

FORMATION • 14 HEURES

## PROGRAMME DE COURS

# TWINMOTION

### INITIATION • NIVEAU 1

VISUALISATION 3D / TEMPS RÉEL  
IMAGE / VIDÉO / PRÉSENTATION

### FORMATION PROFESSIONNELLE NIVEAU INITIATION

### IIKON STUDIO GRAPHIQUE

FORMATION PROFESSIONNELLE



# Donner vie à un projet 3D

Twinmotion • Initiation • 14 h - 2 jours

## Objectifs

La formation « Twinmotion initiation » permet de transformer rapidement une maquette 3D en présentation architecturale immersive. Elle accompagne les participants depuis l'importation du projet jusqu'à la création d'images et de séquences animées, en travaillant les matériaux, l'environnement, la lumière et la mise en scène.

### À L'ISSUE DE LA FORMATION TWINMOTION, VOUS SEREZ CAPABLE DE

- Importer et synchroniser une maquette 3D dans Twinmotion.
- Organiser la scène et remplacer les matériaux du projet.
- Enrichir l'environnement avec végétation, objets et personnages.
- Régler lumière, météo, saison et ambiance visuelle.
- Produire des images et une animation courte de présentation.

FORMATION • INITIATION • NIVEAU 1

LE LOGICIEL

**TWINMOTION**

**14 h • 2 jours**

### MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- 1 poste par stagiaire, système PC compatible 3D, 6 stagiaires maximum.
- Cours théoriques et démonstrations sur vidéoprojecteur.
- Ateliers progressifs, exercices pratiques et cas concret de visualisation architecturale.
- Validation des acquis : production finale d'une scène et QCM.
- Un support de cours sera remis en fonction de la matière enseignée.
- Une attestation de formation « TWINMOTION NIV 1 » sera remise à l'issue de la formation.
- Formateur : Monsieur Jacky FÉLICITÉ.

LIEU DE FORMATION • 3 Rue Simon Cottrell - 97233 Schoelcher

# Epic Games Twinmotion

Niveau : Initiation • 14 h

## PUBLIC VISÉ

- Architectes, décorateurs, paysagistes, dessinateurs, concepteurs 3D et toute personne souhaitant valoriser visuellement un projet.

## PRÉ REQUIS

- Maîtriser les fonctions courantes de l'ordinateur et disposer d'une maquette 3D. Une pratique de SketchUp, Revit ou Archicad est recommandée.

## OBJECTIFS

- Prendre en main un flux de visualisation temps réel.
- Créer une scène architecturale cohérente et attractive.
- Exporter des médias adaptés à une présentation client.

## DÉCOUVRIR TWINMOTION

- Usages, formats et principes du rendu temps réel.
- Interface, dock, panneaux et bibliothèque.
- Navigation, vitesse, orbite et modes de déplacement.
- Préférences, qualité d'affichage et sauvegarde.

## IMPORTER ET SYNCHRONISER

- Importer SketchUp, Revit, Archicad, FBX et OBJ.
- Choisir les options de regroupement.
- Mettre à jour une maquette importée.
- Découvrir le principe de synchronisation Direct Link.

## ORGANISER LA SCÈNE

- Comprendre le graphe de scène.
- Renommer, sélectionner, déplacer et dupliquer.
- Créer des conteneurs et gérer la visibilité.
- Contrôler échelle, pivot et orientation.

## TRAVAILLER LES MATÉRIAUX

- Remplacer et appliquer un matériau.
- Régler couleur, texture, échelle et réflexion.
- Créer un matériau à partir d'images.
- Utiliser verre, métal, eau et matériaux standards.

## ENRICHIR AVEC LA BIBLIOTHÈQUE

- Ajouter mobilier, objets et accessoires.
- Placer végétation, rochers et éléments de site.
- Utiliser peinture de végétation et dispersion.
- Ajouter personnages, véhicules et objets animés.

## CRÉER L'ENVIRONNEMENT

- Choisir un ciel dynamique ou une image HDRI.
- Régler soleil, heure, saison et météo.
- Créer un terrain et ajuster le contexte.
- Ajouter eau, brouillard et effets atmosphériques.

## ÉCLAIRAGE ET AMBIANCE

- Comprendre lumière naturelle et artificielle.
- Placer et régler une lumière simple.
- Ajuster exposition, balance des blancs et contraste.
- Créer une ambiance de jour et une ambiance de soirée.

## CRÉER DES MÉDIAS

- Composer un point de vue architectural.
- Créer, dupliquer et actualiser une image.
- Régler format, cadrage, profondeur de champ et effets.
- Comparer plusieurs variantes de présentation.

## INITIATION À LA VIDÉO

- Créer des images clés et une trajectoire caméra.
- Régler durée, vitesse et transitions.
- Animer le soleil, la météo ou l'apparition d'objets.
- Prévisualiser une séquence fluide.

## OPTIMISER LE PROJET

- Adapter la qualité à la carte graphique.
- Repérer les objets et textures trop lourds.
- Nettoyer la scène et limiter les doublons.
- Archiver et rouvrir un projet en sécurité.

## EXPORTER ET PARTAGER

- Exporter une image en haute définition.
- Exporter une vidéo simple.
- Choisir résolution, qualité et format.
- Découvrir panorama et présentation locale.

## ATELIER FINAL

- Importer une maquette architecturale fournie.
- Créer matériaux, végétation, lumière et ambiance.
- Produire deux images et une animation courte.
- Contrôler puis exporter les médias finaux.

# Modalités et délais d'accès

97233 SCHOELCHER • 3 rue Simon Cottrell, Schoelcher, Martinique

Admission après analyse du besoin et vérification des prérequis. Les délais d'accès dépendent des disponibilités, des dates de session et du mode de financement.

## 01 AUTOFINANCEMENT

Généralement 1 à 7 jours ouvrés.

## 02 ENTREPRISE / OPCO

Prévoir généralement 2 à 4 semaines, sous réserve de validation de la prise en charge.

## 03 FRANCE TRAVAIL

Prévoir idéalement 1 à 2 mois, sous réserve de validation du projet et du financement.

## 04 CPF

Inscription via Mon Compte Formation selon les conditions de la plateforme et respect du délai réglementaire applicable, notamment le délai minimum de 15 jours ouvrés entre la proposition de commande et la date de début indiquée.

### ACCESSIBILITÉ ET ADAPTATIONS

Toute situation particulière, notamment liée à un handicap, peut faire l'objet d'une étude afin d'identifier les adaptations possibles.

### CONTACT ET PROCHAINE SESSION

Nous contacter pour connaître les prochaines disponibilités.