



## Blender & IA Générative **Expert**

### Objectifs

Etre capable d'utiliser Blender en production en complément d'Adobe After Effects

Comprendre et maîtriser les grands principes de la vidéo 3D.

Savoir exporter des animations pour les monteurs et / ou les écrans des plateaux TV

Connaître les principes de la modélisation, du texturing et de l'animation 3D pour vos besoins de productions 3D.

Intégrer les outils de conception 3D pour la scénographie d'exposition et le numérique immersif

### Public concerné

Monteurs, infographistes, Motion designer 3D

### Pré-Requis

Avoir une bonne connaissance d'un logiciel graphique (Photoshop, Illustrator, ou autre logiciel 3D)

### Durée de la formation

5 jours soit 35 heures

### Modalités d'évaluation

#### 1) Positionnement

Le niveau des futures apprenants est évalué à l'avance grâce aux échanges avec l'équipe et la direction technique afin d'évaluer leurs niveaux, de constituer des groupes cohérents et d'atteindre les objectifs pédagogiques de la formation.

#### 2) Evaluation des acquis

Cette formation sera dispensée à travers la réalisation d'exercices de niveaux progressifs afin d'évaluer les acquis du stagiaire durant la formation.

Méthodes pédagogiques

L'apprentissage du logiciel se fait par une approche logique de production spécifique aux besoins de l'équipe formée.

Tous les exercices sont d'abord montrés et commentés par le formateur point par point sur le poste formateur.

Ils sont ensuite repris par chaque stagiaire sur son poste afin d'acquérir progressivement tous les réflexes nécessaires à la bonne réalisation de l'animation en tenant compte des délais rapides imposés par la production.

Chaque début de matinée, le formateur revient sur les points essentiels abordés la veille sous forme d'une démonstration rapide et de questions / réponses aux stagiaires.





## Blender & IA Générative Expert

### 2) Evaluation des acquis

Cette méthode permet de valider tous les jours les acquis, de les reformuler si besoin et de contrôler que chacun assimile correctement les différentes étapes essentielles à la prise en main de l'outil d'animation 3D.

Le formateur note quotidiennement les points d'améliorations de sa pédagogie en fonction des groupes et établit une check list des fonctions assimilées pour chacun des stagiaires.

Un débrief est fait le jeudi soir avec l'ensemble du groupe pour préparer la dernière journée du vendredi et cibler précisément les points forts et faibles de chacun afin de les aborder lors de la révision du dernier jour.

Un tour de table est fait lors de la clôture de la session afin d'évaluer à chaud le ressenti de chacun, de trouver les points d'améliorations et d'orienter le support de cours PDF pour une compréhension optimale de l'ensemble des participants.

Démarche pédagogique active et participative

Travaux pratiques de groupe et échanges entre les stagiaires

Des animations sont réalisées régulièrement afin de laisser les stagiaires en autonomie et de contrôler leur aptitude à utiliser les nouvelles fonctionnalités enseignées.

Ces travaux pratiques sont suivis par le formateur sans intervention directe afin de mettre le stagiaire en situation.

Un visionnage des animations de chacun est alors retransmis sur le poste formateur afin de susciter la critique positive de groupe et de trouver ensemble des solutions techniques et les étapes de création pour réaliser l'animation souhaitée.

Un exercice de template simple est conçu par un stagiaire et envoyé à un autre afin de les faire communiquer et de les engager dans une approche de travail collaboratif. Les techniques sont alors mieux assimilées et échangées entre tous les participants.

Un débrief est alors engagé avec l'ensemble du groupe, les points d'améliorations sont énumérés et contrôlés par le formateur.

### Conditions de stages

Un Mac par stagiaire

Formateur Maxon Expert

### Contact

Jimmy Pichard - 06 83 57 88 92



# Blender & IA Générative Expert

## PROGRAMME DETAILLE

### Introduction

- Préparation du projet 3D
- Présentation du logiciel
- Apprentissage de l'interface
- Préférences
- Organisation du projet 3D (dossiers, formats)

### Modélisation basique

- Les primitives
- La structure 3D (points, arrêtes, polygones)
- Les modificateurs
- Les splines

### Modélisation par subdivisions de surfaces

- Edition de la structure
- Analyse et modification de la topologie
- Préparation du maillage pour les textures

### Les textures

- Le moteur d'ombrage
- Analyse des matières
- Textures BDRF
- Placage UV et dépliage UVW map

### Les lumières

- Utilisation et choix des lumières
- Placement et réglages
- Environnement HDRI
- Ajustement des lumières en fonction du rendu

### Le rendu

- Réglages du rendu
- Organisation finale de la scène 3D
- La caméra
- Equilibre de la lumière et des textures
- Optimisation du temps de rendu

### Finalisation et mise en application

- Consolidation d'un projet 3D
- Mise en place du projet
- Préparation de la scène

### Modélisation et textures

- Utilisation des Add-ons
- Importer des éléments tiers (fbx, obj, abc, etc)
- Modélisation avec l'AI
- Vérification des UV maps
- Utilisation des textures PBR

### Lighting

- Pose des éclairages
- Mise en scène d'un bâtiment
- Création d'une scène type studio
- Lumière du jour

### L'animation

- Animation simple de la caméra
- Animation basique des attributs
- Approche des particules

### Rendu 3D et flux

- Rendu multi-passes
  - intégration dans un logiciel tiers
  - Exports 3D
- Avid et Adobe Premiere Pro)

## Blender & IA Générative **Expert**

### **Introduction (les différentes IA génératives actuelles)**

Le point sur les IA actuelles VS Adobe Firefly : IA Adobe simple et efficace sur vos postes de travail

“Comment ne pas se perdre dans toutes les IA et faire des choix précis pour ses productions Print & Audiovisuelles.

### **Présentation des outils de l'IA Adobe dans les détails pour vos productions audiovisuelles :**

Se faire aider et se structurer avec Chat GPT & Claude

Créer des images avec Adobe FireFly 5

Créer rapidement des illustrations dans Adobe Illustrator avec l'IA

Retoucher et finaliser les images avec Adobe Photoshop 2026 avec l'IA

Monter rapidement ou sous titrer avec Adobe Premiere Pro 2026 avec l'IA

Animer et retoucher en post-production avec Adobe After Effects 2025 avec l'IA

### **Adobe Firefly / Du texte à l'image (les bases à maîtriser)**

Création d'un prompt dans Adobe Firefly et améliorations de l'image en prompts précis

Réglages généraux de l'application en ligne

Gestion des types de contenus

Créations et utilisations d'images de références

Utilisation des styles personnalisés

Les options dans les détails : Les effets / les couleurs et les tons / les éclairages et les angles

Le remplissage génératif et la suppression dans Firefly 5

Les effets de textes rapides dans Firefly VS Photoshop ou les deux !

### **Adobe Firefly / Du texte à la vidéo**

Principes de base de la formulation de prompts efficaces

Techniques pour affiner ou généraliser les prompts

Identification des erreurs communes lors de la formulation de prompts

### **Adobe Firefly / De l'image à la vidéo**

Exercices de générations d'images et d'animations vidéos dans Adobe Firefly ou VEO 3 Fast, Kling

Echelle des plans, Angles de la camera, Mouvements,

Réglages avancés (Graines)

### **Adobe Firefly / Traduire une vidéo ou une voix**

Exercice rapide d'aller / retour de traduction de Adobe Premiere Pro vers Firefly

### **Adobe Firefly / Optimisation de la parole & Du texte à l'Avatar (ce qu'il faut surveiller)**

à surveiller dès disponibilité des services sur Adobe Firefly

### **Finalisation**

Révision générale sur l'utilisation de Blender dans votre workflow (échanges avec les participants)

Remise du support de cours en PDF du formateur

Question / Réponses et validation des acquis des 5 jours

Tour de table des stagiaires / ressenti de chacun / validation des acquis