

TWINMOTION 2023 - Moteur de rendu 3D - Initiation

Les points forts de la formation

- **Certifications possibles sur RS.**
- Gain de temps et d'efficacité
- Amélioration de vos compétences professionnelles
- Exploiter pleinement les fonctionnalités du logiciel
- Pouvoir présenter des rendus réalistes à vos clients

Cette formation sera dédiée à l'apprentissage des bases sur le logiciel TwinMotion, avec 4 heures de support E-learning, vous serez capable de créer des rendus réaliste et même faire des montages vidéos.

Le top serait d'avoir suivi une première formation sur l'apprentissage d'un logiciel 3D comme [Blender](#), [Sketchup](#), [Revit](#) ou autre.

Contenu de la formation

Dans cette formation, nous verrons les différentes sections composées de :

- Introduction
- Les bases sur TwinMotion
- Gestion de l'import / Export

Pour plus d'infos supplémentaires, regardez le module Programme de formation où tout est détaillé.

Objectif de la formation

- Pouvoir naviguer sans problème dans l'interface, sélection des objets et plus
- utiliser l'ambiance de votre scène
- savoir mettre en place lumières, matériau, HDRi

- Comprendre le fonctionnement de la gestion des calques
- Savoir exporter des objets des logiciels comme Sketchup et Blender

Programme de formation

Comme évoqué lors de la présentation de la formation, vous apprendrez les bases sur le logiciel TwinMotion afin d'être plus précis, voici ce que vous allez apprendre :

Introduction :

- Introduction au logiciel TwinMotion
- Installation et configuration de celui-ci
- Aperçu de l'interface

Les bases sur TwinMotion :

- Gestion du ViewPort ou de la scène
- Gestion des outils de sélections (se déplacer, rotation, redimensionnement, gravité, point de pivot ...)
- Gestion de l'environnement (lumière d'ambiance, horaire, saison, position GPS ...)
- Gestion des lumières (Omnidirectionnel, Néon, Aera, Spot et le dernier IES)
- Gestion de la librairie Twinmotion (TwinMotion, MegaScanns, SketchFab ...)
- Gestion du module de calques
- Gestion du module sur la mise en place de matériau (propre à Twinmotion mais aussi à des ressources externes)

Gestion de l'import / Export :

- Exportation de votre scène en photo (png, JPG, EXR)
- Exportation de votre scène en vidéo (MP4, PNG)
- Importation de fichiers venant d'autres logiciels 3D (**Blender, Sketchup**)

Pour finir, une multitude de fichiers a été ajouté au niveau du **module Ressources** où vous trouverez des fichiers de type Twinmotion (tm), Blender (blend) et Sketchup (skp), ainsi que d'autres fichiers (texture, glb et ainsi de suite).

