

Formation Créer des rendus architecturaux avec Twinmotion et l'IA

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 875,00 € HT (standard) 1 500,00 € HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Habitude des interfaces graphiques
■ Objectifs :	Produire des rendus de qualité en temps réel à partir d'une maquette 3D (Revit, Sketchup, Archicad, etc.).
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none">• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO102669-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,77 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Découvrir Twinmotion

Installation du logiciel
 Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l'interface
 Naviguer dans l'espace
 Les différentes vitesses de navigation,
 Les statistiques
 Les transformations

Intégrer l'arborescence de Twinmotion

Naviguer et trier l'arborescence
 Créer, renommer et supprimer un conteneur
 Comprendre pourquoi utiliser des conteneurs

Atelier : Gérer les arborescences en fonction des types de projet

Distinguer les différents formats de fichiers

Imports de fichiers (Fbx, 3ds, Obj ...)
 Options de mode de fusion
 Synchronisation de fichiers depuis Sketchup ou Revit
 Installation des plugins Twinmotion pour Revit & Sketchup
 Modification de fichier source
 Création d'un fichier indépendant
 Enregistrement et réglages de fichiers

Atelier : Importer un bâtiments revit et sketchup, tester la synchronisation

Utiliser la bibliothèque

Création d'un terrain
 Choix du type de terrains
 Outil sculpture : élever, creuser, égaliser, perturber, éroder, aplatir

Outil peinture : gestion des outils et textures

Insertion de végétaux

Modifications, copie, instances

Insertion depuis la bibliothèque de :

- mobilier
- lumières
- personnages
- véhicules
- volumes

Appliquer des matériaux

Choisir les matériaux par type

Créer un matériau

Modifier les matériaux

Placer, pivoter et mettre à l'échelle une texture

Atelier : Création d'un parc à l'aide de l'outil sculpter un terrain, intégrer de la végétation et des objets d'extérieurs

Régler la météo, l'heure et l'environnement

Choisir l'heure et la saison

Régler la lumière : luminosité, éclairage de lune, soleil, distance d'ombrage, ...

Choix et réglages du type d'image d'arrière plan

Ateliers : Utiliser les différents réglages de saisons, d'éclairages, création d'images

Préparer les images

Positionnement de caméras

Enregistrement d'images et réglages

Atelier : Création de vues intérieures et extérieures.

Intégrer un contexte urbain

Choix de l'adresse

Cadrage sur la carte

Utiliser l'outil chemin

Les chemins piétons, véhicules, cyclistes

Utiliser le tracé personnalisé

Insertion depuis la bibliothèque de :

- mobilier
- lumières
- personnages
- véhicules
- volumes

Ateliers : Création d'une circulation routière et piétonne

Différencier les outils

Les sections

Les volumes de réflexion

Les notes

L'outil mesure

Les systèmes animés

Ateliers : Création d'une coupe sur un bâtiment, y ajouter des notes ainsi qu'une mesure. Animer la coupe via les systèmes animés

Créer sa propre bibliothèque

La bibliothèque utilisateur

Séquencer sa bibliothèque

Préparer le fichier d'importation

Intégrer le fichier importer dans la bibliothèque utilisateur

Atelier :Créer notre propre bibliothèque utilisateur, Importer un objet de sketchup & Revit dans Twinmotion afin l'intégrer dans notre bibliothèque

Employer les états de scènes et les informations BIM

Pourquoi utiliser les états de scènes

Création d'états de scènes

Utiliser les informations BIM

Relever les informations d'une maquette numérique

Mettre en pratique les différents médias

Les images

Les panoramas

Les vidéos

Atelier : Créer une vidéos avec changement de plan de caméra et d'heure

Utiliser le phasage

Créer un phasage

Définir la durée du phasage

Atelier : Voir l'évolution d'un bâtiment dans le temps avec l'outil phasage

Regrouper les différents médias avec l'outil présenter

Pourquoi utiliser l'outil présenter

Créer une présentation

Ajouter les médias

Atelier : Créer une présentation regroupant des vidéos ainsi que des images fixes

Exporter ses médias

Exports d'images

Export vidéo

Export d'un panorama

Export Présenter

Ateliers : Exporter et régler les différents médias.

Créer des visites en Réalité Virtuelle

Connaître les différents type de casques

Connaître les risques associés aux casques de VR et savoir y remédier

Prévoir un déambulation pour une visite virtuelle

Savoir si il est nécessaire d'avoir de l'interactivité

Préparer ses points de vue

Préparer ses scène pour une visite en VR

Exporter et regarder les scènes VR

Créer des liens de partage et de diffusion pour les scenes

Outils IA pour les rendus et visites VR

Présentation de plusieurs IA

Comprendre les règles générales du Prompting

Savoir générer des images à partir de modèles

Améliorer des rendus avec les IA d'adobe ou Nano Banana

Générer des matériaux poussés grâce à L'IA (seamless, depth map et autre)

Savoir reproduire des modèles à partir d'images avec Sparc3D, ReconViaGen, Hunyuan 3D, etc

Générer une vidéo à partir d'un rendu

Recréer un environnement assisté par Chatgpt ou Gemini

Générer des script grâce à des modèles LLM