

Formation

Twinmotion

SKU : 2016



Public concerné :

- Infographistes 3D, Architectes, Dessinateurs, Modeleurs.

Prérequis

- Maîtrise de la CAO
- Connaissance de base en rendu

Moyens

- Classe virtuelle sur la solution professionnelle ZOOM
- Salle en centre équipée Poste + Licences

Objectifs

- Comprendre la 3D temps réel
- Découvrir les principaux du logiciel Twinmotion
- Créer de la réalité virtuelle, builds (exécutable), panoramas 360, images fixes et vidéos.

Validation

- Mise en place et réalisation d'un cas pratique

Durée et format

- 14 heures en format asynchrone
- 14 heures en format synchrone

Programme

MODULE 1 : Twinmotion

Asynchrone

1 - Présentation

- Histoire de Twinmotion
- Affiliation Unreal
- Installation
- Interface

2 - Premier projet

- Préférences, unités, chemin
- Import
- Création caméra
- Environnement
- Matériaux
- Lumières

3 - Bibliothèques

- Objets
- Volumes de réflexion
- Sons
- Bibliothèque personnalisée
- Chemins et images manquantes
- Collecteur de source

4 - Animation

- Chemins et trajets
- Phasage

- Outils de mesure et alignement de caméra
- Trajets

5 - Présentation

- Réglages
- Vidéos
- Panorama
- Format d'exports

MODULE 2: Twinmotion

Synchrone

1 - 3D temps réel

- Présentation
- Liste des besoins matériels
- Avantages / Contraintes

2 - Démarrage du projet

- Synchronisation et support des logiciels
- Paramétrages
- Limites et contraintes
- Imports modèles
- Gestion des bibliothèques
- Outils Outliner
- Outils Custom path

- Gestion de la localisation, météo, environnement, temps
- Gestion des formats d'exports
- Gestion des lumières
- Création de matériaux
- Création bibliothèque personnel
- Ajout de sons
- Ajout d'objets animés
- Personnaliser la végétation
- Créer un plan de coupe

3 - Finaliser une scène

- Corrections et retouches
- Export de plusieurs images fixes
- Export d'une vidéo avec différentes position de caméras
- Export d'un build standard
- Export d'un build dédié à la VR