

BLENDER INITIATION - CRÉER SES PREMIERS PROJETS EN 3D AVEC BLENDER

Durée & Format

Durée : 14 heures

Format disponible : Présentiel ou Distanciel

Tarifs

Tarif public intra : Consulter notre [site Internet](#)

Tarif public inter : Consulter notre [site Internet](#)

Public visé

Cette formation s'adresse aux **débutants** souhaitant découvrir la création 3D et acquérir les bases nécessaires pour concevoir leurs premiers objets et scènes simples. Elle convient aux **personnes en reconversion**, aux **étudiants**, aux **créatifs**, aux **graphistes débutants** ainsi qu'à toute personne désireuse d'explorer les possibilités de la modélisation et du rendu 3D.

Elle est également adaptée aux **professionnels de la communication**, du **design**, de l'**illustration**, du **multimédia** ou du **jeu vidéo** qui souhaitent s'initier à un outil de création 3D polyvalent afin de produire des visuels, des maquettes ou des prototypes simples.

Prérequis

- Bonne maîtrise de l'environnement informatique
- Aucune connaissance préalable de Blender n'est nécessaire
- Une sensibilité graphique est un plus

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Comprendre l'environnement de travail Blender
- Naviguer dans un espace 3D
- Créer et modifier des objets simples
- Appliquer des matériaux et des textures
- Mettre en place un éclairage de base
- Réaliser un rendu d'image
- Exporter un projet dans différents formats

Programme et déroulement

Jour 1 – Découverte et modélisation 3D

Matin

Module 1 – Découvrir Blender

- Présentation de Blender et de ses usages
- Interface et organisation des espaces de travail
- Préférences et personnalisation
- Gestion des projets

Module 2 – Maîtriser la navigation 3D

- Déplacements dans l'espace



- Vues et caméras
- Sélection des objets
- Manipulation des objets :
 - déplacement
 - rotation
 - mise à l'échelle

Après-midi

Module 3 – Initiation à la modélisation

- Les objets primitifs
- Modes Objet et Édition
- Manipulation des sommets, arêtes et faces
- Extrusion
- Insertion de boucles
- Duplication

Jour 2 – Matériaux, textures et rendu

Matin

Module 4 – Appliquer des matériaux

- Principes des matériaux PBR
- Utilisation du Shader Editor
- Couleurs et propriétés de surface
- Bibliothèques de matériaux

Module 5 – Textures et UV Mapping

- Introduction aux textures
- Dépliage UV
- Application de textures
- Gestion des images

Après-midi

Module 6 – Lumières et caméras

- Types d'éclairage
- Réglages de la caméra
- Composition d'une scène
- Gestion des ombres

Module 7 – Réaliser un rendu

- Présentation des moteurs de rendu
- Paramétrage de Cycles
- Paramétrage d'Eevee
- Optimisation des temps de calcul

Certification

Consulter le programme sur notre [site internet](#) pour identifier si cette formation est certifiante.

Modalités pédagogiques

ARKESYS.NET

70 rue Bergson – 42000 Saint-Étienne
04 28 95 15 82 - info@arkesys.fr
SAS AU CAPITAL DE 60 000 € - SIRET : 501 033 609 00030
ETS secondaire : 58 avenue Debourg - 69007 Lyon - SIRET : 501 033 609 00048
ETS secondaire : 293 route de la Seyne - 83190 Ollioules - SIRET : 501 033 609 00055

- Explications théoriques suivies de pratiques guidées puis de mises en autonomie.
- Exercices autonomes et réguliers pour assurer l'assimilation

Moyens et supports pédagogiques

Votre formation a lieu en présentiel :

- 1 vidéoprojecteur par salle
- 1 ordinateur

Votre formation se déroule à distance avec :

- 1 ordinateur
- 1 connexion Internet
- 1 adresse e-mail valide
- 1 équipement audio (micro et enceintes ou casque)
- 1 Webcam (facultatif – dans l'idéal)
- 1 deuxième écran (facultatif – dans l'idéal)

Votre formation se déroule sur notre plate-forme de formation avec :

- 1 ordinateur
- 1 connexion Internet
- 1 adresse e-mail valide
- 1 équipement audio (micro et enceintes ou casque - facultatif)

Support stagiaire :

À l'issue de la formation, les exercices et travaux pratiques réalisés, leurs corrigés ainsi qu'un support de cours dématérialisé sera fourni à chaque stagiaire par e-mail ou via la plate-forme FOAD.

Evaluation et suivi

Les objectifs pédagogiques sont évalués et suivis grâce à différentes **méthodes adaptées aux acquisitions de compétences visées**. Nos formateurs réalisent ces évaluations **tout au long de la formation**, que ce soit pendant les séances synchrones ou asynchrones. Voici une liste non exhaustive des méthodes d'évaluation pouvant être utilisées en formation :

- **Questionnaire** de vérification de connaissances (Quiz)
- Réalisation de **Travaux Pratiques** : production ou amélioration d'un fichier
- **Mises en situation** et grilles d'analyse
- **Serious Game** : jeu de rôles et analyse
- **Activités interactives** à travers l'utilisation d'une plate-forme connectée
- ...

Toutes nos formations intègrent **une auto-évaluation** via notre Extranet Stagiaire au début et à la fin de chaque action de formation. Cet outil offre à chacun la possibilité de mesurer sa progression par rapport aux objectifs pédagogiques visés et leurs atteintes.

Profil formateur

Nos formateurs sont certifiés à l'issue d'un parcours organisé par nos soins. Ils bénéficient d'un suivi de maintien et d'évolution de leurs compétences aussi bien au niveau technique que pédagogique. Chacun de nos formateurs a bénéficié d'une formation spécifique à l'animation de classe virtuelle et à l'utilisation des solutions de formation à distance du Groupe ARKESYS.

Support stagiaire

À l'issue de la formation, les exercices et travaux pratiques réalisés, leurs corrigés ainsi qu'un support de cours dématérialisé sera fourni à chaque stagiaire via son extranet stagiaire.

Accessible à tous

Cette formation est accessible à toute personne en situation de handicap. Notre référent handicap prendra contact avec les stagiaires concernés pour adapter l'animation à leurs besoins et rendre l'apprentissage accessible à tous. Enfin, nos centres de formation sont accessibles aux personnes à mobilité réduite. [En savoir plus](#)