
PROGRAMME DE FORMATION

« LUMION »

Mis au point pour LA SOCIETE

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Le but est de maîtriser les logiciels afin d'améliorer la productivité et la rentabilité de l'entreprise. Simplifier le travail grâce à l'utilisation d'outils informatiques spécialisés et de réaliser un gain de temps au niveau de la production.

MOYENS PEDAGOGIQUES

La formation est assurée par un formateur spécialisé qui disposera de :

- Supports de cours
- Tableau blanc
- Vidéoprojecteur
- Outils de visio-conférence : Teamviewer ou Zoom

CONTENU DE LA FORMATION

- ↪ Séances théoriques.
- ↪ Séances de travail personnel portant sur le traitement de cas concrets propres à l'Entreprise.
- ↪ Séances de correction du travail réalisé.

Ces trois grands chapitres étant en permanence mis en situation à l'aide d'exercices pratiques liés directement à l'entreprise dont le suivi fait l'objet d'un contrôle permanent des connaissances du ou des intéressés.

FORMATION LUMION

Durée de la formation : à déterminer selon les besoins

Objectifs	Maîtriser l'outil et les commandes 3D en temps réel Réaliser des images de rendus et des animations (vidéos)
Connaissances requises	<p>Dessinateurs, artistes ou techniciens de bureaux d'études utilisant la 2D ou la 3D.</p> <p>Maîtrise de l'environnement Mac/PC et connaissance d'un modeleur 3D (Sketchup, 3D Studio MAX, Rhino, Revit...)</p>
Domaines abordés	<p style="text-align: center;"><u>Première journée</u></p> <p>GÉNÉRALITÉS Interface Réglages Les formats de fichiers Lumion (Is8, Inm...) Créer, charger, importer, exporter une scène (Projet Lumion) La navigation 3D dans Lumion Les modes de sélection</p> <p>ENVIRONNEMENT LUMION L'héliodon - Gestion du soleil et des nuages Modeler le terrain de Lumion Appliquer des matériaux sur le terrain Lumion et les modifier Activation et paramétrages de l'herbe 3D / Océan</p> <p>LES MODÈLES IMPORTÉS Les différents formats d'import (skp, dwg...) Les Plug Ins existants (Revit, Archicad...) Préparation des maquettes avant import. Gestion des modèles dans Lumion Présentation Open Street Map et intégration modèles importés</p> <p>Création de phase projet Assemblage de différentes parties du projet après import</p> <p>Marquer un modèle importé comme terrain Lumion Recharger / Mettre à jour un modèle importé</p> <p>LES OBJETS DE BIBLIOTHÈQUES Placer, déplacer, copier, modifier Placer en masse des objets Grouper des objets Remplacer des objets par un autre Utiliser un modèle importé pour placer des objets Lumion Créer ses objets de bibliothèques</p>

Deuxième journée

LES MATÉRIAUX LUMION

Application et modification des matériaux Lumion
Création de matériaux Lumion
Copie de matériaux
Création de paramètres matériaux Lumion

LE RENDU FIXE

Création de différents points de vue
Ajout de filtres/effets
Copier/Coller des filtres/Effets
Choix de la taille du rendu
L'HyperLight
Générer une succession de rendus

L'ANIMATION

Créer, nommer, modifier, copier un clip
Ajouts de filtres/effets
Copier/Coller des filtres/effets
Réaliser une étude solaire
Réaliser un film de présentation 2D/3D

LES PANORAMAS

Création de panoramas dans My Lumion
Création VR/PANORAMA 360