

## PLAN DE COURS

# Twinmotion : Initiation & Perfectionnement pour Archicad

### OBJECTIF DE LA FORMATION

S'immerger dans un environnement 3D dynamique pour visualiser en temps réel, partager et expliquer les ambiances, les espaces, la vie du site etc. Vous apprendrez à créer des images de synthèses, des panoramas et des animations et utilisation de BIMmotion.



### MODALITÉ DE FORMATION

**Type :** Formation intra & inter entreprise

**Durée :** 2 jours (7h/jour)

**Lieu :** Sur site, à distance ou dans les locaux de Capinfo

**Horaire :** 9h00 – 12h30, 14h00 – 17h30

**Pauses :** 10/15 min. en milieu de matinée et milieu après midi

**Pause déjeuner :** 12h30 – 14h00

**Encadrement :** La formation est dispensée par l'un de nos formateurs au titre d'architecte DPLG, enseignants à l'école d'architecture de Strasbourg et de Nancy et ou ingénieurs.



### PRISE EN CHARGE OPCO

CAPINFO, organisme de formation n°42 67 02 54 667, certifié Qualiopi, vous offre la possibilité de financer vos formations à les travers les organismes de fonds collecteurs.



### LA FORMATION S'ADRESSE AUX :

> Cette formation s'adresse aux professionnels, infographistes 3D, architectes, agences ou bien débutants.

### Pré-requis :

> La maîtrise de Windows et ou Mac et des bases informatiques sont obligatoires.



### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Accueil des participants dans une salle dédiée à la formation
- Une station de travail par participant équipée du logiciel sur lequel il est formé
- Vidéoprojecteur ou écran interactif et paperboard dans nos locaux
- Support de cours papier ou numérique
- Alternance entre présentation du formateur, présentation d'exemple de projet et travaux d'applications sur des cas concrets (exercices dirigés)
- Tour de table afin d'évaluer la compréhension et l'atteinte des objectifs tout au long de la formation
- Questionnaires et enquêtes de satisfaction en début, milieu et fin de formation
- Attestation et certificat de réalisation remis en fin de formation

## JOUR 1

### DÉCOUVRIR DE LA 3D EN TEMPS RÉEL

- > Liste des besoins hardware et software. (Matériel et logiciel)
- > Possibilités qu'offre la 3D temps réel
- > La 3D temps réel sur le marché et ses pôles d'activités

### PRÉSENTATION DES SOLUTIONS INCONTOURNABLES

- > Présentation de l'engine Unreal
- > Présentation de l'engine Unity 3D
- > Présentation de Twinmotion

### LE WORKFLOW 3D

- > Découverte du workflow 3D temps réel à partir d'un logicielle de modélisation
- > Avantages et contraintes de la 3D temps réel

### TWIMOTION - DÉCOUVERTE DE L'INTERFACE

- > Synchronisation et support des logiciels
- > Paramétrages de Twinmotion
- > Les limitations et contraintes
- > Import et caractéristiques de notre premier modèle 3D
- > Découverte de la banque d'images 3D (models, matériaux, particules, etc)
- > Découverte de l'outliner
- > Découverte du menu Urban : Background, Context,
- > Character path, Vehicle path, Bicycle path, Custom path
- > Découverte du menu Nature : Localization, Weather, Vegetation, Ocean
- > Découverte du menu Media : Image, Panorama, Vidéo, Binmotion
- > Découverte du menu Export : Image, Panorama, Vidéo, Binmotion, Export (Windows / Mac)
- > Utilisation des primitives
- > Gérer et paramétrer l'éclairage naturel
- > Gérer le temps et le climat
- > Les lumières, création et paramétrage de lumières (point, néon, spot ies)
- > Création de matériaux
- > Création d'une bibliothèque personnelle
- > Focus sur les particules et volume d'eau
- > Ajouter du son
- > Ajouter des véhicules
- > Ajouter des personnages et animaux animés
- > Peindre et ajouter de la végétations (herbe, arbres, etc)
- > Création de terrain
- > Création d'un plan de coupe

## JOUR 2

### TWIMOTION - MISE EN APPLICATION

- > Découverte de la scène 3D
- > Import et paramétrages de la scène 3D
- > Paramétrage du paysage, du temps et de l'éclairage naturel
- > Création des lumières intérieur Utilisation de models 3D
- > Utilisation de matériaux
- > Création de matériaux spécifiques
- > Corrections et retouches
- > Création de plusieurs images fixes
- > Création d'une animation vidéo avec plusieurs caméras
- > Gestion du banc de montage pour l'animation 3D vidéo
- > Création de plusieurs panoramas 360 Export d'une build (exécutable) standard et en réalité virtuelle (Windows / Mac)

### TWINLINKER

- > Uploader les images, panoramas et vidéos depuis Twinmotion
- > Organiser en projet
- > Présentation clients

### LA VR AVEC TWIMOTION

- > Connecter un casque
- > Réglages dans Twinmotion

*Remarque : Ce programme de formation peut varier en fonction des différents utilisateurs. Dans la mesure du temps disponible, des points particuliers pourront être étudiés.*