

Twinmotion - renderizado y vídeo

Unidad 1. Motores de render: evolución y entorno actual.

Unidad 2. Introducción. Interfaz.

Unidad 3. Control total del entorno: modificar sol y cielo, editar el terreno, importar contexto urbano y definir agua.

Unidad 4. Construir una escena. Formatos de importación.

Unidad 5. Actualizar modelo y recargar: flujos de trabajo.

Unidad 6. Dar vida a una escena. Añadir mobiliario, personas, vehículos y vegetación.

Unidad 7. Objetos del programa vs Objetos importados.

Unidad 8. Trabajo con cámaras.

Unidad 9. Renderizado. Estilos de render en.

Unidad 10. Modelado básico con SketchUp: completar el modelo.

Unidad 11. Efectos: romper los límites del estilo.

Unidad 12. Materiales avanzados: desgaste y hojas.

Unidad 13. Materiales avanzados: reflexión mediante un mapa integrado en la propia textura.

Unidad 14. Materiales avanzados: desplazamiento.

Unidad 15. Iluminación artificial: procedimientos de trabajo, trucos y recomendaciones.

Unidad 16. Generación de vídeos.

Unidad 17. Animación de objetos: básica, avanzada y en masa.

Unidad 18. Animación de efectos: desde la transición día-noche hasta cambios meteorológicos.

Unidad 19. Control de variaciones: opciones de proyecto.