Formation TwinMotion

Durée :	2 jours
Public :	Tous
Pré-requis :	Habitude des interfaces graphiques
Objectifs :	Produire des rendus de qualité en temps réel à partir d'une maquette 3D (Revit, Sketchup, Archicad, etc.).
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO100791-F
Note de satisfaction des participants:	4,77 / 5

Découvrir Twinmotion

Installation du logiciel
Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l’interface
Naviguer dans l'espace
Les différentes vitesses de navigation,
Les statistiques
Les transformations

Intégrer l’arborescence de Twinmotion

Naviguer et trier l’arborescence
Créer,renommer et supprimer un conteneur
Comprendre pourquoi utiliser des conteneurs
Atelier : Gérer les arborescences en fonction des types de projet

Distinguer les différents formats de fichiers

Imports de fichiers (Fbx, 3ds, Obj …)
Options de mode de fusion
Synchronisation de fichiers depuis Sketchup ou Revit
Installation des plugins Twinmotion pour Revit & Sketchup
Modification de fichier source
Création d’un fichier indépendant
Enregistrement et réglages de fichiers
Atelier : Importer un bâtiments revit et sketchup, tester la synchronisation

Utiliser la bibliothèque

Création d’un terrain
Choix du type de terrains
Outil sculpture : élever, creuser, égaliser, perturber, éroder, aplatir
Outil peinture : gestion des outils et textures
Insertion de végétaux
Modifications, copie, instances
Insertion depuis la bibliothèque de :
- mobilier
- lumières
- personnages
- véhicules
- volumes

Appliquer des matériaux

Choisir les matériaux par type
Créer un matériau
Modifier les matériaux
Placer,pivoter et mettre à l’échelle une texture
Atelier : Création d’un parc à l’aide de l’outil sculpter un terrain, intégrer de la végétation et des objets d’extérieurs

Régler la météo, l’heure et l’environnement

Choisir l’heure et la saison
Régler la lumière : luminosité, éclairage de lune, soleil, distance d’ombrage, …
Choix et réglages du type d’image d’arrière plan
Ateliers : Utiliser les différents réglages de saisons, d’éclairages, création d’images

Préparer les images

Positionnement de caméras
Enregistrement d’images et réglages
Atelier : Création de vues intérieures et extérieures.

Intégrer un contexte urbain

Choix de l’adresse
Cadrage sur la carte
Utiliser l’outil chemin
Les chemins piétons, véhicules, cyclistes
Utiliser le tracé personnalisé
Insertion depuis la bibliothèque de :
- mobilier
- lumières
- personnages
- véhicules
- volumes
Ateliers : Création d’une circulation routière et piétonne

Différencier les outils

Les sections
Les volumes de réflexion
Les notes
L’outil mesure
Les systèmes animés
Ateliers : Création d’une coupe sur un bâtiment, y ajouter des notes ainsi qu’une mesure. Animer la coupe via les systèmes animés

Créer sa propre bibliothèque

La bibliothèque utilisateur
Séquencer sa bibliothèque
Préparer le fichier d’importation
Intégrer le fichier importer dans la bibliothèque utilisateur
Atelier :Créer notre propre bibliothèque utilisateur, Importer un objet de sketchup & Revit dans Twinmotion afin l’intégrer dans notre bibliothèque

Employer les états de scènes et les informations BIM

Pourquoi utiliser les états de scènes
Création d’états de scènes
Utiliser les informations BIM
Relever les informations d’une maquette numérique

Mettre en pratique les différents médias

Les images
Les panoramas
Les vidéos
Atelier : Créer une vidéos avec changement de plan de caméra et d’heure

Utiliser le phasage

Créer un phasage
Définir la durée du phasage
Atelier : Voir l’évolution d’un bâtiment dans le temps avec l’outil phasage

Regrouper les différents médias avec l’outil présenter

Pourquoi utiliser l’outil présenter
Créer une présentation
Ajouter les médias
Atelier : Créer une présentation regroupant des vidéos ainsi que des images fixes

Exporter ses médias

Exports d’images
Export vidéo
Export d'un panorama
Export Présenter
Ateliers : Exporter et régler les différents médias.