

 Durée	• 3 jours (21 heures)
 Lieu	• Présentiel / Distanciel
 Inscription	• 30 jours avant le début de la formation

*Accessibilité du lieu aux personnes en situation de handicap

OBJECTIFS

Gérer l'interface de *Blender* et ses fonctionnalités principales

Créer et manipuler des objets 3D simples

Modéliser des objets 3D simples

Appliquer des couleurs et des matériaux de base

Placer et gérer la caméra et les lumières

Réaliser un rendu d'image fixe et l'exporter pour le web ou l'impression

MÉTHODOLOGIE

Prérequis

- Connaissance de base de l'outil informatique

Pédagogie

- Formation pratique et interactive avec exercices guidés
- Quiz et mise en application pour chaque module
- Support stagiaire fourni (fiches pratiques, ressources *Blender*)

Public

- Toute personne souhaitant découvrir la 3D avec le logiciel libre *Blender*, les bases de la modélisation, des matériaux, de l'éclairage, de la caméra et du rendu

Évaluation

- Évaluation des acquis obligatoire en début et fin de formation (pré-test et post-test)
- Attestation de fin de formation

PROGRAMME

DÉCOUVERTE DE *BLENDER*, DE L'INTERFACE ET DU MODE OBJET

- › Histoire et concepts de base de la 3D et du logiciel libre *Blender*
- › Interface et panneaux : gestion et personnalisation
- › Navigation dans l'espace 3D : zoom, rotation, déplacement
- › Création d'objets 3D simples (primitives 3D : cube, sphère, cylindre...) en mode objet
- › Manipulation d'objets 3D dans la scène
- › Outliner, collections, assistants et parentage
- › Exercices pratiques : Créer, organiser et manipuler des objets 3D simples dans la scène

MODÉLISATION ET MATÉRIAUX

- › Sélection en mode édition : vertice, edge, face
- › Modélisation d'objets à partir de primitives 3D et de courbes (modélisation polygonale)
- › Modélisation avec des modificateurs (modélisation paramétrique)
- › Application des couleurs et des matériaux de base
- › Exercices pratiques : modéliser des objets à partir d'images et appliquer leur des matériaux simples

ÉCLAIRAGE, CAMÉRA, RENDU, EXPORT

- › Positionnement et réglage de la caméra
- › Positionnement et réglage des lumières
- › Moteurs de rendu dans Blender
- › Paramètres de rendu final
- › Export des images (JPEG/PNG) et gestion des fichiers
- › Projet final : création d'un studio avec éclairage à 3 points et rendu d'un objet
- › Évaluation des acquis : test pratique et validation du projet final
- › Remise de l'attestation de fin de formation