

## **Formation Twinmotion 2023**

### **Initiation**

Découvrir le logiciel et être autonome dans la réalisation d'images et de vidéos

Durée : 2 Jours (soit 14 Heures)\*

Forfait Intra 1<sup>er</sup> Stagiaire : 1600 € HT

Tarif par Stagiaire Supplémentaire : + 200 € HT

*\*Cette formation en présentiel, accessible aux personnes en situation de handicap se déroule sur une période d'un mois.*

### **Objectifs**

- Mise en valeur d'un projet d'architecture au travers d'un logiciel de visualisation réaliste
- Réaliser rapidement des images ou des vidéos d'un projet d'architecture
- Réaliser une visite virtuelle d'un projet

### **Public Visé et Prérequis**

- Architectes, Assistants Chefs de Projet, Urbanistes
- Concepteurs, Dessinateurs, Graphistes
- Toute personne ayant besoin de communiquer visuellement et de façon réaliste un projet.
- Cette formation nécessite l'utilisation d'un logiciel de modélisation 3D

### **Pédagogie**

La pédagogie utilisée est basée sur une alternance entre théorie et pratique : explication du logiciel et utilisation des outils, mise en situation et exercices pour une prise d'autonomie, études de cas spécifiques à l'entreprise d'accueil, support pédagogique, partage d'expérience entre les stagiaires et le formateur.

### **Programme**

1. Généralités sur le logiciel :
  - Le produit et son environnement
  - L'interface graphique
  - Principes d'utilisation

2. Importation de modèles 3D :

- Méthode d'importation et formats
- Synchronisation avec des logiciels tiers
- Gestion des bibliothèques

3. Géolocalisation du projet :

- Coordonnées et héliodrom
- Gestion climatique
- Environnement urbain
- Création d'un terrain

4. Textures, objets et végétaux :

- Appliquer et modifier les matériaux existants
- Gérer les matériaux préexistants du projet 3D
- Créer ses propres matériaux
- Mise en place d'objets de la bibliothèque
- Gestion des parcours (personnages, ...)
- Importation d'objets et bibliothèque utilisateur
- Lumières artificielles
- Mise en place de végétaux et paramètres
- Gestion de diffusion et peinture dynamique
- Créer de l'herbe 3D

5. Caméras et rendus :

- Effets visuels et colorimétriques
- Angle de vue et profondeur de champ
- Gérer les exportations (images, vidéos, ...)
- Personnaliser les médias
- Réaliser des images, vidéos, panoramiques et visites virtuelles

## Déroulement

N°	Séquence	Durée	Objectifs	Moyens / Méthode
<b>Jour 1</b>				
01	L'environnement de travail	0,5 h	Comprendre l'organisation du logiciel	Échange avec le Formateur
02	Importation d'un projet 3D	1 h	Comprendre les différentes méthodes de récupération d'un projet 3D et leurs réglages	Manipulation et Exercices
03	Géolocalisation et environnement	2,5 h	Positionner correctement un projet 3D et gérer son environnement (éclairage et climat)	Simulations et Exercices
04	Gestion des textures	3 h	Utiliser la bibliothèque de matériaux et savoir créer ses propres surfaces	Étude d'un cas concret
<b>Jour 2</b>				
05	Mise en place d'objets	2 h	Utiliser la bibliothèque d'objets et savoir créer une bibliothèque utilisateur	Manipulation et Exercices
06	Création de parcours et animation	1 h	Mise en place de parcours piétons, véhicules, ... et animation d'objets par rotation ou translation	Étude d'un cas concret
07	Caméras et réglages	2 h	Comprendre les différents paramétrages d'une caméra et les utiliser efficacement	Simulations et Exercices
08	Formats d'exportation et rendus	2 h	Savoir comment faire un export et comprendre les différents formats	Étude d'un cas concret

## Modalités d'Évaluation

L'évaluation de cette formation se fait à deux niveaux :

- Durant le module, le formateur évalue l'acquisition des différents concepts par l'expérimentation et les échanges.
- A l'issue du module, un QCM permet d'évaluer le niveau d'acquisition des différents concepts abordés.