



FORMATION INTER-ENTREPRISES \*

3 jours

# BLENDER

à partir de 1260 € net de taxe par participant

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Modéliser et animer des objets en 3D
- Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets
- Gérer l'éclairage et le rendu des objets

## PUBLIC VISÉ

Tout public

## PRÉ-REQUIS

Sans niveau spécifique

## AIDES AU FINANCEMENT \*\*

Entreprise  
Opérateurs de Compétences (OPCO)  
France Travail  
Cap Emploi

*\*\* sous conditions*

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

100% Présentiel

## MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Mise en situation  
Alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Processus d'évaluation des acquis tout au long de la formation  
Evaluation de fin de formation individuelle par le formateur

## MODALITÉS D'ACCÈS

Bulletin d'inscription  
Demande de devis

## ACCESSIBILITÉ ET HANDICAP

Contactez-nous

*\* Toutes nos formations sont possibles en INTRA-ENTREPRISE (devis sur demande).*

Retrouvez toutes les informations sur  
**laho-formation.fr**

 **N° Vert 0 805 384 384**



## PROGRAMME DE LA FORMATION

**Découpage par demi-journée :**

BLENDER est un logiciel de modélisation 3D, d'animation et de rendu. Il est assez populaire dans l'industrie de l'animation et du jeu vidéo en raison de sa puissance et de sa flexibilité. Avec BLENDER, vous pouvez créer des personnages, des décors, des animations, des effets spéciaux et bien plus encore. Il est gratuit et open-source, ce qui le rend accessible à tous. Son interface peut sembler complexe au premier abord, mais avec de la pratique et des tutoriels, vous pourrez maîtriser les bases de l'animation et créer des projets incroyables.

**1. PRISE EN MAIN**

- Découvrir l'interface
- Gérer les fonctions incontournables
- Gérer la vue 3D

**2. OBJET - COURBES - MAILLAGE**

- Interagir en mode Objet
- Créer et éditer des courbes
- Créer un maillage (Mesh)

**3. MODIFICATIONS**

- Ajouter des modificateurs
- Modifier un maillage en mode Édition
- Éclairer une scène avec Cycles

**4. MATERIAUX - TEXTURES**

- Créer des matériaux Cycles
- Utiliser des textures
- Effectuer un rendu
- Peindre un objet

**5. 3D - JEUX VIDEO - ANIMATIONS**

- Sculpter un objet
- Exporter pour l'impression 3D
- Gérer les matériaux et les lampes pour le jeu vidéo
- Animer
- Animer un personnage

**6. CARTOONS - INCRUSTATIONS - EFFETS PHYSIQUES**

- Faire un rendu cartoon Freestyle
- Faire des incrustations
- Animer des effets physiques

## CETTE FORMATION EST PROPOSÉE DANS NOS CENTRES DE :

## LENS

Session 1 : 3, 4 et 5 mars 2026

Session 2 : 16, 17 et 18 novembre 2026

## ROUBAIX

Session 1 : 3, 4 et 5 mars 2026

Session 2 : 7, 8 et 9 septembre 2026

