

PROGRAMMES FORMATION MODULES *Annexe 1*

Blender fait partie des logiciels Open Source qui est devenu un logiciel de référence pour le secteur créatif et techniques. Un outil qui permet dans une seule interface unifiée de modéliser, d'animer, de texturer, de réaliser des rendus photoréalistes, de simuler des fluides, de générer et d'intégrer des effets spéciaux, de créer des films d'animation ou des jeux vidéos.

Métiers : Concept artiste 3D, Designer 3D, Game Artiste, Environnement Artiste

Tout public : Accessible tout public, aisance pour la visualisation dans l'espace avec des bases de modélisation en 3D

Prérequis : Expérience dans les techniques graphiques



PLANNING DE FORMATION :

2 à 3 sessions/an
(dates sur site école)



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.



**Présentiel - Mixte
ou distanciel**



Attestation de Compétences



270€/j - 45€/h



**Modélisation
Rotopologie**

MODULE CB1 - CONCEVOIR UN MODELE 3D sur BLENDER

Modélisation et rotopologie - 6 jours - 1620€ (45€/h)

Appliquer les étapes de conception afin d'obtenir une modélisation avec un maillage bien construit. Réaliser une rotopologie propre et adaptée, sans sacrifier sa qualité visuelle pour son utilisation finale avec un meilleur temps de rendu et des animations plus fluides.

Programme: Jour 1 - Prise en main de Blender et de son interface/Navigation dans l'espace 3D

Jour 2 - Références, moodboard et étapes de workflow/ Modélisation polygonale, extrusion, maillage

Jour 3 et 4 - Technique avancée de modélisation /Exercice pratique de modélisation.



**Modélisation
avancée-UV**

MODULE CB2 - MODELISATION 3D AVANCEE sur BLENDER

Modélisation avancée et dépliage UV - 5 jours - 1350€ (45€/h)

Réaliser le dépliage des UV pour un rendu professionnel, éviter les déformations ou les chevauchements. Appliquer des textures pour optimiser la résolution et la qualité des détails là où c'est nécessaire.

Programme: Jour 1 - Enjeux des techniques avancées modélisation (sculpt, rotopologie ...)

Jour 2 - Utilisation des outils de dépliage UV Jour 3 et 4 - Exercice pratique et rendu



**Textures
Rendus
Moteurs**

MODULE CB3 - TEXTURING ET RENDU sur BLENDER

Textures, matériaux et rendus - 5 jours - 1350€ (45€/h)

Concevoir Les textures, couleurs, motifs, relief, usure afin de simuler la manière dont différentes surfaces réagissent à la lumière, qu'il s'agisse de brillance, de transparence, de rugosité, ou d'effets spécifiques.

Programme: Jour 1 - Création et application de matériaux (shaders, textures procédurales et images) Jour 2 -

Gestion de l'éclairage (lighting setup, HDRI) Jour 3 - Utilisation des moteurs de rendu Eevee et Cycles intégrés

Jour 4 - Export et optimisation des images finales



**Environnement
VFX**

MODULE CB4 - CREER UN ENVIRONNEMENT ET VFX sue BLENDER

Environnement 3D et VFX- 6 jours - 1620€ (45€/h)

Concevoir, modéliser, texturer et rendre un environnement réalistes ou stylisés est un vrai atout sur le marché du travail. Réaliser des simulations de particules, de fluides, d'environnements ou d'intégration vidéo afin de toucher au workflow réel des studios professionnels

Programme: Jour 1 - Génération de terrains et environnements naturels en procédural ou en sculpt

Jour 2 - Composer des scènes complètes en plaçant les éléments principaux (décor, sujets), ajuster caméras et

lumières, et gérer l'ensemble des paramètres de la scène. Jour 3 - Techniques de texturage et d'optimisation pour

des rendus réalistes Jour 4 - Introduction aux simulations : particules, fluides, fumée, tissus, rigid bodies Jour 5 -

Création de simulation d'objets et d'effets spéciaux pour des rendus vidéos et images. Jour 6 - Finalisation et rendu

de scène avec étape de compositing pour des rendus vidéos.