



PROGRAMME

Formation Blender initiation

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

SOFT SKILLS

MARQUE EMPLOYEUR

HANDICAP

PARCOURS CERTIFIANTS

PRÉVENTION

CENTRE

DE FORMATION PROFESSIONNELLE

depuis 2007

Qualiopi
processus certifié

Certification qualité délivrée au titre
de la catégorie «Actions de formation»

PARMI NOS THÉMATIQUES

Devictio
formations

Informatique & Management

- Informatique / Bureautique
- PAO - 3D - Vidéo
- Web / E-Marketing
- Management / Communication
- Juridique / Comptabilité
- Commercial/Efficacité professionnelle
- Handicap
- QVCT / RPS
- Marque employeur
- Parcours certifiants

MAGNIS
FORMATION
by Devictio

Sécurité & Prévention

- AIPR
- SST (Sauveteur Secouriste du Travail) / MAC SST
- Habilitations électriques
- CACES
- Manipulation d'extincteurs
- Hygiène alimentaire
- Travail en hauteur
- CSE SSCT
- Geste & posture TMS
- Sécurité Incendie

Pixio
by Devictio

E-Learning & Développement personnel

- Langues étrangères
- Développement commercial DISC & WPMOT
- Développement personnel
- E-learning
- Marketing Entreprise
- Parcours en digital

DES FORMATIONS

QUALIFIANTES ET CERTIFIANTES



“ Tous nos formateurs sont des consultants et des professionnels **experts** dans leur domaine d'intervention [...] ”

VOUS ÊTES

Une entreprise et vous souhaitez développer les compétences de vos salariés ? Renforcer votre marque employeur ? Renforcer la prévention et la sécurité dans vos locaux ?

Un particulier (salarié ou demandeur d'emploi) et vous souhaitez acquérir ou renforcer vos compétences sur les outils informatiques, en soft skills ou en développement personnel ? Obtenir une certification professionnelle ?

NOS SOLUTIONS

Formation en groupe ou sur-mesure, en centre ou sur site. Présentiel, distanciel, e-learning, apprentissage mixte (blended learning). Nos stages comprennent des mises en situation et de nombreux travaux pratiques. Nos certifications professionnelles vous permettront de mettre en avant votre expertise.

NOS FORMATEURS

Nos formateurs sont à la fois professionnels et intervenants, ils vous font bénéficier de leur expérience professionnelle cumulée à leur compétence pédagogique. Quel que soit votre niveau, ils sauront vous écouter et vous accompagner pour vous aider à acquérir toutes les compétences nécessaires.

FAITES NOUS PART DE VOTRE PROJET

04 72 64 25 19

formation@devictio.fr

Formation Blender initiation



Référence : PV3BLE208

Nombre de stagiaires max : 5

Public en situation de handicap :

Notre organisme est charté Handicap +. Chaque apprenant en situation de handicap peut effectuer une demande d'adaptation de sa formation à l'adresse suivante : handicap@devictio.fr

Public visé :

Personnes amenées à développer une animation 3D (architectes, designers, illustrateurs, professionnels de l'audiovisuel) dans le cadre de leur profession.

Objectifs :

Savoir utiliser les différentes fonctionnalités de Blender afin de créer des images, des animations ou même des jeux en 3D.

Moyens techniques et pédagogiques :

Mises en situation par le biais d'exercices.

Répétitions des manipulations pour mémoriser l'utilisation des outils présentés.

Un ordinateur par personne.

Support de cours remis sur clé USB ou en format papier à la fin de la formation.

Modalités d'évaluation :

Une évaluation pédagogique (orale et/ou écrite) est effectuée à la fin de votre formation afin d'attester l'acquisition de connaissances. Exercice de synthèse.

Validation de la formation :

Attestation de fin de formation envoyée par mail.

Pré-requis : Maîtrise de l'outil informatique et Connaissance d'un logiciel de retouche photo ou de création vectorielle serait préférable.

Durée : 5 jour(s) / 35 heures

Points abordés :

Découverte de l'interface

- Fenêtre information
- L'Outliner
- Barre d'outils
- Propriétés
- Ligne de temps

Raccourci et notions indispensables

- Naviguer dans la vue 3D
- Découverte du curseur 3D
- Orientation de la vue 3D

Mode objet

- Sélectionner un objet
- Outils de transformation : déplacement, rotation, redimensionnement
- Ajouter et supprimer un objet
- Paramètre d'édition
- Point de pivot
- Dupliquer un objet / Instancier un objet
- Lier des objets
- Créer un groupe d'objet

Type d'affichage

- Modes d'affichage de la vue 3D
- Modes d'affichage d'un objet

Les calques

- Gestion des calques

Organiser l'interface et customiser Blender

- Diviser une fenêtre
- Fusionner deux fenêtres
- Ajouter une nouvelle fenêtre
- Préférences de l'utilisateur

Premier rendu

- Orienter facilement la caméra
- Réaliser et enregistrer un rendu
- Enregistrer son travail (.blend)
- Importer un élément d'un autre fichier .blend

Modélisation polygonale

- Les modes de sélection (point, arête, face)
- Extrusion
- Créer et supprimer des faces
- Outils de coupe : Loop Cut et Knife
- Outil Snap
- Fusionner des points
- Subdivisions
- Extrusion circulaire
- Outils d'édition proportionnelle
- Joindre et séparer des objets
- Modifier l'origine d'un objet

Lissage

- Smooth et Mark SharpLissage par subdivision (Subdivision Surface)

Les courbes de Bézier

- Edition et paramétrage
- Méthodes pour donner de l'épaisseur à une courbe
- Contrôler la variation de l'épaisseur
- Convertir une courbe en maillage
- Utilisation des modificateurs Array et Curve

Objets de types surface et texte

- Découverte et paramétrage

Modificateurs

- Bevel
- Boolean
- Mirror
- Solidify
- Lattice
- ShrinkWrap
- Screw

Les matériaux

- Ajouter et supprimer un matériau
- Assigner plusieurs matériaux sur un même objet
- Les différents types de matériaux : Surface, Wire, Volume, Halo
- Paramétrage des shaders (diffuse, spéculaire, transparence, miroir, Subsurface Scattering)

Éclairage

- Les différents types de lampes
- Ambient occlusion
- Environnement lighting
- Indirect Lighting (gather approximate)

Rendu (Blender Internal)

- Dimensions
- Anti-aliasing
- Shading
- Performance
- Formats de sortie

Les textures

- Les différents types de textures (procédurales, images, environnement map)
- Mapping et influence

UV Mapping

- Les différents types de dépliage
- Unwrap : Angle Based / Conformal
- Vérification du dépliage
- Cloutage / Décloutage
- Utilisation du mode texture paint pour créer une texture

- Export de « l'UV layout » pour travailler la texture sur un logiciel 2D
- Utiliser les coordonnées UV pour le rendu et l'affichage GLSL

Animation

- La ligne de temps
- Ajouter et supprimer une image clé
- L'éditeur graphique
- Le DopeSheet

Mise en pratique

NOS TARIFS

INTER dans nos locaux	2990 €* (598 €* / jour)
INTRA dans toute la France	sur devis

* Nos formations ne sont pas soumises à la TVA



FINANCEMENT



COMMENT FINANCER SA FORMATION ?

IL EXISTE PLUSIEURS DISPOSITIFS DE FINANCEMENT

- Compte Personnel de Formation (CPF)
- AIF (Pôle Emploi)
- FNE-Formation
- Fonds d'assurances formations (FAF)
- Contrats cadres
- Opérateurs de compétences (OPCO)
- Plan de Développement des compétences



CONTACTEZ NOUS !

04 72 64 25 19



magnis-formation.fr



pixio-formation.fr



devictio.fr

CENTRE

DE FORMATION PROFESSIONNELLE

📍 12 place Bir Hakeim - 69003 Lyon (siège)

📍 57 rue d'Amsterdam - 75008 Paris

✉ formation@devictio.fr

f facebook.com/organisme.de.formation

in fr.linkedin.com/company/devictio

📷 instagram.com/devictioformations