

# Formation Infographiste Blender

**231H de formation, 3H de sessions LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter**



“ Développez des compétences avec Blender logiciel 3D libre et gratuit”

Ce parcours de formation vous permettra d'acquérir **toutes les compétences nécessaires** pour faire de vous un **Infographiste 3D**. Apprenez à modéliser et animer décors, personnages et autres objets 3D. Vous pourrez proposer vos services à un studio 3D ou exercer en freelance sur divers projets. De la modélisation, texturing, éclairage, au rendu et à l'animation finale, vous couvrirez tous les domaines proposés par Blender, logiciel libre et gratuit. Cette **formation est 100% à distance**. **Vous évoluerez à votre rythme** à l'aide d'un mentor qui vous proposera un **accompagnement personnalisé**.

## Mots Clefs associés à ce parcours de formation

BLENDER, 3D, MODÉLISATION, TEXTURING, CYCLES, RENDU 3D, ANIMATION, RIGGING, COMPOSITING, PARTICULES, SIMULATION PHYSIQUE, HARD SURFACE, IMPRESSION 3D, OPENSOURCE, UV MAPPING, SCULPTING

# Programme de cette formation Infographiste 3D Blender

Durée totale 231H : / Prix : 1 155 HT  
(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCA...)

## **SESSIONS LIVE :**

3h de sessions seront distillées tout au long de votre parcours. L'agenda des sessions est à définir avec votre mentor qui sera là pour répondre à vos questions et vous coacher dans votre apprentissage.

## **19H - MODULE 1 : Découverte de Blender**

Dans ce premier module, vous apprendrez à télécharger et installer Blender. Vous découvrirez l'interface de Blender et vous découvrirez rapidement les premiers outils de modélisation.

Ce module sera rythmé par des exercices pratiques de modélisation.

- Découverte de Blender
- Le mode objet
- Le mode édition
- Les modifieurs
- Les courbes de Béziérs

## **QCM intermédiaire**

## **25H MODULE 2 : Texturing, Éclairage et Rendu**

Dans ce second module, vous découvrirez comment éclairer une scène et comment utiliser l'UV mapping et le texturing sur vos modèles 3D. Mais également à utiliser le moteur de rendu photo-réaliste fourni dans Blender : Cycles.

### **Les bases du moteur de rendu Cycles et l'éclairage**

- Découverte de Cycles
- Création de shaders
- Le world et les maps HDRI
- L'éclairage par lampe

## **UV Mapping et Texturing**

- UV Mapping
- Texture painting
- Baking des textures

## **Aller plus loin avec Cycles**

- Analyse d'une scène conçue pour Cycles
- Le Node Editor
- Les matériaux
- Les textures
- Les lumières
- L'environnement
- La caméra
- Le rendu

## **QCM intermédiaire**

## **21H MODULE 3 : Modélisation Hard Surface**

Passez un cap dans la complexité de vos modélisations avec un chapitre entier dédié à la modélisation de type Hard Surface ! L'approche projet est une nouvelle fois privilégiée dans ce module de formation. Les ateliers pratiques vous permettront déjà de mettre en pratique vos compétences en texturing et rendu.

- Utilisation simple et complexe des outils de modélisation
- Utilisation de plug-ins pour accélérer votre productivité
- Utilisation simple des outils de texturing et utilisation d'un plugin de material PBR
- Utilisation du moteur Cycles pour le rendu final

## **QCM intermédiaire**

## **32H : MODULE 4 : Ateliers Créatifs Blender**

Ce module vous permet de vous exercer avec de nombreux ateliers pratiques. Vous pourrez mettre en application vos compétences tout en complétant vos connaissances sur des cas spécifiques.

- Modéliser une bague 3D
- Modélisation d'un canon ultra réaliste
- Scène 3D en Low Poly
- Blender pour l'architecture intérieure
- Scène en 3D isométrique

## 9H MODULE 5 - Rigging et Animation 3D

Ce module aura un objectif : vous permettre d'animer vos scènes modélisées dans Blender. Il se découpe en 2 compétences complémentaires : le Rigging et l'animation.

### Le Rigging

- Découverte des Armatures
- Le mode pose
- Rigging d'un humanoïde
- Rigging d'un robot

### L'animation 3D

- Découverte de l'animation
- L'interface dédiée à l'animation
- Principes de l'animation par insertion de clés
- Exercices spécifiques

### QCM intermédiaire

## 7H MODULE 6 - Particules; Simulation Physique et Compositing

Découvrez la puissance du système de particules et de simulation de Blender. Apprenez à créer de la fumée, des fluides, des particules... L'occasion également de vous initier au compositing et au système nodal du logiciel.

### Simulations et Particules

- Simulation de fumée
- Simulation de corps rigides
- Simulation de tissus
- Simulation de fluide
- Système de particules
- IK-Particles pour le Motion Design

### Compositing

- Le concept du système nodal de Blender
- Vignette et filigrane
- Le Glow
- Incrustation d'objet 3D sur photo

### QCM intermédiaire

## 12H MODULE 7 - Le Sculpting 3D

Découvrez dans ce nouveau module, comment utiliser les outils de sculptures 3D pour créer des personnages. Vous découvrirez également un workflow de création de visage utilisé dans l'industrie professionnelle.

- Découverte du mode sculpt
- la topologie dynamique
- Création d'un buste de loup-garou
- Retopologie
- Retopologie avancée avec ZBrush et Blender

**QCM intermédiaire**

## 19H MODULE 8 - Impression 3D

Le dernier module de cette formation vous permettra d'apprendre à modéliser et à imprimer une figurine en 3D. Toutes les problématiques de l'impression 3D seront abordées.

- Les outils de modélisation de Blender
- Création d'une figurine 3D
- Création d'une bague pour l'impression en métal
- Création d'une figurine qui pourra être imprimée en plusieurs fois et être assemblée
- Comment préparer son mesh pour l'impression 3D
- Comment bien exporter pour l'impression 3D
- Comment commander en ligne votre figurine pour l'exposer sur votre bureau

**QCM intermédiaire**

## 80H - PROJET PERSONNEL

Vous devrez suivre un cahier des charges pour créer une scène 3D complète : modélisation, texturing et rendu.

## PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL

L'aboutissement de votre formation Blender.

Vous devrez présenter votre projet final en argumentant vos choix techniques et artistiques.

La soutenance se déroule également en ligne.

## Public & Pré-requis

Tout public -

Pré-requis : ordinateur connecté à Internet (connexion ADSL au minimum)

## Objectifs

- Maîtrise des outils de modélisation de base
- Maîtrise des techniques de modélisation hardsurface
- Savoir déplier une texture
- Savoir éclairer une scène 3D
- Maîtriser le rendu avec le moteur Cycles
- Avoir les bases du rigging et de l'animation 3D
- Connaître le système nodal de Blender
- Maîtriser le système de particules et de simulation
- Le compositing d'images 3D
- Pouvoir contourner les problématiques liées à l'impression 3D

## Méthodes Pédagogiques

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompenses (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permettent enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

## Un dispositif complet pour votre apprentissage

### Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

### Des ressources multiples



La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

### Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

### Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

### Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

### Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement aborder. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité Qualiopi po**, le 04 Février 2020. Certificat n° : FR056803-1 / Affaire n° 7328054.

## POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi [pro@tuto.com](mailto:pro@tuto.com)

Numéro de téléphone : 01 76 42 00 81 (du lundi au vendredi, de 9h à 12 et de 14h à 17h).  
Prix d'un appel local à partir d'un poste fixe.

Ils nous font confiance

