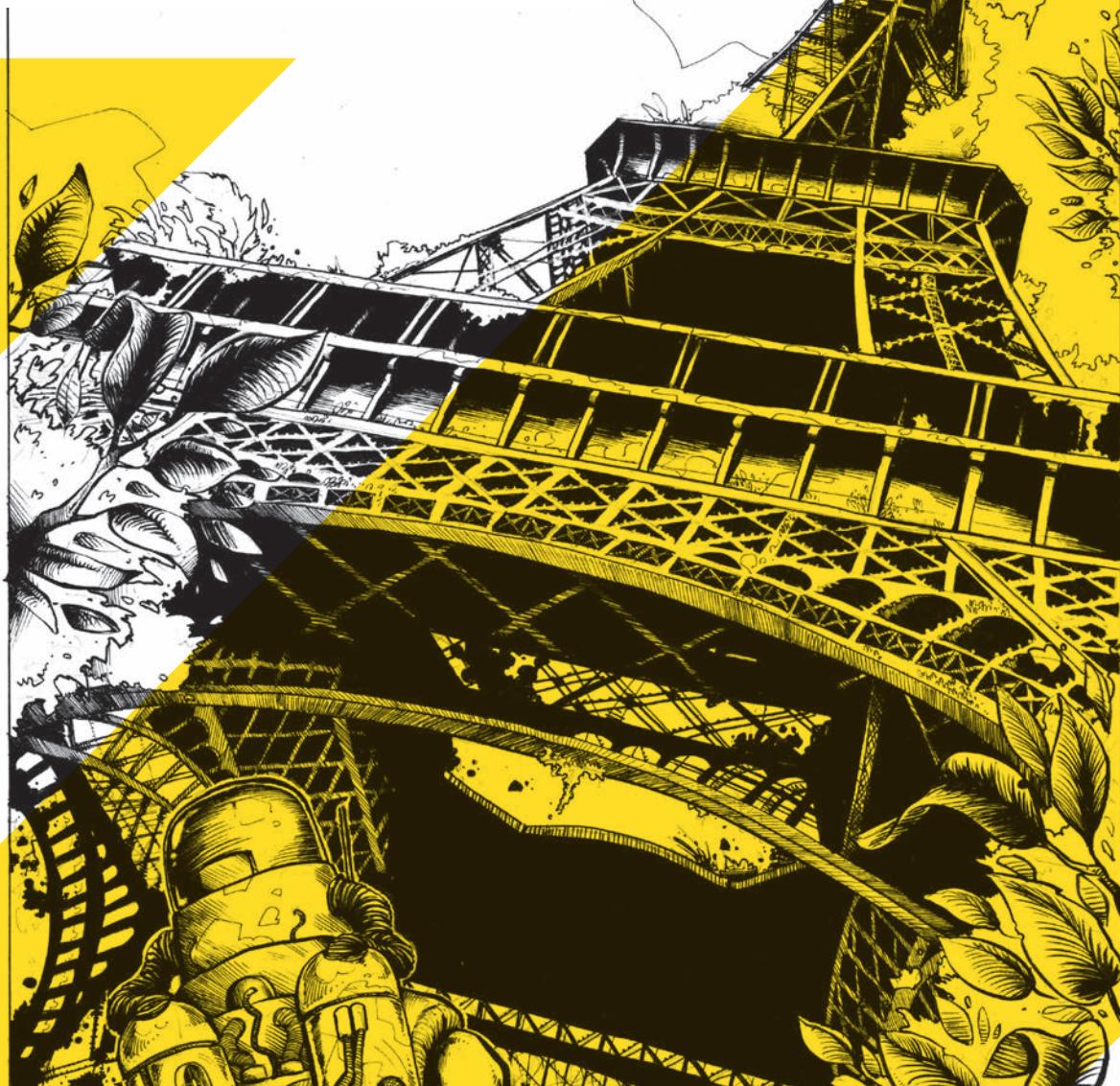




école jean trubert

L'ÉCOLE DES CRÉATEURS D'IMAGES ET D'UNIVERS

depuis 1986





L'ÉCOLE JEAN TRUBERT

Au cœur des métiers de l'image, l'**École Jean Trubert** est un établissement d'enseignement supérieur technique privé qui forme depuis 1986 des dessinateurs tournés vers les arts graphiques, plastiques et numériques.

Futurs illustrateurs, dessinateurs de bande dessinée, concept artists, 3D artists, character designers, coloristes, game designers, storyboarders, roughmen, dessinateurs de presse ou graphistes, ce sont 50 étudiants qui intègrent chaque année l'établissement dès la sortie du Bac, ou après des études artistiques.

Située à Paris, cette école à taille humaine accueille des étudiants venus de toute la France et de l'étranger pour se former auprès de professionnels reconnus dans leurs secteurs d'activité. Les étudiants bénéficient ainsi d'un suivi personnalisé tout en développant une personnalité graphique originale.

Les étudiants qui en font la demande peuvent être logés en résidence universitaire.

ROUGH MAN DESSINATEUR BD
SCÉNARISTE GAME DESIGNER
CHARACTER DESIGNER
CONCEPT ARTIST
GRAPHISTE
STORY BOARDER
ILLUSTRATEUR

DESSINATEUR PRÉSENTEUR
AUTEUR 2D DIRECTEUR ARTISTIQUE
WEB DESIGNER COLORISTE

RETROUVEZ-NOUS SUR



@ECOLEJEANTRUBERT



jean trubert

Qui est Jean Trubert ?	4
Résidence et statut.....	6
Cursus de l'école	7
ANNÉE PRÉPARATOIRE	
Prépa Intégrée	10
BANDE DESSINÉE - MANGA	
Bachelor Bande Dessinée - Manga	12
ILLUSTRATION	
Bachelor Illustration	18
CONCEPT ART	
Bachelor Concept Art.....	24
ANIMATION 3D - JEU VIDÉO - VFX	
Bachelor Animation 3D - Jeu Vidéo - VFX.....	30
SPÉCIALISATION POST-BACHELOR : 3D ARTIST	
Spécialisation 3D Artist.....	34
La vie de l'école	36
Jean Trubert, hors les murs.....	38
Une école qui bouge	40
Le Bureau Des Élèves	44
Après les études	46
Conditions d'admission et candidature	54

 **école
jean trubert**

QUI EST JEAN TRUBERT ?

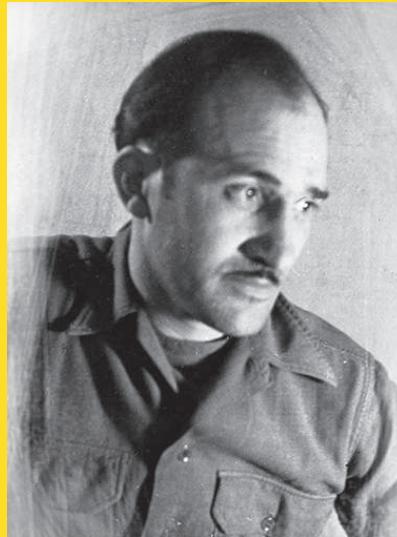
JEAN TRUBERT (1909-1983)
DESSINATEUR, ILLUSTRATEUR, SCÉNARISTE
- LA VIE ET L'ŒUVRE D'UN HOMME DE TALENT -

Plus de 110 périodiques se sont enrichis de sa verve graphique, de ses coloris recherchés et bien souvent également de ses textes. La Bande Dessinée lui doit de très nombreuses séries dont assez peu ont fait l'objet d'albums, comme c'était souvent le cas à l'époque. La plus célèbre est la saga du *Chevalier Printemps*, plus de 170 planches, reprises dans une dizaine de pays ; un album, chez Glénat, reprend en noir et blanc l'un de ces épisodes. *Mousse et Boule*, quant à eux firent l'objet de trois albums et la reprise du personnage de Bécassine en 1959, selon le vœu de son créateur Pinchon, qui voulait faire de Trubert son héritier spirituel, donna lieu à trois albums, vendus, en pleine période de nationalisme breton, à 60.000 exemplaires chacun, très gros tirage pour les années 60.

Mais le grand plaisir de Jean Trubert nichait dans l'illustration.

Pour la presse junior, bien sûr, comme dans *Vaillant*, ou dans *Pipolin*, *Francs-jeux*, *Tintin*, dans lesquels il pouvait laisser s'exprimer toute sa poésie, son humour et sa tendresse. Il nous a aussi laissé quelques très beaux ouvrages pour bibliophiles, comme les *Contes de Mark Twain*, *Vert Vert* ou les *Joyeux devis de Bonaventure des Périers*.

Homme d'esprit et de culture, il occupe le poste de Régent des Travaux Pratiques de Machines à peindre au Collège de Pataphysique, en compagnie de Boris Vian, Prévert, Raymond Queneau, Ionesco et bien d'autres acteurs du monde des idées.

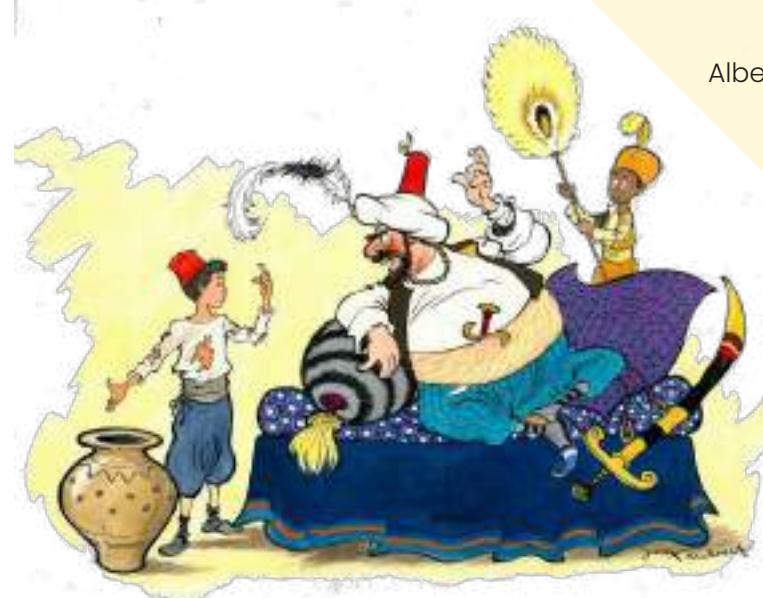


ALBERT UDERZO



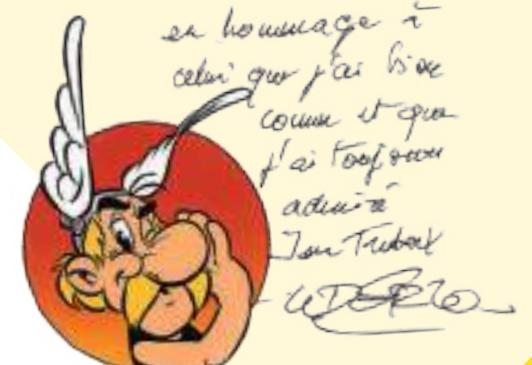
Dès la Libération, il entre au Syndicat des dessinateurs de la presse enfantine, se bat pour défendre les droits des dessinateurs par rapport aux éditeurs et surtout face aux importateurs de dessins américains qui ne respectaient pas les droits. Puis, devenu président du syndicat, il s'engage dans la grande bataille qui permettra, le 6 août 1963 que les dessinateurs soient enfin assimilés à des salariés et obligatoirement inscrits aux assurances sociales. Jean Trubert et ses quelques confrères de lutte en seront aussi fiers que de leurs plus beaux dessins !

Jean Trubert



"(...) Il est vrai aussi que lorsqu'avec René Goscinny, nous avions cru avoir trouvé la bonne idée d'utiliser le Roman de Renart pour le nouveau journal Pilote, un autre grand dessinateur, Raymond Poïvet nous ayant prévenu que Jean Trubert l'avait déjà fait, nous avons dû chercher une autre idée pour enfin aboutir à Astérix. En somme, c'est grâce à Jean Trubert et indirectement à Raymond Poïvet que nous devons la naissance de ce petit gaulois (...). Qu'ils en soient grandement remerciés là-haut, au paradis des dessinateurs de talent."

Albert Uderzo, préface de "Jean Trubert et ses Amis..."
par Chantal Trubert, sa fille, fondatrice de l'école



RÉSIDENCE UNIVERSITAIRE

L'École Jean Trubert a signé une convention avec le **CROUS** et dispose d'un contingent de plus de 35 logements réservés pour ses étudiants. Ceux qui en font la demande peuvent se voir attribuer, sans condition de ressources, un studio équipé, sous réserve d'acceptation du dossier par le CROUS.



STATUT ÉTUDIANT

Les étudiants de l'École Jean Trubert suivent des études dans l'enseignement supérieur. Ils bénéficient d'une carte d'étudiant qui leur donne droit à diverses réductions : magasins d'arts graphiques, cinémas....

L'École Jean Trubert est agréée par la **FEDE** (Fédération Européenne Des Écoles)

BAC
+4

SPÉCIALISATION 3D ARTIST

CURSUS DE L'ÉCOLE

SPÉCIALISATION POST-BACHELOR



Diplôme d'école en nom propre, évaluation en contrôle continu sur 3 ans
Jury de fin d'études pour valider le Bachelor



| LES CURSUS |

1 AN

PRÉPA INTÉGRÉE

3 ANS

BACHELOR BANDE DESSINÉE - MANGA

3 ANS

BACHELOR ILLUSTRATION

3 ANS

BACHELOR CONCEPT ART

3 ANS

BACHELOR ANIMATION 3D

1 AN

**SPÉCIALISATION
3D ARTIST**





| CYCLE PRÉPARATOIRE |

DURÉE ET CONDITIONS

1 an de formation à temps plein

PRÉPA INTÉGRÉE

DESSINATEUR.TRICE DE BANDE DESSINÉE
ILLUSTRATEUR.TRICE
CONCEPT ARTIST
ANIMATEUR.TRICE 3D

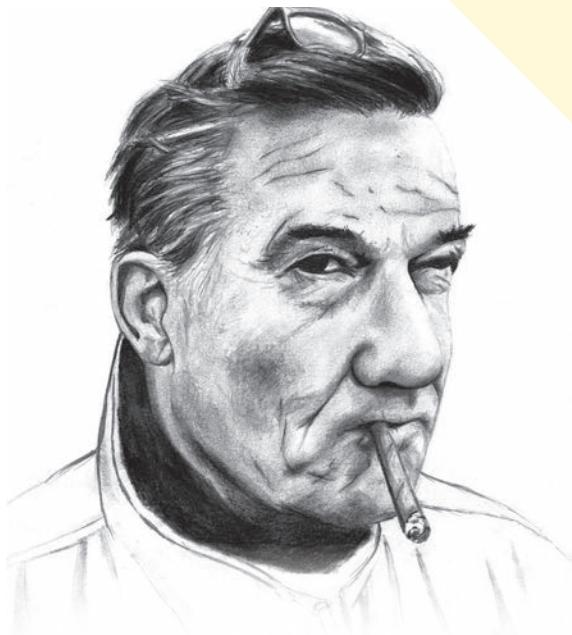
PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

L'accès à la formation est ouvert à tous les candidats de niveau bac ou équivalent désirant intégrer par la suite le cycle supérieur diplômant d'illustrateur, de dessinateur de bande dessinée, de concept artist ou d'animateur 3D

POURSUITE D'ÉTUDES

Entrée directe en 1^{ère} année sur contrôle continu





Directement intégrée à l'école, l'année de Prépa a une double fonction : acquérir les fondamentaux en dessin, volume, couleur, anatomie, perspective et découvrir l'univers de la Bande Dessinée, de l'illustration, du Concept Art et de l'Animation 3D.

Cette année préparatoire permet aux étudiants de niveau BAC (ou équivalent) de recevoir les enseignements théoriques nécessaires avant d'envisager le cursus de formation professionnelle supérieure en trois ans et de choisir leur option.

La classe de **Prépa Intégrée** se concentre sur l'apprentissage des techniques de représentation classiques, à l'aide des moyens graphiques et plastiques traditionnels (crayons, plume, pinceau, craies, pastels, encre de Chine ou de couleur, aquarelle, acrylique, gouache, linogravure,...). Les sujets traités visent à travailler sur le corps humain et l'espace et dès le début de l'année, une place importante est accordée aux projets d'illustration, de bande dessinée et de character design.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- **Bases de Dessin : observation, composition, construction**

Observer pour dessiner juste, du volume simple au plus complexe. Varier son geste et affirmer son trait.
Composer dans un format, donner de la profondeur et un sens à une image.

- **Étude documentaire**

Expérimentation des différents médiums pour rendre les textures des différents sujets dessinés.

- **Étude d'après Modèle Vivant**

Construction, proportions, axes, équilibre, modelé et technique de représentation du corps humain.

- **Cours de Couleur**

Étude des contrastes et des harmonies de la couleur.

- **Perspective / Décor architecturé & Cours de croquis**

Mise en pratique du dessin dans différents lieux extérieurs pour passer de la réalité à un croquis abouti (choix du cadrage, perspective, composition de l'image, ombres et lumière...).

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- **Concept Art & Character Design**

Design de personnages, mise en place des bases des proportions, silhouette, attitude, compréhension des personnages

- **Bases de la Bande Dessinée**

Compositions, cadrages, personnages, mise en scène, encrage

- **Bases de l'Illustration**

Presse, Communication, Édition

- **Croquis**

Visites d'expositions et de galeries

LES POINTS FORTS DE CETTE FORMATION

Un accompagnement personnalisé et un enseignement de qualité délivré par des professionnels dans chaque domaine et tout au long de l'année.

Une proximité avec les étudiants des cycles supérieurs pour découvrir et partager sur les différentes formations.

La possibilité d'intégrer le cycle supérieur de l'école en Illustration, en Bande Dessinée, en Concept Art ou en Animation 3D (pré-requis : niveau Bac).



CYCLE SUPÉRIEUR

DIPLOME PRÉPARÉ

Bachelor Bande Dessinée

DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

1^{ERE} ANNÉE BANDE DESSINÉE MANGA

PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

Étudiants issus de la Prépa intégrée, ou d'une DNMADE

Étudiants de niveau BAC ou équivalent ayant un bon niveau de dessin

LE CONTENU DU CYCLE D'ÉTUDES

Le cursus d'études en Bande Dessinée proposé par l'école est axé sur :

- L'acquisition et la maîtrise de toutes les techniques propres à la Bande Dessinée = dessin, story board, mise en scène et en mouvement, encrage, scénario, couleur...
- L'accompagnement au développement et au perfectionnement des capacités artistiques de chaque étudiant-e en fonction de ses envies et de son univers propre.
- Des projets de niveau professionnel pour une intégration réussie sur le marché du travail.

EMPLOIS ET PERSPECTIVES

Dessinateur.trice de Bande Dessinée

Édition / Communication

Dessinateur.trice de presse

Storyboarder

Character designer

Coloriste

Scénariste





L'enseignement en Bande Dessinée est axé sur la parfaite maîtrise de la représentation du corps humain dans l'espace, dans toutes les situations, en étant capable de rendre compte du mouvement, des expressions et des sentiments des personnages, et en sachant varier la physionomie des acteurs.

Les techniques propres à la Bande Dessinée sont enseignées : cours de scénario et analyse de bandes dessinées font partie des étapes préalables au développement d'un projet.

Les techniques de dessin et de mise en couleur traditionnelles sont approfondies, et la culture en Histoire de l'Art, entretenue par les cours et les visites d'expositions à Paris. Les cours fondamentaux permettent de mettre à niveau l'ensemble des élèves de la promotion quel que soit leur parcours antérieur.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Bases de Dessin
- Morphologie et étude d'après modèle vivant
- Étude de plâtres
- Couleur traditionnelle et numérique
- Perspective
- Character Design
- Anglais
- Visites d'expositions

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Scénario
- Bande Dessinée : composition, cadrage et mise en scène, personnages, conception graphique et styles d'encre
- Cours de Logiciels : Suite Adobe niveau 1

CULTURE DE L'IMAGE

- Culture et récit de l'image
- Histoire de l'Art



LES POINTS FORTS DE CETTE FORMATION

- Immersion dans l'univers professionnel : voyage d'études, festivals...
- Un accompagnement personnalisé et un enseignement de qualité par des professionnels dans chaque domaine et tout au long de l'année
- La concrétisation d'un projet éditorial personnel
- Un diplôme polyvalent qui intègre des cours d'illustration



2^{EME} ANNÉE
BANDE DESSINÉE
MANGA





Cette année est rythmée par les projets de bande dessinée qui sont menés. Les professeurs alternent mise en situation professionnelle, avec des sujets aux contraintes strictes (délai, technique, format, sujet) et développement de projet personnel, dans lequel l'étudiant peut donner vie à l'univers qui l'habite.

Les étudiants sont également formés aux techniques de colorisation numérique sur Photoshop à partir de leurs projets. Ce qui leur permet de réfléchir à une ambiance ou une harmonie colorée avant de se lancer dans l'exécution à l'aide de l'outil informatique ou avec des techniques traditionnelles.

Les meilleurs travaux seront insérés dans un book qui sera présenté en fin de 3^e année lors du jury, puis à l'issue de la formation, à différents éditeurs, ou rédactions dans le domaine de la Presse.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Étude d'après modèle vivant
- Colorisation numérique
- Décor et mise en scène

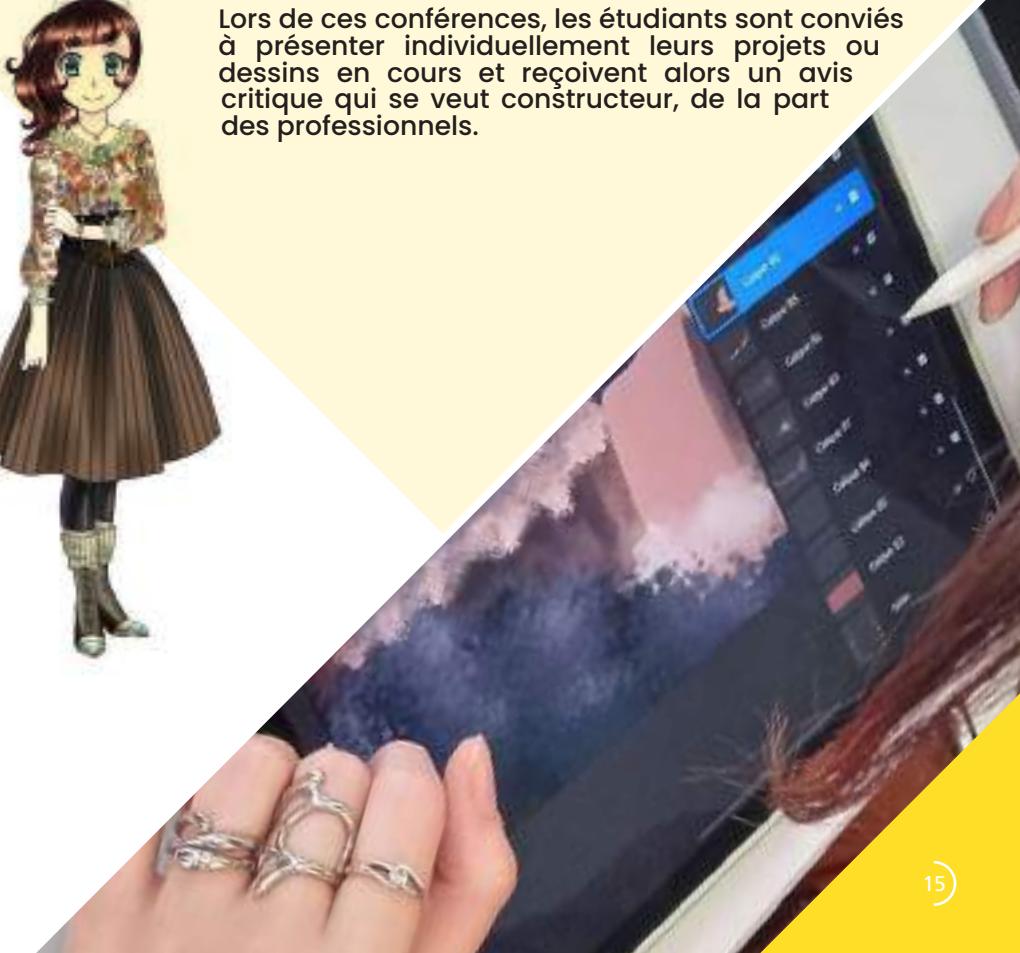
ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Scénario
- Bande Dessinée traditionnelle
- Bande Dessinée numérique : BD et autres formats (roman graphique, Webtoon, BD reportage...)
- Cours de logiciels : Suite Adobe niveau 2
- Character design

MASTERCLASSES / AUTEURS INVITÉS

Des masterclasses sont organisées toute l'année, pour permettre aux élèves de rencontrer des professionnels et pouvoir échanger avec eux.

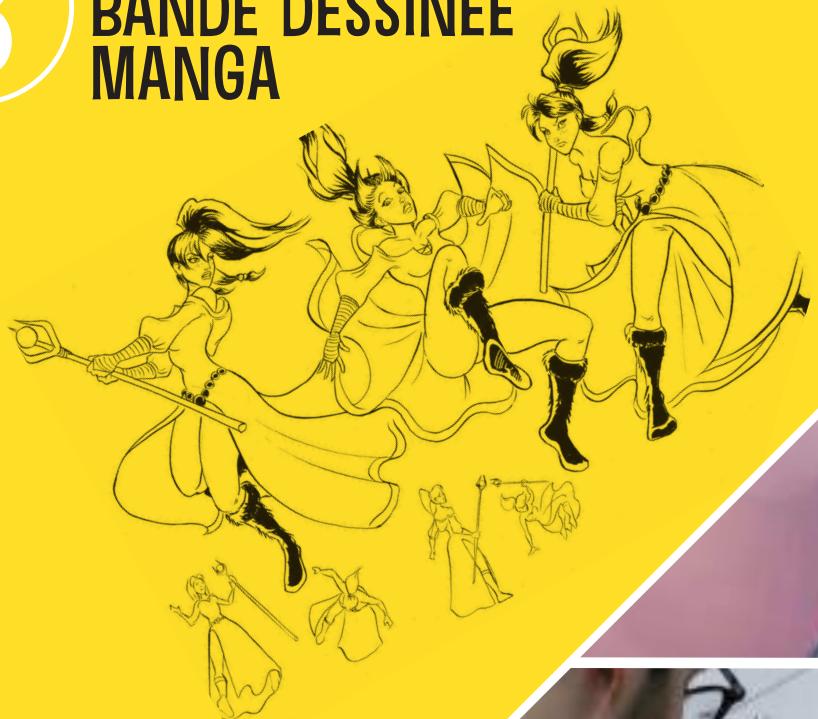
Lors de ces conférences, les étudiants sont conviés à présenter individuellement leurs projets ou dessins en cours et reçoivent alors un avis critique qui se veut constructeur, de la part des professionnels.



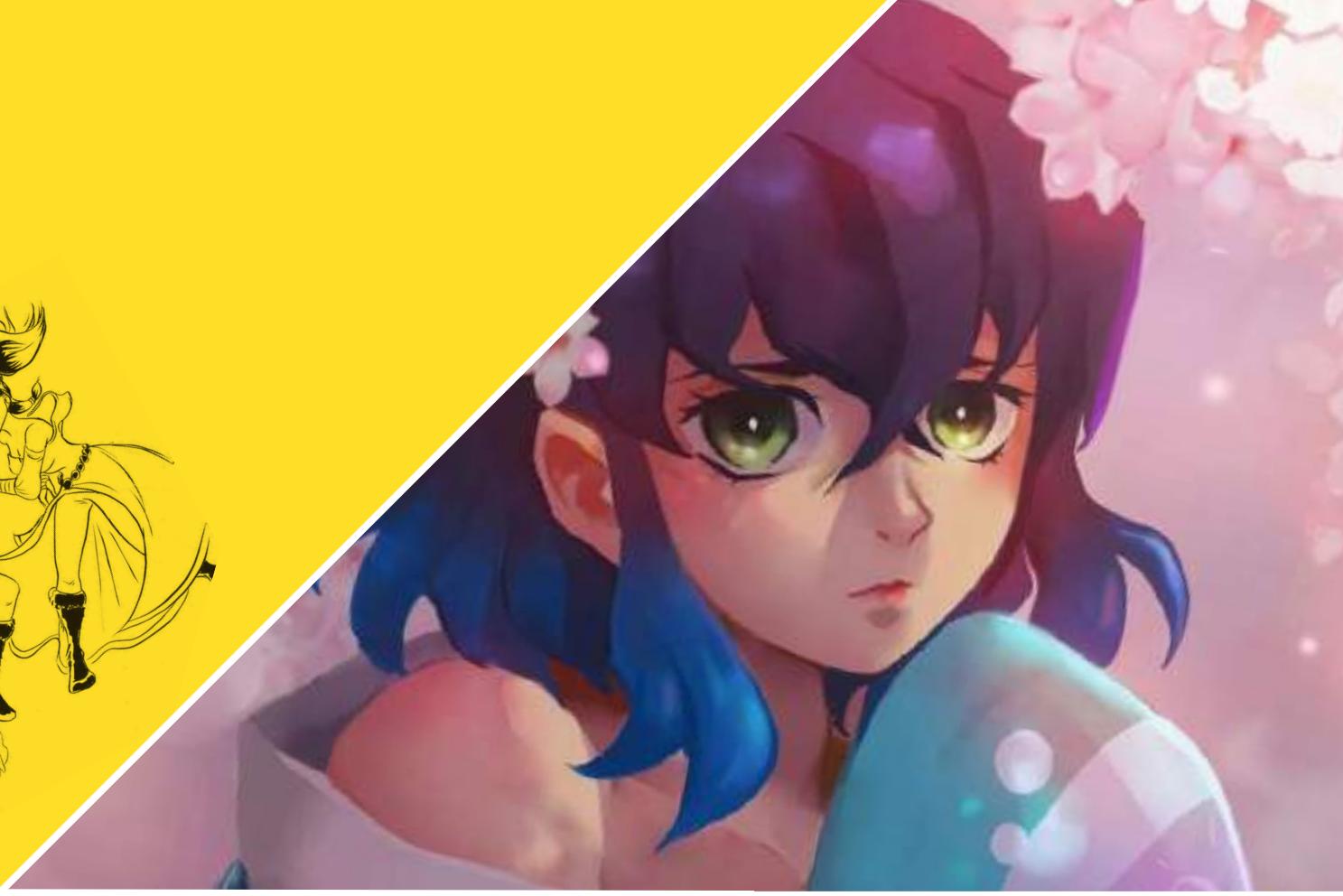
DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

3^{EME} ANNÉE BANDE DESSINÉE MANGA



QU'EST-CE
QUE TU REGARDES





LE DIPLÔME

Pour obtenir le **Bachelor Bande Dessinée – Manga**, le candidat doit se présenter devant un jury composé de professionnels du monde de l'édition et de professeurs-auteurs de l'École Jean Trubert.

Le jury évalue une série d'épreuves commandées en Bande Dessinée et en Illustration, ainsi qu'un projet éditorial et un book de travaux personnels.

Le corps enseignant évalue à part un mémoire (étude de marché) préparé par le candidat et qui fait partie de la note de jury.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Anatomie
- Morphologie animale, comparée et hybride
- Étude d'après modèle vivant

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Scénario
- Bande dessinée : suivi de projets et concours
- Préparation d'un projet éditorial
- Story board
- Character design
- Droits d'auteur et facturation

CULTURE DE L'IMAGE

- Voyage d'études au Festival international de BD d'Angoulême
- Participation aux festivals et salons
- Visites d'expositions et de galeries



CYCLE SUPÉRIEUR

DIPLOÔME PRÉPARÉ

DURÉE ET CONDITIONS

Bachelor Illustration

3 ans de formation à temps plein

1^{ERE} ANNÉE ILLUSTRATION

PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

Étudiants issus de la Prépa intégrée, ou d'une DNMADE

Étudiants de niveau BAC ou équivalent ayant un bon niveau de dessin

LE CONTENU DU CYCLE D'ÉTUDES

Le cursus d'études en Illustration proposé par l'école est axé sur :

- L'acquisition et la maîtrise de toutes les techniques traditionnelles propres à l'illustration : encres de couleur, aquarelle, pastel, linogravure, etc.
- L'adaptation aux différents univers professionnels de l'illustration : des Éditions Jeunesse à l'Illustration Presse ou Communication et l'apprentissage des logiciels les plus couramment utilisés dans le monde professionnel.
- L'accompagnement personnalisé au développement des capacités artistiques de l'étudiant en fonction de son propre style.
- La création de projets et rendus de niveau professionnel pour une intégration réussie sur le marché du travail.

EMPLOIS ET PERSPECTIVES

Illustrateur.trice Jeunesse

Édition / Presse /
Communication

Infographiste

Graphiste

Coloriste





L'enseignement en 1^{re} année est axé sur la parfaite maîtrise des techniques de dessin et de mise en couleur traditionnelle. La culture en Histoire de l'Art est entretenue par les cours et les visites d'expositions à Paris. Les étudiants développent ainsi un large éventail de techniques utiles à la représentation et à l'expression de leurs projets et les cours fondamentaux permettent de mettre à niveau l'ensemble des élèves de la promotion quel que soit leur parcours antérieur.

Les techniques propres à l'illustration sont enseignées à travers la découverte des médiums traditionnels : encres de couleur, aquarelle, pastels, linogravure...

Forts de ces savoir-faire, les créatifs peuvent ainsi donner corps à leur imagination et développer des univers personnels.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Bases de Dessin
- Morphologie et étude d'après modèle vivant
- Étude de plâtres
- Peinture à l'acrylique, à la gouache
- Couleur traditionnelle et numérique
- Perspective
- Character Design
- Anglais
- Visites d'expositions

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Illustration Édition Jeunesse
- Illustration Presse et Communication
- Cours de Logiciels : Suite Adobe niveau 1

CULTURE DE L'IMAGE

- Culture et récit de l'image
- Histoire de l'Art

LES POINTS FORTS DE CETTE FORMATION

- Immersion dans l'univers professionnel : voyage d'études, festivals...
- Un accompagnement personnalisé et un enseignement de qualité par des professionnels dans chaque domaine et tout au long de l'année
- La concrétisation d'un projet éditorial personnel
- Un diplôme polyvalent qui intègre des cours d'Image Narrative (Bande Dessinée)



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

2^{EME} ANNÉE ILLUSTRATION





Cette année est rythmée par les projets d'illustration qui sont menés. Les professeurs alternent mise en situation professionnelle, avec un cahier des charges précis (délai, technique, format, sujet) et développement de projet personnel, dans lequel l'étudiant peut donner vie à l'univers qui l'habite.

Les étudiants sont formés aux techniques de mise en page et de colorisation numérique sur InDesign, Illustrator et Photoshop, à partir de leurs projets. Ce qui leur permet de réfléchir à une ambiance ou une harmonie colorée avant de se lancer dans l'exécution à l'aide de l'outil informatique ou avec des techniques traditionnelles.

Les meilleurs travaux seront insérés dans un book qui sera présenté en fin de 3^e année, lors du jury de fin d'études, puis à l'issue de la formation, à différents éditeurs, ou rédactions dans le domaine de la presse.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Étude d'après modèle vivant
- Character design
- Colorisation numérique
- Décor et mise en scène
- Graphisme et logiciels

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Illustration Édition Jeunesse
- Illustration Presse et Communication
- Image narrative
- Cours de logiciels : Suite Adobe niveau 2

CULTURE DE L'IMAGE

- Visite du salon du Livre et de la Presse Jeunesse de Montreuil
- Participation aux festivals et salons
- Visites d'expositions et de galeries

MASTERCLASSES / AUTEURS INVITÉS

Des masterclasses sont organisées toute l'année, pour permettre aux élèves de rencontrer des professionnels et pouvoir échanger avec eux.

Lors de ces conférences, les étudiants sont conviés à présenter individuellement leurs projets ou dessins en cours et reçoivent alors un avis critique qui se veut constructeur, de la part des professionnels.



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

**3^{EME} ANNÉE
ILLUSTRATION**





ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Morphologie animale, comparée et hybride
- Anatomie et étude d'après modèle vivant
- Character design

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Illustration
- Suivi de projet éditorial
- Préparation du book
- Participation au concours de Bologne (Italie)
- Droits d'auteur et facturation

CULTURE DE L'IMAGE

- Voyage d'études au Festival international de BD d'Angoulême
- Visite du salon du Livre et de la Presse Jeunesse de Montreuil
- Participation aux festivals et salons
- Visites d'expositions et de galeries



LE DIPLÔME

Pour obtenir le **Bachelor Illustration**, le candidat doit se présenter devant un jury composé de professionnels du monde de l'édition et de professeurs-auteurs de l'École Jean Trubert.

Le jury évalue une série d'épreuves commandées en illustration et en Image Narrative, ainsi qu'un projet éditorial et un book de travaux personnels.

Le corps enseignant évalue à part un mémoire (étude de marché) préparé par le candidat et qui fait partie de la note de jury.



1^{ERE} ANNÉE CONCEPT ART

PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

Étudiants issus de la Prépa intégrée, ou d'une DNMADE

Étudiants de niveau BAC ou équivalent ayant un bon niveau de dessin

LE CONTENU DU CYCLE D'ÉTUDES

Le cursus d'études en Concept Art proposé par l'école est axé sur :

- Une pratique du dessin très poussée visant l'excellence
- L'apprentissage des différents outils numériques
- Des projets de niveau professionnel pour une intégration réussie sur le marché du travail

EMPLOIS ET PERSPECTIVES

Concept Artist

Animateur 2D

Story boarder

Roughman

Textureur

Character designer

Graphiste





Au cœur des métiers de l'image, cette formation vise à élargir ses champs de compétences vers des secteurs porteurs en pleine expansion comme : l'Animation, le Cinéma, le Jeu Vidéo, le web et le multimédia dans lesquels la France figure parmi les meilleurs.

Le développement de nouvelles technologies nécessite aujourd'hui le savoir-faire d'excellents dessinateurs capables d'illustrer toute forme de concept. Pour répondre à la demande du marché, l'École Jean Trubert dispense une formation en 3 ans, axée sur le dessin poussé au plus haut niveau, avec des cours spécifiques adaptés.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Bases de Dessin
- Morphologie et étude d'après modèle vivant
- Couleur traditionnelle et numérique
- Perspective
- Character Design
- Anglais
- Visites d'expositions

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Concept Art : Jeu vidéo
- Concept Art : Design d'objet
- Cours de Logiciels : suite Adobe niveau 1, ZBrush®, Blender

CULTURE DE L'IMAGE

- Culture et récit de l'image
- Histoire de l'Art

POINTS FORTS DE LA FORMATION

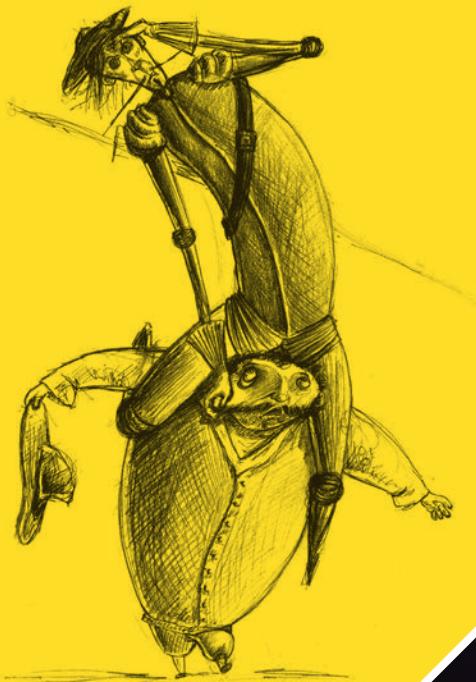
- Immersion dans l'univers professionnel : concours, salons et festivals
- Un accompagnement personnalisé et un enseignement de qualité dispensé par des professionnels dans chaque domaine et tout au long de l'année

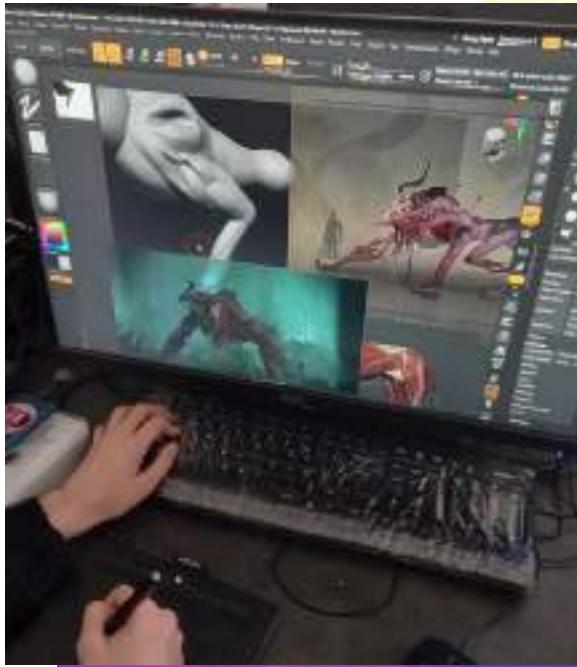


DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

2^{EME} ANNÉE
CONCEPT ART





ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Étude d'après modèle vivant
- Colorisation numérique
- Décor et mise en scène

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Concept Art : Jeu Vidéo
- Concept Art : Cinéma
- Concept Art : Design d'objet
- Character Design
- Logiciels niveau 2

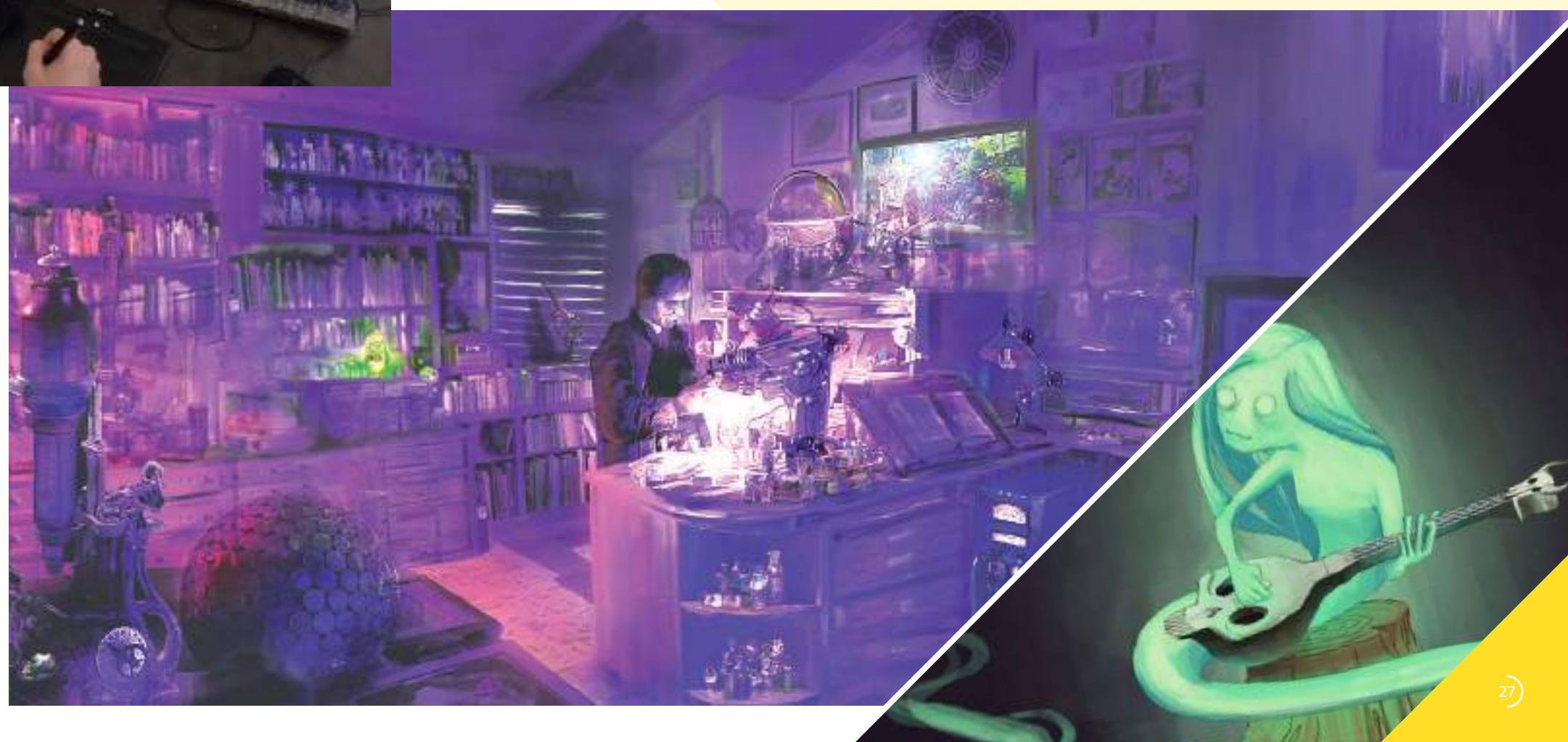
CULTURE DE L'IMAGE

- Visites d'expositions et de galeries

MASTERCLASSES / PROFESSIONNELS INVITÉS

Des masterclasses sont organisées toute l'année, pour permettre aux élèves de rencontrer des professionnels et pouvoir échanger avec eux.

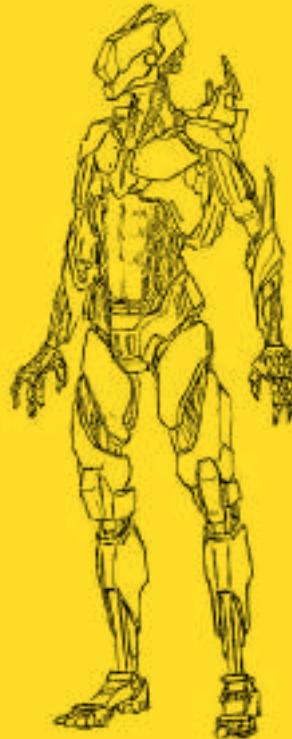
Lors de ces conférences, les étudiants sont conviés à présenter individuellement leurs projets ou dessins en cours et reçoivent alors un avis critique qui se veut constructeur, de la part des professionnels.



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

3^{EME} ANNÉE CONCEPT ART





ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Morphologie animale, comparée et hybride
- Anatomie et étude d'après modèle vivant



ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Story board / Character Design
- Speed painting
- ZBrush®, Blender, suite Adobe
- Bases de l'Animation appliquées aux besoins professionnels
- Constitution d'un book
- Droits d'auteur et facturation
- Stage en entreprise / studio (facultatif)



CULTURE DE L'IMAGE

- Voyage au Festival du Film d'Animation d'Annecy
- Visites d'expositions et de galeries

LE DIPLÔME

Pour obtenir le **Bachelor Concept Art**, le candidat doit se présenter devant un jury composé de Concept Artists professionnels et d'enseignants de l'École Jean Trubert.

Le jury évalue ensuite une série d'épreuves commandées en Direction Artistique et une spécialisation dans un domaine du Concept Art, ainsi qu'un book de travaux personnels.



CYCLE SUPÉRIEUR

DIPLOÔME PRÉPARÉ

DURÉE ET CONDITIONS

Bachelor Animation 3D

3 ans de formation à temps plein

1^{ERE} ANNÉE ANIMATION 3D JEU VIDÉO - VFX

PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

Étudiants issus de la Prépa intégrée, ou d'une DNMADE

Étudiants de niveau BAC ou équivalent ayant un bon niveau de dessin

LE CONTENU DU CYCLE D'ÉTUDES

Le cursus d'études en Animation 3D proposé par l'école est axé sur :

- La maîtrise des techniques et logiciels professionnels adaptés à l'industrie de l'Animation 3D et du Jeu Vidéo
- La conception et l'animation des personnages, des environnements et des effets visuels
- L'acquisition de compétences en design de jeux vidéo, modélisation 3D, texturage, éclairage et rendu

EMPLOIS ET PERSPECTIVES

Animateur 3D / Modeleur 3D / Sculpteur 3D

Character Artist 3D

Environnement 3D

Monteur vidéo / Motion Design

VFX / FX / CFX Artist

Directeur Artistique

Intégrateur de jeux vidéo

Level Designer

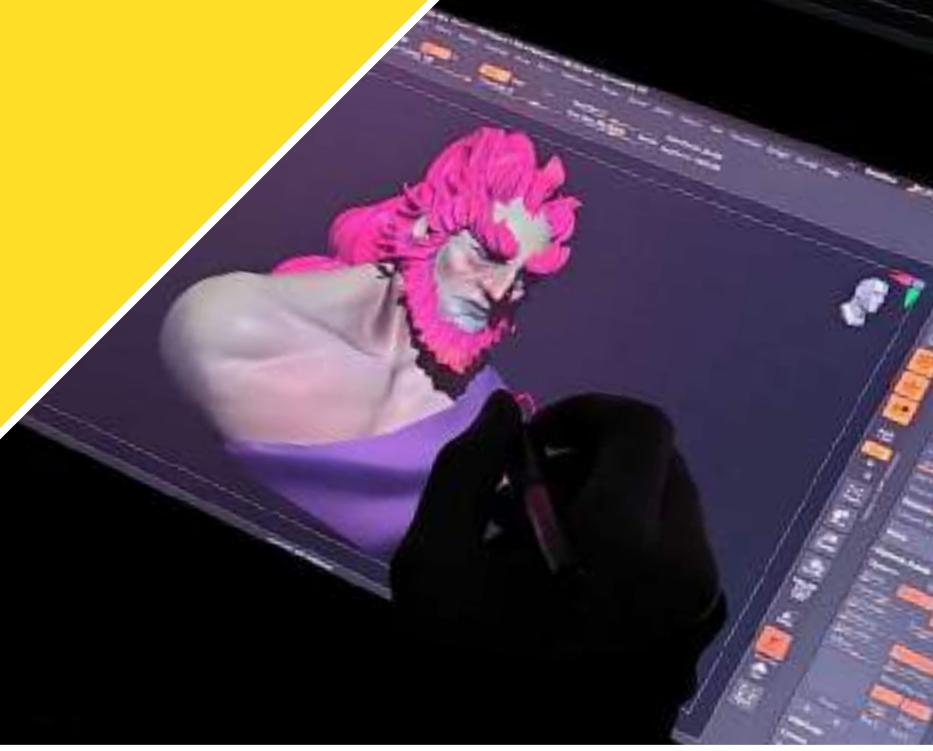
Story boarder

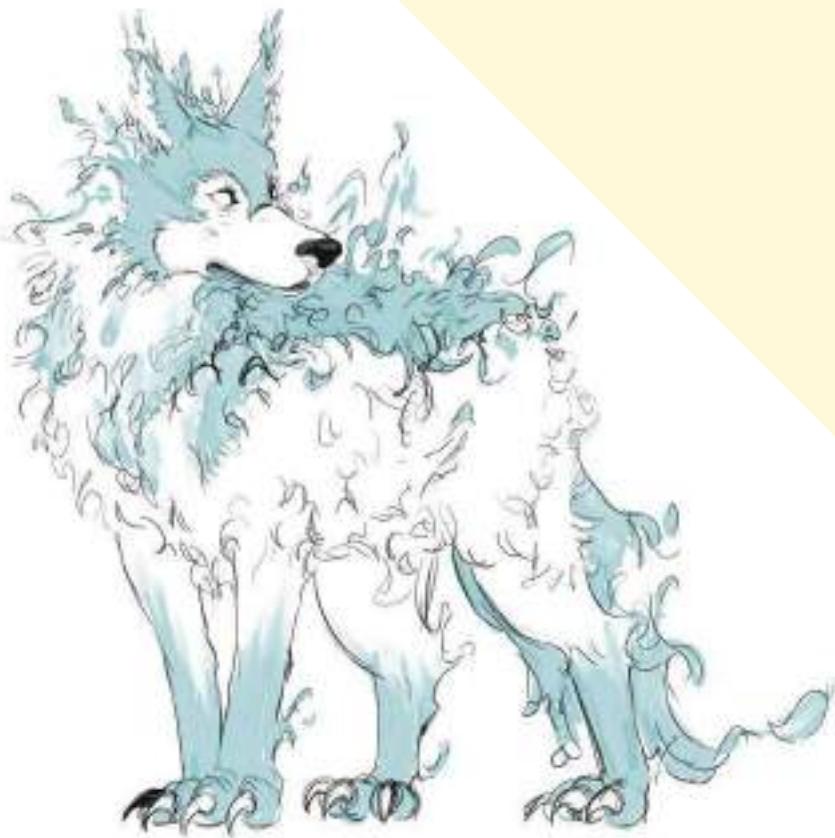
Lighting Artist

Compositeur

Skin / Rigg

Textureur





Le Bachelor Animation 3D - Jeu Vidéo - VFX de l'École Jean Trubert est une formation complète dédiée aux étudiants passionnés par l'univers de la création numérique et des effets spéciaux. Ce programme innovant vous prépare à une carrière dans les industries de l'Animation, du Jeu Vidéo et des Effets Visuels (VFX) en développant vos compétences créatives, techniques et professionnelles.

Se déroulant sur trois ans, il offre une approche progressive, en intégrant théorie, pratique, et projets collaboratifs préparant ainsi les étudiants aux exigences des agences / studios d'Animation 3D ou de Jeux Vidéo de demain.

La 1^{ère} année est axée sur l'introduction et la compréhension des bases de l'Animation 3D, des fondamentaux du dessin, du concept art, et de l'initiation aux logiciels.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Morphologie et étude d'après modèle vivant
- Couleur traditionnelle et numérique
- Concept design (enviro, props, character design)
- Étude de plâtres
- Perspective

CULTURE DE L'IMAGE

- Culture et récit de l'image
- Histoire de l'Art
- Histoire de l'Animation
- Visites d'expositions
- Anglais

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Modélisation et Sculpting 3D : Blender, 3DS Max, Maya, ZBrush®
- Lighting
- Rendering : Blender, 3DS Max, V-Ray
- Création de modèles (Assets/Props) 3D
- Apprentissage des principes de l'Animation 3D : 3DS Max
- Rigging / Skinning
- Texturing / Shading
- Projet d'animation 3D de fin d'année

LES POINTS FORTS DE CETTE FORMATION

- Immersion dans l'univers professionnel : voyage d'études, festivals...
- Un accompagnement personnalisé et un enseignement de qualité par des professionnels dans chaque domaine et tout au long de l'année
- La concrétisation d'un projet de groupe (film d'animation ou jeu vidéo)



2^{EME} ANNÉE ANIMATION 3D JEU VIDÉO - VFX

La 2^{ème} année est orientée sur l'approfondissement des techniques d'animation (personnage, animaux, toons, objet), du design de jeux vidéo et de la modélisation 3D des décors (environnement, assets/props, architecture cinéma).

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Modélisation 3D Décors (Environnement, Assets, Props, Architecture Cinéma)
- Sculpting 3D
- Technique d'Animation 3D Body Mechanic (personnages, animaux, toons, objets)
- Textures matériaux, Lighting / Rendering
- Layout 2D/3D
- Intégration Unreal Engine 5
- Création de prototypes simples
- Narration visuelle, story board

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Étude d'après modèle vivant
- Character design
- Digital concept
- Décors, environnement et mise en scène

CULTURE DE L'IMAGE

- Histoire du Jeu Vidéo
- Scénario



3^{EME} ANNÉE ANIMATION 3D JEU VIDÉO - VFX



LE DIPLÔME

Pour obtenir le **Bachelor Animation 3D - Jeu Vidéo - VFX**, le candidat doit se présenter devant un jury composé de professionnels du monde de l'Animation et du Jeu Vidéo, ainsi que de professeurs de l'École Jean Trubert.

Le jury évalue une réalisation de groupe selon la spécialité choisie - film d'animation ou jeu vidéo - ainsi qu'une bande démo et un portfolio de travaux personnels.

La 3^{ème} année se concentre sur la spécialisation choisie par chaque étudiant : Animation 3D ou Jeu Vidéo. En consolidant les compétences techniques déjà acquises auparavant, cette dernière année est dédiée à la réalisation d'un projet de groupe (film d'animation ou jeu vidéo) qui sera présenté devant un jury en fin d'année. Les étudiants finalisent également un book, une bande démo, un CV et un profil professionnel en ligne pour préparer leur entrée dans le monde professionnel et accéder à un stage de fin d'études.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Morphologie animale, comparée et hybride
- Anatomie et étude d'après modèle vivant

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Perfectionnement des techniques de l'Animation 3D
- Story board, mise en scène animatic
- Speed Painting
- VFX - Effets spéciaux
- Intégration Unreal Engine 5 / Level design
- Compositing
- Montage : Editing / Sound design
- Projet de groupe sur un jeu vidéo ou film d'animation

CHOIX D'UNE SPÉCIALISATION

- Spécialisation CINÉMA D'ANIMATION
- Spécialisation JEU VIDÉO



| CYCLE POST-BACHELOR |

DURÉE ET CONDITIONS

1 an de formation et stage

SPÉCIALISATION 3D ARTIST

PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

Étudiants titulaires d'un Bachelor de l'École Jean Trubert

Étudiants extérieurs de niveau BAC+3



LE CONTENU DE L'ANNÉE DE SPÉCIALISATION

L'année de spécialisation 3D proposée par l'école est axée sur :

- L'apprentissage des différents outils numériques propres au secteur de la 3D
- Des projets de niveau professionnel et un stage pour une intégration réussie sur le marché du travail
- L'apprentissage des principes fondamentaux de l'Art et du Design

EMPLOIS ET PERSPECTIVES

Animateur 3D

Character Artist 3D

Directeur Artistique

Story boarder

Roughman

Textureur

FX Artist

Graphiste





La **Spécialisation 3D Artist** a été spécialement conçue pour vous préparer à une carrière passionnante dans l'industrie de la création numérique. Vous acquerrez les compétences essentielles pour devenir un artiste 3D compétent et polyvalent.

L'École Jean Trubert offre une formation complète et spécialisée pour les aspirants artistes 3D, qui comprend une combinaison d'enseignements théoriques, de travaux pratiques et de projets collaboratifs.

Les étudiants apprennent à maîtriser les logiciels et les outils de modélisation 3D les plus utilisés dans l'industrie, ainsi que les principes fondamentaux de l'Art et du Design.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

• Modélisation 3D

- Maîtrise des logiciels de modélisation 3D (Blender, Zbrush,...)
- Création de modèles 3D réalistes ou stylisés pour diverses applications (jeux vidéo, films, publicités, etc.)
- Compétence dans la modélisation organique et architecturale, ou de produit

• Animation 3D

- Apprentissage des principes fondamentaux de l'Animation
- Animation de personnages, d'objets et d'environnements
- Utilisation d'outils d'animation avancés pour donner vie à vos créations

• Texturage et Éclairage

- Application de textures réalistes ou stylisées sur les modèles 3D
- Maîtrise des techniques d'éclairage pour créer des ambiances visuelles captivantes
- Utilisation de moteurs de rendu avancés, pré-calculés ou temps réel, pour produire des images de haute qualité

• Effets Spéciaux et Post-production

- Intégration d'effets spéciaux visuels dans des scènes 3D
- Post-production / compositing pour améliorer l'aspect final des projets
- Création d'un projet de fin d'études

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

- Scénario & Culture du Cinéma d'Animation 3D et du Jeu Vidéo
- Modélisation 3D
- Animation 3D
- Rigging / Skinning
- Sculpting 3D
- Texturing
- Level Design UE5
- Montage vidéo / Compositing FX
- Blueprint / Intégration UE5
- Projet de fin d'année
- Stage en entreprise

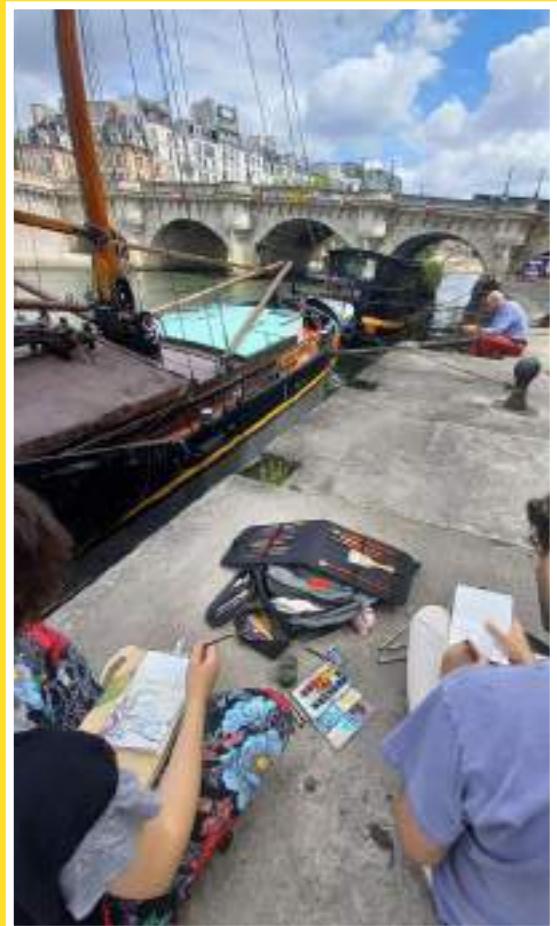


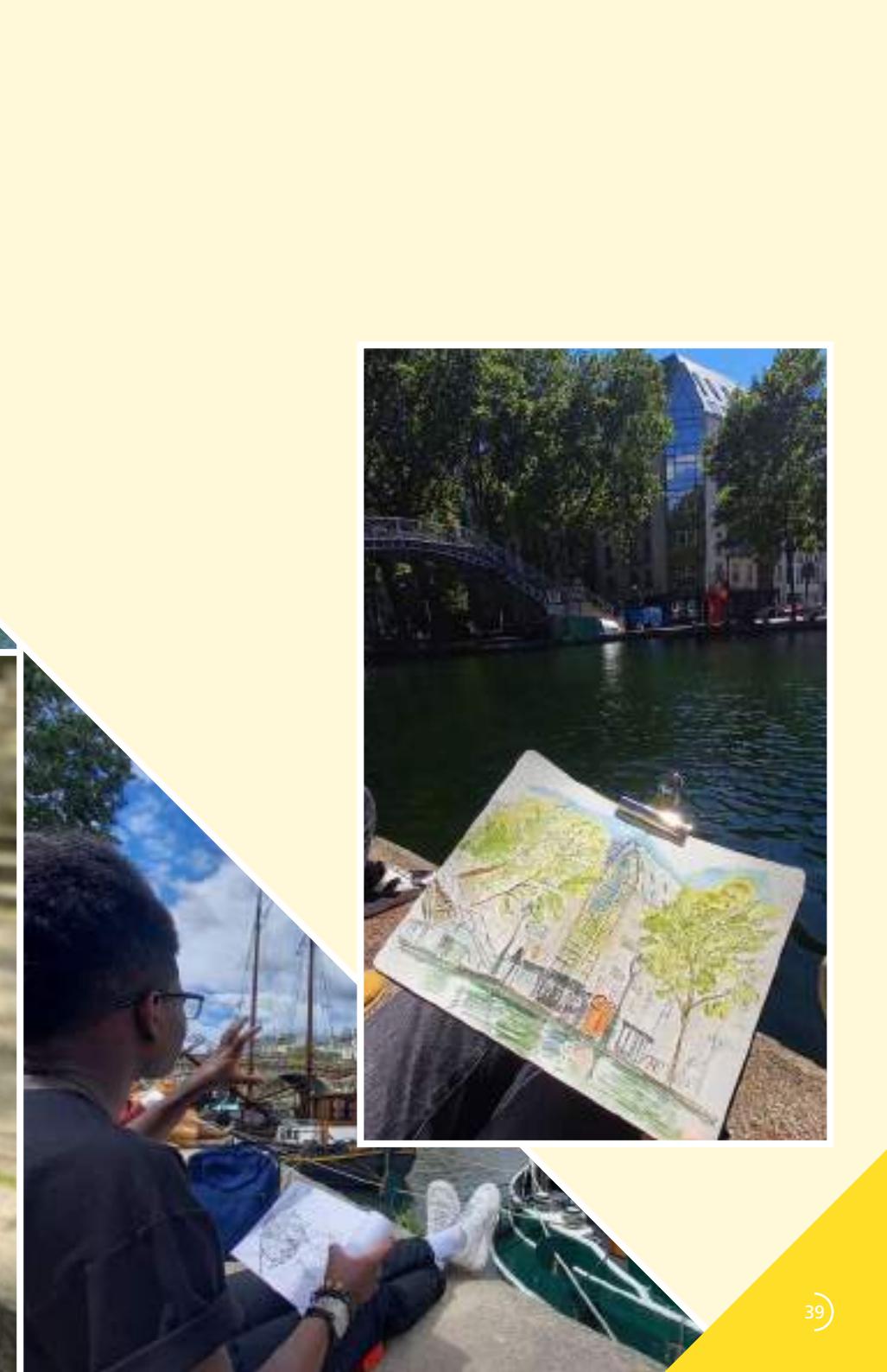
LA VIE DE L'ÉCOLE





JEAN TRUBERT HORS LES MURS





UNE ÉCOLE QUI BOUGE





VOYAGE AU JAPON

Un **voyage au Japon** est régulièrement organisé dans le cadre du jumelage de l'École Jean Trubert avec des écoles d'Art japonaises telles que l'École de Manga de Kyushu, ou encore la Nippon Designer School de Tokyo. Entre tradition et modernité, le voyage offre un aperçu du Japon d'aujourd'hui, de ses coutumes, et de son patrimoine dessiné. Le voyage s'articule autour de la thématique du Manga et de l'Animation.



INVITÉE À ANGOULÊME

Tous les ans, l'école organise un voyage d'études de 4 jours lors du **FESTIVAL DE BANDE DESSINÉE D'ANGOULÊME**. Les organisateurs du Festival invitent l'École Jean Trubert dans le Pavillon Jeunes Talents pour représenter les écoles de BD. Les élèves proposent, à cette occasion, diverses animations sous forme d'ateliers ouverts au public et annoncés par les organisateurs (réalisation d'un strip, création d'un personnage, etc.). C'est aussi l'occasion pour les étudiants diplômables de préparer leur étude de marché au contact direct des petites et grandes maisons d'édition.



VOYAGE AU FESTIVAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY

Un voyage d'études est organisé tous les ans à l'occasion du **FESTIVAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY**, afin d'y découvrir toutes les nouvelles tendances du monde du Cinéma d'Animation et d'avoir l'opportunité de présenter son book à des professionnels.

UN RAYONNEMENT INTERNATIONAL

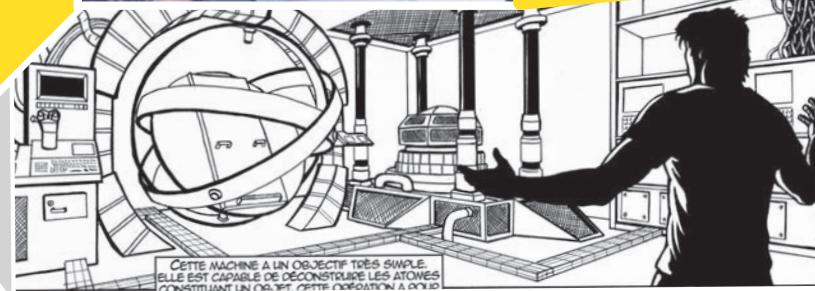
BRUXELLES

Le temps d'un week-end, deux jeunes poulains de l'école accompagnés des co-directrices, sont partis pour Bruxelles, direction le **Centre Belge de la BD** !

Li-Mei et Alexandre font partie des 10 finalistes du concours, et ont le privilège d'exposer leurs planches aux côtés des plus grands noms de la BD franco-belge.

Ce qu'ils ignorent encore, c'est que le jury présidé par **G. Wolinski** remettra le **1^{er} prix du concours franco-belge** des jeunes talents de la BD à Alexandre Ilic ainsi qu'un chèque de 3000 € !

Le prix franco-belge des jeunes talents de la BD est une initiative du Lions Club soutenue par François Schuiten et Philippe Geluck, destinée à servir de tremplin pour les jeunes artistes afin d'accéder au monde professionnel de la Bande Dessinée.



PARIS

En 2014, pour la deuxième année consécutive, le site communautaire de **Canson®** a décerné à l'École Jean Trubert le **1^{er} Prix Canson Art School** qui récompense les étudiants en filière artistique pour toute l'Europe francophone.

C'est **Clémentine Guivarch** qui remporte le privilège d'exposer son œuvre monumentale « **Les Sardines** » durant 2 mois sur près de 70m² de façade.

Les créations « **Presque belle toute nue** » de **Wendy Lecot** et **Élodie Vidal** ont également habillé la façade du 59 Rivoli, l'année précédente.

Ce bâtiment, classé monument historique est un lieu de création contemporaine qui abrite un collectif d'artistes.

Caroline Krzykowiak, leur professeur en cours de Graphisme-Illustration les a accompagnées dans l'élaboration de leur projet.



Premier prix décerné par P.-L. Sulitzer, G. Wolinski, P. Davis et le Lions Club International

SUISSE

Pour le 11^{ème} Festival Bédémania, les étudiants de l'**École Jean Trubert** ont planché sur un concours de BD autour du thème du Polar.

Le projet était soutenu par Éric Chabbert, auteur de bandes dessinées, édité chez Glénat, et intervenant à l'école dans cette spécialité.



ITALIE

Foire du Livre Jeunesse de Bologne



JAPON

Régulièrement, l'**École Jean Trubert** reçoit la visite d'étudiants japonais.

Après le **Machida School College d'Osaka** et le **Kyushu Designers Gakuin College**, c'est désormais au tour de la **Nippon Designers School de Tokyo** de s'intéresser de près à la BD européenne.

L'année suivant la visite des étudiants japonais, c'est au tour de nos étudiants d'être invités à participer à un voyage d'études afin d'y découvrir (ou redécouvrir !) le Japon et l'art du Manga.



LE BUREAU DES ÉLÈVES

→ PRÉSENTATION

Vous avez toujours voulu participer à la vie d'une école ?

Vous rêvez d'organiser des événements ou simplement de proposer des améliorations à l'établissement ?

Le **BDE** est là pour créer une cohésion de groupe et permettre aux étudiants de toutes les sections de se rencontrer !

Que ce soit autour d'un café accompagné de délicieux cupcakes, ou tout simplement pour préparer les événements qui vont donner du rythme à la vie étudiante : Journée d'intégration, Parrainage, Halloween, Secret Santa, Expos, Pique-niques...

Notre **BDE** est en plein développement. Venez vous y épanouir, nous enrichir de vos avis et débattre avec nous dans la bonne humeur et la bienveillance.



...Toujours pas convaincu ?!

Si vous aimez vous déguiser, le **BDE** vous propose aussi de grands concours de déguisements pour Halloween et un Mardi Gras fort en couleurs !

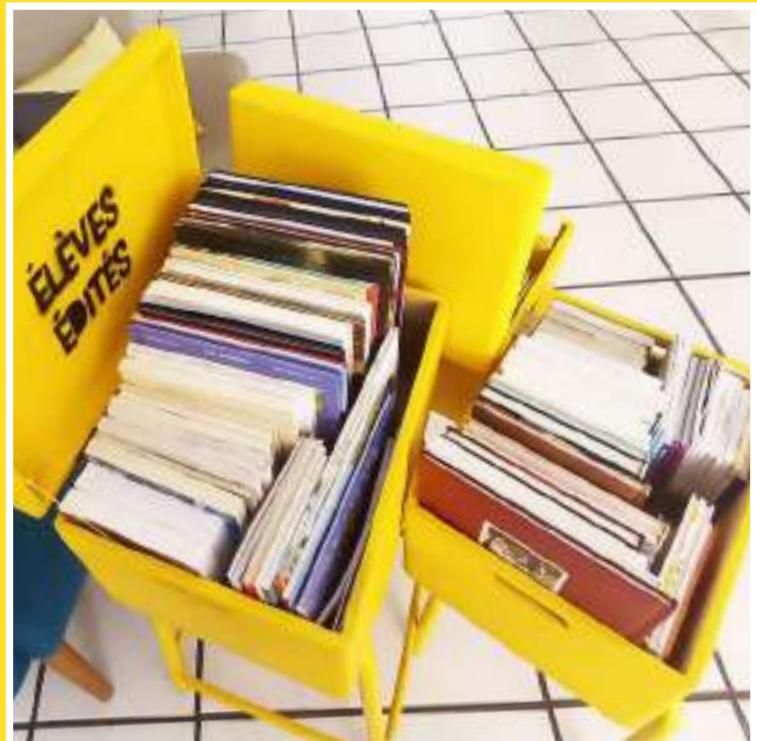
Sous forme d'association, le **BDE** permet aux élèves de vendre leurs créations pour commencer à se faire connaître, et faire leurs premiers pas en tant qu'artistes.

Grâce aux différents projets, ventes de cafés / thés / snacks et gâteaux, le **BDE** s'assure un financement autonome qui lui permet de créer de nouveaux événements : Chasses aux œufs, Noël surprise, Soirée de fin d'année...

Ils nous reste encore tellement de souvenirs et de rires à partager, n'hésitez pas à venir nous aider pour illuminer cette école de milles couleurs !



APRÈS LES ÉTUDES



L'ASSOCIATION DES ANCIENS ÉLÈVES

TOTO MOKO

Au fil des années passées, les anciens élèves, toujours en contact avec l'école, ont fini par tresser un vrai réseau, de quoi donner un coup de pouce à ceux qui y sont actuellement. Après leurs études, les étudiants peuvent compter sur Toto Moko, l'association des élèves diplômés, pour les accompagner dans leurs débuts d'activité.

Le nom de l'association est celui d'un personnage créé par Jean Trubert, un petit singe malicieux qu'ils ont repris. **Toto Moko** a fait ses débuts à Angoulême, invitée au Pavillon Jeunes Talents, et a édité plusieurs livres illustrés.

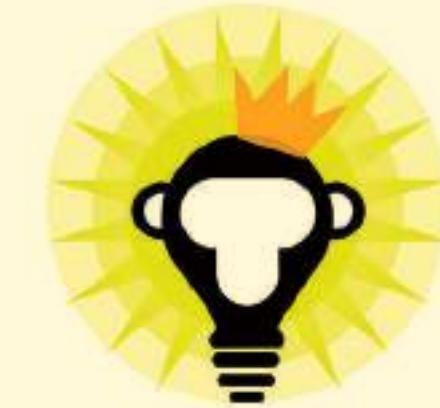


L'association anime des ateliers pour des municipalités, des stages de Manga pour la B.N.F., organise des expositions et répond aux commandes pros comme un vrai studio de création graphique.

L'ouverture de l'école permet aux élèves de se réaliser dans des voies très diverses : illustration jeunesse, manga, heroic fantasy, BD réaliste, roman graphique, BD franco-belge dans l'édition, mais aussi dans le Jeu Vidéo, le Cinéma d'Animation ou la Communication et la Publicité.

Retrouvez Toto Moko sur IG
[@totomoko_illustration](https://www.instagram.com/totomoko_illustration)

ou par mail totomoko92@gmail.com



LES ANCIENS ÉLÈVES FONT LE BUZZ



- Frédéric Vignaux, ancien élève, Dessinateur chez GLENAT (Thorgal) -



ÉLÈVES ÉDITÉS

- Aperçu des nombreux albums illustrés par nos anciens élèves -





PARTENAIRES & COMMANDES

Notre objectif est de former de très bons techniciens capables de s'adapter à la demande du client. Nous préparons nos jeunes créatifs à développer un univers personnel mais aussi à traiter des commandes institutionnelles, dans lesquelles on attend d'eux une réponse originale dans le respect d'un cahier des charges précis.

Pour permettre aux étudiants de travailler sur des commandes réelles, la direction de l'école a développé des partenariats avec des entreprises privées et des institutions qui éditent des affiches, des brochures, des albums ou des produits dérivés.

Ces commandes sont transmises à **Toto Moko**, l'association des étudiants diplômés de Jean Trubert. Elles sont rémunérées et constituent un bon exercice de mise en situation professionnelle qui prépare nos dessinateurs à répondre à la commande d'un client, en comprendre le cahier des charges, respecter les délais et défendre le prix de leur travail.

Merci à nos partenaires de nous avoir confié leurs projets !



SITUÉE AU CŒUR DES BUTTES-CHAUMONT

- M 7 bis BOTZARIS PLACE DES FÊTES
- M 11 PLACE DES FÊTES
- M 5 OURcq

À quelques pas du très célèbre parc parisien, l'école dispose d'un bâtiment de 880m² répartis sur 3 niveaux et est dotée de grands ateliers lumineux, ainsi que de salles informatiques.

La proximité immédiate du Parc des Buttes Chaumont offre aux étudiants un lieu d'études et de détente durant toute la durée de leur cursus.



CONDITIONS D'ADMISSION ET CANDIDATURE

HORS PARCOURSUP !

→ ENTRÉE EN PRÉPA INTÉGRÉE

- Candidats de niveau BAC ou équivalent
- Candidature 100% digitale sur dossier de dessins numérisés

→ ENTRÉE DIRECTE EN 1ÈRE ANNÉE DE BACHELOR

- Candidats issus d'une Prépa, ou de niveau BAC ou équivalent ayant un bon niveau en dessin
- Candidature 100% digitale sur dossier de dessins numérisés
- Suivie, si admissible, d'un entretien de motivation, avec présentation des originaux et d'un éventuel complément (croquis, peintures, ou autres...)

→ ENTRÉE EN SPÉCIALISATION 3D ARTIST

- Candidats issus d'un Bachelor de l'école, ou de niveau Bac +3
- Candidature 100% digitale sur dossier de dessins numérisés
- Suivie, si admissible, d'un entretien de motivation, avec présentation des originaux et d'un éventuel complément (croquis, peintures, ou autres...)

L'équipe de l'École Jean Trubert tient particulièrement à remercier tous les étudiants dont les travaux ou les photos ont contribué à la conception de ce catalogue





école
jean trubert

VOUS SOUHAITEZ INTÉGRER L'ÉCOLE ?

RDV sur notre site web

ECOLEJEANTRUBERT.COM

Cliquez sur le bouton
en haut à droite

CANDIDATURE →

Déposez votre
dossier

Liste des documents demandés :

- Lettre de motivation
- Photo d'identité
- Vos 2 derniers bulletins scolaires
- Book numérisé de 10 dessins minimum pour nous permettre de découvrir votre univers personnel, et évaluer votre niveau de dessin avant l'entrée en formation.

**Réponse sous 15 jours,
après dépôt de votre
dossier complet**





école jean trubert

7 RUE D'HAUTPOUL - 75019 PARIS
01 45 96 03 58

- ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR PRIVÉ -