PROGRAMME DE FORMATION

Blender : modélisation 3D, matériaux, éclairage et rendu

CAO-DAO & Conception 3D

RÉFÉRENCE	VERSION	ÉDITION	DOMAINE
WF-0576	V2026-005	2 novembre 2026	CAO-DAO & Conception 3D

DURÉE	MODALITÉ	PROGRAMME	SANCTION
35 h	Distanciel asynchrone (e-learning)	10 modules 41 leçons	Attestation et certificat de réalisation

Objectifs pédagogiques

- Se repérer dans l'interface de Blender, naviguer dans la vue 3D et organiser une scène en objets et collections.
- Modéliser des objets et des aménagements par modélisation polygonale (extrusion, coupe en boucle, biseau, insertion) à des cotes réelles.
- Employer les modificateurs (miroir, subdivision, biseau, réseau, épaisseur, booléen) pour modéliser de façon non destructive.
- Créer des matériaux physiques avec le shader Principled BSDF et l'éditeur de nœuds, déplier des UV et appliquer des textures.
- Éclairer une scène (lampes, éclairage d'environnement HDRI, éclairage studio et intérieur) et cadrer une caméra.
- Régler et produire un rendu (EEVEE ou Cycles, échantillonnage, débruitage, gestion des couleurs), une courte animation et des exports.

L'essentiel de la formation

Public visé

Graphistes, designers produit, architectes d'intérieur et créateurs qui veulent modéliser des objets et des espaces en 3D, les habiller de matériaux, les éclairer et en produire des images de présentation avec Blender.

Prérequis

Utiliser couramment un ordinateur et un logiciel graphique (gestion des fichiers, calques ou objets, export d'images) ; aucune pratique de la 3D n'est demandée.

Disposer d'un ordinateur sur lequel installer Blender, conforme à la configuration minimale publiée par l'éditeur pour la version retenue (carte graphique prise en charge, mémoire, espace disque : à vérifier avant l'entrée en formation) ; une souris à trois boutons avec molette est fortement conseillée.

Disposer d'une connexion internet et des droits suffisants pour installer un logiciel sur le poste ; aucun achat ni compte n'est nécessaire.

Modalités et déroulement

Formation à distance, en ligne, à rythme libre, organisée autour d'organisations fictives (Kestrel Mobilité, vélos électriques en libre-service avec application et API ; Imprimerie Brasselin, PME de 45 salariés sur deux sites ; Collectif Ombelle, studio de design et de vidéo ; Médiathèques de Valtorne, réseau intercommunal avec portail en ligne ; Les Vergers de Lirac, coopérative fruitière — organisations fictives, données fictives). Un test de positionnement ouvre le parcours. Chaque leçon associe une vidéo de démonstration, une fiche pratique à conserver et deux mises en pratique corrigées (manipulations dans Blender à partir de fichiers fournis, vérifications dans l'interface reconstituée, analyses d'erreurs, choix argumentés, rendus à remettre) ; chaque module se clôt par un atelier de synthèse corrigé, une vidéo récapitulative et un quiz. Les manipulations se font dans Blender, sur le poste de l'apprenant, à partir de fichiers d'exercice fournis ; les étapes clés sont aussi vérifiées dans une interface reconstituée, signalée comme simulation. Temps de formation réparti à environ 60 % de pratique, 30 % de démonstrations et d'apports, 10 % d'évaluation. Accompagnement par un formateur par messagerie (réponse sous 48 h ouvrées), correction individuelle des livrables sur demande.

Méthodes pédagogiques

- Positionnement en début de parcours
- Apports en vidéo : explications et démonstrations
- Exercices d'application et mises en pratique corrigées
- Production de livrables professionnels
- Atelier de synthèse en fin de module
- Quiz et QCM d'auto-évaluation
- Accompagnement et retours du formateur

Moyens pédagogiques et techniques

- Plateforme de formation en ligne, accès individuel à distance
- Vidéos pédagogiques
- Fiches pratiques à conserver
- Quiz et exercices interactifs en ligne
- Correction des productions sur grille de critères
- Messagerie avec le formateur (réponse sous 48 h ouvrées)

Modalités d'évaluation

Positionnement initial (non éliminatoire) ; correction automatique ou sur grille critériée de chaque exercice ; atelier de synthèse corrigé et quiz à la fin de chaque module ; évaluation finale interne : modélisation, habillage et rendu d'une scène de présentation fictive (objet modélisé proprement avec modificateurs, matériaux et textures dépliées, éclairage en trois points ou par HDRI, caméra cadrée, rendu final réglé et exporté, courte rotation animée), corrigés sur grille, et questionnaire de 20 questions. Seuil de réussite interne : 70 % des critères. Une attestation de fin de formation précise les compétences évaluées ; aucune certification, ni d'éditeur ni d'État, n'est délivrée ni préparée.

Sanction

Une attestation de fin de formation et un certificat de réalisation sont remis au participant sous réserve de la réalisation du parcours.

Cette formation n'est pas présentée comme préparant à une certification enregistrée : elle ne comprend ni inscription ni présentation à des épreuves de certification, et n'ouvre droit à aucune délivrance de certification ni au financement par le CPF.

Modalités et délais d'accès

La demande d'inscription peut être effectuée par téléphone, par courrier électronique ou au moyen du formulaire en ligne.

Un entretien ou un questionnaire de positionnement permet de vérifier l'adéquation de la formation avec les besoins, le niveau initial et les prérequis du candidat.

L'inscription devient définitive après validation du dossier administratif, acceptation des documents contractuels et, le cas échéant, confirmation du financement.

Les accès à la plateforme sont généralement activés sous 48 à 72 heures ouvrées après validation complète du dossier.

Les formations à distance sont proposées en entrées et sorties permanentes, sous réserve des délais ou dates imposés par le financeur ou le certificateur.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Vidéos sous-titrées et transcrites, fiches pratiques, énoncés et corrigés en version texte lisible par les lecteurs d'écran, code et commandes fournis en texte copiable (jamais en image), contrastes et tailles de police réglables dans l'environnement d'exercice, navigation au clavier, rythme libre et durée allongeable pour les exercices chronométrés. Référent handicap joignable à handicap@will-formation.com pour étudier toute adaptation (durée, supports, outils, modalités d'évaluation).

Tarif de la formation

Prix : **2 770 €**

Financement : prise en charge possible par les organismes financeurs, selon les critères d'éligibilité applicables.

Qualiopi processus certifié

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION. Certificat QUA25070009. WILL FORMATION — Société par actions simplifiée à associé unique au capital de 30 000 € — NDA 11757059675 (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État) — SIRET 893 713 180 00014 — 01 85 09 25 99 — info@will-formation.com — www.will-formation.com

Programme détaillé

10 modules, 41 leçons — durée totale 35 h.

01 Prendre en main Blender et organiser une scène

1. Positionnement — poste, image et notions de 3D
2. Se repérer dans l'interface et naviguer en 3D
3. Ajouter et transformer des objets avec précision
4. Organiser la scène : collections, noms et unités
5. Atelier de synthèse — Prendre en main Blender et organiser une scène

02 Modéliser en polygones

1. Mode Édition : sommets, arêtes et faces
2. Extruder, insérer et couper en boucle
3. Biseauter et nettoyer un maillage
4. Atelier de synthèse — Modéliser en polygones

03 Modéliser sans détruire : les modificateurs

1. La pile de modificateurs : miroir et réseau
2. Lisser par subdivision et garder des arêtes nettes
3. Épaisseur, biseau automatique et booléens
4. Atelier de synthèse — Modéliser sans détruire : les modificateurs

04 Modéliser un espace intérieur à l'échelle

1. Monter les murs d'après un plan
2. Percer portes et fenêtres
3. Placer et réemployer le mobilier
4. Atelier de synthèse — Modéliser un espace intérieur à l'échelle

05 Formes douces : courbes, révolution et sculpture

1. Dessiner avec des courbes de Bézier
2. Volumes de révolution et profils
3. Premiers pas en sculpture
4. Atelier de synthèse — Formes douces : courbes, révolution et sculpture

06 Créer des matériaux physiques

1. Le shader Principled BSDF
2. L'éditeur de nœuds de shader
3. Matériaux procéduraux et organisation
4. Atelier de synthèse — Créer des matériaux physiques

07 Déplier les UV et appliquer des textures

1. Coutures et dépliage UV
2. Textures images et jeux PBR
3. Placer une étiquette et un visuel d'emballage
4. Atelier de synthèse — Déplier les UV et appliquer des textures

08 Éclairer une scène

1. Lampes et éclairage en trois points
2. Éclairer par l'environnement : HDRI
3. Éclairer un intérieur
4. Atelier de synthèse — Éclairer une scène

09 Cadrer et produire un rendu

1. Placer et régler la caméra
2. Régler le moteur : EEVEE ou Cycles
3. Gestion des couleurs, sortie et composition
4. Atelier de synthèse — Cadrer et produire un rendu

10 Animer simplement et livrer

1. Images clés et rotation de présentation
2. Animer la caméra et rendre une séquence
3. Exporter et livrer un projet
4. Atelier de synthèse — Animer simplement et livrer