FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Animation 3D avec BLENDER

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A

Durée
5 Jours - 35 Heures

Objectifs
Maîtriser les fonctionnalités de base de BLENDER permettant de réaliser des animations simples et exporter ces réalisations.

Pré-requis
Avoir suivi la formation "Modélisation 3D avec Blender" ou en témoigner ce niveau.

Modalités d'inscription
Admission sur dossier, Admission après entretien.

Méthode pédagogique
Formation présentielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

Matériel pédagogique
1 ordinateur par stagiaire. Au choix Mac ou PC. Support de cours fourni.

Modalités d'évaluation
Evaluation en fin de parcours type QCM ou questions ouvertes. Exercices pratiques.

Public
Toute personne souhaitant s'initier aux effets visuels, à l'animation et maitriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Blender. Professionnel de la post-production. Vidéaste. Professionnel de la communication. Graphiste.

Accessibilité
Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en

situation de handicap.

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A

Programme

L'animation dans Blender

Présentation des différents types d'animations sur Blender

Timeline et dope sheet

- Animer le scale, la rotation et la location d'un objet
- Les key frames, comment les utiliser et les modifier
- Le graph editor, comment paramétrer une courbe d'animation

Animer des modificateurs

- Découverte et animation du modificateur océan
- Utiliser un empty pour contrôler le modificateur displace
- Animer un empty sur une courbe pour contrôler les modificateurs
- Créer une boucle d'animation
- Apprendre a utiliser les modificateurs de weight pour combiner et repartir plusieurs modificateurs sur un objet

Animer des textures

- Création d'une texture d'eau animée, style réaliste et style cartoon
- Animer un dégradé, un noise, une brick texture, ...

Animation de caméra et VSE (logiciel de montage)

Présentation du VSE, l'éditeur de vidéos et de scènes vidéos 3D intégré à Blender

- Comprendre les différents types d'animation de caméra
- Les caméras, les emptys et les contraintes
- Les rigs de caméra
- Suivre une courbe avec une caméra

Le VSE

- Introduction au VSE (découper les pistes, importer des images, des vidéos, ajouter des effets, ajouter une piste audio, faire une sorti vidéo, ...)
- Présentation de la fonction de montage de scène 3D en temps réel

La simulation de tissus

Tour d'horizon des logiciels de simulation de tissus moderne pour comprendre où se positionne Blender et dans quel cas il est judicieux de l'utiliser

Appréhender la simulation de tissus avec méthode

- Préparer un objet pour une simulation (topologie, remesher et pinning)
- Paramétrer une scène pour une simulation simple
- Le modificateur cloth et le menu des propriétés physiques cloth

Les collisions entre les simulations de tissus et les objets

- Paramétrer une scène pour une simulation avec collision
- Préparer les objets pour la collision (animation et optimisation)
- Le modificateur collision

Interaction entre la simulation et les Force Field

- Découverte des force field (vent, turbulence, vortex)
- Créer une animation avec les forces field

Optimisation de la simulation et des objets issue d'une simulation

- Quelques astuces pour gagner du temps en simulations
- Ajout de détails sur une simulation
- Optimiser un objet issus d'une simulation (modificateur decimate)

Grease pencil et animation 2D

Animer en 2d dans Blender des éléments de motion design.

- Outils de dessin, brosses et gomme

- Éditer et sculpter les tracés
- Colorisation et création de nuancier
- Nettoyage et organisation avec les calques
- Les grands principes de l'animation
- Dopesheet, image-clé et onion-skin
- Animation image par image et par interpolation
- Exporter son animation pour différents supports

Les particules

Qu'est ce qu'un système de particule et dans quelles conditions l'utiliser?

Création d'un système de particule en emitter

- Réglage de la scène pour appréhender sans contrainte les particules
- Passage en revue des principaux paramètres d'un système de particule Ajout de différents Force Field pour driver les particules
- Création d'un objet de références pour les particules

Création d'un système de particule en hair

- Réalisation de plusieurs assets en vue des les utiliser dans notre système de particule
- Utilisation du générateur de terrain pour créer un sol pour les particules
- Distribution des particules en suivant des textures ou en utilisant le weight paint

Mise à jour le 9 avril 2026

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A