla interfaz de visualización permanente en 3D a tiempo real del modelo arquitectónico con un manejo muy simple.

Gracias a su amplia librería de objetos animados (plantas, transporte, mobiliario interior y exterior, personajes, etc.), biblioteca de iluminación, efectos, sonidos, librería para asignar materiales, control de entorno, tiempo y paisaje podrás generar un escenario completo.

En pocos minutos con su potente motor de renderización se pueden obtener imágenes, panorámicas 360º y vídeos en alta definición aplicando numerosos y sencillos efectos de producción LUMION para obtener un resultado hiper-realista de forma profesional.

**OBJETIVOS:**

El alumno podrá adquirir conocimientos del programa de forma práctica en el curso. Mediante el trabajo en un nuevo proyecto vacío en Lumion importarán modelos 3D de VIVIENDA UNIFAMILIAR y EDIFICIO PÚBLICO (que se facilitarán a los alumnos por el profesor) para realizar ejemplos reales. En cada proyecto se generará la construcción de entorno y paisaje, se insertarán múltiples objetos de biblioteca y efectos, se aplicarán materiales de acabados y texturas, efectos ambientales y/o de cámara de edición, para finalmente obtener renders de imágenes, vistas panorámicas 360º y vídeos de animación.

**REQUISITOS ALUMNOS:**

Los alumnos deberán tener conocimientos previos en manejo básico en algún programa de modelado en 3D para su importación al programa Lumion.

Es preciso que cada alumno trabaje en su ordenador portátil con el programa instalado (en el portal oficial de Lumion se pueden consultar los requisitos mínimos de prestaciones del ordenador que recomienda el fabricante para un manejo fluido del programa).

Para mayor comodidad, se facilitará por cortesía de Lumion España, días antes de comenzar el curso a los alumnos inscritos, un enlace para la instalación del programa versión profesional con licencia registrada temporal de uso 14 días.

El curso se desarrollará en formato online en directo con el profesor a través de la plataforma ZOOM del Colegio Territorial de Arquitectos de Castellón.

**PROFESOR:**

**JOSÉ LUIS ÁLVAREZ FERNÁNDEZ.** Arquitecto modelador BIM.

**11, 13, 18, 20 / Mayo / 2020**

De 16:00 a 20:00  
Modalidad: Online en directo

**Plazas limitadas**

>15 alumnos máximo

**Precio (incluye IVA 21%):**

- > General: **113,84 €**
- > Colegiados COACV: **81,31 €**
- > Pack Formación: **48,79 €**

**INSCRIPCIÓN**

[www.ctac.es/cursos](http://www.ctac.es/cursos)

\* Se ha realizado un descuento adicional del 30% debido a la situación especial acontecida por el covid'19 para fomentar la formación durante el confinamiento.

PATROCINA:



COLABORA:



ORGANIZA:

**CTAC COL·LEGI  
TERRITORIAL  
D'ARQUITECTES  
DE CASTELLÓ**

VOCALIA DE CULTURA, BIBLIOTECA I FORMACIÓ  
C. Ensenyança 4, 12001 Castelló  
964 72 35 34 | [cultura@ctac.es](mailto:cultura@ctac.es)

## **PROGRAMA:**

### **1. PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA**

- 1.1. Configuraciones Programa.
- 1.2. Escenarios predefinidos y Ejemplos.
- 1.3. Cargar / Guardar proyectos.

### **2. INTERFAZ LUMION**

- 2.1. Menús del programa.
- 2.2. Modos de trabajo.
- 2.3. Navegación en escenas.

### **3. CONSTRUCCION DE ENTORNO Y PAISAJE**

- 3.1. Menú Tiempo.
- 3.2. Clima.
- 3.3. Sol y nubes.
- 3.4. Menú Paisaje.
- 3.5. Terrenos predefinidos.
- 3.6. Terreno – Formación de relieves.
- 3.7. Agua.
- 3.8. Océanos y Mares.
- 3.9. Herramienta Pintar.
- 3.10. Hierba.
- 3.11. Aplicación Open Street View.

### **4. MENÚ OBJETOS DE LUMION**

- 4.1. Objetos librería de Lumion.
- 4.2. Situar Objetos y Efectos.
- 4.3. Edición de Objetos.
- 4.4. Menú contextual.
- 4.5. Visualización modo avanzado.
- 4.6. Duplicar Objetos.

### **5. IMPORTAR MODELO 3D – PROYECTO**

- 5.1. Preparar modelo.
- 5.2. Importar modelo 3D y guardar proyecto.
- 5.3. Re-importar modelos.
- 5.4. Organización y uso de capas.

### **6. MENÚ DE MATERIALES**

- 6.1. Biblioteca de materiales.
- 6.2. Aplicación de texturas.
- 6.3. Parámetros básicos y avanzados de texturas.
- 6.4. Guardar texturas como favoritos.
- 6.5. Creación de texturas personalizadas.

### **7. PRÁCTICA PROYECTO DE EJEMPLO IMPORTADO**

- 7.1. Creación de entorno y paisaje.
- 7.2. Aplicar materiales al proyecto.
- 7.3. Objetos – Iluminación luces y efectos.

### **8. RENDERIZADO DE FOTOGRAFÍAS – MODELO IMPORTADO**

- 8.1. Conceptos generales
- 8.2. Modo de trabajo Foto – Interfaz.
- 8.3. Estilos predefinidos.
- 8.4. Estilos personalizados.
- 8.5. Editar estilos personalizados.
- 8.6. Efectos ambientales – Luz y Sombras / Clima / Escenas.
- 8.7. Efectos fotográficos – Cámara / Colores / Artístico / Boceto.
- 8.8. Calidad fotográfica – Render imágenes modelo importado.
- 8.9. Renders Panorámicos 360º

### **9. VÍDEOS / ANIMACIONES – MODELO IMPORTADO**

- 9.1. Modo de trabajo Vídeo – Interfaz.
- 9.2. Estilos personalizados de vídeo.
- 9.3. Efectos ambientales - Luz y Sombras / Clima / Escenas.
- 9.4. Efectos Vídeo - Cámara / Colores / Artístico / Boceto.
- 9.5. Editar estilos personalizados de vídeo.
- 9.6. Animación de Objetos.
- 9.7. Calidad de vídeo y edición de clips – Render.