



**Nombre del alumno:** josselin  
dominguez cruz

**Nombre del profesor:** Arq. Ángel M.  
Ancheita Gómez

**Licenciatura:** arquitectura

PASIÓN POR EDUCAR

**Materia:** computación

**Nombre del trabajo:** cuadro sinóptico

Ocosingo, Chiapas 4 marzo de 2022.

# LUMION

## COMANDOS

- Usar la **tecla S o Flecha hacia abajo**. Para desplazar la cámara hacia abajo.
- Con la **tecla A o Flecha hacia la izquierda**. Puedes mover la cámara hacia la izquierda.
- Con la **tecla D o Flecha hacia la derecha**. Puedes mover la cámara hacia la derecha.
- Para mover la cámara arriba. Presiona **la tecla Q**.
- Para mover la cámara abajo. Presiona **la tecla E**.
- Usar el siguiente comando **Espacio + W/S/A/D/Q/E**. Para el movimiento de cámara muy lento
- Usar la **Rueda del ratón adelante o atrás**. Para mover la cámara hacia adelante o atrás.

## CATEGORÍAS QUE MANEJA EN LA LIBRERÍA DE OBJETOS.

- Modelados 3d
- Añadir materiales y textura
- Añadir objetos y contextualizar
- Efectos y renderizar

## OPCIONES QUE INCORPORA

**ILUMINACION:** Son equivalentes a los focos, fuentes luminosas que emiten luz en una dirección determinada y que se ven influenciadas por su alrededor, proyectando sombras precisas sobre las superficies que les rodean

**TOPOGRAFIA:** En el caso de las imágenes en color, simplemente re interpretará sus colores en tonos de grises, para conseguir el mismo efecto, para conseguir mayor desniveles es importante que quede claro en la imagen cual es la zona oscura y cuál es la zona clara.

**TEXTURIZADO DE MATERIALES:** es la función de añadir texturas, mapas, colores, telas y cualquier otro tipo de revestimiento

**BLOQUE:**