

# Twinmotion for Revit

## Initiation



2 jours  
(soit 14 heures)



à partir de  
1320 € HT par jour

**Objectif pédagogique :** Découvrir et prendre en main le logiciel Twinmotion afin de produire des images de rendus photoréalistes, des visites virtuelles et d'autres éléments graphiques d'infographie

### Jour 1

#### Principes et terminologies

Moteur de rendu 3D et rendus  
Les logiciels et les extensions (plug-in)  
Les moteurs de rendu orientés architectures  
Rendu en temps réel et synchronisation avec la maquette  
Les différents types de rendus  
Le rays Tracing

#### L'interface utilisateur

Prise en main de l'interface  
Le ruban bas  
La palette de bibliothèque  
La palette arborescence  
La scène  
les différents Menu

#### Avant de commencer

Les préférences : paramètres, qualité et apparence

#### Importer un projet depuis Revit

Dans Revit  
les options d'import  
Création du Direct Link  
Réactualisation du projet lors de modification sur Revit

#### Se déplacer dans la scène 3D de Twinmotion

Souris uniquement  
Clavier et souris  
montrer l'aide à la navigation  
Les principaux raccourcis  
vue en perspectives et vues orthos

#### Créer l'environnement du projet

Emplacement géographique du projet  
Paysage d'arrière-plan et orientation du nord  
Générer un contexte urbain autour du projet

#### Végétaliser les abords du projet

Terrain, Sculpter et peindre un terrain  
Poser de la végétation unitaire  
Peindre de la végétation  
Répandre de la végétation

#### Principes des bibliothèques et utilisations des objets

Placer les objets à l'unité dans la scène  
Modifier, déplacer, tourner un objet  
Sélectionner / Copier / coller un objet (principes des instances)  
Visualisation des instances dans la palette arborescence  
Création des chemins avec les objets  
Les bibliothèques tierces  
Principes de bibliothèque utilisateur

#### Organiser les objets de la scène

Principes des conteneurs et sous-conteneur  
Les filtres  
Organiser une scène

**Moyens pédagogiques :** Alternance de courts exposés méthodologiques et de travaux d'applications sur des cas concrets. Alternance de méthode démonstrative et active pour l'acquisition du savoir et du savoir-faire.

#### Préparer la scène pour un rendu

Paramètre de rendu  
Eclairages, ciel et HDRI  
Météo, Saisons, et heures du jours  
Paramètres de la camera

#### Modifier les matériaux du projet

Appliquer un matériau de la bibliothèque Twinmotion  
Propriétés et modification des matériaux  
Visualiser les matériaux du projet  
Modifier ou créer son propre matériau

#### Les lumières artificielles dans Twinmotion

Ajouter, positionner, dupliquer des lumières  
Modifier les paramètres de lumières

### Jour 2

#### Créer et modifier une image de rendu

Créer une image de rendu  
Modifier la position de la caméra de l'image  
Modifier paramètres de l'image  
Renommer, dupliquer, organiser les images

#### Exporter des images

Export et options d'export

#### Exercices de semi-autonomie

Créer une image de rendu extérieures et une intérieure

#### Créer et modifier une vidéo dans Twinmotion

Créer une vidéo  
Principes des images clés et de la trajectoire  
Modifications sur la vidéo  
Paramètres de la vidéo, paramètres de images clés

#### Exercices de semi-autonomie

Créer une vidéo dans Twinmotion

#### Les outils avancés de Twinmotion

L'outil coupe, prise en main, utilisation, modifications  
L'outil note et l'outil mesure  
Les systèmes animés  
Créer des objets personnalisés  
Création d'objet animés dans la scène

#### Les autres types de rendus dans Twinmotion

Les panoramas et les présentations  
Les outils de phasages

#### Contrôler son projet et la scène Twinmotion

Etats de la scène, métadonnées des objets  
Transformations sur les objets  
Statistiques

#### Evaluation de compétences

**Public visé :** dessinateurs, projeteurs, architectes des cabinets d'architecture, d'ingénierie et bureaux d'études techniques qui souhaitent acquérir les compétences nécessaires au rendu d'images et de vidéos

**Pré-requis :** aucun

