

HASTAPENA · TWINMOTION

Twinmotion ikastaroa Donostian

*Eredua irudi eta ibilbide bihurtzea infografista
izan gabe.*

IRAUPENA

20 ordu

PREZIOA

300 €

MAILA

Hastapena

AMAITZEAN

Akademiaren
diploma

Zer den eta norentzat den

Eredua irudi eta ibilbide bihurtzea infografista izan gabe. Revit-ekin lotzen da, materialak esleitzen dira, eguzkia interesatzen den orduan jartzen da eta entregako irudiak eta bideoa ateratzen dira. Denbora errealean: ikusten duzuna ateratzen da.

NORENTZAT DEN

Proiektua modelatuta duten eta erakutsi behar duten ikasle eta profesionalak: eskolako entregak, lehiaketak eta salmentak.

IRAUPENA 20 ordu

PREZIOA 300 €

AMAITZEAN Akademiaren diploma

ZER EGITEN JAKINDA ATERATZEN ZAREN

- Revit edo SketchUp eredua lotzea eta aldatzen denean sinkronizatuta mantentzea.
- Benetakoen antza duten materialak esleitzea, beren erliebe eta islarekin.
- Ingurunea jartzea: lurra, landaretza, pertsonak, autoak eta hiri-testuingurua.
- Eguzkiaren argia, ordua, klima eta gaueko argi artifiziala kontrolatzea.
- Irudiak, panoramikak eta bideo-ibilbide bat ateratzea entregatzeko prest.

IKASTAROEEN ORDENA

AURRETIK

Hemen hasten da, aurretiko ezer gabe.



IKASTARO HAU

Twinmotion
20 ordu • 300 €



ONDOREN

Bidearen amaiera da: hemendik aurrera, zure lanaren arabera dagokiona.

Moduluz modulu

Hau da ikastaroaren ibilbide osoa, bloke bakoitzaren orduekin. Taldearen erritmora eta ikasle bakoitzak dakarrenera egokitzen da, baina edukia hau da.

20

ORDUAK

MODULUA	EDUKIA	ORDUAK
Interfazea eta nabigazioa	Nola funtzionatzen duen denbora errealeko motor batek. Nabigazioa, hobespenak eta leihoaren kalitatea.	2
Eredutik Twinmotion-era	Revit-ekin zuzeneko lotura, beste formatuen inportazioa, proiektua aldatzean sinkronizatzea eta ereduaren garbiketa.	3
Materialak	Liburutegia, Revit-eko materialaren ordezkapena, eskala eta orientazioa, erliebea, islak, kristala, ura eta material propioak.	4
Ingurunea eta landaretza	Lurra, landaretza margotzea, pertsonak eta ibilgailuak, testuingurua eta urtarook.	3
Argia eta giroa	Eguzkia eta geokokapena, ordua eta klima, argiztapen artifiziala, esposizioa eta gaueko giroa.	3
Kamerak eta enkoadreak	Konposizioa, lenteak, eremu-sakonera eta proiektuko bista gordeak.	2
Irudiak, bideoa eta aurkezpena	Irudien eta panoramiken errendatzea, bideo-ibilbidea, faseak eta aurkezle interaktiboa.	3

20 ordu guztira

Nola ematen diren klaseak

Ikastaro guztiak bi eratara egin daitezke, irakasle berarekin, programa berarekin, ordu berberekin eta ziurtagiri berarekin. Zuk aukeratzen duzu matrikulatzean.

Aurrez aurre, gure ekipoarekin

Donostiako gelara etorri eta programa instalatuta eta martxan duen postu batean esertzen zara. Ez duzu ezer ekarri edo instalatu behar.

MAULEON 6, ANTIGUAN

Aurrez aurre, zure ordenagailuarekin

Zure ekipoan lan egitea nahiago baduzu, ekarri: lehen egunean instalatuta eta konfiguratuta uzten dugu, eta zure lan-ingurunea muntatuta duzula ateratzen zara.

INSTALAZIOAN
LAGUNTZEN DIZUGU

Online, zuzenean

Zuzeneko klasea irakaslearekin, ez grabatutako bideoak: bere pantaila ikusten da, nahi duzunean galdetzen duzu eta zure fitxategia zuzentzen da, gelan bezala. Donostian bizi ez denarentzat edo etorri ezin duenarentzat pentsatua.

EDOZEIN TOKITATIK

MICROSOFT TEAMS

Eta klase artean, Microsoft Teams

Talde bakoitzak bere taldea du Microsoft Teams-en.

Ez da WhatsApp talde bat: ikastaroko fitxategiak dauden tokia da, eta zalantza asteartean gauez agertzen denean galdetzeko tokia, proiektuaren aurrean.

- Gelatik kanpo galdetzen duzu, eta irakasleak erantzuten dizu, ez ikaskide batek.
- Ariketen fitxategiak, txantiloak eta adibideak, beti hor eta beti eskura.
- Zure fitxategia igo dezakezu eta hurrengo klasearen aurretik begiratzea.
- Dena idatzita geratzen da: urrian ebatzi zena urtarrilean berriro irakurtzen da.
- Klase onlineak emateko tresna bera da, beraz ez dago ezer berririk ikasteko.

Online jarraitzeko, programa mugitzen duen ordenagailu bat eta konexio egonkorra behar dituzu; zurea balio duen ez badakizu, esan eta matrikulatu aurretik begiratuko dugu.

Prezioa, deskontua eta matrikula

PREZIOA

300 €

20 ordu · Prezioak BEZik gabe. Prestakuntza salbuetsita edo hobaritua egon daiteke kasuaren arabera; matrikulatzean berresten dizugu.

HEMEN JADA IKASI BADUZU

50 €-ko deskontua

Aurreko ikasturtean akademian matrikulatuta egon bazinen —eskolako errefortzuan, unibertsitateko irakasgai batean edo beste edozein ikastarotan—, 50 €-ko deskontua duzu.

- Behin bakarrik aplikatzen da: kontratatzen duzun lehen ikastaroan edo pack-ean.
- Oinarrizko ikastaro osoaren pack-ean ere balio du.
- Ez da metatzen ondoren egiten dituzun ikastaroetan.
- Nahikoa da matrikulatzean esatea; guk egiaztatzen dugu.

NOIZ HASTEN DEN

ORAIN

Matrikulatu eta esan noiz duzun aukera

Matrikularekin batera zure erabilgarritasuna sartzen da: goizak, arratsaldeak, egun solteak edo asteburuak.

IRAILAK 21

Ordutegiak argitaratzen ditugu

Egun horretara arte matrikulatuta daudenekin ixten dira. Ondoren, talde bakoitzean sobera dauden plazak baino ez dira geratzen.

URRIA

Klaseak hasten dira

Talde txikiak, egutegia eta gela jada itxita.

30 €-ko matrikula. Irailean, doan. Matrikula 30 € da, eta doakoa da 30 de septiembre arte matrikulatzen denarentzat. Urrirako ez uzteko arrazoi bat gehiago: matrikula aurrezten duzu eta ordutegien banaketan sartzen zara.

PDF HONETATIK

[Matrikulatu](#)
[WhatsApeez idatzi](#)
[Akademiara deitu](#)
[Ikastaroa webean ikusi](#)

HITZ EGIN DEZAGUN

Ikastaro hau zurea den argi ez badaukazu, idatzi edo deitu eta zintzotasunez esango dizugu. Eta egokitzen bazaizu, hurrengo taldearen ordutegia nola doan kontatuko dizugu.

943 278 533

info@academiaelizalde.com

Calle Mauleón 6, bajo · 20018 Donostia-San Sebastián
academiaelizalde.com/eu/formacion/twinmotion/

2026ko irailaren 16 sortutako dokumentua. Prezioak eta datak egun horretan webean argitaratutakoak dira; indarrean dagoen informazioa beti academiaelizalde.com-en dago.

Autodesk, Autodesk-en logotipoa, ATC, AutoCAD, Navisworks eta Revit Autodesk, Inc.-en edo bere filialen marka erregistratuak edo marka komertzialak dira AEBn eta beste herrialde batzuetan. Twinmotion eta Unreal Engine Epic Games, Inc.-en markak dira. Gainerako markak beren jabeenak dira.