

PROGRAMME DE FORMATION EN INTRA-ENTREPRISE

INITIATION TWINMOTION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation a pour objectif de donner toutes les bases pour concevoir des visuels, vidéos et visites virtuelles réalistes avec Twinmotion :

1. Apprendre les commandes et paramètres de Twinmotion.
2. Être capable de gérer les imports de scènes 3D à partir de (Mensura, Covadis, SketchUp, Revit).
3. Être capable de gérer les différentes étapes pour structurer une scène 3D.
4. Être capable de réaliser des images de synthèses et panoramas (immersion 3D) en haute définition.
5. Être capable de réaliser des vidéos et films d'animation en 3D.

PROGRAMME DE LA FORMATION

PUBLIC CONCERNÉ

Chef de service, Ingénieur, dessinateur-projeteur, géomètre.

Bureaux d'études, Cabinets de Géomètres, Entreprise de Bâtiment & Génie Civil, Entreprises de Travaux Publics, Collectivités.

PRÉ-REQUIS

Le stagiaire doit avoir connaissances du monde de l'industrie du BTP & du VRD (connaissance de la maîtrise d'œuvre, exécution de projets VRD).

Une maîtrise de Mensura Genius, Covadis, Revit, SketchUp.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION :

Durée de 14 heures

Date de formation en fonction du planning

HORAIRES :

De 9h00 à 12h30 14h00 à 17h30

NBR DE STAGIAIRES :

6 personnes maximum

LIEU DE LA FORMATION :

Sur site client

Jour 1 :

Accueil des stagiaires, administratif, présentation : (40' mn)

Prendre en main Twinmotion : (1h20'mn)

- Découvrir l'interface.
- Parcourir les différents menus et outils.
- Le scène graphe.

Navigation dans votre Projet avec Twinmotion : (1h30'mn)

- Parcours dans la scène 3D (piéton, voiture, avion, Bicyclette).
- Navigation standard (zoom, Panoramique et orbite), Manipulation du GIZMO.

Gérer les Matériaux, Textures en temps réel avec

Twinmotion : (2h)

- Les matériaux importés depuis votre logiciel.
- 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 de bibliothèque

Ajouter des personnages, véhicules et objets : (1h30'mn)

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

Jour 2 :

La fonction Terrain de Twinmotion : (1h50'mn)

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

L'outil Camera Clip de Twinmotion : (2h)

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

Les effets visuels de caméra dans Twinmotion : (3h)

- 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 shift vertical et horizontal).
- Effets de salissure, halo et Bokey effects.
- Ajouter des logos sur les objets, créer des panneaux publicitaires.
- Créer un film, ajouter des transitions d'animation.

Evaluation (10'mn)

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Nos méthodes pédagogiques s'adaptent aux profils des stagiaires car elles associent progression et études de cas mis en application grâce au formateur aidé des supports de cours.

Méthodes et techniques d'animation :

1. Exposés des fonctions principes et interfaces par le formateur,
2. Exercices de cas pratiques pour mises en situation d'utilisation du logiciel par l'apprenant.
3. Vérification et contrôle des exercices par le formateur.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le niveau de l'apprenant est évalué tout au long de sa formation. Nous évaluons nos formations via :

1. Une grille d'analyse de vos besoins avant le démarrage de la formation.
2. Un principe de vérification des acquis par des exercices durant la journée.
3. Un questionnaire QCM technique en fin de formation pour valider les acquis.
4. Un questionnaire de satisfaction en fin de formation.
5. Un questionnaire pour le commanditaire de la formation (DRH).

MOYENS TECHNIQUES

1. 1 ordinateur par stagiaire.
2. 1 Vidéoprojecteur HDMI ou VGA.
3. Mise à disposition d'une salle de réunion (tables modulables et chaises confortables).
4. Paperboard et feutres ou Tableau blanc magnétique ou écran de TV (numérique).
5. Connexion WI-FI.

TARIFS

Le coût pédagogique des 14 heures de formation sur site est 1900€ HT. Ce prix inclus également les frais de déplacement et d'hébergement du formateur.

DELAI D'ACCES

Les inscriptions doivent être réalisées 1 mois avant le début de la formation.

CONTACT

Vous pouvez contacter Mr Yvan Personnic pour pouvoir obtenir des renseignements complémentaires au :

02 49 62 15 15 ou 07 87 79 17 28 par courriel contact@sobuild.fr

PROFIL DES FORMATEURS

Yvan Personnic : ancien directeur opérationnel de Geomensura, formateur expérimenté avec 31 ans d'expérience du logiciel Mensura Genius, 23 ans d'expérience Autocad, 7 ans d'expérience dans les BIM, 10 ans d'expérience SketchUp.

Raphael Bompoil, ancien directeur technique de Geomensura, formateur expérimenté avec 22 ans d'expérience du logiciel Mensura Genius, 23 ans d'expérience Autocad, 5 ans d'expérience du logiciel Revit, 7 ans d'expérience SketchUp, 7 ans d'expérience BIM, 5 ans d'expérience Twinmotion.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.