Formation Blender sculpting

Outils, masques, cloth, retopologie, paint, UV unwrapping, baking textures avec Cycle...

DATES du 13/10/2025 au 17/10/2025 -
DURÉE TOTALE 5J. (35H.)
MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.
HORAIRES 9h45-13h puis 14h-17h45
NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum
PARTICIPANTS Infographistes 2D et 3D, animateurs traditionnels, artistes, illustrateurs, réalisateurs, ingénieurs, techniciens... toute personne désirant se former à la création 3D avec Blender en utilisant ses fonctionnalités de sculpture.
NIVEAU REQUIS Bonne aisance dans l'environnement informatique. Connaissance des outils graphiques 2D bitmap (Photoshop), vectoriels (Illustrator, autocad,...) ou 3D. Entretien pédagogique.
ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.
VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.
MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. En présentiel : 1 station Blender par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. Tablette graphique. Adobe Creative Cloud, dernières versions. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Blender, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).
MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distantiel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explicitation de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire…).
SUPPORT DE COURS 1 livre sur Blender.
FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.
LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation de 5 jours est une initiation à Blender en sculpting, painting et Retopologie.

L'objectif est de partir de zéro, sculpter un personnage et comprendre comment établir une topologie polygonale afin de l'optimiser pour de futures déformations fluides.

Cette formation en sculpting sur Blender peut s'adresser à différents profils, notamment les artistes 3D, les game designers, les animateurs, les architectes et les designers produits qui souhaitent créer des modèles 3D organiques tels que des personnages, des animaux ou des objets avec des détails fins et des textures.
Les utilisations les plus courantes pour le sculpting sur Blender sont la création de personnages pour les jeux vidéo, la production de films d'animation, la visualisation architecturale, la conception de produits et la création de sculptures numériques pour l'impression 3D.
En apprenant les techniques de sculpting sur Blender, vous serez en mesure de créer des modèles 3D avec des détails précis et une qualité de finition élevée. Vous pourrez également intégrer des textures et des matériaux pour donner vie à vos créations. De plus, la connaissance du sculpting sur Blender peut vous aider à développer vos compétences en modélisation 3D et à ouvrir de nouvelles opportunités de carrière dans l'industrie du jeu vidéo, de l'animation, de l'architecture et du design.

Référentiel des compétences à acquérir :

- Maitriser les outils de sculpting et les brushes de Blender
- Gérer la création de vêtements et de plis en sculpting
- Comprendre et savoir faire la retopologie d'un objet
- Savoir peindre et texturer un objet sculpté
- Gérer le découpage des UV d'un mesh complexe afin d'avoir des matériaux bien calibrés.
- Maitriser le bake de textures, normal et displacement map afin de détailler un objet simplifié

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

LE SCULPTING DANS BLENDER

Les outils de sculpting (Draw, Clay, grab…)
Réglage des outils
Les textures Alpha pour les détails
Les masques
Le modifier multires
Remesh et dyntopo
Les booleans
Sculpt de vêtement et de tissus
Les outils Cloth et Cloth filter
Texture paint et matériaux

RETOPOLOGIE D'UN SCULPT

Ajout d'addon
Comprendre l'anatomie et préparer la Retopologie
Modifier Mirror/displace/shade smooth et shrinkwarp

L’OUTIL PAINT

Utilisation des Brushs
Utilisation des Alphas
Utilisation des textures
Utilisation des layers

UV UNWRAPPING

Mark edge as seams
Grab & pinch tools
Unwrapping et UDIM
Multiple UV layers

BAKING DES TEXTURES AVEC CYCLE

Modification des textures
Roughness
Transmission
Noise texture & Color Ramp
Application des textures sur la retopologie.