

TWINMOTION 2018

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL, INTRA ENTREPRISE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation a pour objectif de donner toutes les bases pour maîtriser le logiciel TwinMotion 2018 pour permettre de réaliser :

1. Maîtriser l'interface du logiciel TwinMotion 2018
2. Maîtriser les imports de modèles 3D à partir de des logiciels de modélisation (Mensura, Covadis, Sketchup, Revit).
3. Maîtriser la création d'images de synthèses et de panoramas (immersion 3D) en haute définition.
4. Maîtriser la création de vidéos et films d'animation en 3D

PROGRAMME DE LA FORMATION

PUBLIC CONCERNÉ

Ingénieur, dessinateur- projeteur, géomètre, urbaniste, architecte paysagiste

Bureaux d'études, cabinets de géomètres, entreprises de travaux publics, collectivités.

PRÉ-REQUIS

Les stagiaires doivent avoir connaissances du logiciel Mensura Genius v9, Covadis ou du modeleur 3D (Sketchup, Revit).

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION :

Durée de 14 heures

HORAIRES :

De 9h00 à 12h30 14h00 à 17h30 ...

NBR DE STAGIAIRES 6 PERSONNES

So.build référencé DATADOCK

Le référencement sur Datadock permet de garantir le financement de vos formations par votre OPCA.



Jour 1 :

Préparation du projet dans le logiciel de modélisation (1 heure)

- Organisation et de la scène 3D dans Mensura, Covadis.
- Importation du projet dans TwinMotion 2018.

Interface et navigation dans le Projet : (3 heures)

- Découverte de l'interface (Scénographe, bibliothèques, outils).
- Navigation standard (zoom, Panoramique et orbite).
- Le phasage du projet.
- Déplacement en mode (piéton, véhicule, vélo).

Végétaliser avec TwinMotion (2 heures)

- Utiliser la bibliothèque de terrains.
- Ajouter, supprimer des essences de végétaux dans le projet.

Ajouter des personnages, véhicules et objets (1 heure)

- Utiliser la bibliothèque des personnages et véhicules.
- Positionner les personnages, véhicules, créer des chemins de déplacement.
- Ajout d'objets dans bibliothèque.

Jour 2 :

Gérer les textures (2 heures)

- Editer les matières dans le modèle.
- Ajout de textures dans bibliothèque.

Gérer et maîtriser les saisons (2 heures)

- Navigation aux différentes heures de la journée et géolocalisation.
- Gestion du climat (Soleil, nuages, pluie neige, pollution).
- Gestion des saisons.
- Création et Edition de l'océan (niveau de la mer, animation des vagues, textures).
- Personnalisation des objets lumières.

Les outils de caméra et captures d'images (2 heures)

- Création et gestion de vues camera.
- Création de plusieurs images fixes.
- Création d'une animation vidéo avec plusieurs caméras

Exportation (1 heure)

- Exporter le projet TwinMotion vers BIM Motion.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Méthodes et techniques d'animation (exposés, exercices, cas pratiques, mises en situation).

1. Documentation pédagogique remise à l'apprenant, en papier.
2. Documentation pédagogique remise à l'apprenant, en version numérique.
3. Fiches et exercices en support numérique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Validation des acquis par QCM :

1. Un questionnaire QCM technique est distribué au stagiaire afin de valider les acquis.

Un questionnaire d'évaluation afin de nous faire part des conditions de formation :

1. Un questionnaire à chaud.
2. Un questionnaire à froid.

MOYENS TECHNIQUES

1. 1 ordinateur par stagiaire.
2. 1 Vidéoprojecteur HDMI ou VGA.
3. Mise à disposition d'une salle de réunion.
4. Paperboard et feutres ou Tableau blanc magnétique.
5. Connection WI-FI.