TwinMotion Initiation - Rendu réaliste

Non-certifiante | Formation continue

Réf. : 25186716F — 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

• Généralités et interface Historique ; Caractéristiques graphiques Interface ; navigation et contrôle de la camera • Importer les modèles 3D Préparation des modèles (SketchUp, Revit, Archicad…) Echange et Synchronisation des maquettes « projet » Méthodologie d'importation Gestion des éléments de bibliothèque • Utiliser des Matériaux et Textures Matériaux importés depuis le logiciel d'origine Travail préliminaire sur les matériaux et texture Teinte diffuse, opacité, spéculaire Réflexion, réfraction, échelle de la texture Textures de réglage complémentaire Compléter la bibliothèque de matériaux • Modéliser un terrain Méthodologie d'importation Sculpter un terrain (creuser, élever, égaliser, éroder, aplanir) Peindre un terrain Récupération des altimétries • Géolocaliser le projet, et régler les paramètres météorologiques Barre de temps, horaires Onglet environnement (climat, soleil, géolocalisation, océan). Géo localisation et étude d'ensoleillement Importer l'environnement urbain Paramètres de climat (couleur ciel, nuages, brume et opacité, particules pluie, blizzard, pollen,…). Créer et éditer l'océan (niveau de la mer, animation des vagues, textures) • Végétaliser le projet Végétaliser un terrain Choix des espèces de végétaux à implanter dans un projet Gestion de la diffusion par diamètre, densité en %, par forme Peinture dynamique et gommage de zone Appliquer de l'herbe 3D • Créer et organiser la scénographie Positionner les personnages, créer des chemins en flux dirigés, contrôler la dispersion, la vitesse et la densité Incorporer des véhicules, du mobilier et des accessoires personnalisables Définir une ambiance lumineuse Insérer sources de lumière artificielle et les régler avec le rendu temps-réel • Calculer les rendus et gérer les médias Créer et gérer les vues caméra, paramétrer l'export (qualité et format) Créer un film, ajouter des transitions d'animation Personnalisation des objets lumières dynamiques avec la barre de temps Réaliser une visite virtuelle et un rendu panoramique • Effets visuels de caméra Préparer la post-production infographique Réglages de caméra, profondeur de champ Effets visuels, colorimétrie, filtres et rendu maquette blanche

Certifications préparées et métiers visés

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

Métiers associés

E1205 — Réalisation de contenus multimédias
L1304 — Réalisation cinématographique et audiovisuelle
L1510 — Films d'animation et effets spéciaux

Dates et lieux de formation

N° session	Modalité	Lieu	Du	Au
2118253S	À distance	—	02/01/2025	31/12/2026

Source : GREF Bretagne #25186716F