

|   |  |
|---|--|
| — <b>Public</b>                           | Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.   |
| — <b>Durée</b>                            | 4 jours - 28 heures  |
| — <b>Pré-requis</b>                       | Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique.  |
| — <b>Objectifs</b>                        | Prendre en main l'interface de Blender<br>Modéliser et animer des objets en 3D<br>Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets<br>Gérer l'éclairage et le rendu des objets  |
| — <b>Méthodes pédagogiques</b>            | Pour bien préparer la formation, le stagiaire remplit une évaluation de positionnement et fixe ses objectifs à travers un questionnaire.<br>La formation est délivrée en présentiel ou distanciel (e-learning, classe virtuelle, présentiel et à distance). Le formateur alterne entre méthodes démonstratives, interrogatives et actives (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.<br>Cette formation est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par Audit Conseil Formation. |
| — <b>Moyens techniques</b>                | 1 poste de travail complet par personne<br>De nombreux exercices d'application<br>Mise en place d'ateliers pratiques<br>Remise d'un support de cours<br>Passage de certification(s) dans le cadre du CPF<br>Remise d'une attestation de stage  |
| — <b>Modalité d'évaluation des acquis</b> | Evaluation des besoins et objectifs en pré et post formation<br>Evaluation technique des connaissances en pré et post formation<br>Evaluation générale du stage  |
| — <b>Planning</b>                         | Du 08/09/2025 au 11/09/2025<br>Du 01/12/2025 au 04/12/2025   |
| — <b>Délai d'accès</b>                    | L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la session   |
| — <b>Accessibilité handicapés</b>         | Au centre d'affaires ELITE partenaire d'ACF à 20 m. Guide d'accessibilité à l'accueil.   |

## INTERFACE UTILISATEUR

- Les vues 3D, orbite, panoramique, depuis la caméra.
- Organiser la vue 3D avec des calques.
- Le panneau des propriétés.
- Le mode objet et les relations simples entre objets.

## CRÉATION ET MODIFICATION D'OBJET

- La sélection rectangulaire, circulaire, lasso.
- Les courbes de Bézier. Extrusion le long d'une courbe.
- Transformer des objets. L'outil Simple Deform.
- Modéliser avec la fonction Extrude. Modélisation basique, points, arrêtes, faces.
- Les modificateurs : Array, Boolean, Edge...

## CONCEPTION DES MATÉRIAUX ET TEXTURES

- Assigner des matériaux aux objets.
- La création de matériaux simples et nodaux.
- Les shaders surfaciques, diffuse et spéculaire.
- Placer et assigner des textures.
- Les shaders volumétriques.

## UV MAPPING ET TEXTURE PAINTING

- Dépliage UV, test et correction.
- Utiliser l'UV Mapping sur les matériaux.
- Création de la texture directement sous Blender.
- Export du dépliage.
- Enregistrer le rendu sur une texture UV (Bake).

## GESTION DE L'ÉCLAIRAGE ET DU RENDU

- Les différents types de lumières.
- Couleurs, intensité, distance et ombrage.
- Les rendus en images fixes.
- Manipulations relatives aux caméras, focale, positionnement et profondeur de champ.
- Dimensions de sortie. Format du rendu. Anti-crênelage.
- Rendu au travers de différents moteurs.

## INTRODUCTION AU COMPOSITING

- Les bases du compositing.
- L'éditeur de séquence vidéo.
- Les nœuds de compositing.

## INTRODUCTION AU MOTEUR PHYSIQUE ET PARTICULES

- Bases du moteur physique et gestion des particules.
- Physique (corps souples, corps rigides).
- Particules génériques, dynamiques, statiques.

## INTRODUCTION À LA GESTION DES ANIMATIONS

- Notion d'images clés et de Timeline.
- Création d'images clés : Position Rotation Echelle.
- Présentation de Graph Editor.
- Animer les propriétés de l'interface.

## NOUS CONTACTER

### Siège social

16, ALLÉE FRANÇOIS VILLON  
38130 ÉCHIROLLES

### Téléphone

04 76 23 20 50 - 06 81 73 19 35

### Suivez-nous sur les réseaux sociaux, rejoignez la communauté !



ACF Audit Conseil Formation



@ACF\_Formation



ACFauditconseilformation

### Centre de formation

87, RUE GÉNÉRAL MANGIN  
38000 GRENOBLE

### E-mail

contact@audit-conseil-formation.com