

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, aplatis
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.

