BLENDER Créatif - Base Utilisateur

BLENDCREABU

Objectifs

- Découvrir et configurer Blender 5.0 pour créer des scènes 3D simples.
- Utiliser les outils de modélisation polygonale, organique et sculptée.
- Appliquer des textures, matériaux et éclairages réalistes.
- Animer des objets et personnages avec rigging et simulations.
- Comprendre lecompositing et les rendus professionnels.
- Automatiser des tâches simples avec Python.
- Réaliser un projet complet intégrant modélisation, animation et rendu.

Public Visé

Tout public souhaitant acquérir une maîtrise complète de Blender 3D, de l'initiation aux fonctionnalités avancées (salariés, étudiants, demandeurs d'emploi, artistes, designers, développeurs, etc.).

Pré Requis

Connaissance de base d'un logiciel de création graphique ou de dessin. Des notions de 3D ou d'animation sont un plus.

Méthodes et moyens pédagogiques

- Alternance de démonstrations, d'exercices guidés et de cas pratiques métier.
- Mise en pratique continue avec progression pédagogique sur 5 jours.
- Supports numériques fournis (fichiers Blender, ressources).

Parcours pédagogique

Jour 1 – Initiation : Premiers pas dans Blender
- Tour de table et objectifs.
- Découverte de l'interface :viewport, menus, préférences, raccourcis.
- Paramétrages rapides : unités, axes, navigation 3D.
- Gestion de fichiers et formats (.blend, .obj, .fbx).
- Création d'objets simples : cube, sphère, cylindre, texte.
- Sélections et transformations de base : déplacement, rotation, échelle.
- Introduction auviewportcompositing.
- Quizz d'évaluation

Jour 2 – Modélisation etSculpt
- Modélisation polygonale : extrusion,loopcut, subdivision.
- Sculpt Mode : brosses,dynotopo,layers.
- GeometryNodes : introduction et logique nodale.
- Outils de précision :snapping, alignement, miroir.
- Exercices pratiques guidés : modéliser un objet stylisé (totem, vase, personnagelowpoly).
- Quizz d'évaluation

Jour 3 – Textures et matériaux
- Textures procédurales et image.
- AI TextureGenerator : génération par prompt.
- UV Mapping etbaking.
- Création de matériaux avec le Node Editor.
- Éclairage : HDRI, lampes, ombres, reflets.
- Atelier pratique : création d'un packshot produit (boîte de parfum, objet design).
- Quizz d'évaluation

Jour 4 – Animation et simulation
- Animationkeyframes : position, rotation, échelle.
- Rigging simple : armature, parentage.
- Grease Pencil : animation 2D, motionblur.
- Simulation physique avecGeometryNodes : gravité, rebond, fluides.
- Exercices pratiques : animation d'un robot ou d'un objet interactif.
- Quizz d'évaluation

Jour 5 – Rendu et automatisation

- Rendu photoréaliste avec Cycles etEevee.
- Compositing en temps réel :glow, profondeur de champ.
- Export et optimisation : formats, résolution,baking.
- Introduction à Python : scripts simples (duplication, renommage).
- Publicationmulti-formats : image, vidéo, .fbx, .glb.
- Atelier final : projet complet intégrant modélisation, animation, matériaux et rendu.
- Quizz final d'évaluation

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateurs experts

Les + métier

La formation Blender Intensif – Base Utilisateur de l'éditeur Blender permet d'acquérir les bases nécessaires à l'apprentissage du logiciel. Elle peut

Méthodes et modalités d'évaluation

Quizz de validation journaliers.
Évaluations finales théorique et pratique.
Attestation de fin de formation.
Certificat de réussite des objectifs

Modalités d'accessibilité handicap

Oui

Durée

35.00 Heures
5 Jours

Effectif

De 1 à 6 Personnes

Tarifs

Inter (Par Stagiaire) : Nous consulter
Intra (Par Jour) : Nous consulter

Contactez-nous !

Laura FERREIRA
Ingénieure commerciale
Tél. : 0472101277
Mail : laura.ferreira@graphland.fr