



Formation IA générative et 3D, de l'idée au rendu photoréaliste

Produire rapidement des rendus 3D photoréalistes avec Blender et SketchUp (simplifiés) et surtout de nombreuses IA génératives : chatGPT, Plau, Perplexity, Prompt Lab, Nano Banana, MidJourney, Flux, Meshy.ai, Tripo.ai, Hyper3D.ai...

DATES du 15/06/2026 au 19/06/2026 - du 12/10/2026 au 16/10/2026 - du 30/11/2026 au 04/12/2026 -

DURÉE TOTALE 5J. (35H.)

MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Scénographes (spectacle vivant, exposition, événementiel), architectes, architectes d'intérieur, metteur-se-s en scène, chef-fe-s décorateur-ric-e-s (cinéma, télévision, publicité), accessoiristes, sculpteur-ric-e-s, designer-euse-s d'espace, directeur-ric-e-s artistiques, chorégraphes, performeur-se-s, dramaturges...

NIVEAU REQUIS Culture visuelle de base, usage courant de l'ordinateur, notions de dessin. Entretien pédagogique.

ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. Une station de travail par participant.e, avec écran 27 pouces et les applications et outils Blender, SketchUp, Plaud, Perplexity, promptingguide.ai, Prompt Lab, Meshy.ai, Tripo.ai, Nano Banana, MidJourney, Flux, Meshy.ai, Hyper3D.ai, Chat3D, Alpha3D, Trellis3d, et toute autre application jugée pertinente au moment de la formation.

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.

SUPPORT DE COURS Livrables créés durant la formation.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La 3D n'est plus un territoire réservé aux spécialistes techniques. Grâce à l'intelligence artificielle, la 3D devient un outil rapide et puissant au service des créatifs.

Cette formation de 5 jours s'adresse aux **scénographes, décorateur-ric-e-s, architectes d'intérieur, designers, directeurs artistiques et concepteurs d'espaces** qui souhaitent matérialiser leurs idées sans passer par des semaines d'apprentissage technique ni des jours de

travail en 3D.

Les logiciels 3D traditionnels, **Blender** et **SketchUp**, ne sont abordés qu'à travers leurs bases essentielles (un zeste des fondamentaux utiles) : comprendre l'espace, manipuler des volumes simples, structurer une scène.

Le cœur de la formation repose sur l'utilisation de nombreux **outils d'IA générative** permettant de :

- transformer une idée en concept visuel
- générer des images cohérentes et maîtrisées
- produire des objets 3D exploitables
- construire rapidement des scènes
- obtenir des rendus photoréalistes convaincants

En cinq jours, les participant-e-s apprennent à développer un **workflow complet**, capable de passer d'une intention créative à un rendu final crédible, prêt à être présenté à un client ou intégré dans un projet.

L'IA ne remplace pas le regard artistique. Elle accélère la capacité à montrer, tester et décider.

Objectifs de la formation :

- Maîtriser les bases minimales de Sketchup et Blender, en version simplifiées.
- Utiliser les versions personnalisées de ChatGPT pour Sketchup et Blender.
- À partir d'un concept d'objet, de structure, d'environnement, de décor, d'un axe scénographique ou d'un usage architectural, développer une vision d'ensemble avec les outils d'IA générative de concepts.
- A partir des concepts, orienter les recherches iconographiques par des contraintes de structures, de matériaux, de styles, de lumière, de budget avec les outils d'IA générative d'images.
- Transformer des éléments graphiques ou des volumes 3D de base (réalisés avec Sketchup par exemple) en objet 3D exploitable pour différentes utilisations : maquettes en volumes, prototypages, impressions 3D, réalité virtuelle, storyboard avec les IA génératives de modèles 3D
- Appréhender les différents points de vue des environnements ou objets 3D qu'ils soient plastiques, scénographiques, architecturaux ou événementiels par des rendus photoréalistes avec les IA génératives d'environnement 3d photoréalistes.

FORMATEUR Olivier Borne, scénographe, expert et formateur 3D.

Olivier Borne, compétent en scénographie: <https://olborne.com>

Compétences en scénographie numérique : <https://scenographie-vr.com>

Expertise Blender et sketchup : <http://formation-blender.org>

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

Jour 1 : Bases de la modélisation 3D – Sketchup/Blender simplifiés

Nous avons simplifié deux logiciels de modélisation 3D en ne gardant que quelques fonctions de bases propres à être développées avec l'IA. L'apprentissage de ces logiciels devient alors beaucoup plus simple.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre la logique de placement d'objets 3D dans l'espace.
- Créer un espace 3D à l'aide de primitives.
- Poser des bases propres pour l'export
- Utiliser des versions personnalisées de ChatGPT

Contenus enseignés et pratiqués :

Prise en main de SketchUp (version simplifiée gratuite)

Prise en main de Blender (version simplifiée gratuite)

Fonctions abordées (strict minimum utile) :

- -Navigation (orbite, zoom, déplacement)
- -Dessin de formes de base
- -Extrusion (Push / Pull)
- -Déplacement, rotation, mise à l'échelle

Massing model

Versions personnalisées de ChatGPT

SketchUp Blogger AI

Blender Program Generator AI

Atelier : à partir des concepts de la première journée, construction d'un espace 3D avec des primitives (formes 3D de base)

Livrable : différentes scènes 3D de base

Jour 2 : IA génératives et concept

Au même titre que la direction artistique ou le scénario d'usage, l'IA a besoin de directives précises. Il est donc nécessaire de commencer à apprendre à communiquer tout en évitant de se laisser distraire par différents biais propre à cette technologie.

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre ce que font ou ne font pas réellement les IA
- Poser une méthode de conception augmentée par l'IA
- Passer d'une idée floue à un axe conceptuel clair

Contenus enseignés et pratiqués :

Typologies d'IA génératives :

- texte ? concept
- concept ? Plan/dessin/image/3D-sketchup
- Plan/dessin/image/3D-sketchup ? 3D
- 3D ? scène/environnement 3D
- scène/environnement 3D ? rendu photoréaliste

Fonctionnement général (prompt, datasets, probabilités, itérations)

- architecture ? styles, typologies, périodes historiques
- scénographie ? dispositifs spatiaux, mises en scène, usages
- design ? formes, matériaux, fonctions, références industrielles
- Reformulation
- Cadrage sémantique
- Itérations guidées

Etude de cas et contraintes

- Maquettes en volumes,
- Prototypages,
- Impressions 3D,
- VR/AR,
- Storyboard.

Atelier :

- Génération de 3 à 5 pistes conceptuelles
- Sélection et consolidation d'une vision directrice

Livrable : fiche concept (intention, usage, références, contraintes)

Les IA utilisées : Plau, Perplexity, promptingguide.ai, Prompt Lab

Jour 3 : Du concept à l'image générée par l'IA

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à contraindre la génération d'images
- Traduire un concept en choix formels précis
- Comprendre l'impact de la lumière et du contexte

Contenus enseignés et pratiqués :

- IA génératives d'images : principes et limites
- Contraindre l'image (structure, matière, style)

structures (portante, légère, modulaire...)

matériaux (bois, métal, textile, composites...)

styles (historique, contemporain, spéculatif...)

- Références transversales (architecture, design, art, cinéma)
- Lumières

Naturelle / artificielle

Intérieure / extérieure

Dramaturgie visuelle (espace dramatique)

- Contextes :

urbain / naturel / événementiel

Introduction aux notions de budget et d'échelle

Atelier :

- Génération de séries d'images contraintes
- Comparaison : image libre vs image dirigée

Livrables :

- Planche iconographique raisonnée
- Plans/croquis/roughs

Les IA utilisées : Nano Banana, Midjourney, Flux, Meshy.ai

Jour 4 : De l'image à l'objet 3D

Objectifs pédagogiques :

- Comprendre les logiques de reconstruction volumique
- Identifier ce qui est exploitable pour la 3D
- Choisir la bonne approche selon l'usage final
- Adapter un même objet à plusieurs usages

Contenus enseignés et pratiqués :

- IA génératives de modèles 3D :

image/texte ? maillage 3d

Qualité topologique, échelle, limites actuelles

- Cas d'usage

Maquettes en volumes,

Prototypages,

Impressions 3D,

VR/AR,

Storyboard.

- Simplification / adaptation

Échelle

Épaisseur

Continuité

- Nettoyage, Export adaptation et usages

Atelier :

- Premières générations de volumes 3D
- Premiers objets 3D bruts

Livrables : objets 3D fonctionnels

Jour 5 : scène 3D et rendu photoréalisme

Objectifs pédagogiques

- Situer les objets dans un espace crédible
- Comprendre la notion de parcours et de point de vue
- Explorer différentes topologies d'environnements
- Rendre une scène 3D photoréaliste

Contenus

- IA génératives d'environnements 3D
- Typologies :

scénographique

architecturale

événementielle

- Caméra :

vue d'ensemble

vue d'usage

- Introduction au storyboard 3D

Gestion des points de vue

- IA génératives d'image 4K

Atelier :

Génération d'un environnement adapté au projet

Intégration des objet 3D

Différent point de vue 3D

Livrable : Rendu photoréaliste de différents point de vue des environnements 3D

Les IA utilisées : Nano Bannana, Midjourney, Flux, Meshy.ai

Bilan

Présentation orale des projets, et analyse collective :

- Pertinence conceptuelle
- Qualité formelle
- Usage de l'IA
- Discussion éthique et perspectives

Livrable final : dossier projet complet

- concept ? images ? 3D ? scène3D?Image photoréaliste

Les participant.e.s sauront :

- Utiliser l'IA comme outil de conception, pas comme gadget
- Diriger des générations visuelles sous contraintes réelles
- Produire des objets, structures et environnements 3D exploitables
- Articuler concept, forme, usage et narration