BLENDER : NIVEAU 2

Réaliser des scènes complexes par la maîtrise de la modélisation, l'animation, le texturing et le compositing dans Blender

FORMATIONS COURTES

PERFECTIONNEMENT

NEW

Ref. : BLENDER224

Durée :
2 jours - 14 heures

Tarif :
Salarié - Entreprise : 1420 € HT

Repas inclus

Cette formation s'adresse aux utilisateurs ayant déjà une première expérience sur Blender et souhaitant monter en compétences.

Vous apprendrez à structurer vos projets de manière professionnelle, à affiner et texturer vos modèles, à créer des animations complexes et à travailler vos rendus à travers le module de compositing de Blender.

Grâce à une série d'exercices concrets, vous développerez des scènes 3D détaillées, prêtes à être rendues pour l'image fixe ou l'animation.

Cette formation permet de maîtriser la **modélisation avancée, le texturing, l'éclairage, le compositing et les techniques d'animation dans Blender**, pour créer des scènes plus complexes et professionnelles.
Elle vous donne les clés pour travailler de manière efficace sur des projets 3D de niveau professionnel. Elle prépare également à l'intégration de Blender dans un pipeline de production (illustration, jeu, animation, archviz…).

LIEUX ET DATES DÉTAILLÉS

Paris

05 au 07 oct. 2026

- **05/10/2026 09:00 --> 07/10/2026 17:30 à Paris**
  - 05/10/2026 09:00 --> 05/10/2026 17:30
  - 06/10/2026 09:00 --> 06/10/2026 17:30
  - 07/10/2026 09:00 --> 07/10/2026 17:30

OBJECTIFS

- Approfondir les techniques de modélisation polygonale et organique
- Maîtriser les outils avancés de matériaux, texturing et compositing
- Gérer des animations complexes avec rigging simple et courbes d'animation

POUR QUI ?

- Graphistes, directeurs artistiques, artistes 3D, game designers, designer objet/produit, architectes, architectes d'intérieur, développeurs… ayant suivi une initiation à Blender ou équivalent.

PRÉREQUIS

- Avoir suivi la formation Blender – Niveau 1 ou avoir une pratique de base régulière du logiciel
- Maîtriser la navigation dans l'interface, les bases de la modélisation et les outils de transformation

COMPÉTENCES ACQUISES

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

- Créer des modèles 3D plus complexes et organisés, via les techniques de modélisation avancée
- Concevoir des matériaux complexes (texturing, shader, texture paint…)
- Mettre en lumière, animer et traiter des scènes 3D expressives, fixes ou animées

PROGRAMME

Pendant
Blender : niveau 2

Approfondir les techniques de modélisation dans Blender

- Rappel des principes de la modélisation polygonale
- Organisation du projet : hiérarchie, collections, nommage, workflow propre
- Modélisation hard surface : bevel, boolean, subdivision control
- Modélisation organique de base : sculpture, topologie propre
- Optimisation du maillage pour l'animation ou le rendu

Étude de cas : modéliser un objet mécanique avec précision / éditer un modèle scanné en 3D en mode sculpt

Maîtriser des techniques de texturing avancées

- Dépliage UV
- Introduction au Texture Paint
- Création de shaders complexes dans l'éditeur de nœuds (Node Editor)
- Importer des matériaux PBR et utiliser la Asset Library
- Introduction à l'utilisation de textures procédurales

Exercice : texturer un objet avec des maps PBR et des shaders avancés

Améliorer ses rendus avec les fonctions de compositing et de post-production

- Introduction au Compositor de Blender : structure nodale, correction colorimétrique, flous, glow, masques
- Techniques de post-production pour les rendus fixes et animés
- Exporter un rendu pour retouches dans Photoshop (niveaux, chromie, intégration graphique)
- Introduction au Video Sequence Editor (VSE) : gestion de plans, transitions, fondus, titrage

Exercice : rendre et post-produire une scène dans Blender et Photoshop

Animer des objets, des caméras et explorer l'animation procédurale

- Techniques d'animation avancées : interpolation, courbes
- Animation de caméra (travelling, follow path, effets cinématographiques)
- Principes de rigging simples pour animer un objet ou un personnage basique
- Introduction à Geometry Nodes pour l'animation procédurale : faire réagir des formes à des données (temps, position, valeur externe)

Exercice : créer une animation utilisant des techniques avancées (multi-caméra, rigging, animation procédurale…)

INTERVENANTS

Ianis LALLEMAND
Ianis Lallemand

Richard MAILLOT
CRYPTOMATTE

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

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).
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

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