



## 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](mailto: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](mailto: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](http://magnis-formation.fr)



[pixio-formation.fr](http://pixio-formation.fr)



[devictio.fr](http://devictio.fr)

## CENTRE

## DE FORMATION PROFESSIONNELLE

📍 12 place Bir Hakeim - 69003 Lyon (siège)

📍 57 rue d'Amsterdam - 75008 Paris

✉ [formation@devictio.fr](mailto:formation@devictio.fr)

**f** [facebook.com/organisme.de.formation](https://facebook.com/organisme.de.formation)

**in** [fr.linkedin.com/company/devictio](https://fr.linkedin.com/company/devictio)

📷 [instagram.com/devictioformations](https://instagram.com/devictioformations)