

## DEFINICIÓN DE LA MATERIA:

**Fotorrealismo y Animación Digital en 3D (Método simplificado)**, se pretende impartir mediante la utilización del programa **Twinmotion 2021** el cual es un software ideal para la rápida y sencilla creación de renders 3D de alta calidad especialmente para arquitectos y diseñadores. El programa Twinmotion se dedica a la producción de imágenes de render fijas, además de la creación de VR, Objetos, Panoramas y animaciones.

**Twinmotion** se acopla y vincula muy bien con varios programas de modelado en 3D, a la materia se le llama "método simplificado", por la razón de que el renderizado para la obtención de las perspectivas y diferentes vistas se logran en tiempos muy cortos y con muy poca exigencia de máquina, es decir con una computadora con un procesador de dos núcleos se pueden lograr muy fácilmente y en tiempos relativamente cortos, menos de 15 minutos un renderizado de excelente calidad.



**OBJETIVO GENERAL:** Que el alumno adquiera las habilidades y destrezas que le permitan trabajar en el diseño y la representación de proyectos arquitectónicos de manera virtual en 3 Dimensiones, mediante la

utilización de las herramientas que ofrece el programa **Twinmotion 2021**

## OBJETIVO ESPECÍFICO:

Que el alumno explore y utilice el entorno de trabajo del **Twinmotion 2021** como una forma de representar el proyecto arquitectónico con herramientas avanzadas de fotorrealismo y animación digital.



## RELACIÓN CON EL AREA:

Esta materia está relacionada con el área de composición arquitectónica y la sub-área de representación arquitectónica.

## TEMARIO:

15 sesiones de 2hrs. sesión 1: presentación del curso, sesión 2: introducción al uso del programa Twinmotion, sesión 3: Importando un modelo 3d a Twinmotion, sesión 4: uso de las diferentes paletas en proyecto seleccionado, sesión 5: luz natural, sesión 6: aplicación de texturas e inserción de objetos para ambientar, sesión 7: creación de vistas, sesión 8: actualización de archivos, sesión 9: creación de recorridos virtuales I, sesión 10: creación de recorridos virtuales II, sesión 11: VR Motion, sesión 12: sesión general para dudas, sesión 13: realización de ejercicio, sesión 14: entrega de trabajo final y evaluación.

## DINÁMICA DE ENSEÑANZA:

El concepto metodológico es con la modalidad de taller, en la que se trabajará no solamente en el conocimiento de los comandos básicos del programa, sino que serán de suma importancia el interés del alumno respecto a la exploración y experimentación con el entorno de trabajo, así como el trabajo colaborativo por medio de la compartición de experiencias creativas y de representación arquitectónica.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN:

La evaluación será continua, formativa además de autorregulable, tomando en cuenta aspectos cualitativos logrados en lo individual por cada alumno participante, mediante los siguientes aspectos esenciales.

- **Trabajo en el aula y extraescolar** (Porcentaje total 60%)
  - Puntualidad y asistencia
  - Responsabilidad en el uso del equipo de computo
  - Actitud y participación en clase
  - Presentación de productos al final de cada clase
  - Revisión de los trabajos extraescolares
  - Exposición personal de trabajos
- **Presentación del producto final** (Porcentaje total 40%)

TOTAL : 100 %

## BIBLIOGRAFÍA:

- Manual de referencia Twinmotion 2021 PDF
- Página web <http://epicgame.com>

## CAPACIDAD EN EL CURSO:

20 ALUMNOS

## DURACIÓN:

14 semanas.

## DIA:

VIERNES



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN  
NICOLÁS DE HIDALGO

**FACULTAD DE  
ARQUITECTURA**

CICLO ESCOLAR 2021-2022

ÁREA:

COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA

SUB-AREA:

REPRESENTACION ARQUITECTÓNICA

TEMÁTICA:

DISEÑO ARQUITECTÓNICO CON  
HERRAMIENTAS DIGITALES

LÍNEA TEMÁTICA:

APLICACIONES DE CAD Y ARCHICAD



MATERIA OPTATIVA:

**“FOTORREALISMO  
Y  
ANIMACIÓN DIGITAL EN 3D  
(Twinmotion)”**



Twinmotion®

PROFESOR: