



## **FORMATION BLENDER EN MODÉLISATION 3D**

**Contact :** Bertrand Homassel. 09 71 37 80 09 / 06 63 98 77 50. [formation@le40erugissant.com](mailto:formation@le40erugissant.com)  
Pour plus d'informations, consultez notre [site internet](#).

**Effectif :** 6 personnes. Le nombre restreint de stagiaires permet un suivi personnalisé.

**Durée et horaires :** 35 heures sur 5 jours, de 9h à 17h.

**Public concerné :** Toute personne souhaitant maîtriser le meilleur logiciel open source d'animation et de conception 3D.

**Pré-requis :** Entretien téléphonique préalable afin d'évaluer votre profil et vos objectifs.

**Matériel :** Chaque stagiaire dispose d'un poste 27 pouces puissant (Processeur 3GHz, carte graphique 4Go dédiés, 32Go de RAM) ainsi qu'une multitude de fichiers permettant d'appréhender toutes les fonctionnalités de la dernière version de Blender.

### **Moyens pédagogiques et techniques :**

La formation est composée d'explications et démonstrations de fonctionnalités accompagnées de méthodologie professionnelle, et d'exercices pratiques permettant la mise en application des notions abordées dans des situations concrètes de production. Durant toute la durée de la formation, un suivi continu des stagiaires est opéré par le formateur et supervisé par le responsable pédagogique afin de valider les acquis et apporter un suivi personnalisé si besoin.

### **Objectif Pédagogique :**

La semaine de formation « Modélisation » vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour produire des images complexes. Elle inclut toutes les techniques de modélisation, d'apparence et d'éclairage afin que vous puissiez concrétiser vos idées de produits, personnages, maquettes... Vous aborderez les placements et mouvements de caméra afin de créer des animations de base. Enfin, vous serez familier avec le module de rendu Eevee.

### **Moyens d'évaluation et suivi :**

En fin de formation, un test de validation des acquis est proposé : Il s'agit d'un QCM suivi d'un exercice pratique, reprenant les notions fondamentales abordées lors de la formation. L'objectif est de mesurer le degré d'autonomie atteint, d'identifier les compétences acquises et les potentielles lacunes. La correction est effectuée avec le formateur afin d'éclairer les zones d'ombres identifiées lors du test.

### **Les avantages du 40ème Rugissant :**

Olivier et Mickaël, nos deux formateurs, sont certifiés par la Blender Foundation.  
En fin de formation, nous vous donnons un accès illimité à 15 heures de tutoriels vidéo thématiques enregistrés par Mickaël, reprenant toutes les fonctionnalités vues pendant la formation.  
(Actuellement sur la version 2.79, nous travaillons sur la mise à jour des tutoriels).



## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### **INTRODUCTION À BLENDER**

- Découverte de Blender
- L'interface
- Les fenêtres d'édition
- Commandes de base

### **LA MODÉLISATION AVEC BLENDER**

- Les bases de la modélisation polygonale
- Les maillages
- Les courbes
- Les textes
- Extrusion de faces
- Techniques avancées de la modélisation
- Utilisation du P.E.T. "Proportionnal Editing Tool"
- Les modificateurs de modélisation
- Inset : Créer une face dans une face
- Bevel : Chanfrein de segments
- Comprendre et utiliser les boucles

### **MATÉRIAUX ET TEXTURES**

- Les matériaux
- Les shaders surfaciques et volumétriques
- Paramètres de transparence et de réflexion
- Translucidité des volumes
- Les textures : Type Procédurales / Type Image
- Placement des textures
- Dépliage des textures : UV Mapping

### **ÉCLAIRAGE ET ENVIRONNEMENT**

- Les différents types de lampes
- Les ombres
- Éclairage global :
- Occlusion ambiante / Eclairage ambiant / Rebonds directs et indirects
- Monde environnant



# 40<sup>ème</sup> RUGISSANT

## LES BASES DE L'ANIMATION DANS BLENDER

- Fondements de l'animation
- Les images clés
- La timeline

## LE RENDU AVEC BLENDER EEVEE

- Réglages de la caméra
- Les moteurs de rendu de Blender
- Résolution et format du rendu
- Optimisation du moteur de rendu