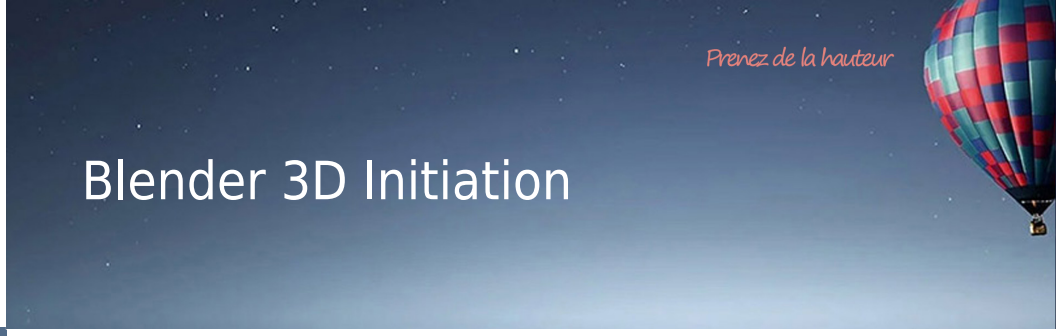
ATOUT MAJEUR
CONSEIL | FORMATION



Blender 3D Initiation

Durée de la formation :
3 jours (21h)

Horaires de formation
08h45 – 12h30 / 13h45 – 17h00

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

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

Objectifs et compétences visées
Comprendre les principes fondamentaux de la 3D (géométrie, lumière, textures, animation...) Aborder les techniques de modélisation (gestion d'un maillage 3D, manipulation de sommets, arêtes, faces, ...) Créer des rendus de qualité (configuration de Cycles, placement des lumières, paramètres de caméra, ...)

Organisation
Formation animée en présentiel. Groupe de 3 à 8 personnes. Emargement signée par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.

Le formateur
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.

Moyens techniques et pédagogiques
Alternance entre théorie et pratique. Mise à disposition d'une salle équipée. Support de cours.

Validation des acquis et attestation
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

Inscription possible jusqu'à 48 heures ouvrées avant la formation

Module 1 : Prise en main et paramétrage
Explication de l'interface
Réglage du logiciel dans les préférences : moteur de rendu, activation des add-on, keymap, Autosafe.
Ajout de formes simples via l'onglet « add »
Utilisation des collections pour garder un espace de travail propre et rangé
Apprentissage des raccourcis claviers de base Outils de manipulation : Transform pivot point,

Module 2 : Les bases de la modélisation
Modé en quads (jeu des inconnus : bien pas bien)
Apprentissage des raccourcis claviers « Shade smooth », « shade flat » « Proportional editing »
Gestion des différents modes de sélection
Modifiers utile en edit mode (subdivision surface, mirror, bevel, array, ...)
Appliquer les modification (scale, transform, etc.)
Apprendre à garder une géométrie propre et cohérente
Mise en pratique avec le cone
Bases du mode sculpt

Module 3 : Texturing
Dépliage des UV : uv unwrap, smart uv project, mark seam
Utilisation de « blenderkit »
Les bases de l'utilisation du « shader editor » : mapping, identification et modification stickers/image par-dessus une texture via le modifier « Shrinkwrap » et le « Shader editor »
Application de texture sur une zone précise d'un maillage

Module 4 : Le rendu
Paramétrer son éclairage (les différentes lampes et leurs réglages, les gobos, texture émissive)
Création d'une scène basique avec un fond blanc et un set 3 lumières
Utilisation des acquis en modélisation pour créer un environnement (room, bâtiment, landscape)
Utilisation de blenderkit pour importer des modèles et des scènes et apprendre à les adapter avec l'edit mode
Positionnement et réglage de la camera (focale, depth of field)
Fond transparent (rendu png)
Ajout d'HDRI et modification de l'environnement (world properties)

Module 5 : L'animation
Paramétrage des options de rendus
Création de keyframe : insertion manuelle, auto keying
Apprentissage de l'onglet « graph editor » : gestion des modes d'interpolation, identifier les Courbes, ajout de modifiers aux courbes
Utilisation du motion blur,
Parenter des objets entre eux et en utilisant des empty
Les bases de l'utilisation des armatures Les contraintes utiles : « follow path », « track to », « copy location », « copy rotation »

Module 6 : Projet final ? Simulations ?
Ressources utiles

Pour vous inscrire

04.78.14.19.19

contact@atoutmajeur-ra.com / www.atoutmajeurlyon.com

(Mise à jour : 11-2026)