



Programme de formation

Formation Blender - Initiation - 2026

Objectifs :

Se familiariser avec l'interface de Blender et ses outils de navigation
Créer une scène simple à partir de primitives et de modificateurs booléens
Comprendre les différents modes de modélisation : edit mode, spline, poly modeling
Poser un plan de référence et appliquer les premières notions de retopologie
Utiliser les modificateurs non destructifs pour améliorer la modélisation
Explorer les bases du sculpting pour enrichir une forme ou un volume
Déplier correctement les UV d'un modèle 3D et comprendre les méthodes de projection
Créer des matériaux PBR dans l'éditeur nodal et comprendre leurs propriétés
Maîtriser les types de lumières, leur configuration et l'utilisation d'un environnement HDRI
Placer une caméra, paramétrer son comportement et effectuer des rendus simples
Générer des paysages, appliquer des textures et travailler la cohérence de l'environnement
Animer un objet avec des clés d'animation et découvrir le rigging de base
Intégrer des effets spéciaux simples dans une scène 3D
Améliorer un rendu final avec les outils de compositing de Blender

Public concerné et prérequis :

Accessible aux débutants disposant de notions en 3D, étudiants, particuliers ou professionnels

Avoir des notions de base en 3D (vocabulaire, manipulation d'objets, logique spatiale). Aucune connaissance préalable de Blender n'est requise.

Qualification des intervenants :

Merlette Camille est instructrice Unreal Engine 4 & 5 , 3Dsmx, Blender, la suite Substance.

Moyens pédagogiques et techniques :

Chaque apprenant dispose d'un espace personnel sur notre intranet lui donnant accès à son planning, au suivi des émargements et à ses documents, il recevra les liens des classes virtuelles dispensées sur la plateforme zoom et un accès à chaque replay. Un accès au forum de discussions discord inter-apprenants lui sera envoyé au moment de la validation de son inscription.

Vous accéderez par Internet 24h/24 et 7j/7 aux cours et exercices sélectionnés par nos soins et pendant la période octroyée. Vous disposerez également d'un accès et de contacts permanents avec les formateurs mais également avec l'équipe pédagogique.

*les Replay sont disponibles pour une période +30 jours après leurs réalisations

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Durée, effectifs :

35 heures.

10 stagiaires.

Programme :

Cette formation Blender permet de découvrir et maîtriser les bases essentielles du logiciel à travers un parcours structuré et progressif.

Accessible aux débutants disposant de notions en 3D, elle offre un tour complet du logiciel : modélisation, matériaux, lumière, animation, VFX, jusqu'au rendu final.

Idéale pour poser des bases solides, cette formation guide pas à pas les apprenants dans la construction d'une scène 3D cohérente et artistique, tout en explorant les fonctionnalités majeures de Blender.

Le programme se déroule sur 4 semaines consécutives : les 3 premières semaines comprennent 2 heures de cours en visioconférence par jour, suivies d'une quatrième semaine dédiée au suivi de projet personnel, avec 1 heure d'accompagnement quotidien en visio.

SEMAINE 1

Jour 1 : Découverte UI

Découverte de l'interface

Réglages de base

Navigation dans la vue 3D

Jour 2 : Primitives

Découverte des primitives de base

Découverte du Boolean

Création d'une scène avec des primitives

Jour 3 : Modélisation

Découverte du mode "Edit"

Modélisation "By geometry"

Jour 4 : Modélisation

Découverte des courbes

Modélisation "By spline"

Jour 5 : Modélisation

Savoir poser un plan de référence

Modélisation "By Poly"

Retopologie

SEMAINE 2

Jour 6 : Compléter la modélisation

Découverte des modificateurs

Utilisation des modificateurs pendant la modélisation

Jour 7 : Sculpting

Découverte des outils de sculpting

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Utilisation des outils dans le processus de modélisation

Réalisation d'un sculpt

Jour 8 : UV

Découverte des UV et de leur interface

Unwrap

Projection UV

Jour 9 : Matériaux

Découverte de l'interface nodale

Comprendre les différents "channels" d'un matériau PBR

Création d'un matériau

Jour 10 : Lumières

Découverte des différents types de lumière

Paramètres et réglages

Utilisation d'un HDRI

Éclairage d'une scène

SEMAINE 3

Jour 11 : Caméra

Découverte de la caméra

Réglages de caméra

Réalisation de rendus de la scène

Jour 12 : Landscape

Différentes techniques de création de terrain

Texturage du terrain

Comblent l'espace

Jour 13 : Animation

Découverte de l'interface d'animation

Pose de clés d'animation

Introduction au rigging

Réglages de base pour fluidifier l'animation

Jour 14 : VFX

Découverte des effets spéciaux

Création de petites VFX dans Blender

Jour 15 : Compositing

Techniques d'amélioration des rendus

Initiation au compositing dans Blender

Semaine 04 :

La quatrième semaine est entièrement consacrée à la mise en pratique à travers un projet personnel de fin de formation. Chaque apprenant choisit une thématique parmi Game, Animation, Architecture, Tech Art etc ... Ce projet permet d'identifier les éventuelles difficultés techniques ou méthodologiques, afin de les corriger avec l'accompagnement du formateur lors de sessions quotidiennes d'une heure en visioconférence.

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

* Le planning et le programme sont donnés à titre informatif et sont susceptibles d'évoluer ou de s'adapter durant la formation en fonction du besoin des apprenants. Suivi de projet

Modalités d'évaluation des acquis :

Cette formation Blender est dense et couvre un large éventail de compétences fondamentales en 3D, allant de la modélisation polygonale à l'animation, en passant par le sculpting, le texturing, l'éclairage, les effets spéciaux et le compositing.

Des exercices quotidiens permettront d'appliquer concrètement les notions abordées et de progresser de manière régulière.

Le formateur évalue chaque participant au fil de la formation grâce à une grille d'évaluation détaillée, couvrant l'ensemble des compétences clés à maîtriser. Cette grille, accompagnée d'une appréciation personnalisée, sera remise en fin de parcours avec l'attestation de formation.

Sanction visée :

Attestation individuelle de formation

Matériel nécessaire pour suivre la formation :

Une connexion internet haut débit et un micro casque (une webcam n'est pas obligatoire mais est un plus).

La formation nécessite un ordinateur relativement récent afin de faire fonctionner le logiciel Blender

Vous pourrez trouver une liste actualisée du minimum requis :

<https://www.blender.org/download/requirements/>

Délais moyens pour accéder à la formation :

En autofinancement :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière

Via une demande de financement par Pôle Emploi :

En raison du délai de traitement des informations par les plateformes de Pôle Emploi. Nous vous conseillons d'anticiper un maximum avant le démarrage d'une formation pour réaliser l'ensemble des étapes administratives si la date de formation est déjà fixée. Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée par Pôle Emploi avant le démarrage.

Via une demande de financement par AFDAS, Agefiph... :

Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée

Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

*Formation accessible aux personnes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter.

Nous analysons avec vous vos besoins et vous proposons des solutions adaptées à votre

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

situation. Dans le cadre de la formation à distance, il n'y a pas de mise à disposition de locaux.

Débouchés :

La maîtrise de cet outil permettra à l'apprenant de postuler comme dans les différentes spécialisations des logiciel et rapidement évoluer.

Il pourra également travailler comme concept artist, généraliste, game designer, environnement artist...ou simplement ajouter un logiciel à sa panoplie en tant qu' artiste 3D généraliste et freelance.

Taux de retour à l'emploi : non évalué à ce jour

Équivalences ou passerelles :

Cette formation est un excellent point de départ pour suivre d'autres formations de spécialisation sur Blender. Mais aussi sur Zbrush, Unreal ...

Taux de réussite à la formation :

100 %

Taux de satisfaction de la formation :

non évalué à ce jour

Tarif :

2 800,00 € HT

3 360,00 € TTC

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185