

# INITIATION À BLENDER 4.0

La formation Blender 4.X - Bases et Geometry Nodes offre une introduction complète à Blender, en mettant l'accent sur la modélisation 3D et la création de scènes via le module Geometry Nodes.

À travers des exercices pratiques, les apprenants apprennent à concevoir et mettre en scène un sabre laser tout en maîtrisant les outils essentiels du logiciel pour la modélisation et le rendu.

## Objectifs pédagogiques

- Maîtriser les bases de Blender (la gestion de l'interface, des vues, et des objets).
- Apprendre à utiliser le module Geometry Nodes pour créer des modèles 3D.
- Concevoir et modéliser en utilisant les outils de Blender et Geometry Nodes.
- Réaliser et exporter un rendu final de qualité professionnelle de la scène créée.



Niveau Initiation



Tous publics



4h50 environ



Aucun prérequis



Sans audio description  
ni sous-titrage

## Matériel nécessaire

Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette  
Une connexion Internet

## Modalités d'évaluation des acquis

Auto-évaluation sous forme de questionnaires  
Exercices sous formes d'ateliers pratiques  
Questionnaire de positionnement & Evaluation à chaud.

## Moyens pédagogiques et techniques

Accès au cours en ligne  
Cours théorique au format vidéo  
Accessible via un ordinateur ou une tablette  
Assistance par téléphone et/ou email



FORMATEUR(ICE) :

Disposant de plusieurs années d'expérience dans l'enseignement de cette discipline.



ACCESSIBILITE

Formations en distanciel accessibles aux personnes à mobilité réduite  
Audiodescription et sous titrage non disponibles

## PROGRAMME

### INTRODUCTION

Présentation de la formation  
Introduction  
Module Préférences

### GESTION DES BASES DE BLENDER

Gestion du ViewPort  
Sélection des manipulateurs  
Gestion du mode Object / Edition  
Gestion des partages de vues  
Gestion de l'origine de l'objet  
Gestion des couleurs  
Gestion des textures et matériaux

### Module Geometry Nodes

Introduction au Module Geometry Nodes  
Gestion de Blender X  
Premier exercice  
Gestion du menu View  
Gestion du menu Select  
Gestion du menu Add  
Gestion du menu Node  
Gestion du menu contextuel  
Gestion des primitives de type Mesh  
Gestion du noeud Transform Geometry  
Gestion du noeud Extrude Mesh

### CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE DU SABRE LASER

Conception du sabre - Partie 01  
Conception du sabre - Partie 02  
Conception du sabre - Partie 03  
Mise en scène et rendu final du sabre  
Exportation du rendu final

### CONCLUSION