

## Modeling Assets Blender

Cette formation propose un parcours complet destinée à des utilisateurs qui souhaitent apprendre à manipuler le logiciel pour créer des assets 3D, scènes, matériaux, éclairages et rendus.

### Objectifs pédagogiques

- Identifier les outils de Blender adaptés aux workflows créatifs 2D/3D.
- Identifier les outils de modélisation
- Identifier les outils de textures et matières
- Identifier les outils de shaders
- Structurer un projet visuel du concept à la présentation finale.

### Durée

- 70 heures / 10 jours

### Profil des stagiaires

- Graphistes, Animateur traditionnel ou digital 2D/3D ayant des bases solides en 3D ( Production ou école )

### Pré-requis :

- Base solide en 3D, école ou production.

### Moyens pédagogiques

- Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

### Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq`
- Blender

# Programme

- **Identifier les outils de Blender adaptés aux workflows créatifs 2D/3D**

Comprendre l'écosystème de Blender et d'identifier les outils les plus pertinents selon les besoins créatifs et les workflows 2D, 3D ou hybrides. Les apprenants apprendront à distinguer les usages des principaux modules (modélisation, shading, rendu, scène) afin de choisir des méthodes de travail adaptées à leurs projets artistiques et aux contraintes de production.

- **Identifier les outils de modélisation, textures et matières, shaders**

Cet objectif permet aux participants d'identifier et de comprendre les principaux outils de modélisation de Blender, leurs usages et leurs spécificités. Les apprenants apprendront à choisir les outils adaptés selon les contraintes du projet, afin de construire une base de modélisation cohérente et exploitable.

- **Structurer un projet visuel du concept à la présentation finale**

A partir d'une image, les participants devront reproduire, modéliser - texturer, obtenir un rendu.

Selon le niveau des participants chacun pourra avoir la possibilité de modéliser une version plus ou moins aboutie de la scène

## Le Formateur

### Aymeric Bourgain

Infographiste spécialisé dans la création de personnages, je transmets mes compétences auprès des professionnels.

<https://www.artstation.com/aymericbourgain>

## Formalisation

### Attestation de stage

### Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au long de la formation par le biais de divers exercices détaillés dans le programme.

### Contact

[contact@lesocle-formations.fr](mailto:contact@lesocle-formations.fr)

05 86 16 05 11