

# Blender - Modélisation et animation 3D

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

MODULA FORMATION  
Christine RAYNAUD  
05.56.44.58.68  
contact@modula-formation.com

## Accès à la formation

### Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(ve) non salarié(e)

### Sélection :

Inscription directe ou par un conseiller  
en insertion professionnelle

### Niveau d'entrée requis :

Niveau 4 : Baccalauréat (Niveau 4  
européen)

### Conditions d'accès :

Non renseigné

### Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

### Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

Découvrir l'interface et la logique de fonctionnement du logiciel de modélisation, d'animation, de rendu et de visualisation 3D Produire des visuels et des animations 3D avec Blender

## Contenu et modalités d'organisation

INTRODUCTION GENERALE A L'OUTIL • L'interface : les fenêtres d'éditeur, gestion des aires d'une fenêtre, utilisation de plusieurs fenêtres • L'aide en ligne, les préférences utilisateur • Les addons • Introduction aux raccourcis clavier et aux Quick Favorites • Les workspaces LE 3D VIEWPORT Navigation élémentaire dans le viewport • La barre d'outils et la barre des propriétés • Utilisation des overlays et des gizmos • Configuration du viewport shading INTRODUCTION A LA CONCEPTION DE SCENE Ajouter des objets dans une scène • Le point d'origine pour un objet • Les transformations élémentaires (translation, rotation, mise à l'échelle) • Notions de sélection, de sélection active et de sélections multiples • Isoler, centrer et naviguer autour de la sélection CONCEPTION AVANCEE DE SCENE Transformations avancées des objets • Notion de parent/enfant • Utilisation des objets de type empty • Utilisation de l'outliner • Utilisation des restrictions : cacher/afficher, exclusion du rendu... • Notions d'instance et de user (et de fake user) • Gestion des collections • Importer / lier des objets et des collections dans une scène LE RENDU DE SCENE Introduction aux moteurs de rendu Cycles et Eevee • Notion de shading et introduction au PBR et à l'utilisation des lumières • Gestion des matériaux dans Blender • Paramétrage de Cycles : les samples et le denoising • Utilisation des lights probes avec le moteur de rendu Eevee • Introduction au Node Editor • Création d'un shader simple • flat/smooth shading et autosmooth • Paramétrage des propriétés de sortie • Introduction aux layers de rendu LA MODELISATION Le mode édition pour les objets de type mesh • Les composants d'un mesh et modification d'un mesh existant • Création d'un mesh et notions de topologie LES MODIFICATEURS Modélisation non destructive avec les modificateurs • Les modificateurs de génération LES COURBES ET LES TEXTES Les types de courbes paramétriques dans Blender (Bézier, Nurbs, Path) • L'édition et l'extrusion d'une courbe • Ajout de texte et extrusion de texte • Convertir une courbe et un texte en mesh CREATION DE MATERIAUX : LA SHADING L'effet de Fresnel • Utilisation de textures procédurales, notions de dépliage UV •

Durées de la formation \*35h en cours du jour

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Non renseigné

## Validation(s) Visée(s)

### > Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00392626	du 01/10/2023 au 31/12/2024	(33)	MODULA FORMATION		Non éligible	FPC
00450276	du 13/03/2024 au 31/12/2025	(17)	MODULA FORMATION		Non éligible	FPC
00486242	du 30/05/2024 au 31/12/2025	(87)	MODULA FORMATION		Non éligible	FPC