



Formation Blender initiation complète

Formation 3D Blender – initiation complète à la modélisation, aux matériaux, aux lumières, aux textures, aux FX simples et à l'intégration créative de l'IA.

DATES du 06/07/2026 au 17/07/2026 - du 12/10/2026 au 23/10/2026 -

DURÉE TOTALE 2 SEM./70H

MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

HORAIRES 9h45-13h puis 14h-17h45

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Plasticiens, architectes, scénographes, designers, chercheurs, ingénieurs et d'une manière générale tous ceux qui désirent s'initier à la création 3D sous Blender, de manière complète.

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, AMD Ryzen 9 7900x3D ou 9900X, GPU nVidia RTX série 40 ou 50, 64 Go de RAM, écran 27 pouces. Tablette graphique. Adobe Creative Cloud, Tablette graphique. 1 imprimante 3D Wanhao, casques VR. 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 distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explication 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, 1 livre sur l'impression 3D.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Isograd

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation de 2 semaines propose une **initiation complète à Blender**, enrichie par l'usage de **solutions d'intelligence artificielle générative** pour stimuler la créativité et accélérer certaines étapes du processus 3D.

Les participant-es apprennent à créer une scène complète – modélisation, matériaux, textures, éclairage, animation simple et rendu – tout en explorant comment l'IA peut **s'intégrer dans un workflow artistique** : génération d'idées visuelles, références de formes, textures ou lumières.

Une approche 100 % pratique et créative, adaptée aux artistes, designers, communicants et techniciens souhaitant s'initier à la 3D tout en découvrant les nouvelles pratiques visuelles liées à l'IA.

Objectifs et référentiel de compétences de la formation Blender initiation complète :

- Comprendre les principes fondamentaux de la 3D et l'interface de Blender.
- Maîtriser la **modélisation polygonale** et l'organisation d'une scène complète.
- Organiser une scène complète
- Créer des **matériaux réalistes ou stylisés** avec le Shader Editor.
- Gérer les **textures**, les **UV** et l'éclairage cohérent d'une scène.
- Découvrir les **outils d'IA visuelle** pour la recherche créative et la génération d'assets.
- Expérimenter des **FX simples** : cloth, brume, particules.
- Générer des environnements procéduraux simples avec les **Geometry Nodes**
- Animer une **courte scène animée**
- Exporter un rendu final dans Eevee ou Cycles.

La formation est animée par un formateur expert certifié [Blender Fondation Certified Trainer](#).

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

Semaine 1 – Les bases de la 3D et création d'une première scène

Interface et navigation

- Interface Blender, modes Object/Edit.
- Navigation, transformation (G, R, S), axes et pivot points.
- Organisation de la scène et sauvegardes.
- Introduction IA : génération d'idées visuelles (Midjourney, Firefly, Leonardo AI) pour imaginer la scène à produire.

Modélisation polygonale

- Outils de modélisation : Extrude, Inset, Loop Cut, Bevel.
- Création des premiers objets (mobilier, accessoires).
- Gestion des modifieurs : Mirror, Subdivision, Array.
- IA : recherche de références 3D / concept art pour la composition.

Matériaux et Shader Editor

- Compréhension du Principled BSDF.
- Création de matériaux : métal, bois, verre, plastique.
- Introduction aux textures procédurales (Noise, ColorRamp).
- IA : génération de textures ou maps de base (diffuse, normal) via outils externes.

UV Mapping et textures

- Unwrap manuel et Smart UV Project.
- Application de textures générées par IA ou photographiques.
- Application de textures externes et procédurales.
- Combinaison de matériaux complexes sur un même objet.

Éclairage et rendu statique

- Types de lumière : Sun, Area, Point, HDRI.
- Paramétrage du moteur Eevee / Cycles.
-

Réglage caméra, FOV, profondeur de champ.

- Rendu d'une première image finale.
- IA : création de mini moodboards pour tester ambiances lumière / style visuel.

Semaine 2 – Mise en scène, animation et effets simples

Animation de base

- Timeline, insertion de keyframes (I).
- Animation de position, rotation, échelle.
- Animation de caméra simple (travelling, panoramique).
- IA : génération de storyboards ou animatics légers pour planifier l'animation.

Simulations et effets simples

- Introduction aux **Cloth Physics** (tissu, rideau).
- Objets de collision et paramètres physiques.
- Brume et transparence animée.

Geometry Nodes pour débutants

- Découverte des Geometry Nodes.
- Distribution d'objets (rochers, plantes, éléments décoratifs).
-

Création procédurale simple et contrôle aléatoire.

- IA : génération d'idées d'environnements et palettes de couleurs naturelles.

Composition et rendu final

- Gestion de scène complexe : collections, hiérarchie.
- Lumière d'ambiance, colorimétrie, équilibrage de plan.
- Compositing simple : Glow, Balance, Depth of Field.

Finalisation et export

- Préparation du rendu final : Eevee ou Cycles.
- Export vidéo ou séquence d'images.
- Présentation des projets, retours personnalisés.
- IA : création d'une planche de présentation automatique (image + prompts).

Points forts de la formation

- **10 jours immersifs** pour maîtriser la création 3D pas à pas.
- **Intégration fluide de l'IA générative** dans le processus créatif 3D.
- **Projets concrets et visuels**, adaptés aux débutants comme aux professionnels créatifs.
- Résultat tangible : une **image 3D finalisée et une courte scène animée**, prête à enrichir un portfolio.

