FICHE DESCRIPTIVE DE L'ACTION DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

Blender

EN INTER-ENTREPRISES / EN INTRA-ENTREPRISE / EN INDIVIDUEL ET SUR MESURE

DURÉE	PUBLIC VISÉ	PRÉ-REQUIS
5 jours soit 35 heures **LIEU** Région AURA **TARIF** En inter-entreprises : 420 € HT/j En intra & Sur mesure : Sur devis	Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieur, responsable de bureaux d'études Pour accès aux personnes en situation de handicap, nous consulter	Une très bonne connaissance de Windows ou MacOS et d'au moins un logiciel PAO

OBJECTIF PROFESSIONNEL :

- Utiliser Blender dans son environnement professionnel sur un niveau bases

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS ET ÉVALUABLES DE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES :

- À l'issue de l'action de formation, les bénéficiaires seront capables de :
  - Modéliser et animer des objets en 3D
  - Concevoir et appliquer des matériaux et des textures aux objets
  - Gérer l'éclairage et le rendu des objets

MODALITES ET DELAIS D'ACCES

En amont de la contractualisation, un entretien téléphonique ou en visioconférence avec Zoom ou Teams permet de :

- Analyser les besoins en formation du client
- Vérifier les prérequis
- Adapter, le cas échéant, l'action de formation aux profils/situations du/des bénéficiaires
- Identifier, le cas échéant, les situations de handicap et décider des adaptations nécessaires (durée, rythme, méthodes, supports pédagogiques…)
- Les dates/horaires sont déterminés d'un commun accord entre le Client et le Prestataire en amont de la contractualisation.
  Pour les inter-entreprises : voir planning du semestre en cours (disponible sur demande)
  Pour les intra-entreprise : l'action de formation peut débuter, selon les souhaits du Client, dans un délai de 2 semaines à 3 mois maximum.

SUIVI DE L'ACTION DE FORMATION

Feuilles d'émargement co-signées par ½ journée par les bénéficiaires et l'intervenant.

MODALITES PEDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

PEDAGOGIE MOBILISEE :

Apports méthodologiques, apports théoriques illustrés d'exemples, échanges, exercices et/ou travaux pratiques à l'issue de chaque concept abordé, support de cours papier ou numérique.
S'il le souhaite, le bénéficiaire pourra apporter une clé USB pour récupérer les exercices réalisés en formation.

MODALITES TECHNIQUES :

Formation Inter ou intra dans nos locaux : salle climatisée équipée d'un ordinateur par personne avec logiciel installé, d'un paperboard et/ou d'un tableau blanc, de notre outil de supervision ou d'un vidéoprojecteur et d'une connexion internet.

Si intra chez le client **:** le client devra mettre à disposition de l'intervenant les locaux et équipements décrits ci-dessus (sauf si le client souhaite qu'ALGOTIS fournisse les équipements ; dans ce cas, la prestation sera facturée en sus).

NOTRE EQUIPE D'INTERVENANTS

Nos formateurs internes :

- **Françoise** – Formatrice et responsable pédagogique (35 ans d'expérience en formation bureautique & PAO)
- **Alain** – Formateur et gérant de la société ALGOTIS (33 ans d'expérience en formation bureautique & technique)
- **Franck** – Formateur bureautique (29 ans d'expérience en formation bureautique)

Nos formateurs bénéficient d'un suivi de compétences aussi bien au niveau technique que pédagogique.

Nos intervenants extérieurs :

- Ils ont tous une expertise pédagogique et technique reconnue dans leurs domaines de compétences (CV à disposition)

SANCTION DE LA FORMATION

Certificat de réalisation

CONTENU DE LA FORMATION

NOTIONS DE BASE EN INFOGRAPHIE 3D ET INTERFACE

Découverte de l'interface de Blender.
Gestion des espaces de travail.
Gestion des préférences.
Modification de l'affichage et des vues 3D.
Objets 3D Primitifs.
Modification des Objets 3D et outils de sélection.
Notions des structures Vertex/Edge/Polygones.

MODELISATION 3D SIMPLE

Retouches d'objets Primitifs.
Gestion des courbes.
Création de Formes 2D Splines et Import de Fichier Illustrator.
Création d'un logo en 3D.
Gestion des maillages.
Gestion de l'outil "Proportionnal Editing Tool" et application dans une modélisation.
Modélisations de divers objets en objets simples : Modélisation d'une Pomme, Mobiliers et Supports…

MODELISATION 3D AVANCEE

Notions et Analyse de la Topologie.
Outils de modélisation polygone : Extrusion Polygone, Extrusion Region, Inset Faces, Bevel…
Outils de coupe et division pour apporter du détail : Loop Cut, Knife…
Découverte et utilisation de l'add-on LoopTools.
Outils de lissage, structures et attention au nombre de polygones.

ATELIER DE MODELISATION 3D : CREATION DE LA LAMPE LUXO JR DE PIXAR

Utilisation de Guide en 2D : Blueprints, croquis… Et Application dans Blender.
Analyse des différentes structures du sujet.
Utilisation de splines et extrusions des formes.
Apporter du détail avec les outils de modélisations Polygonales et LoopTools.
Conseil et attention sur la modélisation optimisée pour l'animation 3D.

SHADING

Découverte de l'interface Shading.
Notion de montage nodale.
Découverte des matériaux principaux dans Blender : Principled BDSF.
Compréhension d'un matériau PBR : Physic Based Render.
Comprendre les différents canaux d'un matériau.

Découverte de matériaux spéciaux : Emission, Diffuse, Toon, Hair…

Montage de shader, découverte de Mix Shader, utilisation de l'add-on Node Wrangler.

Textures

Découverte de site de ressources de textures.

Comprendre comment retoucher une texture.

Boucler une texture et gérer une texture de type Tiled.

Comprendre les différents canaux de textures dans Blender.

Montage de texture en Nodal.

Exercice : Apprendre à créer et appliquer matériaux pour la lampe Luxo Jr de Blender.

Éclairage et Environnement

Découverte des différents éclairages : Point, Sun, Spot, Area.

Paramètres d'une lumière, et apprendre à les positionner.

Découverte de l'éclairage studio : Eclairage standardisé.

Découverte de l'environnement : gestion de l'arrière-plan, paramètres.

Découverte des images HDRI

Site de ressources HDRI et utilisation de l'add-on EasyHDRI et Montage Nodale.

Rendu et Compositing

Découverte des deux moteurs principaux : EEVEE et Cycles.

Paramètres de rendu de sortie

Résolution et Format de Rendu

Optimisation du temps de rendu

Ajouts de détails, denoiser…

Découverte de l'interface Compositing

Utilisation du moteur nodale pour faire du post compositing

Utilisation de Blender pour Montage Vidéo ou Ajout VFX

Animation 3D

Fondements et Notion d'Animation 3D.

Création d'images clé et gestion de la timeline

Exploitation de l'éditeur graphique

Optimisation d'Animations

Création d'animation simple

Création de Cycle

Découverte des objets Empty

10- Les Simulations dans Blender

Simulation dans Blender : notions de Rigid Body, Soft Body, Collision, Cloth…

Système de particules

Création de Hair and Fur

Système Particulaire de Liquide : Fluides

Système Particulaire de Fumées et de Feu

Créer des effets spéciaux avancés

MODALITES D'EVALUATION (AVANT, EN COURS ET A LA FIN DE LA PRESTATION)

- Questionnaire numérique ou évaluation en ligne à partir de notre plateforme @ptitude avant la formation ou audit individuel et précis (durée minimum 15 mn pouvant aller jusqu'à 30 mn)
- Évaluations formatives tout au long de l'action de formation (exercices, manipulations, questions/réponses)
- Évaluation de l'atteinte des objectifs opérationnels par le formateur
- Recueil des appréciations des bénéficiaires en fin de formation

INDICATEURS DE RESULTATS EN 2025 (POUR BLENDER EN PRESENTIEL)

Niveau d'accomplissement : *en cours de traitement*

- Nombre de bénéficiaires accueillis :

Niveau de performance : *en cours de traitement*

- Note de satisfaction globale des bénéficiaires : % des bénéficiaires sont satisfaits ou très satisfaits. Seuls % ont exprimé une moindre satisfaction

ACCESSIBILITE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Conformément à la règlementation (Loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées / Articles D. 5211-1 et suivants du code du travail), ALGOTIS peut proposer des aménagements (technique, organisationnel et/ou pédagogique) pour répondre aux besoins particuliers de personnes en situation de handicap.
Pour plus d'information, veuillez consulter : https://www.algotis.fr/sitealgotis/referent-handicap/

CONTACT PEDAGOGIQUE, ADMINISTRATIF ET HANDICAP

Contact pédagogique : pour toute information / inscription : Mireille Égoux – mireille@algotis.fr – 04.73.24.91.67
Contact administratif et handicap : Sandy Rebelo – sandy@algotis.fr – 04.73.24.91.67