Blender360 Autonomie 2026

Arrêtez de suivre des tutoriels.

Commencez à créer seul.

Blender Studio · Phil, lookdev · œuvre du Blender Studio, pas un travail d'élève

Publié par Apprendre Blender

Contenu : Timothée Meyrieux
Visuels : élèves Apprendre Blender, Guillaume Stark, Blender Studio
Édition : octobre 2026

Informations et tarifs valables à la date d'édition.
formation-blender.com

Sommaire

Le mot du formateur 3
Pour qui ? 4
Avant, après 5
La méthode 6
Neuf projets 7
Le programme 9
Votre espace élève 10
Bounty Hunting 11
Les résultats des élèves 12
Ce qu'ils font aujourd'hui 13
Le retour des élèves 14
Vous n'êtes jamais seul 15
Autonomie ou Accompagnement ? 16
Rejoindre Blender360 17

Blender360
Autonomie
2026

Timothée Meyrieux, fondateur d'Apprendre Blender

Le mot du formateur

Vous savez suivre un tutoriel. Blender360 vous apprend à créer seul.

TIMOTHÉE MEYRIEUX
FONDATEUR D'APPRENDRE BLENDER

Blender360 Autonomie est un parcours structuré pour comprendre Blender, explorer les grandes disciplines de la 3D et prendre vos propres décisions.

Sans candidature, sans coaching individuel imposé, à votre rythme. Mais jamais sans retour : chaque module se termine par un exercice que vous réalisez seul, puis que nous corrigeons.

Formateur à l'ENS Louis-Lumière et au Studio des Arts Déco, Timothée a travaillé pour Orange, la RATP, Canal+ ou l'Opéra Garnier.

Son obsession : que vous sachiez créer seul.

Pour qui ?

Blender est gratuit et ouvert à tous. Ce qui manque souvent, c'est une méthode.

01 **Le débutant complet**

« J'ouvre Blender et je ne sais pas par où commencer. »

Un parcours guidé du premier cube au rendu final.

02 **L'autodidacte bloqué**

« J'ai suivi des dizaines de tutoriels, mais seul, je n'y arrive pas. »

Des exercices sans tutoriel et une correction à chaque module.

03 **Le créatif qui veut en vivre**

« Je veux un portfolio et mes premiers clients. »

Neuf projets concrets et un bonus Freelance 3D.

Blender Studio · Spring · œuvre du Blender Studio, pas un travail d'élève

Arrêtez de suivre des tutoriels. Commencez à créer.

Que se passe-t-il quand vous ouvrez un projet vide, sans vidéo pour vous guider ?

AUJOURD'HUI

Vous reproduisez des gestes.

Vous bloquez dès que le projet change.

Vous accumulez les tutoriels sans finir vos idées.

AVEC BLENDER360

Vous comprenez les techniques.

Vous savez choisir les bons outils.

Vous avancez sur vos propres projets, corrigés.

Le but n'est pas de connaître tous les boutons de Blender. C'est de savoir quoi faire quand personne ne vous dit où cliquer.

Blender Studio · Spring, concept art · œuvre du Blender Studio, pas un travail d'élève

La méthode

Voir. Comprendre. Faire seul. Être corrigé. Le même déroulé à chaque module.

01

Suivre le module

Des vidéos en autonomie pour comprendre les gestes et les techniques.

02

Valider le QCM

Vérifier vos acquis avant de passer à la pratique.

03

Réaliser l'exercice seul

Réutiliser les techniques sans vous contenter de reproduire un tutoriel.

04

Envoyer votre travail

Transmettre votre exercice depuis votre espace avec un lien WeTransfer.

05

Recevoir une correction

Une correction vidéo du formateur et une note sur 20 : vous voyez précisément quoi améliorer.

Autonomie ne veut pas dire apprendre sans retour : les exercices corrigés font partie de la formation.

Architecture d'intérieur · Rendu élève

Neuf projets

Explorez les disciplines de la 3D en construisant des scènes et des objets concrets.

Un petit robot

Acquis : interface, modélisation, premier rendu.

Produit & packshot

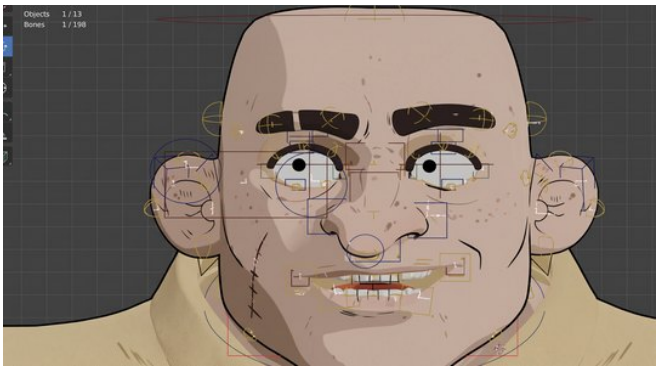
Acquis : matériaux, éclairage studio, rendu.

Un appartement

Acquis : échelle, ambiance, lumière intérieure.

Une maison

Acquis : plans, environnement, lumière du jour.



Un personnage de A à Z

Acquis : sculpture, textures, rigging.

Un plan d'animation

Acquis : timing, poses, caméra.

Workflow pro · Capture élève

Précision, narration, workflow pro

07

Une montre ultra-réaliste

Acquis : modéliser des formes techniques précises et travailler les matériaux en hardsurface.

08

Un storyboard

Acquis : construire une narration visuelle avec le dessin et le Grease Pencil.

09

Un personnage de jeu vidéo

Acquis : découvrir un pipeline professionnel, de la création du personnage à sa préparation pour la production.

Le programme

11 étapes pour apprendre, 2 bonus pour aller plus loin. 291 vidéos, accès à vie.

01
Blender : Formation débutants
Maîtriser l'interface · 19 vidéos

02
Packshot Produit
Mettre en valeur un objet · 13 vidéos

03
Architecture d'intérieur
Créer une pièce crédible · 31 vidéos

04
Architecture d'extérieur
Intégrer un bâtiment · 11 vidéos

05
Shaders & Matériaux
Des surfaces réalistes · 45 vidéos

06
Personnage 3D
Sculpter et riguer · 30 vidéos

07
Animation
Animer un plan simple · 29 vidéos

08
Bonus Animation
Affiner le mouvement · 23 vidéos

09
Storyboard & Grease Pencil
Raconter en images · 21 vidéos

10
Modélisation Hardsurface
Objets techniques · 10 vidéos

11
Workflow Pro
Pipeline de production · 13 vidéos

Bonus
IA Hybride
L'IA sous contrôle · 26 vidéos

Bonus
Freelance 3D
Vos premiers clients · 20 vidéos

Les deux bonus inclus : IA Hybride (intégrer l'IA sans perdre le contrôle créatif) et Freelance 3D (portfolio, tarifs, opportunités).

Votre espace élève

Une roadmap visible, pas une simple liste de vidéos. Reprenez là où vous vous êtes arrêté et avancez jusqu'au Grand Test.

Progression, XP et badges

Chaque module devient un palier. Vos exercices et résultats rendent vos progrès visibles.

Assistant IA et Discord

Posez vos questions techniques, échangez avec les élèves et partagez vos rendus.

Blendy & Blendermon

Faites évoluer Blendy au fil des leçons. Gagnez des boosters et collectionnez des cartes Blendermon créées par la communauté. Vous pouvez aussi proposer votre propre carte.

Bounties · formes abstraites, cuisine isométrique

Bounty Hunting

Créez en autonomie. Recevez une correction.

Des chasses ouvertes dans votre espace de formation : des modèles 3D à réaliser à partir d'un brief et de références. Vous choisissez, vous pratiquez, puis vous envoyez votre rendu.

EXEMPLE DE BRIEF

Cuisine isométrique miniature. Une pièce vue en 3/4, palette pastel, éclairage doux, au moins dix objets du quotidien. Rendu 1080 × 1080 et fichier .blend à déposer.

01

Choisir une chasse

Un brief concret pour sortir du tutoriel.

02

Réaliser votre modèle

Travaillez seul et à votre rythme.

03

Déposer et progresser

Timothée ou Maxime corrige votre rendu.

Les résultats des élèves

Ils se sont lancés. Voici ce qu'ils créent.

Packshot produit

Modélisation produit

Architecture d'extérieur

Architecture d'intérieur

Architecture d'extérieur

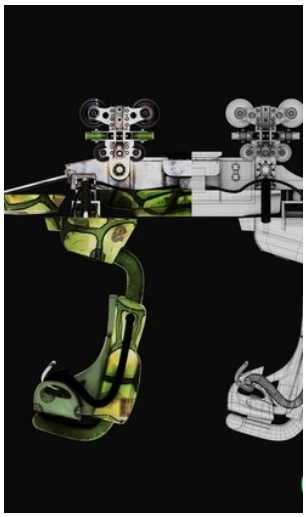
Packshot produit

Travaux d'élèves : exemples de réalisations, pas une garantie de résultat identique.

Ce qu'ils font aujourd'hui

Guillaume Stark s'est formé à nos côtés. Aujourd'hui, il conçoit des attractions.

Il donne vie à ses idées en 3D, des véhicules aux décors, et accompagne la conception d'univers d'attractions.



guillaumestark.fr →

Visuel : Guillaume Stark

Le retour des élèves

4,6 / 5 sur Trustpilot

Note affichée au 11 octobre 2026 · orthographe des citations corrigée

« En reconversion professionnelle, j'ai choisi la formation de Timothée pour débuter sur Blender. C'est un professionnel doux, patient et pédagogue [...] »

Samuel PORTEL

« Les supports sont à la hauteur du formateur. Clair, précis et accessible. [...] Étant moi-même formateur je vois très rarement des supports aussi bien développés. »

Laurent ENUDDE

« Le formateur (Timothée Meyrieux) est quelqu'un de sérieux, pédagogue, calme. Pour quelqu'un comme moi qui a toujours peiné à suivre des cours, c'est absolument ce qu'il me faut aujourd'hui. »

Blanchard .J

Lire tous les avis sur Trustpilot →

Vous n'êtes jamais seul

Son WhatsApp personnel. Son email. Votre communauté.

Pas un support anonyme : vous pouvez écrire directement à Timothée quand vous êtes bloqué. Les autres élèves vous retrouvent sur Discord.

WhatsApp
+33 7 64 38 60 72

Email
apprendreblender@gmail.com

Discord
discord.gg/NRM8fRb2t

Ces échanges et corrections ne comprennent pas de séances de coaching individuel.

Blender Studio · Charge · œuvre du Blender Studio, pas un travail d'élève

Autonomie ou Accompagnement ?

Le même contenu. Deux façons d'avancer.

	BLENDER360 AUTONOMIE **10 × 79 €** ou 790 € en une fois	+ ACCOMPAGNEMENT Sur candidature Tarif communiqué après un échange, selon vos objectifs.
Formation Blender360 complète : 11 étapes + 2 bonus	✓	✓
Accès à vie et futures mises à jour	✓	✓
QCM, exercices et Grand Test Blender	✓	✓
Rendus corrigés, note et correction vidéo	✓	✓
Progression, XP, badges et Blendermon	✓	✓
Communauté Discord	✓	✓
WhatsApp perso et email direct de Timothée	✓	✓
Séances de coaching 1-to-1 en visio	—	✓
Cours particuliers sur vos propres projets	—	✓
Suivi personnalisé avec Timothée ou Maxime	—	✓
Accès à la formation	**Immédiat**	**Après candidature**

Rejoindre l'Autonomie
formation-blender.com/commande/blender360-790

Candidater pour l'Accompagnement
formation-blender.com/candidature

Rejoindre Blender360

Savoir créer seul sur Blender, avec une méthode et des corrections.

Des corrections personnalisées
Chaque exercice corrigé en vidéo et noté.

Neuf projets concrets
Un portfolio qui montre votre niveau.

Un accès à vie
291 vidéos et les futures mises à jour.

Un contact direct
WhatsApp, email de Timothée et Discord.

30 jours satisfait ou remboursé

Un simple email dans les 30 jours suivant votre inscription : remboursement intégral, sans justification. Vous essayez sans risque.

790 €

en une fois, ou 10 × 79 €

Ou 3 × 264 €, soit 792 € au total.

Inclus : 11 étapes et 2 bonus, QCM, exercices corrigés, Grand Test, Bounty Hunting, Blendy et Blendermon. Accès dès le premier paiement, sans candidature.

Scannez pour rejoindre

formation-blender.com/commande/blender360-790

Une question ? Écrivez-moi directement, mes coordonnées sont en page 15.

Prêt à créer seul ?

Rejoignez Blender360 Autonomie.

formation-blender.com/commande/blender360-790

Apprendre Blender

Blender Studio · Phil, lookdev · œuvre du Blender Studio, pas un travail d'élève