



concevoir ses projets artistiques en 3D avec blender

PUBLIC

Cette formation s'adresse aux artistes professionnel·les des arts visuels, aux scénographes et aux personnes impliquées dans la conception et la présentation de projets artistiques.

PRÉ-REQUIS

- Être à l'aise avec l'outil informatique
- Avoir des notions de logiciels graphiques (Photoshop, Illustrator, SketchUp)
- Apporter un ordinateur portable conforme aux recommandations techniques fournies
- Apporter des croquis ou références plastiques servant de point de départ au projet

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Structurer un espace virtuel et maîtriser l'organisation de scènes dans Blender
- Modéliser des volumes simples, mobiliers et supports d'œuvre
- Appliquer matériaux, textures et éclairages adaptés à la mise en espace et au rendu
- Produire des rendus 3D exploitables et intégrer les visuels dans un dossier de présentation

CONTENU

- Prise en main de Blender, organisation de l'interface et mise en place d'un projet
- Modélisation polygonale, sculpture et modificateurs paramétriques
- Application de matériaux, textures et gestion de l'éclairage
- Conception et aménagement d'un espace d'exposition à partir de plans, insertion d'œuvres et de mobilier
- Réalisation de rendus 3D et photomontage dans Photoshop

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

La formation alterne apports théoriques, démonstrations et ateliers pratiques centrés sur des projets personnels. Des temps individualisés et en petits groupes permettent d'adapter le contenu de la formation aux démarches et projets artistiques des stagiaires. Chaque journée démarre par une synthèse de la veille et se termine par un débriefing collectif permettant d'ajuster la progression pédagogique. Enfin, des ressources sont adressées pendant et à l'issue de la formation pour poursuivre l'apprentissage après la session.

ÉVALUATION

- Évaluation des acquis théoriques et techniques à travers la réalisation de rendus 3D exploitables
- Évaluation des apprentissages et questionnaire de satisfaction.

En partenariat avec :



FORMATEUR

Diplômé des Beaux-Arts de Nantes et titulaire d'un Master pro multimédia (spécialisation « Technologies numériques »), Lucas Seguy place l'outil 3D au cœur de sa pratique (installations vidéo, imagerie lenticulaire, impression 3D). Formateur depuis 2022, il intervient à la fois auprès d'étudiant·es en enseignement supérieur et d'artistes dans le cadre de formations spécialisées. Il réalise également des commandes pour des projets artistiques nécessitant la 3D — prototypage, modélisation, photomontages, impression 3D — et collabore régulièrement avec des artistes. Sa pédagogie privilégie l'accompagnement par projet et l'adaptation aux démarches artistiques de chacun.

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée

4 jours / 28 heures de formation

Horaires

9h-12h30 / 13h30-17h
[accueil à 9h30 le 1er jour de formation]

Effectif

4 personnes max

Frais pédagogiques

1120 euros H.T.

Renseignements et inscriptions :
formation@amac-web.com
0240485538

Notre organisme de formation est doté d'un référent handicap qui peut étudier avec vous les différents aménagements de votre projet de formation.

amac-web.com
contact@amac-web.com



amac > Nantes

2 rue du Sénégal
44200 Nantes
t. 0240485538

amac > Paris

20 rue de Tourtille
75020 Paris
t. 0171766397