

Déroulé de l'action

• Modalités

Session Inter/Intra
En présentiel/Classe virtuelle

• Horaires

9H00-12H30 /13H30-17H00

• Méthode pédagogique

Alternance exposés théoriques
et exercices pratiques
(80% de pratique)

• Suivi et assistance

Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée

• Modalité d'évaluation

Evaluation formative au travers
de nombreux exercices tout au
long de la formation permettant
de valider les compétences
acquises

Attestation de stage
Emergement quotidien d'une
feuille de présence

• Accessibilité aux personnes handicapées

Pour tout besoin d'adaptation,
retrouver le contact de notre
référé handicap et les
modalités d'accueil sur la page :

[Infos pratiques/Situation de Handicap](#)

TWINMOTION - Les bases

Public et Objectif : Toute personne souhaitant se former à la création de rendus 3D immersifs et interactifs.

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Communiquer efficacement ses projets grâce à des rendus 3D immersifs en temps réel.
- Réaliser rapidement des vidéos et des animations professionnelles pour présenter ses projets.
- Mettre à jour ses modèles avec fluidité pour intégrer les modifications du projet.

Prérequis : Bonne connaissance préalable d'un logiciel de conception 3D, comme SketchUp.

- 1 jour -

Présentation de l'interface

- Navigation et interface de Twinmotion.
- Configuration de l'environnement.
- Interaction avec les éléments du projet.
- Mise à jour et synchronisation en directe des maquettes avec Archicad, Sketchup, et autres logiciels
- Réglages des caméras, et environnement :
Positionnement et paramétrages des caméras.
Résolution, objectif, profondeur de champ, exposition.

Configuration de l'éclairage

- Éclairages naturels.
- Réflexion, et luminosité intérieure.
- Éclairages artificiels. Lumière omnidirectionnelle, spot, projecteur.
- Matières lumineuses. Retro éclairage, écran lumineux, light box néon ...

Matières et textures

- Paramétrages des matières.
- Taille, répétition, transparence, réflexion, et reliefs.
- Création et réglages de matières, et addition de texture personnalisée.
- Enregistrement des matières personnalisée dans la bibliothèque.
- Intégration d'une vidéo sur une surface.

Réglages du modèle, enregistrements des rendus, visite virtuelle

- Instance et remplacement d'objet.
- Enregistrement d'objets personnalisés
- Outils de mesure.
- Cotations 3D.
- Positionnement et géolocalisation du projet.
- Tracés des piétons, véhicules, cyclistes, et objets personnalisés.
- Météos, et saisons.
- Style en maquette blanche.
- Effets spéciaux.
- Végétation, océans, et matières d'eaux.
- Phasage 4D. Renseignements des éléments et animation du phasage du projet.

Déroulé de l'action

- **Modalités**

Session Inter/Intra
En présentiel/Classe virtuelle

- **Horaires**

9H00-12H30 /13H30-17H00

- **Méthode pédagogique**

Alternance exposés théoriques
et exercices pratiques
(80% de pratique)

- **Suivi et assistance**

Support de cours adapté
au logiciel étudié et
au niveau suivi
Assistance téléphonique
gratuite et illimitée

- **Modalité d'évaluation**

Evaluation formative au travers
de nombreux exercices tout au
long de la formation permettant
de valider les compétences
acquises
Attestation de stage
Emargement quotidien d'une
feuille de présence

- **Accessibilité aux personnes
handicapées**

Pour tout besoin d'adaptation,
retrouver le contact de notre
référént handicap et les
modalités d'accueil sur la page :

[Infos pratiques/Situation de
Handicap](#)

TWINMOTION - Les bases

Visite virtuelle, enregistrements des vidéos, et images de rendus

- Création, réglages des séquences vidéo
- Mise à jour des caméras.
- Enregistrement des vidéos, et des images.
- BiM Motion

Travaux pratiques

Pour chaque point du programme abordé :

Présentation et démonstration par le formateur, mise en pratique sur les fonctionnalités abordées par le stagiaire avec l'appui du formateur et du groupe, feedbacks du formateur tout au long de l'activité.