



# TWINMOTION - Moteur de rendu 3D – Initiation

Objectifs :

- 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

**DURÉE : 4 heures d'E-learning + 7 heures avec un expert**

**PRÉREQUIS : Savoir utiliser un ordinateur**

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Action de formation et mise en situation sous forme d'exercice, évaluation des acquis en fin de formation.**

**METHODES PEDAGOGIQUES STAGIAIRES ET MOYENS TECHNIQUES : Formation au centre de formation Neoone ou possibilité de Visio.**

## INTRODUCTION

1

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

## LES BASES SUR TWINMOTION :

2

- 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

3

- 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)