

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

BLENDER

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Maîtriser l'interface de Blender
Acquérir des compétences de modélisation 3D
Comprendre les matériaux et textures

Comprendre l'éclairage simple
Utiliser la camera et effectuer un rendu

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Auteurs, graphistes ou infographistes et personnes devant réaliser des visuels en 3D.

Pré-requis

Maîtriser l'environnement informatique et être à l'aise avec la visualisation 3D.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En présentiel
Durée: 5 jours.
Intra: à partir de 900€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

Moyens techniques

En distanciel: le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel: Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet

► Découverte de l'interface

Présentation de l'interface utilisateur
Navigation dans la vue 3D (zoom, rotation, déplacement)

Exploration des panneaux et des menus

Exercices pratiques: création d'objets simples (cube, sphère)

Introduction aux objets (mesh, courbes)

Manipulation des objets (déplacement, rotation, mise à l'échelle, contraintes d'axe, etc)

► Techniques de modélisation

Différentes techniques de sélection
Utilisation des outils polygonaux (loop cut, extrude, magnétisme, etc)

Exercices pratiques: création d'un modèle simple (ex.: une chaise ou un plv)

► Utilisation des Modifiers

Présentation des modifiers
(Subdivision Surface, Mirror, array, etc)
Application des modifiers sur le modèle créé

Exercices pratiques: amélioration d'un modèle avec des modifiers

► Création de Matériaux

Introduction aux matériaux et shader dans Blender

Utilisation du Shader Editor pour créer et appliquer des matériaux (procédurale, bitmap)

Exercices pratiques: application de matériaux sur un modèle

► Texturing

Introduction aux UV maps et leur importance

Application de textures sur les objets

Exercices pratiques: texturage d'un modèle

► Éclairage et rendu

Éclairage simple trois points

Éclairage Hdri

Introduction au rendu dans Blender

Réglages de la caméra

Rendu d'une scène simple

Feedback de fin de module

Modélisation assisté par le formateur afin de revoir l'ensemble des modules en intégrant les compétences acquises durant le cours

► Conseils pour aller plus loin et présentation succincte de modules Blender non vu pendant la formation (particules, animation, sculpt mode...)

► Ce programme peut être adapté en fonction des besoins spécifiques des participants ou du rythme d'apprentissage

► Exercice assisté en fin de formation afin de vérifier les acquis

10/2025