

 <b>Durée</b>	• 4 jours (28 heures)
 <b>Lieu</b>	• Présentiel / Distanciel
 <b>Inscription</b>	• 30 jours avant le début de la formation

\*Accessibilité du lieu aux personnes en situation de handicap

## OBJECTIFS

Maîtriser les outils de modélisation polygonale pour créer des objets complexes

Utiliser les textures, matériaux et UV mapping avancés

Gérer l'éclairage, les caméras et les paramètres de rendu pour obtenir des images réalistes

Organiser et optimiser une scène 3D pour différents supports (web, impression, vidéo)

Réaliser un projet 3D complet et exportable

## MÉTHODOLOGIE

### Prérequis

- Avoir suivi le module Initiation *Blender* ou connaissances équivalentes

### Pédagogie

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

### Public

- Toute personne souhaitant approfondir ses compétences en modélisation 3D et rendu avec Blender

### Évaluation

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

## PROGRAMME

### MODÉLISATION AVANCÉE

- › Techniques avancées de modélisation : extrusion, loop cut, bevel, knife tool
- › Topologie et optimisation de mesh
- › Utilisation d'images de référence et retopologie basique
- › Exercices pratiques : modélisation d'objets complexes liés à un projet personnel

### MATÉRIAUX ET TEXTURES AVANCÉS

- › Principes PBR et shaders Principled BSDF
- › Dépliage UV avancé et texturage procédural
- › Application de textures importées et création de matériaux réalistes
- › Exercices pratiques : texturer le projet modélisé la veille

### LUMIÈRE, CAMÉRA ET RENDU AVANCÉ

- › Gestion des caméras et profondeur de champ
- › Types de lumières et réglages d'éclairage réaliste
- › Paramètres de rendu avec Cycles et Eevee
- › Optimisation pour web, impression ou vidéo
- › Exercices pratiques : rendu d'une scène complète

### PROJET FINAL ET EXPORT

- › Réalisation d'un projet complet intégrant modélisation, matériaux, lumière et rendu
- › Optimisation du projet pour export (images, vidéo, web, 3D interactive)
- › Présentation des projets et retours collectifs
- › Évaluation des acquis : test pratique et validation du projet final
- › Remise de l'attestation de fin de formation