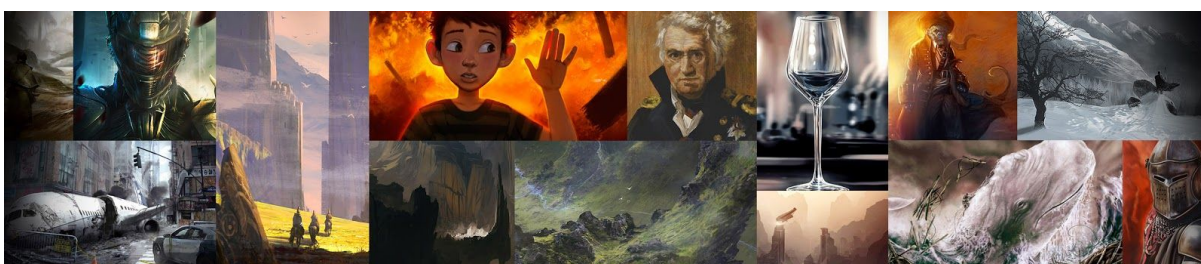


# Formation Digital Painter - Illustrateur

**358 heures de formation, 3h de session LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter**



“ Une formation pour faire de vous un véritable artiste numérique ”

Vous vous dirigez vers les métiers de concept designer, matte painter, digital painter ou autres activités liées à la peinture numérique ? Grâce à ce parcours de formation ultra complet, vous ferez l'acquisition de bases solides vous permettant d'acquérir de nouvelles compétences dans le domaine de l'art numérique. Du niveau débutant à expert, cette formation couvre tous les aspects de la peinture numérique aux côtés des meilleurs artistes français : tels que Raphaël Lacoste, Marc Simonetti, Florian de Gesincourt, David Alvarez, Bastien Grivet, Sébastien Hue...

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

PEINTURE, DIGITAL PAINTING, MATTE PAINTING, CONCEPT ART, CHARACTER DESIGN, SKETCH, MATIÈRES, PHOTO BASHING, ENVIRONNEMENT, CRÉATURE, DÉCOR, LUMIÈRE

# Programme de cette formation Digital Painter

Durée totale 358 : / Prix : 1 790 HT

(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCA...)

## **3H - SESSION LIVE :**

Des sessions live avec un mentor rythment votre parcours. Votre mentor répond à vos questions et vous coach.

## **57H - MODULE 1 : Maîtriser Photoshop et les outils numériques**

Ce premier module vous permettra de maîtriser les outils indispensables à tout Digital Painter et Illustrateur : Photoshop et une tablette graphique ! Vous verrez d'abord tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel de création graphique professionnel de référence. La formation portera une attention particulière sur les outils de dessin et de peinture numérique et leur personnalisation. Vous apprendrez enfin à choisir, configurer et utiliser une tablette graphique.

### **Photoshop appliqué au dessin et à la peinture numérique**

- Les outils de dessin
- Le système de calques
- Les brushes
- Les masques
- Les mode de fusion
- Les calques de réglages
- Les masques d'écrêtage
- Les styles de calques
- Les objets dynamiques

### **Réglages et personnalisation des outils**

- Fonctionnement général du pinceau
- Utilisation du panneau de Formes
- Créer et enregistrer des outils prédéfinis
- Paramétrer des raccourcis clavier dans Photoshop
- Paramétrer les touches de la tablette graphique

### **La tablette graphique**

- Choisir sa tablette graphique
- Configurer et utiliser sa tablette

- Assigner des brushes
- Créer des forme personnalisées

## QCM intermédiaire

### 14H - MODULE 2 : Les fondamentaux théoriques

Ce module de formation se focalise sur les connaissances théoriques fondamentaux relatives à la composition de l'image et aux couleurs : apprendre à définir des volumes et comprendre la géométrie et les lignes de force, la résonances et correspondances des couleurs et la perspective Atmosphérique. Vous verrez, enfin, comment éditer et importer des palettes de couleurs cohérentes.

#### Les bases théoriques et analyse de l'image

- Comprendre la géométrie et les lignes de force
- Définir les volumes
- Ligne d'horizon, lignes fuyantes et point de fuite
- Qualité des transitions lumineuses et des contours
- Différencier contraste global et contraste localisé
- Estimer la saturation d'une couleur
- Rapport Saturation/Luminosité d'une couleur
- Pureté d'une couleur et conséquences pour l'impression

#### La théorie des couleurs et la résonance des teintes

- Les couleurs primaires
- Les couleurs secondaires
- Les couleurs tertiaires
- Le cercle chromatique
- La lumière, les ombres et les valeurs
- Le contraste et la brillance
- La lumière diffuse
- Mise en couleurs à partir d'une base noir et blanc
- Sources de lumières multiples et mélange des couleurs
- Résonances et correspondances des couleurs
- Perspective Atmosphérique

#### 3 logiciels pour éditer et importer des palettes de couleurs

- Color Scheme Designer
- Adobe Kuler
- Gamut Mask Tools

## **Maîtriser les notions fondamentales de perspective**

- Perspective à 1 point de fuite
- Perspective à 2 points de fuite
- Perspective à 3 points de fuite
- Dessiner des ombres portées en perspective

## **QCM intermédiaire**

## **65H - MODULE 3 : Les bases de la peinture numérique**

Une fois les bases techniques et théoriques acquises, il est temps de passer à la pratique. Ce module propose un apprentissage progressif de la peinture numérique à travers l'étude et la reproduction de styles, de matières et de sujets variés pour avoir un premier éventail des possibilités.

### **Débuter en Peinture Numérique**

- 3 cas d'école : nature morte, paysage et figuratif
- Peindre des scènes détaillée
- La peinture Numérique en mode avancé
- Le style classique dans la peinture numérique

### **Recréer des matières en peinture digitale**

- Le verre
- Les métaux
- Les tissus

## **65H - MODULE 4 : Ateliers Pratiques : Le Design d'environnements**

Désormais que les bases théoriques sont acquises et maîtrisées, nous rentrons dans le vif du sujet avec une série d'ateliers pratiques dédiés à la création d'univers. De nombreux style graphiques vont être abordés. Vous verrez aussi bien des concepts arts que des illustrations aux détails très poussés.

- Création de brosses pour le Speed Painting
- Initiation au Design d'environnement
- Design d'environnement avancé
- Créer un décor de Sciences-fiction

- Techniques avancées d'environnement Design
- Concept Art
- Illustration de type Game of Thrones
- Concept ART photoréaliste pour le jeu vidéo AAA
- La création d'un décor médiéval
- Focus sur le spaceship design

## **43H - MODULE 5 : Ateliers Pratiques : le Character Design**

Découvrez le character design au travers d'ateliers pratiques. Plusieurs styles graphiques et méthodes seront abordées, du concept art à au character design avancé.

- Création d'un Model Sheet de personnage
- Digital Painting d'une créature
- Créer un personnage sci-fi de l'univers Star Wars
- Digital Painting d'un personnage dans un environnement
- Création d'un robot en photo-bashing
- Character Design en Photobashing
- L'art du Character Design dans Photoshop

## **17H - MODULE 6 : Concept Art et 3D**

De plus en plus de concepts créatifs sont créés depuis une base 3D. Ce chapitre vous présente de nouveaux workflows de production qui vous feront gagner du temps et en réalisme.

## **13H - MODULE 7 : immersion professionnelle**

Briefing, analyser le contexte de la commande, rédiger un cahier des charges, tenir un planning ou encore définir vos tarifs ; ce dernier module va vous permettre de comprendre les spécificités et les enjeux du métier d'illustrateur et concept artist freelance et de mener à bien un projet de création dans des conditions professionnelles.

### **Condition de réalisation en situation professionnelle : exemple d'un concept art de jeu vidéo**

- Phase de pré-production
- Briefing
- Identifier et analyser le contexte et les caractéristiques de la demande du commanditaire
- Recherche iconographique

- Sketches : proposer des pistes conceptuelles
- Concept art final

## **Communication et gestion de projets**

- Rédiger un cahier des charges
- L'estimation du montant de la prestation
- Tenir un planning et s'organiser
- Les pièges à éviter
- La gestion des échanges avec un client

## **QCM intermédiaire**

### **1H - QCM GENERAL DE FIN DE PARCOURS**

Ce test final reprend l'intégralité des notions que vous devez avoir acquises pendant votre formation.

### **80H - PROJET PERSONNEL**

Vous réaliserez 2 illustrations de A à Z pour mettre en pratiques les compétences acquises : un character design et un design d'environnement.

### **1H - PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL**

L'aboutissement de votre formation Digital Painter, passe par la présentation orale de votre projet professionnel (vos 2 illustrations). Les critères de notations portent sur le travail du fond et de la forme, la qualité de composition des concept arts fournis et le soin apporté à votre travail.

### **Public & Pré-requis**

Tout public - Aucun pré-requis

### **Objectifs**

- Maîtriser les principales techniques et notions théoriques du digital painting et de concept art

- Maîtriser les outils de création numérique
- Acquérir une vision concrète des besoins artistiques rencontrés en phase de pré production et lors de l'étape de réalisation
- Trouver ses références et matières premières.
- Conceptualiser son projet
- Compréhension de la profondeur et des volumes à travers la perspective atmosphérique.
- Utiliser la lumière et la couleur comme des éléments narratifs dans vos images
- Maîtriser la notion et technique de storytelling pour créer des images percutantes et cohérente
- Comprendre les spécificités et les enjeux du métier d'illustrateur et concept artist
- Gérer un projet de création

## **Méthodes pédagogique**

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permettent enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

## **Un dispositif complet pour votre apprentissage**

### **Un apprentissage en vidéo**

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

### **Des ressources multiples**

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

### **Un salon d'entraide**

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

### **Un projet pro**

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

### **Des sessions de visio-conférence**

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coaches pour vous faire avancer !

### **Un certificat de complétion**

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement aborder. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.

## **POUR NOUS CONTACTER**

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi [pro@tuto.com](mailto:pro@tuto.com)



Numéro de téléphone : 01 76 42 00 81 (du lundi au vendredi, de 9h à 12 et de 14h à 17h).  
Prix d'un appel local à partir d'un poste fixe.

Ils nous font confiance

