

## DIRECTION ARTISTIQUE

L'objectif de ce cours est d'accompagner chaque élève dans la création d'un projet artistique complet, depuis la première idée jusqu'à une présentation finale claire, illustrée et argumentée. Peu importe le média — jeu vidéo, court-métrage, série d'animation, spectacle, projet hybride — ce qui nous intéresse, c'est le processus créatif et la construction d'une vision artistique cohérente.

Tout au long des chapitres, les explications théoriques seront directement liées à des exercices pratiques. L'idée n'est pas d'accumuler de la théorie, mais de développer un projet en temps réel, étape par étape, en appliquant immédiatement ce qui est étudié. Chaque élève avancera donc sur son propre projet, unique, personnel, et adapté à ses ambitions.

### Objectifs pédagogiques

- Clarifier la fondation conceptuelle de son œuvre et ce qu'il veut transmettre à son public.
- Chercher, trier, hiérarchiser et interpréter les références.
- Développer les premiers visuels
- Structurer un dossier de présentation

### Durée

- 70 heures / 10 jours

### Profil des stagiaires

- Graphistes, Animateur, Scénariste, Artiste Auteur,

### Pré-requis :

- Avoir une pratique artistique préalable, personnelle ou professionnelle (dessin, illustration, animation, graphisme, concept art, jeu vidéo, audiovisuel, etc.)
- Maîtrise de base d'un outil de création d'images numériques

### Moyens pédagogiques

- Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

### Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq`
- Licences Suite Adobe

# Programme

## Chapitre 1 — La vision artistique

- 1.0. Présentation des intervenants + présentation du groupe
- 1.1. Définition générale
- 1.2. Le rôle fondamental de l'auteur
- 1.3. S'adapter à une demande

## Chapitre 2 — Structurer sa vision

- 2.1. La Méthode : du sens □ aux visuels
- 2.2. Le Mindmapping
- 2.3. Le cadre du projet
- 2.4. Le Sens et l'émotion comme piliers
- 2.5. Les composants d'une vision artistique
- 2.6. Instauration des codes

## Chapitre 3 — Rechercher, trier, organiser

- 3.1. Bible graphique - bible narrative et Moodboard
- 3.2. Sources d'inspiration
- 3.3. Exemples d'inspirations dans l'architecture
- 3.4. L'IA dans les contraintes de production

## Chapitre 4 — Réaliser ses visuels

- 4.1. Créer l'originalité
- 4.2. Photobashing et techniques de conception rapide
- 4.3. Concept art d'un objet
- 4.4. Concept art d'un décor
- 4.5. Concept

## Chapitre 5 — Construire et présenter un projet artistique

- 5.1. Documents techniques
- 5.2. Les éléments indispensables
- 5.3. L'art de pitcher

### Le Formateur

Xishan Studio : William Bonhotal

<https://www.linkedin.com/in/william-bonhotal-7133a57b/>

Xishan Studio : SHAN. ZHU

<https://www.linkedin.com/in/shan-zhu-a8667759/>

### Formalisation

#### *Attestation de stage*

### Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au long de la formation par le biais de divers exercices détaillés dans le programme.

### Contact

[contact@lesocle-formations.fr](mailto:contact@lesocle-formations.fr)

05 86 16 05 11