

## MBI3D-1

NOUVEAU

- Durée :**  
5 jours / 30h
- Horaires :**  
lundi 13h30 - vendredi 12h00
- Niveau acquis :**  
Fondamentaux
- Nature des connaissances :**  
Action d'acquisition des connaissances
- Modalités d'évaluation :**  
Mise en pratique
- Tarif :**  
1810 EUR HT
- Participants :**  
Mini : 4 - Maxi : 10
- Responsable :**  
Silvère BASTIEN  
Ce stage est susceptible d'être animé par un autre formateur
- Dates 2018**  
ARLES  
29 Janvier au 02 Février  
05 Mars au 09 Mars  
23 Juillet au 27 Juillet  
01 Octobre au 05 Octobre  
19 Novembre au 23 Novembre

**Informations****Complémentaires :**

- Formateur expert en Numrique & Impression 3D**
- A l'issue de la formation :**  
Remise d'une attestation de formation avec ou sans évaluation des acquis.  
Evaluation de la formation par les stagiaires.
- Les repas sur Arles vous sont offerts.

**Travaux Pratiques**

60 %

**Objectifs :**

- > Acquérir les bases d'utilisation du logiciel BLENDER pour obtenir un premier niveau de pratique autonome, permettant ensuite d'imprimer en 3D ses réalisations.

**Prérequis :**

- > Avoir des bases en Graphisme (dessin académique ou goût pour le dessin).
- > Connaissance de la CAO et/ou de la PAO (maîtrise du dessin vectoriel sur Illustrator, Flash ou Autocad et habitude de travail sur des logiciels de traitement d'images du type Paint, Photoshop...).
- > Culture de l'image numérique et du dessin industriel. (Avoir une idée d'un objet en 4 dimensions, savoir s'orienter dans l'espace).

**Programme :****INTRODUCTION**

- > Présentation du logiciel.
- > Interface du logiciel.
- > Paramétrage des fenêtres.
- > Outils.
- > Fonctionnalités.
- > Raccourcis clavier.

**ENVIRONNEMENT 3D**

- > Create objets (Primitives).
- > Mode Edit (Vertex / Edges / Face).

**MODÉLISATION 3D**

- > Utilisation des modificateurs.
- > Les Primitives.
- > Extrusion.
- > Le Mesh.
- > Spin.
- > Screw.

**NORMALE ET SURFACING**

- > Contrainte liée à l'impression 3D.
- > Portance.
- > Porte à faux.
- > Zones de fragilités.
- > Pivot (réinitialisation et échelle).

**EXPORTATION VERS LE FORMAT D'IMPRESSION**

- > Export en stéréolithographique (.stl).
- > Tangentes/surfaces inversées (sens matière).
- > Bords libres ou arêtes ouvertes.
- > Surfaces superposées.
- > Pointes.
- > Épaisseurs nulles.
- > Nombre de triangles.
- > Vérification du fichier sur MESHLAB.

**ANIMATION PÉDAGOGIQUE SUR SUPPORT MULTIMÉDIA**

- > L'animation pédagogique sera remise à chaque participant en fin de session de formation sur support vidéo.

**Méthode Pédagogique :**

- > Approche didactique du logiciel.
- > TP suivi et exercices immergés.
- > Impression 3D à la fin de la formation de l'objet réalisé.

**Public :**

Toute personne souhaitant apprendre les bases du logiciel BLENDER 3D dans le but de réaliser des impressions 3D axées pièces industrielles, mécaniques...