Nouveau

Formation Continue
Université de Strasbourg

Blender 3D : modéliser, créer, visualiser

Donnez vie à vos projets scientifiques et créatifs avec Blender 3D

PERSONNES CONCERNÉES

Cette formation s'adresse à un large éventail de secteurs professionnels et créatifs : communication, marketing, design, ingénierie, industrie, audiovisuel, jeux vidéo, architecture, illustration, impression 3D, communication scientifique, enseignement ou R&D, ainsi qu'à toute personne amenée à produire des visuels, prototypes, illustrations ou animations pour valoriser un produit, un service ou un concept.

CONDITIONS D'ACCÈS ET PRÉ-REQUIS

La participation à cette formation ne nécessite pas de pré-requis supplémentaire au regard du public auquel elle s'adresse.

PRÉSENTATION ET OBJECTIFS

La formation propose une initiation progressive à Blender, logiciel libre de création 3D largement utilisé pour la modélisation, la visualisation scientifique et créative. À travers des apports théoriques et de nombreuses mises en pratique, les participants découvrent les bases de la modélisation, des matériaux, de l'animation et du rendu. L'objectif est de leur permettre de transformer leurs idées en images ou animations 3D exploitables, tout en développant une autonomie durable sur l'outil.

Les points forts de la formation
Une approche progressive qui vous guide pas à pas dans la découverte de Blender, de la modélisation aux premières animations. Dès le premier jour, vous créez et transformez vos propres objets 3D grâce à des exercices concrets et des TP guidés. La formation vous permet ensuite d'explorer les matériaux, les textures, l'éclairage et le rendu pour donner vie à vos scènes. La formation met l'accent sur l'autonomie, avec des ressources complètes et un espace d'entraide pour continuer à progresser en toute autonomie après la session. Elle offre enfin une vraie valeur ajoutée pour la communication scientifique et créative.

COMPÉTENCES À L'ISSUE DE LA FORMATION

- Naviguer dans l'interface de Blender et manipuler des objets 3D dans un environnement de création
- Modéliser des formes simples et complexes en utilisant les outils d'édition, les courbes et les modificateurs
- Appliquer des matériaux, shaders et textures pour donner réalisme et cohérence visuelle à une scène
- Réaliser des animations de base et utiliser les systèmes de particules et simulations dans un contexte simple
- Configurer un éclairage et produire un rendu final adapté à la communication scientifique et créative

PROGRAMME

Jour 1 — Découvrir Blender et les bases de la modélisation 3D
- Introduction à Blender : installation, interface, navigation
- Manipulation d'objets : ajouter, déplacer, transformer
- Édition de géométrie : modes Object/Edit, outils essentiels
- Modélisation par courbes Bézier
- Modélisation avancée : découverte des modificateurs non destructifs
- Travaux pratiques guidés et exercices d'application tout au long de la journée

Jour 2 — De la modélisation à la visualisation :
- Approfondissement de la modélisation : reprise des exercices
- Contraintes : principes et utilisation dans une scène
- Matériaux & shaders : comprendre les principaux shaders
- Textures : textures procédurales, images, BlenderKit
- UV Mapping : dépliage et bonnes pratiques
- Animation : images clés, timeline, animation simple d'objets
- Éclairage : types de lumières et mise en valeur d'une scène
- Travaux pratiques guidés et exercices d'application tout au long de la journée

Jour 3 — Finalisation, effets et rendu :
- Rendu : moteurs Eevee/Cycles, paramètres essentiels
- Particules : principes, exemples
- Simulations : introduction aux effets physiques (fluide)
- Atelier : réalisation d'une scène complète en autonomie
- Modules complémentaires : outils et fonctions utiles selon les besoins métiers
- Atelier long : appréhender un module selon son besoin métier
- Clôture : bilan et retours

ORGANISATION - DÉROULEMENT

La formation se déroule de 9h à 17h, dans une salle informatique équipée d'ordinateurs individuels

RESPONSABLE SCIENTIFIQUE

Agnès GAUDRY, Ingénieure en Technologies de l'Information et de la Communication, Laboratoire "Architecture et Réactivité de l'arN" de l'Institut de Biologie Moléculaire et Cellulaire (CNRS).
Adresse mail : a.gaudry@ibmc-cnrs.unistra.fr

INTER ENTREPRISES

Durée : 3 jours (21 heures de cours en présentiel)

En 2027
Référence : IWZ27-1897A
du 14 juin 2027
au 16 juin 2027

Tarif
1800 €
Repas inclus

Lieu
Université de Strasbourg - Service Formation Continue
21 Rue du Maréchal Lefebvre
67100 Strasbourg
Ce stage peut être réalisé en intra

Renseignements et inscriptions
Isabelle WINTZ
Tél : 03 68 85 49 75
Sauf le vendredi
iwintz@unistra.fr

Nature et sanction de la formation
Cette formation constitue une action d'adaptation et de développement des compétences.
Elle donne lieu à la délivrance d'une attestation de participation.
Une évaluation en fin de formation permet de mesurer la satisfaction des stagiaires ainsi que l'atteinte des objectifs de formation (connaissances, compétences, adhésion, confiance) selon les niveaux 1 et 2 du modèle d'évaluation de l'efficacité des formations Kirkpatrick.