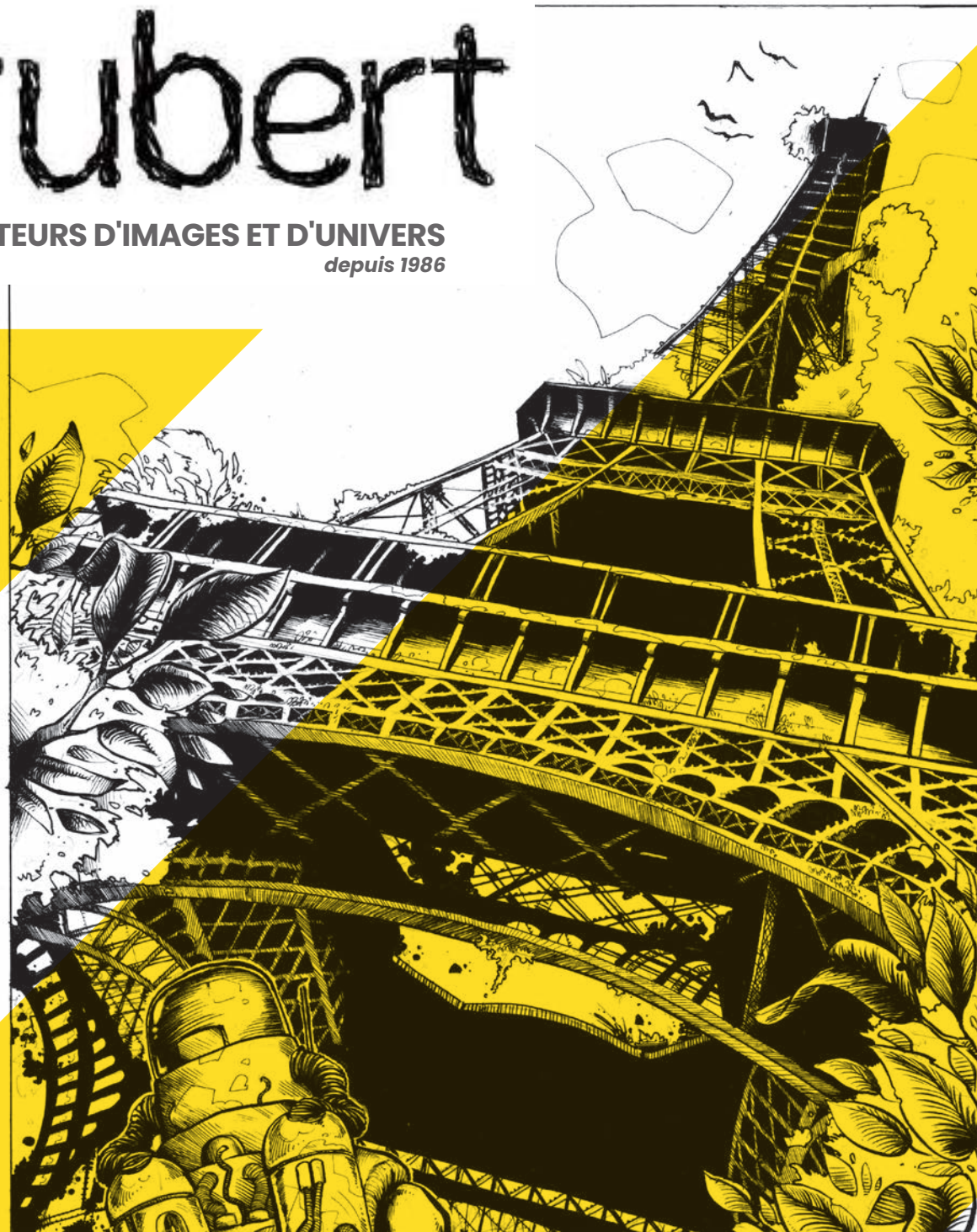




école  
jean **trubert**

L'ÉCOLE DES CRÉATEURS D'IMAGES ET D'UNIVERS  
*depuis 1986*





# L'ÉCOLE JEAN TRUBERT

**A**u 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.



RETROUVEZ-NOUS SUR



@ECOLEJEANTRUBERT



# SOMMAIRE

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
-----------------------------------	----

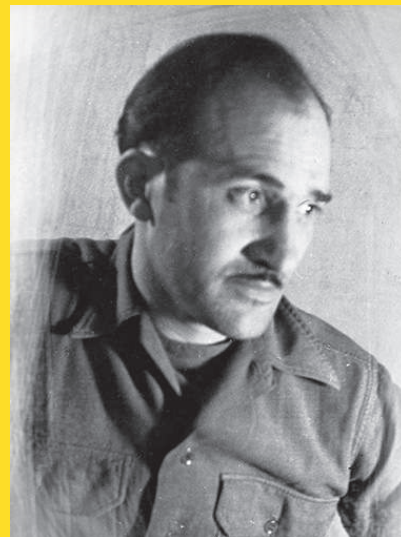
Une école qui bouge .....	40
---------------------------	----

Le Bureau Des Élèves .....	44
----------------------------	----

Après les études .....	46
------------------------	----

Conditions d'admission et candidature .....	54
---	----





## 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 avons 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....

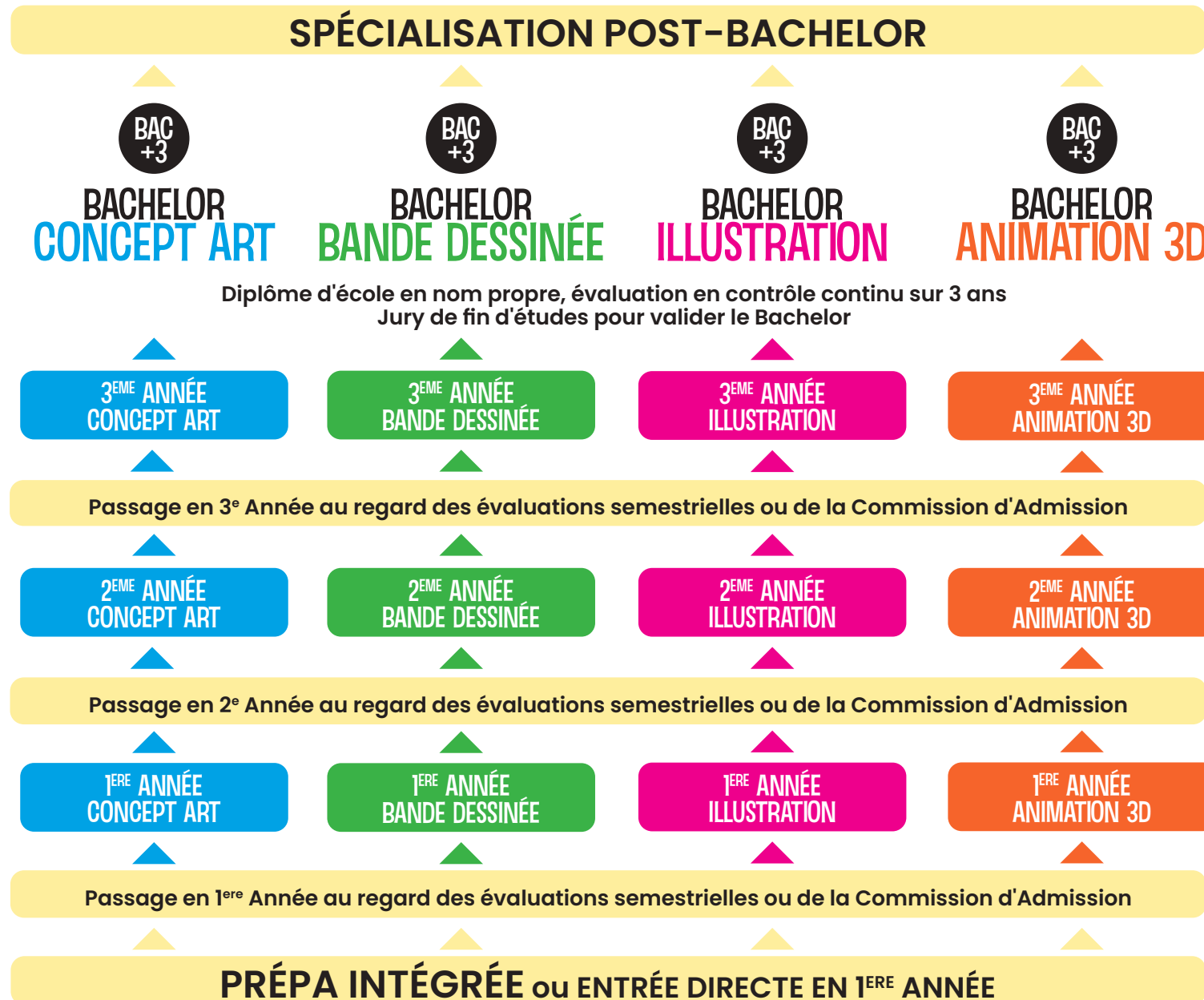
L'École Jean Trubert est agréée par la **FEDE** (Fédération Européenne Des Écoles)





**BAC  
+4**  
**SPÉCIALISATION  
3D ARTIST**

# CURSUS DE L'ÉCOLE



# | LES CURSUS |

1<sup>AN</sup> PRÉPA INTÉGRÉE

3<sup>ANS</sup> BACHELOR BANDE DESSINÉE - MANGA

3<sup>ANS</sup> BACHELOR ILLUSTRATION

3<sup>ANS</sup> BACHELOR CONCEPT ART

3<sup>ANS</sup> BACHELOR ANIMATION 3D

1<sup>AN</sup> SPÉCIALISATION  
3D ARTIST



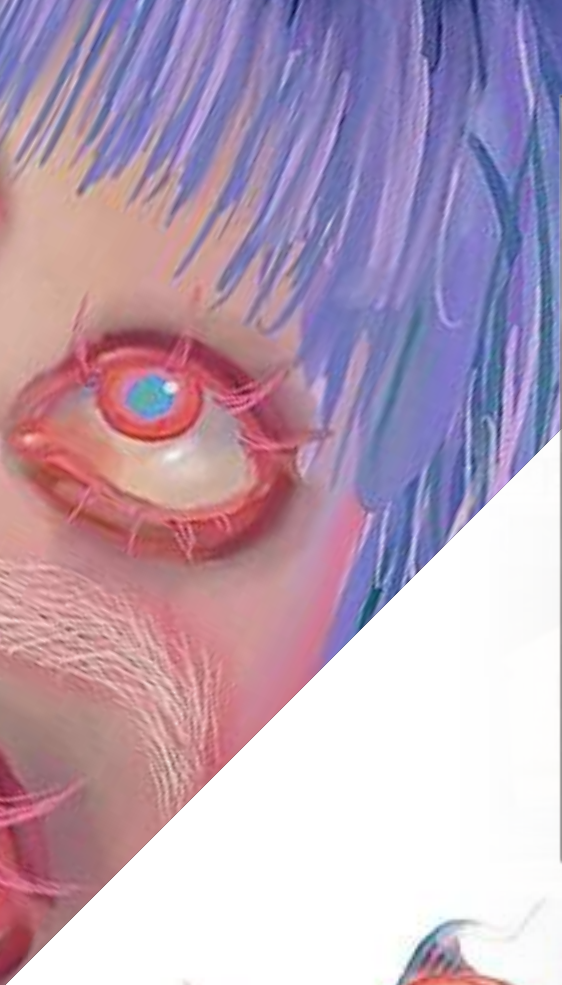




Psss  
petit  
!



Ca te dirait  
un tour en  
cuisine ?!





DURÉE ET CONDITIONS

1 an de formation à temps plein

# PRÉPA INTÉGRÉE

DESSINATEUR.TRICE DE BANDE DESSINÉE

ILLUSTRATEUR.TRICE

CONCEPT ARTIST

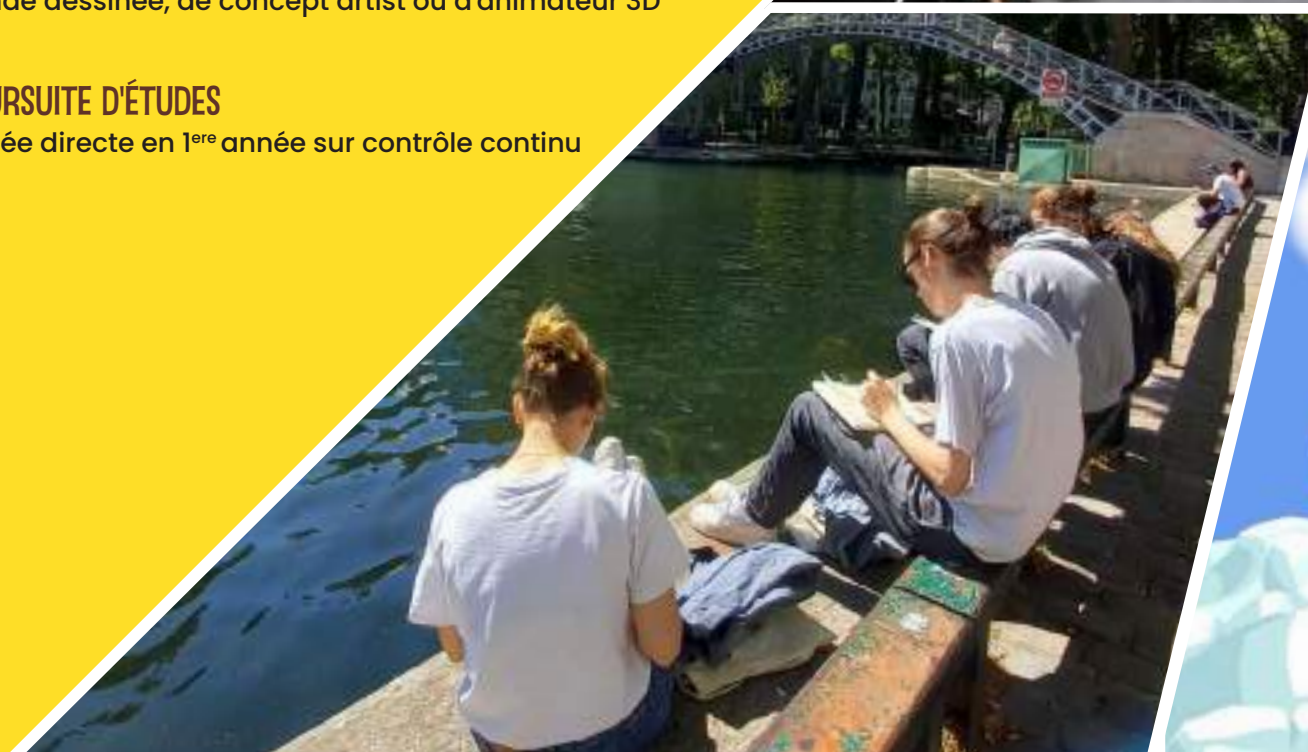
ANIMATEUR.TRICE 3D

## PUBLIC CONCERNÉ ET PRÉ-REQUIS

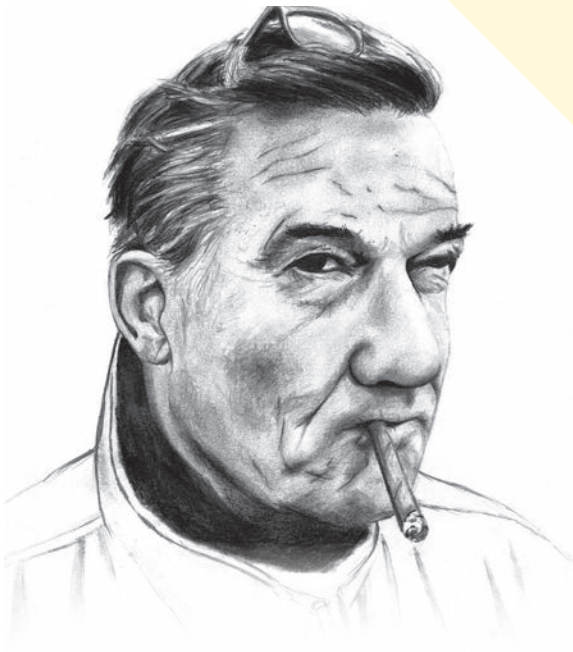
L'accès à la formation est ouvert à tous les candidats de niveau bac ou équivalent désirant intégrer par la suite le cycle supérieur diplômant d'illustrateur, de dessinateur de bande dessinée, de concept artist ou d'animateur 3D

## POURSUITE D'ÉTUDES

Entrée directe en 1<sup>ère</sup> année sur contrôle continu







## 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 architectural & 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...).

## 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).

## 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

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.



# 1<sup>ÈRE</sup> 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

Story boarder

Character designer

Coloriste

Scénariste







## 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'encrage
- Cours de Logiciels : Suite Adobe niveau 1

## CULTURE DE L'IMAGE

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

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.



## LES POINTS FORTS DE CETTE FORMATION

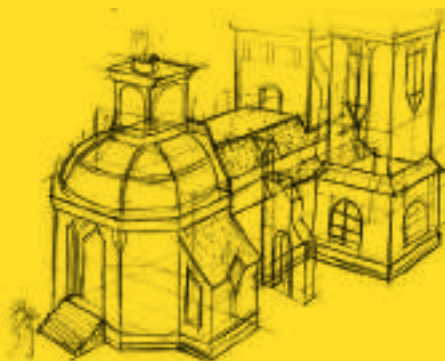
- Immersion dans l'univers professionnel : voyage d'études, festivals...
- Un accompagnement personnalisé et un enseignement de qualité par des professionnels dans chaque domaine et tout au long de l'année
- La concrétisation d'un projet éditorial personnel
- Un diplôme polyvalent qui intègre des cours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



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

# 2<sup>EME</sup> ANNÉE BANDE DESSINÉE MANGA





## 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.

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<sup>ème</sup> année lors du jury, puis à l'issue de la formation, à différents éditeurs, ou rédactions dans le domaine de la Presse.



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

# 3<sup>EME</sup> ANNÉE BANDE DESSINÉE MANGA







## 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





# 1<sup>ÈRE</sup> 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







## 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)

L'enseignement en 1<sup>ère</sup> 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.



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

# 2<sup>ÈME</sup> ANNÉE ILLUSTRATION





## 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.



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<sup>ème</sup> 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.



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

# 3<sup>ÈME</sup> 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.



DIPLÔME PRÉPARÉ

Bachelor Concept Art

DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

# 1<sup>ÈRE</sup> 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







## 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



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.



DURÉE ET CONDITIONS

3 ans de formation à temps plein

# 2<sup>ÈME</sup> 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

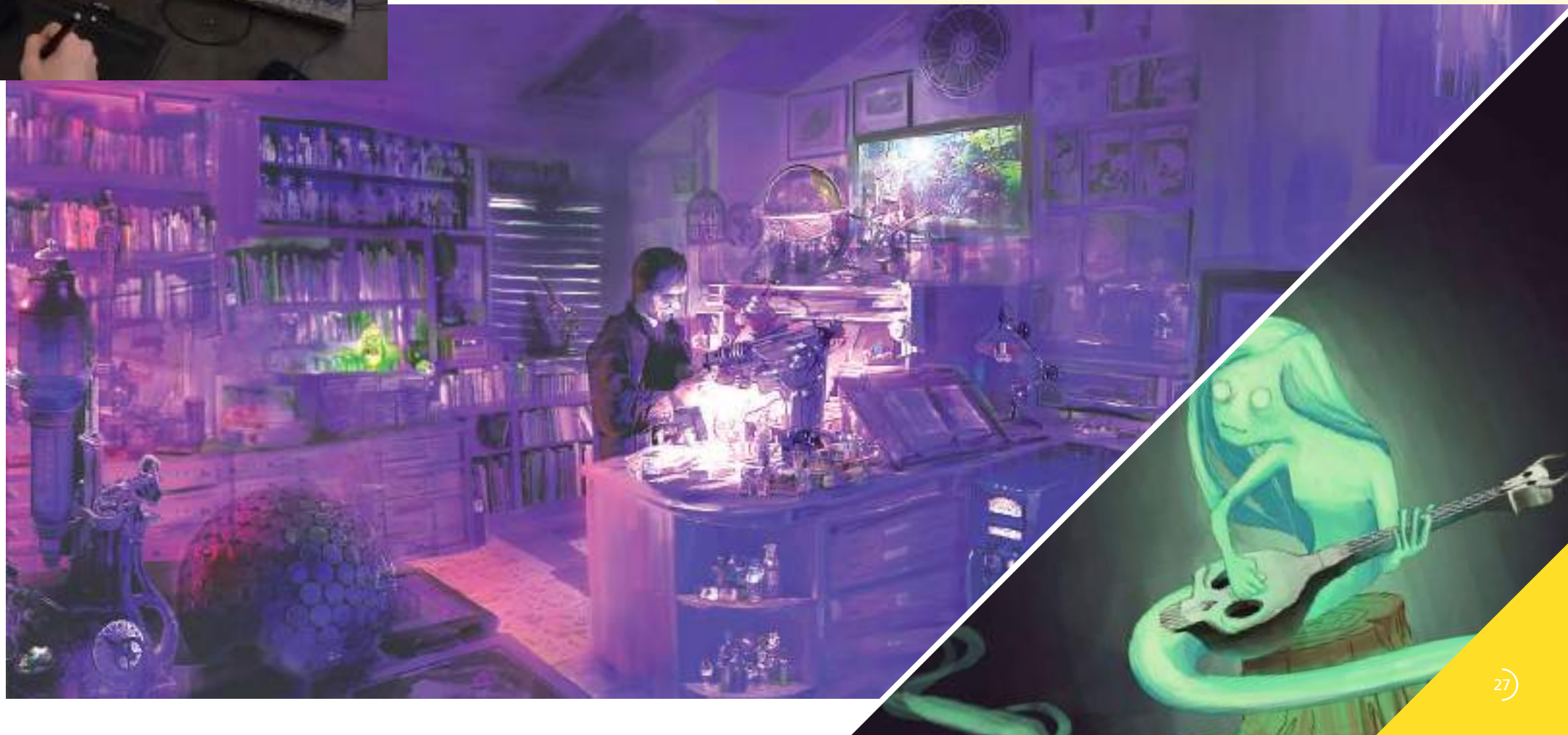
## CULTURE DE L'IMAGE

- 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<sup>EME</sup> 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)

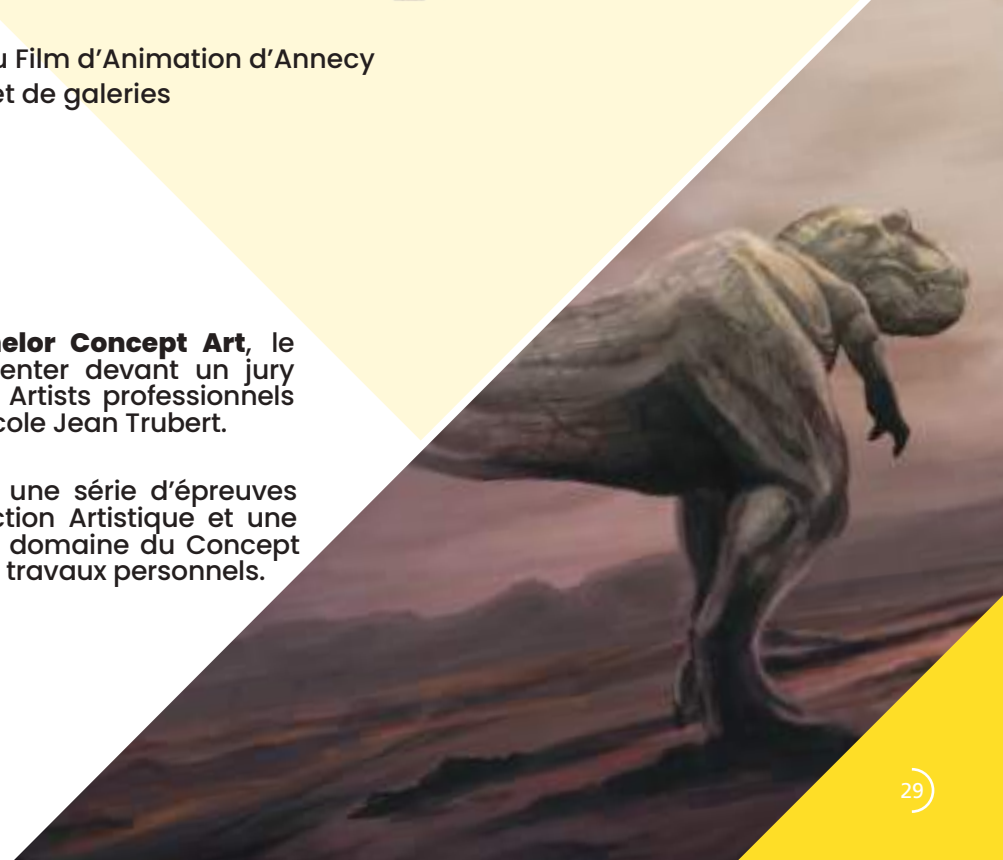
## CULTURE DE L'IMAGE

- 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.



# 1<sup>ÈRE</sup> 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 / Modelleur 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







## 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

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<sup>ère</sup> 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.

## 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<sup>ÈME</sup> ANNÉE ANIMATION 3D JEU VIDÉO - VFX

La 2<sup>ème</sup> 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<sup>EME</sup> ANNÉE ANIMATION 3D JEU VIDÉO - VFX

La 3<sup>ème</sup> 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

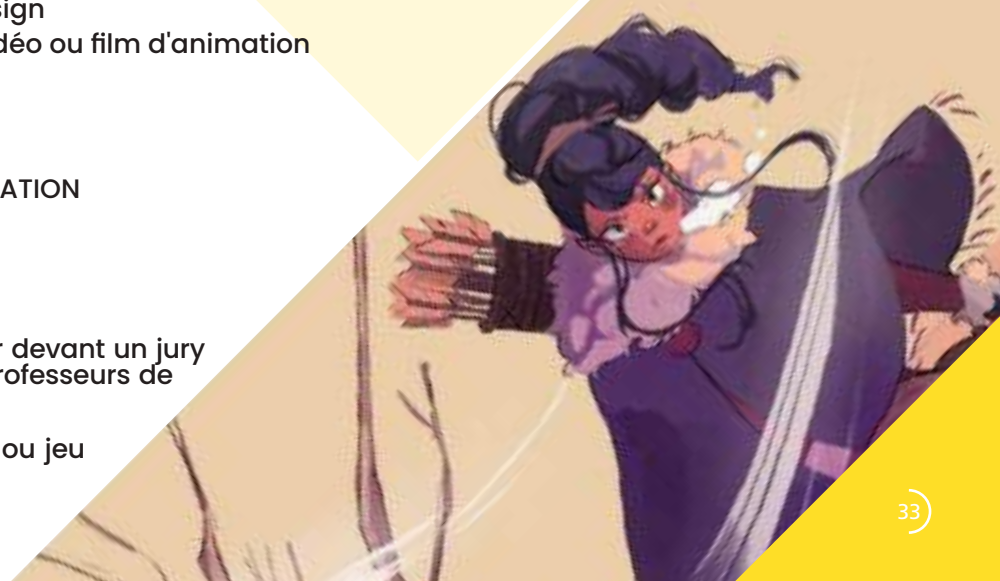
- Spécialisation CINÉMA D'ANIMATION
- Spécialisation JEU VIDÉO



## 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.



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





## 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 **Spécialisation 3D Artist** a été spécialement conçue pour vous préparer à une carrière passionnante dans l'industrie de la création numérique. Vous acquerez 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.





# 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** !

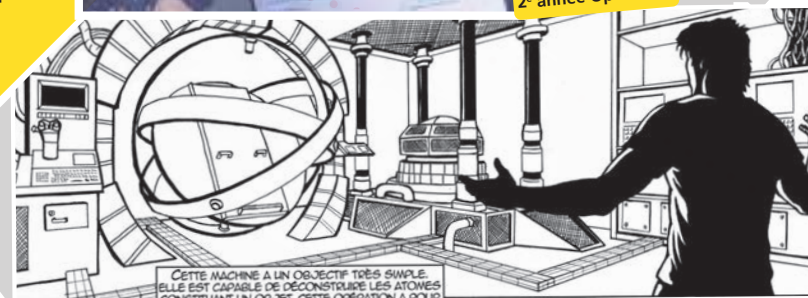
Li-Mei et Alexandre font partie des 10 finalistes du concours, et ont le privilège d'exposer leurs planches aux côtés des plus grands noms de la BD franco-belge.

Ce qu'ils ignorent encore, c'est que le jury présidé par **G. Wolinski** remettra le **1<sup>er</sup> 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.



- 1<sup>er</sup> Prix -  
Alexandre Ilic  
2<sup>e</sup> année Option BD



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

## PARIS

En 2014, pour la deuxième année consécutive, le site communautaire de **Canson®** a décerné à l'École Jean Trubert le **1<sup>er</sup> 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.



- 1<sup>er</sup> Prix -  
Clémentine Guivarch  
2<sup>e</sup> année Option Illustration



- 1<sup>er</sup> Prix ex-aequo -  
Wendy Lecot  
et Élodie Vidal  
2<sup>e</sup> année Option Illustration



## SUISSE

Pour le 11<sup>ème</sup> **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.



- 4<sup>e</sup> Prix -  
Marine Gosselin  
2<sup>e</sup> année Option BD

## 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.



## ITALIE

Foire du Livre Jeunesse de **Bologne**



- Prix Excellence -  
Michiko Chapuis  
2<sup>e</sup> année  
Option Illustration



# 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.









# APRÈS LES ÉTUDES





# L'ASSOCIATION DES ANCIENS ÉLÈVES *TOTO MOKO*

**A**u 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*

*ou par mail [totomoko92@gmail.com](mailto:totomoko92@gmail.com)*



# LES ANCIENS ÉLÈVES FONT LE BUZZ

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







# Quand la BD fait école



**ANTHONY, 21 ANS, EN DESSIN** Au lycée, il a découvert la BD. Aujourd'hui, il est étudiant en informatique à l'université de Caen. Il aime dessiner et lire des bandes dessinées.

## Les trois rendez-vous du week-end

**1. Le mercredi** C'est le jour où Anthony va à l'école. Il aime bien les cours d'informatique et de français. Il aime aussi lire des bandes dessinées.

**2. Le vendredi** C'est le jour où Anthony va à l'école. Il aime bien les cours d'informatique et de français. Il aime aussi lire des bandes dessinées.

**3. Le dimanche** C'est le jour où Anthony va à l'école. Il aime bien les cours d'informatique et de français. Il aime aussi lire des bandes dessinées.

# MÉMOIRE ILS RACONTENT L'HISTOIRE D'UN RÉSISTANT EN BD

Dix étudiants d'Arc-en-Ciel - Ecole Jean Tardieu, étude n°6 de l'église à Senlis, ont adapté l'histoire de Claude Vernet, un résistant déporté à Buchenwald en 1942. Une façon d'hommager pour tous les jeunes.



**CLAUDE VERNET** était un jeune homme de 22 ans, étudiant à l'école de Senlis. Il a été arrêté par les allemands en 1942 et déporté à Buchenwald. Il a survécu à la guerre et est devenu un homme célèbre.

**CLAUDE VERNET**, un résistant déporté à Buchenwald en 1942. Une façon d'hommager pour tous les jeunes.

# Le CV en dessins des étudiants de BD



**ANTHONY, 21 ANS, EN DESSIN** Au lycée, il a découvert la BD. Aujourd'hui, il est étudiant en informatique à l'université de Caen. Il aime dessiner et lire des bandes dessinées.

## L'EQUIPE 21



## Hommage en BD au héros de la Résistance

**CLAUDE VERNET**, un résistant déporté à Buchenwald en 1942. Une façon d'hommager pour tous les jeunes.

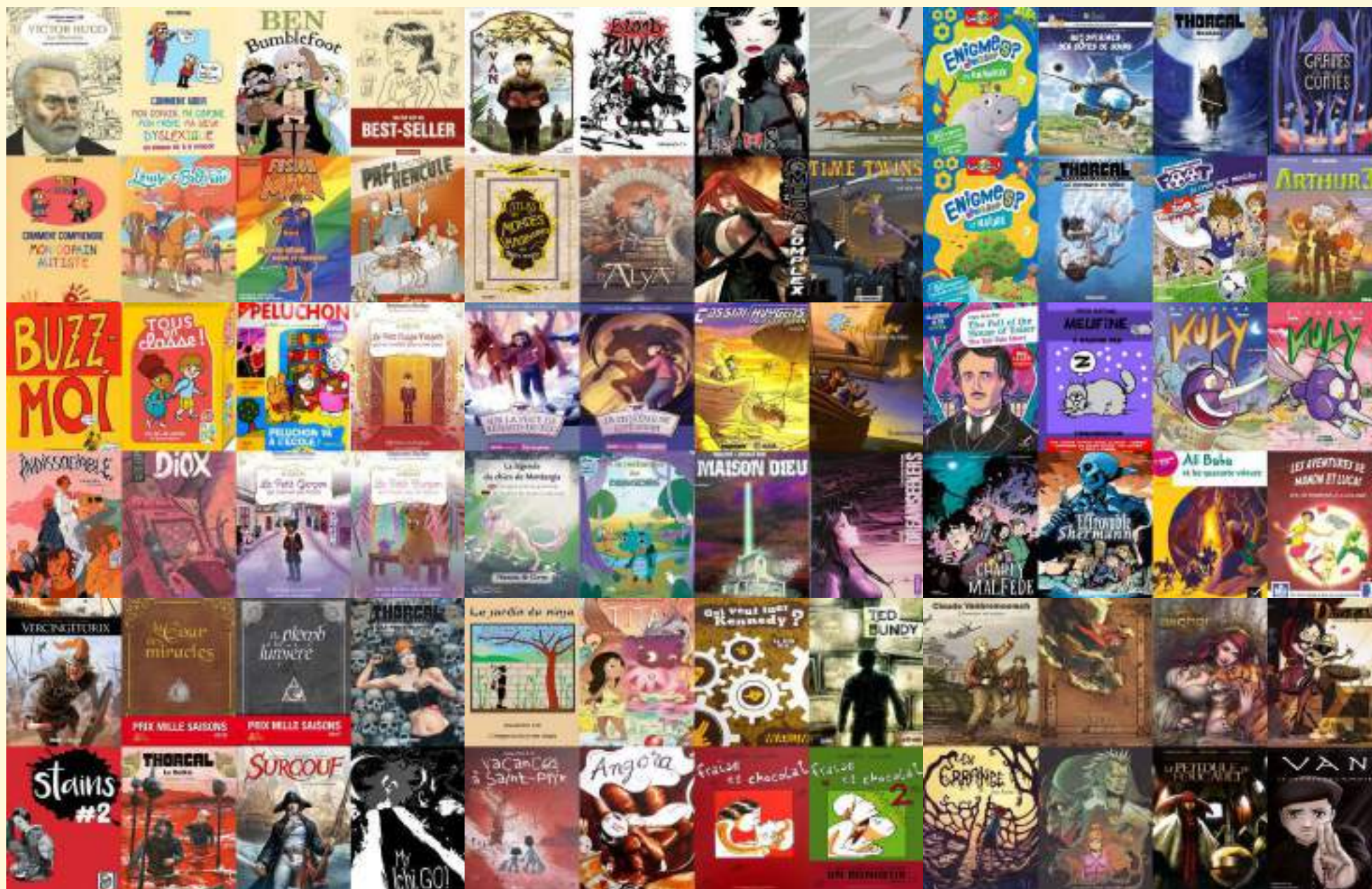


# ÉLÈVES ÉDITÉS

- 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

À quelques pas du très célèbre parc parisien, l'école dispose d'un bâtiment de 880m<sup>2</sup> 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 -