

# BLENDER - PERFECTIONNEMENT

## Durée & Format

**Durée :** 14 heures

**Format disponible :** Présentiel ou Distanciel

## Tarifs

**Tarif public intra :** Consulter notre [site Internet](#)

**Tarif public inter :** Consulter notre [site Internet](#)

## Public visé

- Toute personne souhaitant se perfectionner sur le logiciel Blender.

## Prérequis

- Connaissance de l'environnement Windows
- Utilisation régulière d'un ordinateur
- Connaissance et utilisation de Blender ou avoir déjà réalisé la première formation de 3 jours d'initiation
- Logiciel en anglais

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de cette formation, l'apprenant sera capable de :

- Créer un setup d'animation personnalisé
- Créer une armature bipède
- Créer une armature hybride avec des contrôleurs
- Utiliser les armatures
- Mettre en place un rig semi-automatique
- Utiliser le skinning
- Utiliser le vertexpaint pour l'optimisation du skinning
- Utiliser la composition vidéo dans la post production directement dans Blender
- Gérer et utiliser la fumée, les effets de gaz
- Gérer et utiliser les fluides, les liquides

## Programme et déroulement

### Jour 1 – Matin

#### Créer une armature bipède

- Utilisation d'une armature IK sur un personnage low poly
- Utilisation d'un « Automatic Weights »

#### Utiliser l'armature et un controller

- Utilisation d'une armature IK sur un personnage low poly
- Mix entre armature et contrôler

### Jour 1 – Après-midi

#### Animer, set up basique

- Animation avec plusieurs objets, création d'un setup, mise en place de la scène



- Accroche par le modificateur hameçonnage « Hook » utilisation du mode « Weight paint »
- Animation par « Shape Ket » et « Morphe target »

## Jour 2 – Matin

### Simuler de la fumée

- Simulation d'un système simple de fumée
- Utilisation du format OpenVDB
- Créer une géométrie à partir de la fumée

## Jour 2 – Après-midi

### Utiliser la composition de la scène

- Réaliser une partie de la post production dans Blender
- Gérer indépendamment les objets avec plusieurs calques
- Intégrer des éléments de post production

### Réaliser un jingle

- Animation d'un tirage
- Ajout de particule
- Ajout d'habillage en vidéo
- Réaliser une partie de la post production dans Blender
- Gérer indépendamment les objets avec plusieurs calques
- Intégrer des éléments de post production

### Simuler du liquide

- Simulation d'un système simple de liquide et de collision

## Certification

Consulter le programme sur notre [site internet](#) pour identifier si cette formation est certifiante.

## Modalités pédagogiques

- Explications théoriques suivies de pratiques guidées puis de mises en autonomie.
- Exercices autonomes et réguliers pour assurer l'assimilation

## Moyens et supports pédagogiques

**Votre formation a lieu en présentiel :**

- 1 vidéoprojecteur par salle
- 1 ordinateur

**Votre formation se déroule à distance avec :**

- 1 ordinateur
- 1 connexion Internet
- 1 adresse e-mail valide
- 1 équipement audio (micro et enceintes ou casque)
- 1 Webcam (facultatif – dans l'idéal)
- 1 deuxième écran (facultatif – dans l'idéal)

**Votre formation se déroule sur notre plate-forme de formation avec :**

- 1 ordinateur
- 1 connexion Internet
- 1 adresse e-mail valide
- 1 équipement audio (micro et enceintes ou casque - facultatif)

**Support stagiaire :**

À l'issue de la formation, les exercices et travaux pratiques réalisés, leurs corrigés ainsi qu'un support de cours dématérialisé sera fourni à chaque stagiaire par e-mail ou via la plate-forme FOAD.

## Evaluation et suivi

Les objectifs pédagogiques sont évalués et suivis grâce à différentes **méthodes adaptées aux acquisitions de compétences visées**. Nos formateurs réalisent ces évaluations **tout au long de la formation**, que ce soit pendant les séances synchrones ou asynchrones. Voici une liste non exhaustive des méthodes d'évaluation pouvant être utilisées en formation :

- **Questionnaire** de vérification de connaissances (Quiz)
- Réalisation de **Travaux Pratiques** : production ou amélioration d'un fichier
- **Mises en situation** et grilles d'analyse
- **Serious Game** : jeu de rôles et analyse
- **Activités interactives** à travers l'utilisation d'une plate-forme connectée
- ...

Toutes nos formations intègrent **une auto-évaluation** via notre Extranet Stagiaire au début et à la fin de chaque action de formation. Cet outil offre à chacun la possibilité de mesurer sa progression par rapport aux objectifs pédagogiques visés et leurs atteintes.

## Profil formateur

Nos formateurs sont certifiés à l'issue d'un parcours organisé par nos soins. Ils bénéficient d'un suivi de maintien et d'évolution de leurs compétences aussi bien au niveau technique que pédagogique. Chacun de nos formateurs a bénéficié d'une formation spécifique à l'animation de classe virtuelle et à l'utilisation des solutions de formation à distance du Groupe ARKESYS.

## Support stagiaire

À l'issue de la formation, les exercices et travaux pratiques réalisés, leurs corrigés ainsi qu'un support de cours dématérialisé sera fourni à chaque stagiaire via son extranet stagiaire.

## Accessible à tous

**ARKESYS.NET**

70 rue Bergson – 42000 Saint-Étienne

**04 28 95 15 82 - info@arkesys.fr**

SAS AU CAPITAL DE 60 000 € - SIRET : 501 033 609 00030

ETS secondaire : 58 avenue Debourg - 69007 Lyon - SIRET : 501 033 609 00048

ETS secondaire : 293 route de la Seyne - 83190 Ollioules - SIRET : 501 033 609 00055

Cette formation est accessible à toute personne en situation de handicap. Notre référent handicap prendra contact avec les stagiaires concernés pour adapter l'animation à leurs besoins et rendre l'apprentissage accessible à tous. Enfin, nos centres de formation sont accessibles aux personnes à mobilité réduite. [En savoir plus](#)