

# BLENDER POUR L'ANIMATION



Objectif : Acquérir les compétences nécessaires pour maîtriser Blender afin de réaliser des animations 2D et 3D professionnelles, de la prise en main du logiciel jusqu'à la création d'un plan final d'animation.

## DATES

- 13 au 24 avril 2026

## DURÉE

70 h (10 jours)

## HORAIRES

10h-13h puis 14h-18h

## LIEU DE FORMATION

36 BD de la Bastille 75012 Paris

## COÛT

5000€ HT

## EFFECTIF

8 stagiaires par session

## PUBLICS

Animateur

## PRE REQUIS

La formation s'adresse à toute personne souhaitant utiliser le logiciel Blender. Les participants doivent disposer d'une aisance suffisante dans l'environnement informatique et posséder des bases en animation 3D.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Il est possible de nous contacter pour que nous étudions les possibilités d'adaptations ou que nous orientions la personne vers un réseau de référent qui pourra prendre en charge la demande.

## MOYENS D'ENCADREMENT

Vincent ARCAMBAL : Formateur certifié Blender et Lead animator, Animateur 2D et 3D,

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

Les formations sont conçues autour d'une pédagogie par l'apprentissage. Chaque élément vu théoriquement est immédiatement pris en main dans un contexte d'utilisation de production. Elle s'appuie en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques ainsi qu'une découverte accompagnée du logiciel Blender avec une alternance d'exposés, de démonstration et de co-création, d'exercices d'entraînement et de positionnement.

## ÉVALUATION

Des exercices de validation en continu, tout au long des phases d'animation sur le logiciel Blender, exercés par le formateur et supervisés par le directeur pédagogique.

Le contrôle continu permet d'évaluer les acquis tout au long de la formation, il porte sur les axes principaux du programme et des objectifs, permettant de mesurer le niveau des compétences acquises et maîtrisées ainsi que le degré d'autonomie atteint par le stagiaire.

## MOYENS TECHNIQUES

Une salle de formation, une station et une tablette graphique Cintiq par stagiaire, la dernière version Logiciel Blender, un accès internet, une TV Full HD où sont projetés les cours.

## VALIDATION DE LA FORMATION

Une attestation d'aptitude sera délivrée par Canopée Formation à l'issue de la formation.

# OBJECTIFS DE LA FORMATION

- 1. Maîtriser l'environnement de travail de Blender**
- 2. Utiliser les outils fondamentaux de l'animation 3D**
- 3. Animer un personnage ou un objet complexe**
- 4. Gérer des systèmes avancés d'animation**
- 5. Concevoir un plan d'acting et travailler l'animation faciale**
- 6. Maîtriser l'animation 2D avec Grease Pencil**
- 7. Réaliser un plan d'animation complet et finalisé**
- 8. Exporter et livrer un projet professionnel.**



## **Module 1 : 21h (3 jours)**

### **L'interface de Blender et les outils dédiés à l'animation 3D**

#### **Vue d'ensemble du logiciel :**

- Découvrir le viewport : Fonctionnement des régions et workspaces.
- Configurer les préférences, ajouter des Add-ons afin de se constituer une configuration par défaut.
- Manipuler le viewport : navigation, transformation, outils de sélection...
- Savoir naviguer dans l'outliner et comprendre le panneau de propriétés.

#### **Les outils d'animation**

- Connaître le Video Sequencer, la timeline, le Dop Sheet et le Graph Editor.
- Utiliser le pose mode pour l'animation d'armatures.
- Créer des animations simples pour étudier le comportement des éditeurs principaux.
- Utiliser des « modifieurs » non destructifs du Graph Editor (cycling, noise, stepped interpolation...).
- Manipuler une armature bipède, outils et propriétés, bone layers, switch et snap IK/FK, fixing de gimbal lock.

**Exercice :** Réaliser un cycle de marche en 3D avec Blender

**But de l'exercice :** Être capable de réaliser un cycle de marche avec Blender

## Module 2 : 21h (3 jours)

### Système d'animation avancé

#### Système d'animation avancé

- Savoir utiliser le système de contraintes de Blender, en commençant par « Child Of », et « Follow Path.
- Appliquer une contrainte de Follow Path à un cycle de marche.
- Savoir utiliser le NLA Editor et par extensions, des layers d'animation.
- Importer des actions depuis d'autres fichiers avec ou sans NLA Editor.
- Utiliser une banque d'animations.
- Savoir utiliser des caméras avec ou sans armature.
- Appréhender un rig facial élaboré, connaître la
- Pose Library et ses multiples possibilités.
- Savoir élaborer un plan d'acting en vue d'une animation (lip sync).

**Exercice** : Plan d'acting avec synchronisation labiale

**But de l'exercice** : Être capable d'exécuter un plan d'acting avancé avec Blender

### **Module 3: 14 h (2 jours)**

#### **Les contraintes**

- Configurer des paramètres d'export pour sortir des plans, formats, résolution, encodage
- Comprendre comment mélanger plusieurs types de contraintes, parentages et « Follow Path

**Exercice** : Réaliser une animation avec véhicules, personnages et caméras multiples

**But de l'exercice**: Savoir faire une animation 3D dynamique avec plusieurs cameras et un véhicule.

### **Module 4 : 14 h (2 jours)**

#### **Grease pencil :**

- Découverte du mode grease pencil et son fonctionnement (mode draw, edit, sculpt, brushes, matériaux).
- concevoir une animation traditionnelle en plusieurs étapes, rough puis cleanup.

**Exercice** : Faire une animation 2d traditionnelle en utilisant le grease pencil

**But de l'exercice** : Etre capable de réaliser une animation 2d traditionnelle et de l'intégrer dans un plan d'animation en 3D