Concept Art 2D

Financement

Formation professionnelle continue Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTSIDE GAMES MITATRE Aline 05.57.61.11.88 aline@artside.school

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi Jeune de moins de 26 ans Personne handicapée Salarié(e) Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier Tests Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Tout candidat à la formation Online devra adresser un folio Online afin de validier un niveau d'entrée. Un art test pourra être demandé au candidat par Artside au cas par cas. Un entretien sera organisé par Artside avec

Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Véritable générateur d'idées, le concept-artist est un créateur d'univers. Il participera activement aux fondations artistiques d'un projet et ce, jusqu'à son terme. Présent tout au long du processus créatif, le concept-artiste doit être capable d'explorer différents styles, différentes approches, d'utiliser différents outils afin de répondre au mieux aux demandes lors d'une production. Personnages, environnements, véhicules sont autant d'éléments qui lui seront demandés afin de donner corps au projet d'un studio. Il est donc important d'explorer et de connaître les différents langages de forme, les différentes approches afin de se préparer au mieux aux attentes réelles d'une production. La formation a pour objectif l'élaboration d'un projet visuel permettant de postuler dans les sociétés de jeux vidéo.

Contenu et modalités d'organisation

• Connaître les contraintes liées aux studios de jeux vidéo • Savoir utiliser l'outil Photoshop à un niveau professionnel • Connaître les essentiels de la 2D comme l'anatomie, la perspective et le sens du volume • Acquérir les règles du design de personnages et de décors • Maîtriser les méthodologies de colorisation • Savoir analyser et travailler sur diverses directions artistiques • Répondre aux demandes d'un client type Module 1 – Fondamentaux -- 3 semaines Module 2 – Drapés -- 1 semaine Module 3 – Direction Artistique -- 2 semaines Module 4 – Anatomie 2D -- 1 semaine Module 5 – Character Design Contemporain -- 3 semaines Module 6 – Intégration spatiale-- 1 semaine Module 7 – Character Design Heroic Fantasy -- 3 semaines Module 8 – Anatomie 2D -- 1 semaine Module 9 – Character Design Science Fiction -- 3 semaines Module 10 – Anatomie Gestuelle -- 1 semaine Module 11 – Initiation Zbrush -- 1 semaine Module 12 – Anatomie comparée -- 1 semaine Module 13 – Créatures -- 2 semaines Module 14 – Zbrush -- 1 semaine Module 15 – Créature stylisées -- 2 semaines Module 16 – Milestone 1 -- 3 semaines Module 17 – Architecture -- 2 semaines Module 18 – Blender -- 1 semaine Module 19 – Color key -- 1 semaines Module 20 – Environment Art -- 2 semaines Module 21 – Props Design -- 3 semaines Module 22 – FX -- 2 semaines Module 23 – Natration-- 2 semaines Module 24 – Vehicules Sci-Fi-- 2 semaines Module 25 – Motorisation et Aérodynamisme -- 2 semaines Module 26 – Armes -- 2 semaines Module 27 – Design GFX et UI -- 2 semaines Module 28 – Anatomie 2D -- 1 semaine Module 29 – Studies -- 1 semaine Module 30 – Illustration -- 1 semaine Module 31 – Milestone Finale -- 3 semaines

Parcours de formation personnalisable ?

Oui

Type de parcours

Non renseiané

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00206220	u 02/11/2020 au 03/01/2022	Bordeaux (33)	ARTSIDE GAMES		Non éligible	FPC
00252557	u 14/03/2022 au 09/06/2023	Bordeaux (33)	ARTSIDE GAMES		Non éligible	FPC
00372116	u 15/01/2024 au 11/04/2025	Bordeaux (33)	ARTSIDE GAMES		Non éligible	FPC
00589142	u 12/01/2026 au 16/04/2027	Bordeaux (33)	ARTSIDE GAMES		Non éligible	FPC