

# Programme de Formation

## TWINMOTION-1J

### Organisation

**Durée :** 7 heures

**Mode d'organisation :** Présentiel

### Contenu pédagogique



#### **Public visé**

Professionnels de la construction de bâtiments et/ou de projets Paysagers à l'échelle d'un quartier amenés à produire des rendus en images de synthèses réalistes



#### **Objectifs pédagogiques**

A l'issue de la formation, le stagiaire produira des images, des animations et fichiers immersifs 3D.



#### **Description**

##### **Présentation**

Ergonomie du logiciel, se familiariser avec l'espace de travail

Les outils de temps, de terrain, import, les objets

Les outils de création d'image, vidéos

##### **Navigation 3D dans TWINMOTION**

##### **Réglage de l'environnement**

Le soleil

Les nuages

La caméra

##### **Modélisation du terrain**

La hauteur du terrain

L'eau

La colorisation

##### **Import de maquettes**

Les différents formats d'import

L'édition de la maquette

##### **Importation d'objets de bibliothèque**

Déplacer, modifier

Gestion des calques



## Gestion des dossiers de stockage

### Les matières

Applications des matériaux de la bibliothèque TWINMOTION

Modification de matières existantes de la maquette

Rechargement d'un modèle et conservation des matériaux

### Importations

Importer/fusionner/mettre à jour des modèles 3D

Aperçu du plugin temps réel entre Archicad / REVIT et Twinmotion

### Matériaux

Bibliothèques/paramétrage et application

### Environnement :

La météo (ciel, nuages, brouillard, pluie, neige, vent, ...), et les saisons

les conséquences sur la végétation et les objets, visibles en temps réel

Surfaces d'eau dynamiques (océan, bassin, ...)

Simulation de l'éclairage naturel

Créer un paysage en sculptant son relief et en peignant ses textures

Appliquer au pinceau des végétaux 3D animés (forêt d'arbres, pelouse, ...)

### Flux

Tracer des courbes pour définir les parcours de personnages, cyclistes et véhicules

Ajuster les files de circulation, personnaliser les personnages animés et les voitures

### Effets visuels

Régler les paramètres de caméra (focale, vignettage, ...)

Appliquer des filtres (maquette blanche, noir & blanc, croquis, ...)

### Phasage :

Enregistrer des états de visibilité selon des états de scène

### Caméras et exports

Choisir les images à exporter, les plans d'animation ou personnaliser les clips

Exporter le contenu dans une résolution optimale en un temps record

BIMmotion (version auto-exécutable pour partager le projet avec le client)

Réalité virtuelle (immersion avec casque et menu VR interactif)



### Prérequis

Aucun.



### ***Modalités pédagogiques***

- Cours théoriques
- Exercices pratiques
- Retours d'expériences du formateur
- Fichiers exemples



### ***Moyens et supports pédagogiques***

- Autoévaluation de positionnement par entretien ou questionnaire.
- Autoévaluation des acquis de la formation par questionnaire.
- Questionnaires de satisfaction : à chaud et à froid



### ***Modalités d'évaluation et de suivi***

- changes avec le formateur pour confirmer la compréhension des outils ou processus étudiés
- Exercices pratiques pour valider la mise en oeuvre à partir d'un projet modèle