BLENDER : NIVEAU 1

Réaliser des scènes en 3D, modélisation, animation et rendu 3D, avec un logiciel open source

FORMATIONS COURTES

INITIATION

BEST-OF

Ref. : TD15018

Durée :
2 jours - 14 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 1515 € HT

Blender est devenu un outil incontournable dans la création 3D, qu'il s'agisse **d'animation, de jeu vidéo, d'illustration ou d'effets spéciaux**. Cette formation vous initiera à ses fonctions essentielles : **modélisation polygonale, animation simple, matériaux et rendu**.

À travers des exercices concrets, vous apprendrez à concevoir vos propres **scènes 3D**, de l'idée au rendu final. Aucune compétence préalable en 3D n'est requise : la formation est conçue pour les débutants motivés et créatifs.

Cette formation vous permettra de découvrir les bases de la modélisation, de l'animation et du rendu 3D avec Blender, et de créer ses premières scènes 3D à travers une approche pratique et créative.
Elle vous donnera des bases solides pour créer des visuels fixes et animés de qualité professionnelle et poursuivre vos expérimentations dans le domaine de la 3D.

LIEUX ET DATES DÉTAILLÉS

Paris

26 et 27 mars 2026

- **26/03/2026 09:00 --> 27/03/2026 17:30 à Paris**
  - 26/03/2026 09:00 --> 26/03/2026 17:30
  - 27/03/2026 09:00 --> 27/03/2026 17:30

OBJECTIFS

- Comprendre les principes fondamentaux de la 3D (géométrie, lumière, caméras, shaders…)
- Aborder les techniques de modélisation et d'animation (création de modèles 3D, manipulation de sommets, arêtes, faces, textures, trames-clés…)
- Créer des rendus de qualité (configuration de Cycles et d'EEVEE, placement des lumières…)

POUR QUI ?

Graphistes, directeurs artistiques, artistes 3D, game designers, designer objet/produit, architectes, architectes d'intérieur, développeurs

PRÉREQUIS

- Maîtriser les bases de l'informatique
- Aucune connaissance préalable de la 3D ou de Blender n'est requise

COMPÉTENCES ACQUISES

- Utiliser l'interface de Blender pour modéliser et animer des objets 3D simples
- Créer des matériaux, gérer les lumières et produire des rendus avec les moteurs Cycles et EEVEE
- Réaliser une scène 3D complète, animée ou fixe, intégrant modélisation, animation et rendu

Pyramyd NTCV - 18-24 rue Tiphaine - 75015 PARIS
Tél. : +33 (0)1 42 21 02 02 - e-mail : serviceclient@pyramyd.fr
Siret 351 996 509 00045

PROGRAMME

Pendant
Blender : niveau 1

Découvrir l'interface de Blender et les bases de la 3D

- Introduction à Blender et à son environnement de travail
- Prise en main de l'interface : navigation, outils, fenêtres
- Comprendre les bases de la 3D : géométrie, coordonnées, objets, caméras

Exercice : créer une première scène et générer un premier rendu

Apprendre à modéliser des objets 3D simples

- Introduction à la modélisation polygonale : sommets, arêtes, faces
- Techniques de transformation (extrusion, mise à l'échelle, rotation)
- Utilisation des modificateurs (mirror, subdivision, array…)
- Initiation à la modélisation de personnages et d'objets stylisés

Exercice : modéliser une voiture low-poly / modéliser un personnage stylisé

Créer des matériaux et configurer un rendu réaliste

- Introduction aux matériaux et aux shaders
- Comprendre le workflow PBR (physically based rendering)
- Appliquer des textures, gérer les UVs et le dépliage UV
- Introduction à l'éclairage en 3D : types de lumières, positionnement
- Comparatif et configuration de Cycles et EEVEE

Exercice : créer et appliquer des matériaux réalistes ; éclairer une scène et ajuster les paramètres de rendu

Animer des objets et créer une courte séquence 3D

- Introduction à l'animation dans Blender : timeline, keyframes
- Déplacer, faire pivoter et modifier les objets au fil du temps
- Notions de courbes d'animation (Graph Editor)
- Programmer des mouvements de caméra

Exercice : créer et rendre une scène 3D animée simple avec EEVE

INTERVENANTS

Ianis LALLEMAND
Ianis Lallemand

Richard MAILLOT
CRYPTOMATTE

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Modalités d'évaluation : évaluation en 3 phases :

Pendant la formation : un bilan journalier effectué par l'intervenant.
À chaud : à la fin de la formation, un bilan qualité pour mesurer l'atteinte des objectifs.
À froid : à J + 3 mois, une évaluation du transfert des acquis en situation professionnelle.

Matériel et/ou logiciels nécessaires pour suivre cette formation :

Formation en présentiel : les ordinateurs sont équipés des logiciels nécessaires au suivi de cette formation (Blender).

Pyramyd NTCV - 18-24 rue Tiphaine - 75015 PARIS
Tél. : +33 (0)1 42 21 02 02 - e-mail : serviceclient@pyramyd.fr
Siret 351 996 509 00045

Formation en distanciel : il est recommandé de se munir d'un double écran. Blender doit être installé avant la formation.

Équipe pédagogique et techniques pédagogiques :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.
Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs.
Exercices, études de cas et cas pratiques rythment cette formation.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap