

## Programme de la Formation

# TWINMOTION / IMAGES ET ANIMATIONS

1 jour soit 7 heures de formation

---

## CONTEXTE GÉNÉRAL

Cette formation couvre les bases de Twinmotion, permettant de réaliser des images et des animations, à partir d'une maquette numérique 3D réalisée à l'aide d'un logiciel tiers.

Les participants seront familiarisés avec les fondamentaux de ce logiciel, et seront capable de mettre en scène un projet en maîtrisant ses composantes de lumière, matériaux, objets, végétation et peuplement. Savoir en extraire des rendus sous forme d'images, de vidéos.

## OBJECTIF(S) - Voir les objectifs pédagogiques, développés dans chaque module

Réaliser des images et des animations à partir d'une maquette numérique 3D

## PUBLIC CIBLE

Débutants sur le logiciel Twinmotion, pour les professionnels impliqués dans la création d'environnements 3D, architectes, dessinateurs bâtiment, personnes voulant se familiariser avec les fondamentaux du logiciel.

## PRÉREQUIS

Maîtrise de l'environnement Mac ou PC., et savoir utiliser un logiciel tiers de modélisation 3D (Sketchup, Allplan, Archicad, Revit...).

## MODALITÉS DE SUIVI ET D'APPRÉCIATION

Avant la session, un questionnaire de positionnement préformation est proposé aux participants, afin de permettre au formateur d'affiner sa présentation en fonction des profils et des attentes de chacun.

Il sera complété dès l'ouverture par un tour de table de présentation.

Ensuite, plusieurs évaluations ponctueront la formation, sous forme de quiz, d'exercices, de jeux de rôle ou d'échanges oraux.

Le dernier jour, un bilan oral permettra de revoir ensemble les points d'acquisition de ces journées. **Il sera complété par un questionnaire qualité transmis par mail 2 jours après la formation. La réponse au questionnaire conditionne l'envoi des attestations de formation.**

Une attestation de formation avec autoévaluation sera ensuite transmise sur l'adresse personnelle du participant.

## Module

# Twinmotion image et animation

1 jour soit 7 heures de formation

---

## OBJECTIF(S) PÉDAGOGIQUE(S)

À l'issue de la formation le stagiaire sera en capacité de :

- Maîtriser l'interface de Twinmotion
- Maîtriser la création et l'édition des images
- Gérer les paramètres et les rendus

## FORMATEUR(S)

TALASI Alexandre - Formateur-consultant, dessinateur-projeteur, responsable-chantier

## OUTILS PÉDAGOGIQUES

Cette formation est rythmée par de nombreux exercices progressifs, aussi afin d'en bénéficier dans les meilleures conditions, l'apprenant doit venir avec un ordinateur (mac ou pc).

Possibilité de prêt - sur réservation et dans la limite du matériel disponible.

Un support de cours individuel sera remis à chaque participant.

## PROGRAMME

### Matin

#### **Maîtriser l'interface de Twinmotion**

- Interface
- Navigation
- Gestion des caméras
- Gestion du timing

#### **Comptabilité logiciel**

- Import logiciel 3D
- Gestion des matériaux

### Après-midi

#### **Maîtriser la création et l'édition des images**

- Ajout des bibliothèques, bâtiments, des personnages, des végétaux
- Ajout de lumière
- Gestion du relief

#### **Paramétrage du rendu**

- Gestion de la qualité d'image et vidéo
- Utilisation des filtres
- Production de la vidéo