Twinmotion Initiation visite virtuelle

Non-certifiante | Formation continue

Réf. : 25186696F — Mise à jour : 6 mars 2026

Organisme responsable : **FORMALISA INSTITUT**

Présentation de la formation

Objectifs

Produire rapidement des visuels, vidéos et visites virtuelles de haute qualité

Programme

Organiser et parcourir les composantes de l'interface : Accéder au modèle de démarrage ; Naviguer dans la scène 3D ; Situer les outils principaux dans le ruban et les volets latéraux ; Régler les paramètres de qualité d'affichage du rendu en temps réel

Importer les modèles et données depuis un modeleur 3D : Identifier les formats d'échange et importer un modèle 3D ; Mettre à jour un modèle importé et contrôler les fichiers référencés ; Synchroniser le modèle et exploiter la mise à jour en temps réel (Datasmith Direct Link)

Définir l'environnement contextuel du projet : Intégrer un environnement urbain 3D géolocalisé ; Reproduire un environnement naturel (forêt, lac, plage) ; Agrémenter la scène à partir d'objets animés : arbres, véhicules, objets divers ; Définir un aspect pour le ciel et l'arrière-plan ; Placer des personnages animés et des flux de circulation ; Régler les paramètres météorologiques par défaut

Paramétrer l'ambiance lumineuse : Ajouter des sources de lumières artificielles ; Régler la position du soleil, la date et l'heure ; Régler la précision du calcul d'illumination globale (PathTracer) ; Ajuster le calcul de la réflexion et la précision des ombres

Attribuer des matériaux réalistes personnalisés et adaptés au modèle : Créer un matériau réaliste ; Exploiter les bibliothèques de matériaux ; Ajuster la rugosité, le relief et l'émissivité d'un matériau ; Appliquer un effet de salissure ; Compléter les bibliothèques de matériaux

Produire un rendu d'image réaliste : Enregistrer une position de caméra ; Ajuster la focale et la profondeur de champ ; Corriger la perspective ; Choisir les dimensions et la proportion de sortie de l'image

Réaliser un film d'animation élaboré : Enregistrer une trajectoire pour la caméra ; Régler la durée de l'animation ; Animer les effets météorologiques (vent, pluie, neige) ; Simuler une étude d'ensoleillement ; Simuler la croissance des végétaux

Créer une visite virtuelle immersive et interactive : Positionner des caméras ou des points d'apparition ; Générer un lien de partage de la visite virtuelle ; Exporter un panorama stéréoscopique (compatible avec un casque de réalité virtuelle) ; Exporter un fichier exécutable pour une utilisation autonome

Certifications préparées et métiers visés

Niveau d'entrée	Niveau de sortie
Aucun prérequis	**Sans niveau spécifique**

Dates et lieux de formation

N° session	Modalité	Lieu	Du	Au
2118191S	À distance	—	01/01/2025	31/12/2026

Source : GREF Bretagne #25186696F