

Programme de formation

Twinmotion Initiation



2 jours
(soit 14 heures)



à partir de
460€ HT par jour et
par personne

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. Découverte du monde de l'infographie en architecture (matériaux, éclairage, cadrage, objet).

Programme détaillé

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 un logiciel de modélisation

Les options et les formats d'exports de la maquette numérique
Les liens directs
Importer la maquette numérique dans Twinmotion
Réactualisation du projet lors de modification de la maquette

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
Astuce pour se retrouver rapidement (média)

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
Origine, utilité et déplacement
Sélectionner / Copier / coller un objet
Instances, repérages, utilisation et désintancier
Création des chemins avec les objets
Les bibliothèques tierces
Principes de bibliothèque utilisateur
Remplacement des objets

Organiser les objets de la scène

Principes des conteneurs et sous-conteneur

Les filtres

Organiser une scène

Préparer la scène pour un rendu

Paramètre de rendu
Eclairages, ciel et HDRI
Météo, Saisons, et heures du jour
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
Les rendus Maquette blanche
Renommer, dupliquer, organiser les 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
Animer des objets en translation / en rotation
Animer le long d'une trajectoire
Les systèmes de déclencheurs
Créer des objets personnalisés

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



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.

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

Pré-requis : aucun

Organisation de la formation

Equipe pédagogique :

Nos formateurs sont tous issus de métiers techniques. Ainsi, ils connaissent les enjeux des stagiaires et de leurs entreprises. Ils forment des salariés d'entreprise du secteur du bâtiment et de l'industrie.

Moyens pédagogiques et techniques :

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation
- Une station de travail par stagiaire équipée du logiciel sur lequel il est formé
- Projection du support de cours et des études de cas
- Courts exposés pédagogiques
- Travaux d'application sur des cas concrets
- Support de cours papier ou numérique

Dispositif de suivi de l'exécution et d'évaluation des résultats de la formation :

- Fiche de présence signée par les stagiaires par demi-journée
- Exercices pratiques
- Formulaire d'évaluation en ligne de la formation
- QCM de validation des compétences
- Certificat de fin de formation

Notre centre de formation :

Nous sommes un centre de formation professionnelle depuis 1997. En tant que centre de formation, nous sommes enregistrés auprès de la Préfecture et disposons aussi du label « Autodesk Authorized Training Center ». La formation peut se dérouler sur votre site ou en nos locaux Nantes, Rennes, Strasbourg, Lille et Bordeaux.

Programme créé le 07/02/2023

