

Durée : 2 jours - 14 heures de formation

Public visé : Architectes, collaborateurs d'architectes, dessinateurs en Bâtiment, équipes d'encadrement maîtrise d'oeuvre en bâtiment

Prérequis : Connaissance de l'environnement système MacOs X ou Windows - Utilisation avancée en 3D des logiciels ARCHICAD ou SKETCHUP PRO ou REVIT

Moyens : Ce stage est proposé en inter-entreprises, et en intra-entreprises. 5 stagiaires maxi par session. Un poste par stagiaire, écran de projection.

Objectifs : réaliser des animations et films de présentation sur la base de projets architecturaux réalisés avec ARCHICAD ou SKETCHUP Pro

Ce stage s'adresse à des architectes, collaborateurs d'architectes, chefs de projets, conducteurs de travaux, encadrants d'équipes de production.

Modalités de suivi et d'évaluation : Ce stage est limité à 5 personnes. Le formateur s'assurera dans le déroulement de la formation, de l'acquisition des compétences par les stagiaires. Assistance via TeamViewer (prise de main) et Freshdesk (Tickets) . A l'issue de la formation, une évaluation sera faite, un certificat de formation sera établi.

Préparer Twinmotion à importer vos Projets BIM

- Préparation du Projet BIM avec Archicad
- plug-ins de synchronisation Archicad pour TwinMotion
- Synchroniser votre Projet BIM sous Revit ou Archicad
- Les options principales et particulières d'importation

Navigation dans votre Projet BIM avec TwinMotion

- Parcours dans votre monde virtuel, piéton, voiture, avion, Bicyclette.
- Déplacement en immersion de projet (drone, véhicule,...).
- Navigation standard (zoom, Panoramique et orbite).
- Interaction de l'immersion avec la dimension Z.
- Une création d'images « instantanées » en Haute Définition.

Modification des Matériaux et Textures en temps réel

- Les matériaux importés depuis votre logiciels d'origine BIM.
- Travail préliminaire sur les matériaux et texture
- La teinte diffuse, l'opacité, le spéculaire.
- la réflexion, réfraction, l'échelle du mapping.
- Textures de relief et déplacement (bump et displace).
- Accès et édition des matériaux et textures

La fonction Terrain de TwinMotion

- La bibliothèque de Terrains
- Sculpter un terrain (creuser, élever, égaliser, éroder...)
- Création d'un terrain 3D à partir d'images en nuances de gris.
- Peindre un terrain (diamètre, sensibilité, pinceau de forme).

Végétaliser des objets avec Twin Motion

- Végétaliser un terrain
- Choix des espèces de végétaux à implanter (en nombre) dans un projet
- Gestion de la diffusion par diamètre, densité en %, par forme ou au hasard
- Peinture et gommage de zone dynamiquement
- Ajout d'herbe sur plans rapprochés
- Végétaliser des objets importés d'autres logiciels

Peupler vos créations avec TwinMotion

- Personnages, groupes de personnages, situations
- Positionner les personnages, créer des chemins en flux dirigés, dispersés, densité et vitesse contrôlées.
- Edition des trajets par poignées de tangence.
- Incorporation de personnages avec postures et accessoires personnalisables.
- Insertion de véhicules, insertions marginales d'autres moyens de transport.
- Groupes/foule en mode rafale.
- Les objets utilisateurs.

Maîtriser l'environnement Géo-temporel de twinMotion

- Barre de temps, navigation aux heures de la journée.
- L'onglet environnement et ses possibilités (climat, soleil, géo localisation, océan).
- Géo localisation pour étude d'ensoleillement.
- Gestion du climat (couleur ciel, nuages, brume et opacité, particules pluie, blizzard, pollen,...).
- Création et Edition de l'océan (niveau de la mer, animation des vagues, textures).
- Importer des textures.
- Ajout dans bibliothèque.
- Plaquage de photos sur objets 3D.

L'outil CameraClip de TwinMotion

- Création et gestion de vues camera, personnalisation pour l'impression (HD, 4x3,...).
- Ajouter des vues à une même camera, création de transition d'animation.
- Personnalisation des objets lumières dynamiques avec la barre de temps.

Les effets visuels de caméra dans Twin Motion

- Aide à la post-Production infographique.
- réglages de caméra, profondeur de champs, colorimétrie et filtres divers (maquette blanche, sepia,...).
- Correction de caméra (focales et perspectives)
- Contours de caméra et vignettage.
- Effets de salissure, halo et Bokey effects.