



FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Motion Design avec Blender - Intensif et Individuel

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

Apprenez à modéliser rapidement sur Blender avec les NURBS, les Polygones et l'IA générative pour ensuite animer et produire une scène en 3D.

■ Pré-requis

Maîtriser de l'outil informatique.

Avoir des connaissances de base d'un ou plusieurs logiciels de retouches d'images numériques.

■ Modalités d'inscription

L'admission du candidat se fait sur la base :

- D'un questionnaire préalable dans lequel le candidat détaille ses compétences, ses acquis, ses formations et études et son objectif professionnel
- D'un entretien (téléphonique ou face à face, selon les cas) avec le responsable des formations, de la pédagogie et de la coordination des programmes afin de valider l'admission et répondre aux questions du candidat

■ Méthode pédagogique

Formation distancielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

■ Matériel pédagogique

Le stagiaire doit être muni d'un ordinateur équipé de la dernière version du logiciel BLENDER.

Support de cours fourni.

■ Modalités d'évaluation

La certification proposée est : Réaliser une vidéo en motion design



La certification se déroule en 2 étapes.

Pour la première étape, le candidat devra :

- Choisir un sujet de vidéo à réaliser en motion design, en lien avec son activité professionnelle
- Préparer la réalisation d'une vidéo en motion design à partir de contenus, fournis par ses soins ou par le centre de formation, dans le cadre d'une note d'intention, en décrire la planification technique et le séquençage (storyboard)
- Présenter à l'oral la note d'intention et répondre aux interrogations du jury sur une durée de 15 minutes

Pour la deuxième étape, le candidat présentera à l'oral devant le jury, pendant une durée de 15 minutes, sa vidéo en motion design en cohérence avec sa note d'intention avec les caractéristiques ci-après :

- La durée totale de la vidéo en motion design est comprise entre 25 et 45 secondes
- Les images d'objets, personnages statiques et textes à animer sont laissés au libre choix du candidat
- Les environnements et arrière-plans de chaque scène pourront être créés en 2D et/ou en 3D
- Le matériel technique utilisé est laissé au libre choix du candidat
- Les format et support de diffusion sont laissés au libre choix du candidat
- La vidéo en motion design devra respecter le storyboard présenté en première étape

A la suite de ces épreuves le jury délibèrera et remettra sa décision sous 15 jours.

■ Public

La certification « Réaliser une vidéo en motion design » s'adresse aux graphistes (indépendants ou salariés) souhaitant transformer leurs réalisations en vidéos motion design



ainsi qu'aux chargés de communication, chargés marketing, webmasters et community managers souhaitant animer les contenus de leur entreprise ou de leurs clients pour les publier sur les différents canaux de communication, dans le cadre de leur activité professionnelle.

■ 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.

■ Certificat

Cette formation est certifiante et est enregistrée au Répertoire Spécifique de France Compétences sous le numéro RS6887 délivrée le 31 octobre 2024.

Elle est intitulée : « Réaliser une vidéo en Motion Design ».



■ Programme

Interface, navigation, primitives

- Interface utilisateur : zones, éditeurs, menus contextuels, préférences
- Navigation dans la vue 3D : orbite, zoom, pan
- Manipulation des objets : translation, rotation, échelle
- Comprendre les coordonnées locales / globales
- Les éditeurs : 3D Viewport, Outliner, Properties, Shader Editor, UV Editor
- Primitives : création et personnalisation de modèles prédéfinies
- Sauvegarde, import/export de fichiers
- Exercice : Création d'une scène simple à partir de primitives

Modélisation 3D : NURBS, Polygone, IA

- Les modes de sélection (Vertex, Edge, Face)
- Extrusion, Insert, Loop Cut, Bevel
- Fusion, suppression, duplication, mirroring
- Génération d'objets en 3D par l'IA générative à partir d'image
- Organisation du maillage et topologie propre
- Introduction aux courbes, textes et primitives paramétriques
- Les modificateurs essentiels : Mirror, Subdivision Surface, Solidify, Array, Boolean
- Gestion des pivots et transformations avancées
- Optimisation du maillage et nettoyage de géométrie
- Exercices : Modélisation d'un objet concret (chaise, tasse, objet simple, etc.)

Matériaux, textures et UV Mapping

- Introduction à la création de Matériaux
- Matériaux de base (Principled BSDF) et Shaders surfaciques, volumétriques et d'émission
- Réglages des Shaders : couleur, métal, rugosité, transparence



- Textures procédurales et Textures générées par IA générative (Noise, Voronoi, etc.)
- Textures image : import, placement, échelle
- UV Unwrapping : marquage de seams, layout UV, export UV Map
- Exercices : Création d'un matériau bois et métal, application de textures sur un objet

Éclairage, environnement

- Types de lumières : Point, Sun, Area, Spot
- Créer des ambiances visuelles cohérentes avec la lumière
- Réglages d'intensité, température et ombres
- HDRI et éclairage global
- Notions d'occlusion ambiante, rebonds directs/indirects

Bases de l'animation

- Appliquer au logiciel Blender
- Timeline, Dope Sheet et Graph Editor
- Insertion et édition des images clés
- Interpolations et easing curves
- Animation simple de position / rotation / échelle
- Animation d'éclairage ou de caméra
- Exercice : Éclairage d'une scène de produit et animation de rotation caméra

Caméra

- Focale, profondeur de champ, mise au point
- Animation de caméra
- Composition visuelle et règles de cadrage



Rendu

- Les moteurs de rendu : Eevee vs Cycles
- Paramètres de rendu (échantillonnage, résolution, denoising)
- Réglages de sortie : format image / vidéo, compression
- Gestion des passes et de la transparence

Pour aller plus loin ...

- Autres modules de Blender : Sculpt, Geometry Nodes, Grease Pencil, Simulation
- Pistes d'approfondissement : Blender avancé / 3D pour le temps réel / Impression 3D

Mise à jour le 22 decembre 2025