

www.lesmetiersdudessin.fr

Illustrateur // Dessinateur de BD // Dessinateur de Presse //
Directeur Artistique // Réalisateur // Fresquiste // Coloriste //
Graphiste/Infographiste // Caricaturiste // Chef de projet
Multimédia // Concepteur Multimédia // Artiste plasticien //
Décorateur/Scénographe // Matte Painter // Chef Animateur //
Animateur // Character Designer // Motion Designer // Level
Designer // Level Builder // Concept Artist // Technicien FX //
Webdesigner // Modeleur // Mappeur/textureur // Game Artist

Diplôme Visé Niveau II

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche /
Attestation de formation Dessin 3D Bac + 3 /
VAE (Validation des Acquis de l'Expérience) /
Cours du soir et Stages /

**ECOLE
EMILE
COHL**

232 Rue Paul Bert
F-69003 Lyon
04 72 12 01 01
www.cohl.fr

École partenaire du réseau



Illustration de couverture : Yann Damazin - 4^e année Édition // Rédaction : Caroline Benoist & Philippe Riviére // Design graphique : Letizia Goffi



Secteurs d'activité

en quelques chiffres

Edition

p. 5

Jamais le monde de l'édition n'a semblé aussi vaste qu'aujourd'hui, ni aussi créatif avec l'arrivée des supports mobiles (smartphones, tablettes) et du livre numérique; ces derniers ouvrent des perspectives prometteuses et à peine ébauchées. Le chiffre d'affaires du secteur de l'édition en France qui regroupe les maisons d'édition généralistes et spécialisées (jeunesse, éducation, etc.), la presse, la communication, la publicité... s'élève à 4 milliards 130 millions d'euros, avec 367 millions d'exemplaires vendus en 2012. L'édition pour la jeunesse, à elle seule, représente 20,5 % des ventes de livres en France en 2012.

Exemples de métiers

Illustrateur
Dessinateur de presse
Auteur de Bande dessinée
Coloriste
Graphiste
Directeur Artistique

À consulter

www.centrenationaldulivre.fr
la-charte.fr (Charte des Auteurs et Illustrateurs Jeunesse)

Cinéma d'animation

p. 9

Leader européen, le marché français du film d'animation se hisse à la troisième place au niveau mondial, juste après les Etats-Unis et le Japon.

100 000 heures d'animation sont diffusées chaque année sur les chaînes françaises et plus d'une vingtaine de longs métrages dans les salles de cinéma. En 2010, sur 24 films d'animation sortis en salle, 9 étaient français. Les productions hexagonales s'exportent même aux Etats-Unis où une vingtaine de séries françaises ont déjà été diffusées.

L'univers des films d'animation regroupe une centaine d'entreprises en France, soit près de 4000 emplois, dont 80 % d'intermittents.

Exemples de métiers

Animateur 2D/3D
Story-Boarder
Réalisateur
Directeur Artistique

Studios français reconnus

ALPHANIM
CARIBARA
CUBE CRÉATIVE
FOLIMAGE
MACGUFF
METHOD FILMS
MILLIMAGES
TEAMTO

À consulter

www.cnc.fr
www.animation-france.fr (Syndicat des Producteurs de Film d'Animation)
www.afca.asso.fr (Association française du cinéma d'animation)

Jeu vidéo

p. 13

Première industrie culturelle en France et dans le monde, le jeu vidéo pesait en 2013 près de 70 milliards de dollars. Le marché français est particulièrement florissant avec un chiffre d'affaires de 3 milliards d'euros en 2013 et 55 % des Français se déclarent adeptes.

Grâce aux technologies mobiles, l'engouement pour les jeux vidéos ne se cantonne plus uniquement aux seuls passionnés mais gagne un large public séduit par les jeux sur les réseaux sociaux, sur smartphones et tablettes ou encore en streaming.

Les conséquences de cette évolution sont perceptibles à tous les niveaux de l'industrie du jeu vidéo : production, édition et distribution. Notons d'ailleurs que ce marché culturel est l'un des rares en forte croissance aujourd'hui (4 à 7 % par an).

Exemples de métiers

Character designer
Game artist
Lead animator
Game designer
Level designer
Concept artiste
Animateur
Directeur artistique

Studios français reconnus

ARKANE STUDIOS
DONTNOD
EUGEN SYSTEM
IVORY TOWER
QUANTIC DREAM
UBISOFT

À consulter

www.afjv.com (Agence Française pour le Jeu Vidéo)
www.snjv.org (Syndicat National du Jeu Vidéo)

Autres filières

p. 17

Exemples de métiers

Infographiste
Chef de projet Multimédia
Concepteur Multimédia
Webdesigner
Artiste plasticien
Décorateur/Scénographe
Matte Painter
Réalisateur Fresquiste
Tatoueur



indépendant



salaré



intermittent

Illustrateur

Traduire en image un texte, une idée

Créateur d'univers graphiques, l'illustrateur réalise des couvertures de livre, des illustrations d'albums pour la jeunesse, d'articles de presse, mais aussi des affiches pour l'événementiel, etc.

Il a été formé aux diverses techniques de représentation dessinée en passant par l'acrylique, l'aquarelle, le collage, le dessin traditionnel jusqu'aux logiciels spécialisés. En effet, avec le développement des nouvelles technologies, l'illustrateur a vu ses possibilités d'expression se diversifier considérablement. En plus du secteur de l'édition, il travaille désormais dans le domaine du multimédia pour des applications numériques, des jeux en ligne et encore pour de la Bande Dessinée interactive...

On l'appelle alors graphiste, infographiste ou encore concepteur 2D.

Quelques illustrateurs formés à l'école Emile Cohl

- › Isabelle Chatellard
- › Célia Chauffrey
- › Antoine Guilloppé
- › Gwen Keraval
- › Frédéric Mansot
- › Annette Marnat
- › Emre Orhun



Statut et rémunération

Un illustrateur exerce dans la grande majorité des cas en indépendant, rattaché à la MDA ou à l'AGESSA*. Il doit alors démarcher et argumenter seul grâce à son book (qui présente le meilleur de ses réalisations), auprès de ses clients potentiels pour multiplier les opportunités professionnelles. Il peut également être représenté par un agent, qui prend alors une commission sur ses commandes.

En tant qu'indépendant, ses tarifs sont très variables : pour un album jeunesse de 16 à 32 pages, il est rémunéré entre 1000 et 4000 € (hors droits d'auteurs). Pour une couverture de roman, selon l'éditeur, entre 150 et 600 € ; une illustration dans la presse est payée minimum 100 € net le dessin, mais ce tarif est très variable selon la taille de l'image, le tirage du magazine, sa notoriété, etc.



Secteurs d'activité

Édition, presse, publicité...
Il peut se spécialiser dans l'édition jeunesse ou adulte, dans le documentaire, l'imagerie médicale, mais aussi le web ou encore le concept art pour le jeu vidéo, par exemple.

* La MDA (Maison des Artistes) et l'AGESSA sont des organismes gérant la protection sociale des auteurs / illustrateurs.

Bédéiste

Imaginer, écrire, dessiner

L'auteur de Bande Dessinée est à la fois un scénariste et un dessinateur. Il imagine un scénario, des personnages, un univers, puis les retranscrit en texte et en image. Le cadrage et le rythme lui permettent de capter l'attention du lecteur jusqu'à la dernière page.

Le temps de création d'un album dure entre un ou deux ans, beaucoup plus lorsqu'il s'agit d'une série.

Le talent du bédéiste peut être sollicité par des agences de communication ou des entreprises à des fins pédagogiques, didactiques.

À savoir

Partie intégrante de la création, le **coloriste** est considéré comme un auteur à part entière et son nom figure sur les couvertures de bande dessinée.

Quelques bédéistes formés à l'école Emile Cohl

- › Olivier Berlion
- › Yannick Corboz
- › Chloé Cruchaudet
- › Diglee
- › Denis Falque
- › Benjamin Flao
- › Raphaël Gauthey
- › Nicolas Otero
- › Yrgane Ramon
- › Fred Salsedo
- › Hervé Tanquerelle
- › Béatrice Tillier



Statut et rémunération

La grande majorité des auteurs exercent en indépendant.
Vivre de la bande dessinée n'est pas toujours confortable, il ne faut pas hésiter à diversifier ses activités en dehors de la fiction. Il est conseillé de s'investir aussi dans la BD culturelle, scientifique ou historique, pédagogique voire politique ou commerciale.
Le tarif des bédéistes se fait généralement à la page, de 150 à 260 €. La rémunération des auteurs se fait en « droits d'auteur ».



Le secteur de la bande dessinée

Quatre grands éditeurs se partagent 90% des publications et les candidatures sont nombreuses. Toutefois, il existe de plus en plus de petites maisons d'édition qui offrent leur chance aux jeunes artistes.

L'auteur de bande dessinée peut aussi débuter dans des fanzines, publications d'amateurs de BD ou sur le web, qui permettent déjà de se distinguer en attendant de publier un premier album.

Dessinateur de presse

Croquer le monde en dessin

Conflits, faits de société, révolutions, systèmes et hommes politiques... tout ce qui fait l'actualité peut être mis en image par ce journaliste un peu particulier.

C'est son regard critique et personnel, son analyse de l'information et son humour parfois grinçant qui forment son talent. Il croque les événements sous forme d'un dessin unique (avec ou sans texte) ou par le biais d'histoires courtes composées de 3 cases et appelées strip.

En relation directe avec le reste du journal, sa création donne au lecteur un point de vue différent et lui permet de prendre de la distance.

Quelques dessinateurs de presse parmi les professeurs ou les anciens de l'école Emile Cohl

- › Laurent Blachier
- › Olivier Bonhomme
- › Philippe Dumas
- › François Olislaeger
- › Pierre Ballouhey
- › Emmanuel Pierre



variable

Statut et rémunération

Il a le statut de journaliste à condition d'être reconnu en tant que reporter-dessinateur par la commission de la carte de presse.

Il n'y a pas de données fiables sur le salaire d'un dessinateur de presse car de nombreux facteurs entrent en compte comme sa réputation, le journal ou le magazine dans lequel ses dessins paraissent, etc. Chaque dessinateur de presse a un tarif différent.



Secteur d'activité

Son carnet d'adresse et ses rencontres l'amènent à se faire une place dans les quotidiens comme *Courrier International*, *Le Monde*, *Libération*, *Le Figaro*... ou dans des journaux satiriques comme *le Canard Enchaîné* ou *Charlie Hebdo*.



Animateur 2D/3D

Maîtriser l'art du mouvement

L'animateur est d'abord un créateur qui recourt à des technologies avancées pour s'exprimer en 2D ou en 3D.

Il met en mouvement les éléments d'un film d'animation, d'un jeu vidéo, d'une publicité et travaille sous la responsabilité du chef animateur (ou directeur d'animation / directeur artistique) lequel suit les indications du réalisateur.

Pour chaque personnage, objet et décor à créer, l'animateur réalise d'abord des dessins clés donnant les poses essentielles à l'articulation du mouvement, ce qui va déterminer le rythme du film. L'animateur précise également le nombre de dessins intermédiaires et leur position. Il élabore la gestuelle, l'expression des visages... Bref, il donne vie aux éléments et conçoit le jeu d'acteur.

Il existe différentes techniques d'animation : animation dessinée sur papier, animation directe sur ordinateur en 2D ou 3D, animation en volume (pâte à modeler, marionnettes, etc.)...



Statut et rémunération

L'animateur 2D/3D travaille la plupart du temps en indépendant ou a le statut d'intermittent. Il est alors engagé le temps d'une production. C'est pour cela que ce professionnel est polyvalent et exerce plusieurs activités : story-boarder, décorateur, infographiste... Bref, il peut intervenir sur les différents aspects d'un projet. Il est amené à travailler dans la publicité, le jeu vidéo, le dessin animé, le multimédia... Les places d'animateurs salariés sont l'apanage des grands studios de création qui forment leur propre équipe permanente. Le salaire moyen d'un animateur est de 2300 € brut.

Quelques animateurs formés à l'école Emile Cohl

- › Nedy Djeghdir
- › Mathieu Gaillard
- › Benjamin Hayte
- › Sydney Kombo



Secteur d'activité

Aujourd'hui, il y a une réelle synergie entre le cinéma, la télévision et le jeu vidéo. Les courts métrages constituent également un secteur non négligeable lorsqu'ils sont bien financés.

Storyboard

Transcrire visuellement un scénario de film

Membre de l'équipe de production d'un film, le storyboarder représente chaque scène du scénario sous forme d'une bande dessinée appelée un story-board (scénarimage en français). Cette étape préliminaire au tournage correspond à la future succession des plans du film. Et plus encore, car le story-board contient toutes les informations sur les éléments cinématographiques qui le constituent : position des décors et des personnages, mouvements de caméra, cadrage, sons, effets spéciaux, etc.

Le story-board sert à toute l'équipe du film car c'est un outil qui facilite la diffusion de données essentielles.

Quelques storyboarders formés à l'école Emile Cohl

- › Kevin Audi Grivetta
- › Vincent Coperet
- › Antoine Etori
- › Richard Ménil
- › Clément Savoyat



Secteur d'activité, statut & rémunération

Salarié, intermittent du spectacle ou indépendant, il travaille au sein d'une équipe sous la direction du réalisateur. Son métier se retrouve principalement dans la production cinématographique.

Aucune donnée précise et fiable sur le salaire d'un story-boarder. Tout dépend s'il est salarié, intermittent du spectacle ou indépendant. Il peut être rémunéré à la planche ou à l'image.

Réalisateur

Diriger et superviser la fabrication d'un film

Le réalisateur porte la responsabilité artistique, technique et économique d'un film. Il intervient à tous les niveaux : la préparation du film, le tournage et la postproduction et doit disposer d'un niveau élevé en dessin et en imagination graphique. Il est absolument nécessaire qu'il soit formé aux techniques traditionnelles de représentation de la réalité.

Lors de la pré-production, son travail est de mettre au point le scénario, le découpage des séquences et des plans. Il supervise également la direction artistique : décors, personnages, ambiance...

Le réalisateur choisit l'équipe avec laquelle il va travailler tout au long de la réalisation du film, et organise les activités de tous les intervenants.

Au moment du tournage, il gère son équipe et coordonne le travail de tous, tout en veillant à respecter les délais et le budget.

Et son travail ne s'arrête pas là ! En postproduction, son rôle est essentiel puisqu'il intervient dans le montage. Il donne au film son rythme de vie grâce à sa vision et ses qualités artistiques. Il transforme des images, des séquences brutes en un film à part entière qui porte sa signature.

Le réalisateur est également amené à présenter son film devant des producteurs, des commanditaires, un jury ou un public.



ou



variable



Secteur d'activité, statut & rémunération

Salarié ou intermittent du spectacle, le réalisateur travaille le temps d'un film pour une société de production, un producteur. Il ne travaille jamais seul puisqu'il est à la tête d'une grande équipe.

Il peut être rémunéré en tant que salarié et dans ce cas-là il touche le salaire le plus élevé de l'équipe chaque semaine. Il peut également avoir le statut d'intermittent du spectacle ou être payé en droits d'auteur.

Il est difficile de chiffrer son salaire car cela dépend de nombreux éléments : moyens de la production, renommée du réalisateur, le succès ou l'échec de ses films...

Quelques réalisateurs formés à l'école Emile Cohl

- › Benoît Chieux
- › Alain Gagnol
- › Jérémie Guiter
- › Jeffig Le Bars
- › Jean-Charles Mbotti-Malolo
- › Antoine Rota
- › Woodkid (Yoann Lemoine)



Game Artist

Dessiner l'univers artistique d'un jeu vidéo

Le Game artist est le créateur de l'environnement artistique d'un jeu vidéo c'est-à-dire l'aspect visuel qui va permettre au joueur de s'immerger complètement dans un univers.

Ce métier comporte deux responsabilités professionnelles spécifiques : celle du character designer qui est l'auteur des personnages ; et celle d'environnemental designer qui imagine les décors, les mondes dans lesquels les protagonistes vont évoluer.

Le Game Artist travaille en étroite collaboration avec le Game Designer qui définit le cahier des charges à partir duquel toute l'équipe va travailler, c'est-à-dire les concepts de base du projet, non seulement les personnages, mais aussi les décors, les intrigues, les règles, les niveaux de difficultés... Il interprète donc graphiquement les intentions du Game Designer afin de donner au joueur un maximum de plaisir et rendre le jeu le plus intuitif possible.

Le Game Artist doit également être un bon infographiste et posséder une grande maîtrise des logiciels de création numérique.



Statut et rémunération

Le Game Artist peut être salarié, intermittent du spectacle ou indépendant : son salaire varie entre 50 000 et 100 000 dollars annuels selon l'expérience et la région.



Secteur d'activité

Le Game Artist travaille dans des sociétés productrices de jeux vidéo. Il est entouré d'une équipe : infographistes, animateurs, character designer, game designer, level designer...

La plupart des Game Artist travaillent à l'international, notamment dans les pays anglo-saxons ou au Japon.

Character Designer

Imaginer les personnages d'un jeu vidéo

Le Character designer imagine et conçoit le physique, les vêtements et le caractère des personnages du jeu vidéo. Il s'agit de créer des personnages dotés d'une identité visuelle forte et de leur donner vie par le biais de l'image. Pour cela, le Character designer réalise des recherches graphiques puis des dessins finalisés.

Les personnages sont ensuite créés sur ordinateur grâce à des logiciels 3D : modeling, texturing, rigging. Ces trois étapes vont rendre les personnages vivants, leur donner des axes de mouvement, des contractions musculaires crédibles. Les actions des personnages sont entièrement dépendantes de ce travail préalable.

Quelques Character Designer formés à l'école Emile Cohl

- › Anaïs Bernabé
- › Pierre Bertin
- › Rémi Farjaud
- › Cédric Peyravernay
- › Rodrigue Pralier



Statut et rémunération

Le Character Designer peut être salarié, intermittent du spectacle ou indépendant : son salaire dépend de son statut.



Secteur d'activité

Ils travaillent au sein de studios de création, de sociétés éditrices de jeux vidéo. En collaboration directe avec des graphistes, programmeurs, scénaristes, sous la direction du game designer, ils font partie d'une équipe réunie autour du même projet.

Concept Artist

Imaginer l'atmosphère d'un jeu vidéo

Le Concept artist réalise une série d'illustrations de recherche qui permettent de définir l'ambiance, l'univers du futur jeu vidéo et d'en valider son aspect.

Son travail donne au producteur une première idée du film ou du jeu en cours de production. En effet, ses concepts art permettent d'imaginer l'univers visuel du jeu vidéo et de prévoir les ressources nécessaires à sa création, notamment en terme d'effet spéciaux, d'éléments à créer en 3D ou autres.

A partir du cahier des charges rédigé par le Game designer et le chef de projet, le Concept artist doit trouver des idées pour répondre à cette demande, puis réaliser un travail de recherche documentaire, de références photographiques qui permettront d'enrichir les images et de repérer des détails qui rendront l'ambiance du jeu authentique.

Ses illustrations doivent être claires et saisissantes afin de donner une idée précise de la qualité et de l'intérêt d'une scène ou d'un personnage.

Il est impératif de se former au dessin traditionnel pour pouvoir fournir des ressources de base indispensables à la mise en oeuvre de l'imaginaire du créateur.

Quelques Concept Artist formés à l'école Emile Cohl

- › David Alvarez
- › Charlotte Rudelle
- › Marc Simonetti



ou



€ variable



Parcours professionnel

Il n'y a aucun parcours de carrière typique pour devenir concept artist. Certains peuvent venir des arts graphiques, de l'illustration et d'autres du marché des effets spéciaux ou de l'animation.

Secteur d'activité et statut

Les grands studios de jeu vidéo ou d'animation emploient la plupart du temps de nombreux concept artist, chacun travaillant sur un élément spécifique du film ou jeu en production. Ils travaillent la plupart du temps en tant qu'indépendant mais peuvent, pour certains, être salariés.



Coloriste

Percevoir et rendre les couleurs

Le coloriste est un artiste doté d'une sensibilité particulière pour la perception et le rendu des couleurs.

Ce spécialiste est sollicité en postproduction pour élaborer des productions visuelles que ce soit dans l'audiovisuel, le cinéma, le film d'animation ou la bande dessinée.

Le coloriste est le garant de l'uniformité des couleurs du produit. Pour cela il corrige les « erreurs » de couleur et de lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit irréprochable. Il poursuit le travail du dessinateur en donnant couleur et volume, ambiance et lumière aux objets, personnages, décors.

Lorsqu'il travaille sur un film d'animation, il garantit l'homogénéité des images en harmonisant et en faisant ressortir les effets de couleur et de densité.

En bande dessinée, c'est lui qui choisit et applique la couleur sur les planches. Il définit également les lumières et les ombres du dessin.

Dans un jeu vidéo, il fait face à la problématique technique induite par l'utilisation d'écrans et de consoles différents par les futurs joueurs.

Pour l'édition, il fabrique les couleurs souhaitées par le client. Il les reproduit sur ordinateur et doit veiller à leur qualité lors de l'impression.

Quelques coloristes formés à l'école Emile Cohl

- › Tatiana Domas
- › Michaël Sanlaville



€ variable



Secteur d'activité et statut

Salarié ou indépendant, il peut travailler dans un atelier d'impression, en collaboration avec un auteur de bande dessinée ou au sein de l'équipe d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo. Faisant partie intégrante de la création, le coloriste est maintenant considéré comme un auteur à part entière et son nom apparaît sur les couvertures de bande dessinée.

Directeur artistique

Superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet

Le principal rôle du directeur artistique (communément appelé DA) est avant tout d'avoir une vision créative et globale d'un projet et de savoir la transmettre.

Dans l'édition, la presse, la publicité ou le jeu vidéo, il a pour mission de superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet dont il porte la responsabilité artistique.

Graphistes, infographistes, webdesigners ou animateurs travaillent sous sa houlette.

Conscient des enjeux marketing, techniques, éditoriaux et économiques inhérents à un projet, il propose des solutions à la fois originales et conformes aux attentes et au budget de son commanditaire.

À savoir

Il est difficile de pouvoir prétendre à ce poste à la sortie d'une école d'art. En effet, c'est l'expérience qui permet d'accéder à ces responsabilités. Souvent, les directeurs artistiques ont un CV bien rempli, et d'abord en tant que graphiste.

Quelques DA formés à l'école Emile Cohl

- › Jean de Boissieux
- › Robert Foriel
- › Mathieu Granjon
- › Sébastien Mitton
- › Florian Thourret



€ 2800 à 5000€ brut/mois

Statut & rémunération

Le DA peut-être salarié ou indépendant et son salaire varie beaucoup, en fonction du prestige et de la taille de l'agence dans laquelle il travaille mais aussi en fonction de sa réputation et de ses compétences.

Son salaire oscille entre 5000 € dans les agences numériques, de 3400 à 4000 € en agence de design, et de 2800 à 3400 € dans les agences de publicité. En indépendant, ses honoraires sont entre 400 et 1500 € par jour.



Secteur d'activité

La plupart du temps, le directeur artistique travaille au sein d'une agence (publicité, édition, production, jeu vidéo, web...). Il dirige une équipe et n'est donc jamais seul sur un projet. Dans l'animation ou le jeu vidéo, il est souvent engagé le temps d'une production qui peut durer de un à quatre ans.

Graphiste Infographiste

Créer des images /
par le biais des outils informatiques

Entre infographiste et graphiste la frontière est floue. Né des nouvelles technologies de l'information, l'infographiste se définit comme « graphiste en informatique ».

En effet, l'appellation d'infographiste évoque l'usage de l'informatique dans la création d'images mais sans référence à une qualification professionnelle précise. Elle désigne davantage une technique au service de différents métiers.

A l'origine, le graphiste a un rôle plus général mais toutefois similaire à celle de l'infographiste et ses compétences sont censées s'étendre au-delà de l'outil informatique (peinture, dessin...). Le graphiste joue donc un rôle davantage artistique et créatif là où l'infographiste est plutôt exécutant. Mais aujourd'hui, les compétences exigées dans les deux professions sont sensiblement les mêmes.

Infographiste et graphiste n'ont pas un champ d'action unique. Ils peuvent exercer leurs talents dans différents métiers : graphiste multimédia, graphiste 3D, maquetiste, infographiste, webdesigner...



ou € 2200 à 3300€ brut/mois

Statut & rémunération

L'infographiste est généralement salarié et travaille en agence de communication, studio de création, entreprise... L'infographiste peut exercer également en free-lance.

En agence numérique (web) il gagne entre 2750 et 3300 €. En agence de design, de 2200 à 3000 €. En studio de création, jusqu'à 3600 € pour un senior et 1900 € pour un infographiste junior. En agence de publicité de 2350 à 3000 €.

Quelques graphistes formés à l'école Emile Cohl

- › Etienne Corbaux
- › Anne Gannat
- › Karl Nawrot
- › Douglas Py
- › Thomas Randall
- › Steve Romani
- › Ning Ning Suo



Secteur d'activité

L'infographiste est présent dans de nombreux secteurs (publicité, édition, industrie, jeux vidéo...). Il fait généralement partie d'une équipe dirigée par un chef de projet ou un directeur artistique.

Olivier Plazas - 3^e année



villeurbanne Renseignements et réservations : 04 78 68 04 04 ou mls@mairie-villeurbanne.fr

ET
sion
allait
au
spectacle ?

LIRE
ECOUTER
VOIR
à Villeurbanne
2012-2013



L'école Emile Cohl

Préparez-vous en 5 ans aux métiers du dessin dans l'école la plus reconnue pour la qualité de sa formation en dessin.

L'École Émile Cohl propose une formation initiale post-bac où sont enseignés l'illustration, la bande dessinée, l'infographie 2D / 3D, le multimédia, le jeu vidéo et le dessin animé. Depuis plus de 30 ans, les jeunes diplômés, polyvalents et attendus, collaborent avec les sociétés et éditeurs les plus renommés : Casterman, Éditions Dupuis, Éditions Milan, Electronic Arts, Folimage, Framestore, France Télévision, Mikros Image, Ubisoft, etc.



Retrouvez tous les métiers auxquels forme l'École Émile Cohl sur le site : lesmetiersdudessin.fr

Journée Recrutement

À l'image des job dating au niveau régional ou national, l'École Émile Cohl a instauré un rendez-vous avec les sociétés du secteur de l'édition, du dessin d'animation, du jeu vidéo, du cross-media... qui souhaitent recruter des professionnels de l'image et de la représentation dessinée à court ou moyen terme.

L'engouement des entreprises à participer à la Journée Recrutement ne se dément pas depuis près de 10 ans.

Quelques chiffres :

- entre 40 et 50 entreprises chaque année pour 60 diplômables
- un millier de rendez-vous
- environ 15 à 20% de recrutement à court ou moyen terme
- 80% de contacts générateurs à long terme d'activités professionnelles salariées ou freelance

Entreprises partenaires Job Dating

- › Aladine
- › Amatterra
- › Ankama Games
- › Caribara Animation
- › Casterman jeunesse
- › Citécréation
- › Cités Plume
- › Cube Creative Computer Company
- › Didier Jeunesse
- › Éditions Belin Jeunesse
- › Éditions Dupuis
- › Éditions Glénat
- › Éditions Le Pommier
- › Editions Milan
- › Fabrik
- › Feerik
- › Flammarion
- › Framestore
- › France Télévisions
- › Gulf Stream Éditeur
- › Iboo Interactive
- › Image & process
- › JPL Productions
- › Krysalide
- › Librairie Expérience
- › Mac Guff
- › Mikros Image
- › Milan Presse
- › Mondo TV France
- › Pastel
- › Séquence SDP
- › Swan & Les Films du cygne
- › Team To
- › Ubisoft
- › Urban Comics
- › Vanilla Seed
- › Vente privée
- › Xilam Animation

Succès

Pango

Encore étudiants à l'école Émile Cohl, Julien Akita, Lise Mélinand, Mathieu Akita et Nicolas Blanc s'étaient faits la promesse de créer un jour leur propre studio de jeux vidéo. Pendant 10 ans, ils sont allés chercher les compétences nécessaires à travers des parcours bien différents (presse et illustration jeunesse, BD, infographie, jeux vidéo, éducation nationale).

Puis, en 2012, fascinés par le potentiel interactif des Tablettes et Smartphones, les 4 amis créent leur personnage fétiche Pango, un petit raton-laveur bleu, et fondent leur entreprise : Studio Pango. Promesse tenue !

www.studio-pango.com



Tante Hilda

Tante Hilda est le 4^e long métrage du studio Folimage à Valence. Sa production a duré 3 ans et la sortie nationale est prévue le 12 février 2014. Benoît Chieux, ancien étudiant et professeur à l'école, signe avec Tante Hilda son second long métrage en tant que co-réalisateur et Directeur Artistique. D'autres emilecohlis (tels que Jean-Charles Mbotti Malolo) ont participé à la fabrication du film.



Ubisoft

On ne présente plus la licence Assassin's Creed™ créée en 2007 par UBI-SOFT. Ce jeu d'action/aventure/infiltration propose aux joueurs d'incarner un assassin qui traverse les époques et les continents au travers de 6 opus.

Le dernier volet, Black Flag, est sorti en novembre 2013 et s'est déjà vendu à plus de 3 millions d'unités (source vgchartz.com / décembre 2013).

De très nombreux étudiants ont travaillé sur ce jeu depuis sa création, notamment au sein du studio UBISOFT Anney à qui l'on doit la conception complète des jeux multi-joueurs des épisodes suivants : Assassin's Creed Brotherhood™, Assassin's Creed Revelations™, Assassin's Creed 3™, Assassin's Creed IV Black Flag™.

- David Alvarez (Concept et Level Artist),
 - Anaïs Bernabé (Character Artist),
 - Pierre Bertin (Character Artist),
 - Yannick Corboz (Level Art Director, Illustrateur et professeur à l'école),
 - Vincent Dérozier (Level Artist),
 - Rémi Farjaud (Character Associate Art Director),
 - Mathieu Granjon (Game Content Director & Studio Art Director),
 - Johan Grenier (Character artist),
 - Antoine Rol (Character Artist),
 - Jean-Christian Sauvaget (Level Artist)
- font partie des anciens étudiants collaborant ou ayant collaboré avec UBISOFT depuis de nombreuses années.*

