



**Nombre de alumno: Alcázar Pinto Jessica Damaris**

**Nombre del profesor: Arq.: Mauricio Ancheita**

**Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico.**

**Materia: Computación para el diseño.**

# LUMIÓN

## COMANDOS UTILIZADOS

**W o Flecha hacia arriba** - Mueve la cámara hacia adelante.  
**S o Flecha hacia abajo** - Mueve la cámara hacia abajo.  
**A o Flecha hacia la izquierda** - Mueve la cámara hacia la izquierda.  
**D o Flecha hacia la derecha** - Mueve la cámara hacia la derecha

**Espacio + W/S/A/D/Q/E - Shift + Espacio + W/S/A/D/Q/E** Movimiento de cámara muy lento.  
**Shift + W/S/A/D/Q/E** Movimiento de cámara más rápido.  
**Shift + Espacio + W/S/A/D/Q/E** Movimiento de cámara muy rápido.

<b>Botón derecho del ratón + Movimiento del ratón</b>	Mirar alrededor.
<b>Botón central del ratón + Movimiento del ratón</b>	Cámara panorámica.
<b>Espacio + Botón central del ratón + Movimiento del ratón</b>	Cámara panorámica muy lenta.
<b>Shift + Botón central del ratón + Movimiento del ratón</b>	Cámara panorámica más rápida.
<b>Shift + Espacio + Botón central del ratón + Movimiento del ratón</b>	Cámara panorámica muy rápida.
<b>Rueda del ratón ADELANTE/ATRÁS</b>	Mueve la cámara adelante/atrás.

## CATEGORIAS EN LA LIBRERÍA DE OBJETOS.

Vegetación. luces, Vehículos, mobiliario exterior, mobiliario interior, personajes, efectos especiales,

## OPCIONES QUE INCORPORA.

**Iluminación:** En primer lugar podemos hacer una clasificación general de elementos luminosos de Lumion atendiendo a su capacidad de proyectar luces y sombras, esta primera aproximación nos permitirá decidir qué tipo de iluminación en Lumion necesitamos para cada escena.

**Texturizado de materiales:** Cuando se utiliza cualquiera de los materiales de Lumion 8, recuerda que puedes controlar las características de los materiales, incluyendo edad ( a través de las condiciones ambientales), el suavizado de los bordes, color, reflectividad, brillo, y más.

**Topografía:** podemos exportar la topografía y guardarla en un archivo de extensión DDS, que a su vez podemos importar en cualquier escena con mucha facilidad. Sin embargo, otra manera de crear topografía es usando imágenes que Lumion interpretará de tal manera que aquella que sea negro será lo más hondo, y lo que sea blanco, será lo más alto.