



TWINMOTION

Temario / Empresarial

01

1. INTRODUCCIÓN Y PRIMEROS PASOS.

Conoceremos la lógica del programa, cómo navegar y movernos dentro del modelo. Aprenderemos cómo preparar los archivos desde el programa de modelado que manejes para su importación a TwinMotion.

- Introducción
- Conceptos básicos
- Interfaz de usuario
- Configuración de rendimiento según el hardware de los alumnos
- Desplazamiento y velocidad de movimiento
- Alteración del horario
- Edición de objetos Mover
- Rotar
- Escalar
- Copiar

2. CONTEXTO

Aprenderemos cómo incorporar en nuestros proyectos contexto urbano real y geolocalizado, para que nuestra propuesta sea lo más apegada a la realidad.

- Geolocalización
- Estudio solar y orientación
- Organización del contexto en avenidas, áreas verdes y edificios.

3. IMPORTACIÓN DE MODELOS

Optimizaremos nuestro modelo antes de importarlo a TM de tal manera que los elementos estén organizados para facilitar el posterior flujo de trabajo.

- Preparación del modelo desde el programa nativo en que se modeló
- Actualización del modelo una vez importado

4. MATERIALES

Crearemos materiales desde cero para utilizarlos en tus proyectos, editaremos los materiales de la librería cambiando sus atributos.

- Creación de materiales a partir de texturas
- Creación de materiales a partir de valores: Reflexión
- Refracción
- Transparencia
- Rugosidad
- Desplazamiento
- Utilización de materiales de MegaScans
- Materiales emisivos
- Materiales animados para pantallas



NEO
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray





TWINMOTION

Temario / Empresarial

02

5. ILUMINACIÓN

Aprenderemos a utilizar y editar los diferentes tipos de luces que nos ofrece Twinmotion.

- Luz omnidireccional
- Spotlight
- Luz Neón
- Luz en área
- Luces IES
- Edición de intensidad, color, radio, configuración de las sombras y neblina.

6. AMBIENTACIÓN

Exploraremos los cientos de objetos del programa para incorporarlos en nuestros proyectos y aprenderemos cómo guardar nuestra propia librería.

- Mobiliario
- Puertas animadas
- Escalas humanas
- Animales
- Vehículos
- Sonidos
- Ilustraciones
- Partículas Fuego
- Humo
- Agua
- Creación de materiales a partir de texturas
- Creación de materiales a partir de valores; Reflexión
- Refracción
- Transparencia

- Rugosidad
- Desplazamiento
- Utilización de materiales de MegaScans
- Materiales emisivos
- Materiales animados para pantalla

7. RECORRIDOS

Definiremos la ruta que seguirán los elementos en movimiento, su densidad, estilo, dirección y velocidad.

- Personas
- Bicicletas
- Autos

8. HERRAMIENTAS

Utilizaremos herramientas complementarias para añadir información a nuestros modelos.

- Secciones
- Reflexiones puntuales
- Anotaciones o copy
- Acotaciones
- Animadores



NEO
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray





TWINMOTION

Temario / Empresarial

03

9. TOPOGRAFÍA

Esculpiremos y añadiremos texturas de diferentes ecosistemas a nuestro modelo con las siguientes herramientas.

- Levantar
- Deprimir
- Suavizar
- Ruido
- Erosionar
- Aplanar

10. VEGETACIÓN

Incorporaremos vegetación dentro de nuestro modelo a través de diferentes métodos, editaremos su altura, su edad, el color de la corteza y de las hojas, así como su interacción con las condiciones climáticas.

- Vegetation Paint
- Vegetation Scatter

11. ESCENAS PARA RENDERS

Crearemos escenas para generar nuestros renders, donde definiremos posición de la cámara, hora del día, condiciones climáticas, etc.

- Ubicación
- Condiciones climáticas
- Iluminación
- Cámara
- Formatos de exportación

12. RENDER 360

Aprenderemos cómo configurar nuestras escenas para poder visualizarse en plataformas y dispositivos de realidad virtual.

13. ANIMACIONES O RECORRIDOS VIRTUALES

Crearemos y editaremos nuestros primeros clips de video, utilizaremos planos y transiciones cinematográficas profesionales.

- Generaremos las siguientes animaciones:
- Cámara fija
- Transiciones día/noche, lluvia/sol, invierno/ primavera, boceto/realismo
- Cámara en movimiento utilizando lo aprendido en el módulo anterior

14. PRESENTER

Exportaremos nuestro modelo para que nuestros clientes puedan navegar dentro del modelo como si fuera un videojuego en primera persona, una experiencia inmersiva para que cualquiera pueda interactuar.



NEO
DATA



SketchUp



Twinmotion



LUMION



vray

