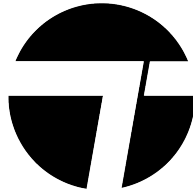


RENDER

Guia bàsica TWINMOTION



Twinmotion

Twinmotion és un programa de renderització d'imatges de gran qualitat, panoràmiques i vídeos estàndard o de 360º, la qual cosa permet una exploració en tres dimensions de realitat virtual totalment immersiva. És compatible amb tot el software BIM, té sincronització directa amb Archicad i Revit, i la majoria de programes de modelatge 3D com Sketchup, importats amb els formats .fbx, .skp, .c4d i .obj.

2021

ETSAB

ServeiTIC



En iniciar el programa apareixerà una finestra de benvinguda que ens dóna la possibilitat de canviar el mode de navegació segons el programari de modelització que calgui. Abans de començar cal revisar les característiques d'unitats mètriques i el mode de desament automàtic al botó inferior esquerre de la finestra. A l'opció qualitat també es poden seleccionar els tipus de paràmetres segons el maquinari de cadascun, per millorar el rendiment del programari.

Es tenen quatre zones dins de la interfície. La primera està al panell horitzontal de la part inferior, on hi ha les funcions principals de Twinmotion com importar, el context, la naturalesa, els mitjans de sortida i exportar. La segona és la barra amagada a la banda esquerra de la finestra on hi ha la biblioteca general. Al costat dret també hi trobareu la barra d'eines amagada per a l'esquema del projecte, on es mostraran tots els objectes del projecte que han estat inserits.

A la cantonada superior dreta hi ha el botó d'ull, que ens permetrà seleccionar diferents tipus de vista, l'hora de configuració del model, entre d'altres paràmetres.

Per començar cal importar el fitxer del programari on s'estigui modelant el projecte fent clic al botó importar al panell horitzontal. Es recomana escollir l'opció de fusionar per material, que permetrà organitzar el fitxer en funció dels materials amb què s'ha configurat el model original. Perquè aparegui el model importat, hem d'anar a la barra de l'esquema del projecte, seleccionar el fitxer i amb el clic dret cercar l'opció de <fer un zoom>, i apareixerà llavors el model a la pantalla disponible per ser editat a Twinmotion.

