



Livret des formations

**Votre passion
a de l'avenir
certifié PIVAUT®**

NANTES | RENNES | TOULOUSE | MONTRÉAL

Édition Janvier 2025



sommaire

Prépa arts appliqués aux métiers créatifs..... 04

Formation.....	05
Admission.....	06

Cinéma d'animation 2D.....07

Formation.....	08
Cursus.....	09
Année 1.....	10
Année 2.....	11
Année 3.....	12
Débouchés.....	13

Concept art.....14

Formation.....	15
Cursus.....	16
Année 1.....	17
Année 2.....	18
Année 3.....	19
Débouchés.....	20

Illustration.....22

Formation.....	23
Cursus.....	24
Année 1.....	25
Année 2.....	26
Année 3.....	27
Débouchés.....	28

Bande dessinée.....30

Formation.....	31
Cursus.....	32
Année 1.....	33
Année 2.....	34
Année 3.....	35
Débouchés.....	36

Tarifs - Financements & aides.....37



**prépa arts
appliqués
aux métiers
créatifs**

Formation

Prépa arts appliqués aux métiers créatifs

700h/an
D'ENSEIGNEMENT

cours, ateliers, workshops
De septembre à début juin

Lieu:

Nantes - Rennes - Toulouse

Public visé:

Étudiant en formation initiale

Niveau requis:

Bac ou titre équivalent de niveau 4

Durée:

1 an

Type de formation:

Temps plein en présentiel

Langue:

Enseignements en français

Cette classe préparatoire articule des savoirs généraux et des compétences spécifiques en arts appliqués et en dessin narratif afin de préparer à la poursuite d'études dans les domaines qui conçoivent et travaillent l'aspect graphique au sein des métiers culturels (livre illustrées, Bande dessinées, jeux vidéo, dessin animée, spectacle vivant...). Les étudiants sont amenés à découvrir divers champs attenants aux arts appliqués au travers d'apports pratiques et théoriques afin de développer leur créativité et d'apprendre les techniques spécifiques liés à la pratique du dessin. Cette année donne l'opportunité à chacun d'expérimenter, découvrir, rechercher, aiguïser sa sensibilité et curiosité artistique et de faire un choix d'orientation en toute sérénité.

Objectifs

- Acquérir les bases techniques et créatives via la pratique du dessin,
- Enrichir une culture graphique et artistique, et développer sa créativité
- Développer un regard critique et une capacité d'analyse,
- Acquérir une méthodologie de travail, de recherche et de création

Enseignements

- Modèle vivant, Dessin personnage
- Image
- Couleur
- Étude documentaire
- Bande dessinée
- Composition narrative
- Dessin Académique
- Structure et mouvement
- Perspective
- Nature morte
- Histoire de l'Art
- Anglais
- Ateliers

Évaluations

Contrôles continus et examens trimestriels permettant l'établissement d'un bulletin de notes.

Admission

PRÉREQUIS

Bac ou titre de niveau 4.

MODALITÉS

Étude du dossier scolaire, entretien de motivation et éventuelle évaluation d'un portfolio artistique (dessins, peintures, carnet de croquis etc.) témoignant d'une culture de l'image, d'un univers personnel et de solides bases en dessin.

Les candidats qui n'ont pas satisfait les exigences des épreuves du Concours d'Entrée, pour accéder à l'une des quatre spécialisations, peuvent également intégrer cette année préparatoire suivant les places disponibles et en fonction de leurs résultats.

DÉLAIS

Candidature toute l'année, pour intégration à la rentrée suivante.

Prochaine rentrée : début septembre

POURSUITE D'ÉTUDES

À l'issue de cette année préparatoire arts appliqués aux métiers créatifs, les étudiants participeront au concours d'entrée afin d'accéder à la première année de Concept Art, Illustration, Cinéma d'Animation 2D ou Bande dessinée. La sélection en spécialités se fait sur Concours d'Entrée: l'admission repose sur une évaluation des compétences artistiques et de la motivation.

cinéma d'animation 2D

Formation

Cinéma d'animation 2D

Localisation:

Nantes - Rennes - Toulouse

Public visé:

Étudiant en formation initiale

Diplôme délivré:

Certificat d'Ecole Pivaut en Animation 2D

Niveau requis:

Bac ou titre équivalent de niveau 4
et être admis au concours en 1^{ère} année Pivaut

Durée:

3 ans + 1 année prépa

Rythme & modalité:

Temps plein en présentiel

Langue:

Enseignements en français

Le Cycle professionnel Cinéma d'Animation 2D de Pivaut forme des experts en animation sur trois ans (incluant une année préparatoire). Les étudiants acquièrent des compétences techniques et artistiques à travers un apprentissage immersif, encadré par des professionnels du secteur. Les deux dernières années comprennent des interventions de praticiens, un projet personnel présenté à un jury et des stages d'au moins huit semaines. La formation couvre toutes les étapes de la création d'un film d'animation et permet aux étudiants d'explorer divers styles tout en construisant leur réseau professionnel.

Objectifs

- Cultiver sa pratique et sensibilité créatives, sa culture de l'image fixe et animée, pour développer ses compétences de direction artistique
- Maîtriser les différentes spécialités techniques qui constituent la chaîne de production
- Appréhender dans leur globalité la chaîne de production et les étapes de réalisation d'un film d'animation
- Devenir un professionnel polyvalent avec une ou des dominantes d'expertises techniques
- Développer les soft skills indispensables au travail en équipe

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance de cours théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

Une équipe d'intervenants professionnels permanents, impliqués dans une démarche pédagogique cohérente et progressive, assure le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

De nombreux équipements et logiciels (ToonBoom Storyboard Pro, Animation, After Effects, Photoshop, Première, Illustrator, Blender) sont mis à disposition grâce à un tarif préférentiel pour nos étudiants. Ces outils sont utilisés intensivement tout au long de la scolarité permettant une parfaite adaptation aux besoins et aux usages du marché.

Cursus

Conditions & modalités d'admission

Bac ou titre de niveau 4 et être admis au concours en 1^{ère} année Pivaut

ANNÉE 1

Acquisition des fondamentaux

ANNÉE 2

Approfondissement

ANNÉE 3

Professionnalisation

Conditions d'obtention de la certification

Évaluations et validation de la certification

Contrôle continu : évaluation des projets individuels et de la progression du court-métrage en équipe.

Jury final de fin d'études avec présentation du court-métrage devant un jury de professionnels extérieurs à l'école

Certificateurs : Écoles Créatives Nantes (Marque commerciale Pivaut)

Année 1

Cinéma d'animation 2D

800h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

En 1^{re} année, les étudiants acquièrent les bases du dessin et du processus de création d'une image : formés et guidés par l'équipe pédagogique, ils progressent techniquement, gagnent en aisance d'exécution et libèrent leur créativité. À travers les différents projets qui leur sont soumis, ils apprennent à répondre aux exigences d'un cahier des charges.

Objectifs

- Acquérir une culture de l'image et un socle de références artistiques afin d'enrichir les propositions graphiques
- Expérimenter différents styles graphiques et interroger sa pratique
- Mettre en œuvre une méthodologie de travail et s'inscrire dans une démarche de recherche et de référencement
- Analyser et respecter un cahier des charges créatif
- Maîtriser le processus et les outils de création d'une image, traditionnelle ou numérique
- Développer la maîtrise des techniques du dessin traditionnel (formes, volumes, perspectives, anatomie, couleurs)

Enseignements

- Morpho - Structure
- Dessin Personnage, Modèle vivant
- Illustration Décor
- Anatomie, Modèle vivant
- Compo narrative
- Chara Design
- Typographie - maquette
- Observation couleurs
- Storyboard
- Histoire de l'Art
- Anglais
- Atelier de fin d'année

Année 2

Cinéma d'animation 2D

550h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à avril

Les étudiants acquièrent en 2^e année les apprentissages fondamentaux leur permettant d'appréhender l'intégralité de la chaîne de production du cinéma d'animation 2D et la maîtrise des outils. Les occasions de mettre en pratique leurs compétences techniques, artistiques et organisationnelles et leur autonomie sont également renforcées, à travers une première réalisation en groupe et la préproduction d'un film de fin d'études.

Objectifs

- Maîtriser les étapes de production d'images animées en 2D et les différents enjeux afin d'avoir une vision globale de son environnement
- Maîtriser les compétences suffisantes pour des postes de généralistes avant de choisir une spécialisation
- Préparer un portfolio, une bande démo (demoreel) pour la recherche de stage

Enseignements

- Storyboard
- Écriture de scénario
- Animation 2D traditionnelle
- Compositing
- Design de personnages et Concept Art
- Décor et Réalisation
- Animation Toon Boom
- Infographie

Stages

Stages d'une durée d'au moins 8 semaines en fin d'année.

Année 3

Cinéma d'animation 2D

500h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à mai

Dans la continuité du travail entamé en fin de 2^e année, la 3^e année est entièrement consacrée à la réalisation, en groupe, d'un court métrage d'animation, présenté devant un jury de professionnels. Ce projet leur permet de mettre en pratique les compétences acquises dans le cadre de leur formation. Ils sont accompagnés et supervisés tout au long de ce projet par l'équipe pédagogique, constituée d'enseignants et d'intervenants extérieurs, référents dans leur domaine.

Objectifs

- Atteindre un niveau d'expertise poussé
- Expérimenter le pipeline de production pour la réalisation d'une séquence animée
- Développer ses compétences de direction artistique et de réalisation notamment à travers la réalisation d'une séquence animée et la préparation d'un film de fin d'études
- Être apte, techniquement et humainement, à intégrer un groupe de travail et développer ses soft skills (compétences comportementales)
- Étoffer sa bande démo (demoreel)

Enseignements

- Storyboard / Layout BG / Mise en scène
- Compositing
- Animation
- Direction artistique
- Infographie

Stages

Période de stage de 3 mois à l'issue du diplôme.

Évaluations et validation de la certification

Contrôle continu : évaluation des projets individuels et de la progression du court-métrage en équipe. Jury final de fin d'études avec présentation du court-métrage devant un jury de professionnels extérieurs à l'école

Débouchés

MÉTIERS PRÉPARÉS

La formation Cinéma d'Animation 2D donne accès à des métiers de l'animation 2D et effets spéciaux: Animateur 2D traditionnel, Animateur 2D numérique, Animateur FX, Storyboarder, Layoutman, Décorateur, Character designer, Directeur artistique, Réalisateur.

Nos diplômés prennent rapidement des postes de responsables grâce à leur connaissance et à leur maîtrise globale de la chaîne de production et à leur expertise dans un ou deux domaines de spécialisation.

Les postes ciblés s'exercent dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel, du jeu vidéo, de la publicité, dans des entreprises produisant des produits audiovisuels intégrant des images numériques :

- Studios d'animation réalisant des films d'animation pour le cinéma ou la télévision: long métrage et court-métrage, séries télévisées.
- Sociétés de post-production chargées de la réalisation des effets spéciaux des films, des publicités animées, des habillages de chaînes télévisées
- Studios de création de jeux vidéo pour la production des univers graphiques et des animations
- Studios de création d'images de synthèse dans les domaines industriel, architectural, scientifique, médical et autres
- Agences de publicité

Nos Alumnis exercent :

- en tant que salarié au sein de célèbres studios, le plus souvent à dimension internationale
- ou encore en tant qu'indépendant, fondateur/dirigeant de studio de production ou encore free-lance en tant qu'expert dans un domaine particulier (storyboard, animation, compositing, fx...)

concept art



Formation

Concept art

Localisation:
Nantes - Rennes - Toulouse

Public visé:
Étudiant en formation initiale

Diplôme délivré :
Titre RNCP36641
« Dessinateur Illustrateur »
niveau 6 (équivalent Bac +3)

Niveau requis:
Bac +1 ou titre de niveau 4
et être admis au concours

Durée:
3 ans

Rythme & modalité:
Temps plein en présentiel

Langue:
Enseignements en français

En intégrant un cursus Concept Art, les étudiants se forment, pendant trois années pour devenir des experts en conception et projets Concept Art. Ils apprennent à concevoir une charte graphique et à développer visuellement un univers pour une production (jeux vidéo, films, films d'animation, spectacles vivants, etc.), en créant plusieurs propositions artistiques designées et stylisées. Les formations Pivaut exigent rigueur et créativité, organisation et curiosité, mais surtout passion et engagement personnel. Les équipes pédagogiques, ancrées dans le monde professionnel, accompagnent chaque étudiant dans l'acquisition des outils de création et le développement de ses compétences techniques et créatives, qui lui permettront de créer et de valoriser son identité artistique professionnelle dans des projets professionnels. À l'issue du cycle, ils auront toutes les compétences requises pour intégrer des structures ou s'installer à leur compte en tant que Concept Artist.

Objectifs

- Mettre en place une démarche exploratoire et développer une écriture personnelle
- Créer et porter, à partir d'une demande, un concept esthétique dans le monde artistique
- Appréhender dans sa globalité la chaîne de production d'un projet de conception artistique et sa cohérence visuelle
- Maîtriser les différentes approches de l'image fixe 2D, qu'elles soient digitales ou traditionnelles
- Développer une méthodologie de travail, alliant techniques traditionnelles et digitales, permettant de gérer des projets et des univers dans des secteurs d'une très grande variété

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance de cours théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

Une équipe d'intervenants professionnels permanents, impliqués dans une démarche pédagogique cohérente et progressive, assure le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

De nombreux équipements et logiciels (Photoshop, Illustrator, InDesign, Blender, Zbrush) sont mis à disposition des étudiants. Ces outils sont utilisés intensivement tout au long de la scolarité permettant une parfaite adaptation aux besoins et aux usages du marché.

Cursus

Conditions & modalités d'admission

Bac ou niveau 4 et être admis au concours en 1^{ère} année Pivaut

ANNÉE 1

Acquisition des fondamentaux

ANNÉE 2

Approfondissement

ANNÉE 3

Professionnalisation

Conditions d'obtention de la certification

Conditions de validation du cursus :

Validation des 2 blocs de compétences communs + 1 bloc optionnel

- Concevoir un projet de création graphique
- Promouvoir son activité de dessinateur illustrateur

La formation est validée par le titre RNCP36641 - Dessinateur illustrateur de niveau 6, par décision du 01/07/2022.

Une nouvelle demande d'enregistrement au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) pour le titre Dessinateur illustrateur est en cours d'instruction par France compétences.

Certificateurs : Écoles Créatives Nantes (Marque commerciale Pivaut)

Année 1

Concept art



En 1^{re} année, les étudiants acquièrent les bases du dessin et du processus de création d'une image : formés et guidés par l'équipe pédagogique, ils progressent techniquement, gagnent en aisance d'exécution et libèrent leur créativité. À travers les différents projets qui leur sont soumis, ils apprennent à répondre aux exigences d'un cahier des charges.

Objectifs

- Acquérir une culture de l'image et un socle de références artistiques afin d'enrichir les propositions graphiques
- Expérimenter différents styles graphiques et interroger sa pratique
- Mettre en œuvre une méthodologie de travail et s'inscrire dans une démarche de recherche et de référencement
- Analyser et respecter un cahier des charges créatif
- Maîtriser le processus et les outils de création d'une image, traditionnelle ou numérique
- Développer la maîtrise des techniques du dessin traditionnel (formes, volumes, perspectives, anatomie, couleurs)

Enseignements

- Morpho - Structure
- Dessin Personnage, Modèle vivant
- Illustration Décor
- Anatomie, Modèle vivant
- Composition Narrative
- Chara Design
- Typographie - maquette
- Observation couleurs Story-Board
- Histoire de l'Art
- Anglais
- Atelier de fin d'année

Année 2

Concept art



En 2^e année, les étudiants travaillent sur des projets longs et professionnalisants, et bénéficient d'un encadrement personnalisé et exigeant, leur permettant de continuer à progresser à la fois techniquement et dans le développement de leur singularité artistique. Ils apprennent à analyser finement une demande, à adapter leur réponse tout en affirmant leur démarche.

Objectifs

- Développer un style graphique personnel
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit
- Composer et adapter son portfolio

Enseignements

- Infographie PSD
- Concept Art
- Chara design
- Design Objet
- Structure et décors
- Illustration numérique
- Dessin modèle vivant
- Volume Morpho structure

Stages

8 semaines entre la 2^e et la 3^e année.

Année 3

Concept art

600h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

En 3^e année, les étudiants s'investissent dans des projets à vocation professionnalisante, tout en bénéficiant d'un accompagnement rigoureux et personnalisé. Ce cadre exigeant, les aide à perfectionner leurs compétences techniques tout en développant leur identité artistique singulière. Ils approfondissent leur capacité à analyser avec précision une demande et à y répondre de manière adaptée, tout en affirmant leur démarche créative. Cette année est également consacrée à la préparation du projet de fin d'études, un travail central qui contribue à la constitution d'un portfolio artistique solide et représentatif de leur vision et de leur savoir-faire.

Objectifs

- Développer un style graphique personnel
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit
- Concevoir un portfolio afin de préparer son diplôme et son entrée dans la vie active en tant que concept artist professionnel

Enseignements

- Illustration Numérique
- Chara design
- Design
- Supervision Artistique
- Suivi des projets de fin d'étude
- Design Objet
- Structure et décors
- Illustration numérique
- Dessin modèle vivant
- Volume Morpho structure
- Anglais

Stages

8 semaines en fin de 3^e année.



Débouchés

MÉTIERS PRÉPARÉS

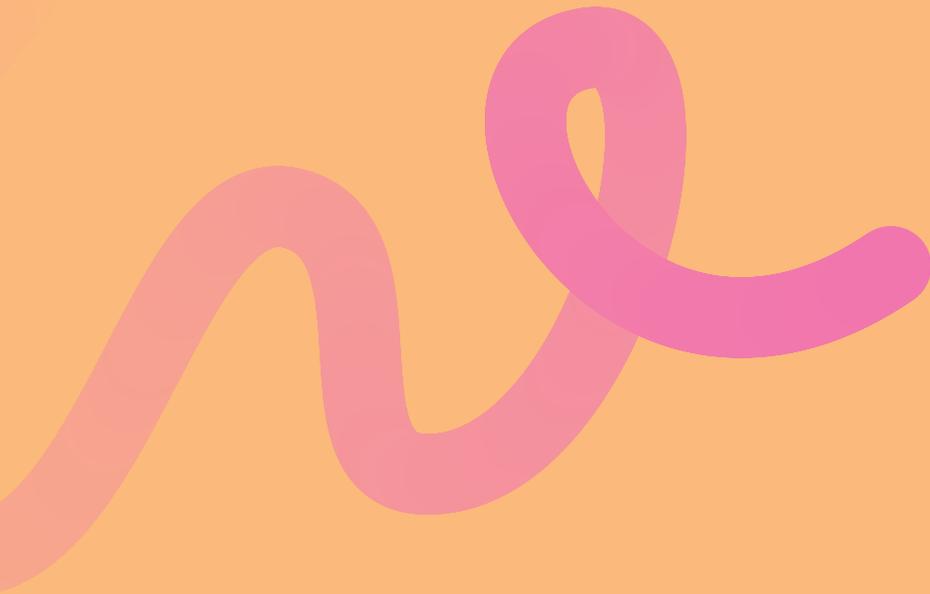
Le Concept Art est une discipline de dessin traditionnel et numérique. La formation consiste à créer et designer des univers, ainsi que l'aspect visuel, pour le jeu vidéo, le cinéma, les jeux de plateau, le cinéma d'animation 2D ou 3D... Celle-ci permet de matérialiser les personnages, les décors, les objets, etc. sous différents aspects (couleur ou positions) et en rendu 2D ou 3D.

Selon l'expertise développée et le cadre d'exercice, les certifiés des Écoles Créatives s'insèrent sur le marché du travail ou développent leur activité en tant que :

- Concept Artist
- Character Designer
- Game designer
- Dessinateur
- Illustrateur
- Peintre numérique
- Concepteur de personnages
- Concepteur d'environnements
- Concepteur d'objets et de véhicules
- Concepteur de créatures
- Artiste concepteur généraliste.



illustration



Formation

Illustration

Localisation:
Nantes - Rennes - Toulouse

Public visé:
Étudiant en formation initiale

Diplôme délivré :
Titre RNCP36641
« Dessinateur Illustrateur »
niveau 6 (équivalent Bac +3)

Niveau requis:
Bac +1 ou titre de niveau 4
et être admis au concours

Durée:
3 ans

Rythme & modalité:
Temps plein en présentiel

Langue:
Enseignements en français

En intégrant un cursus Illustration, les étudiants se forment, pendant trois années pour devenir des experts en réalisations d'illustrations (traditionnelles ou numériques). Les formations Pivaut exigent rigueur et créativité, organisation et curiosité, mais surtout passion et engagement personnel. Les équipes pédagogiques, ancrées dans le monde professionnel, accompagnent chaque étudiant dans l'acquisition des outils de création et le développement de ses compétences techniques et créatives, qui lui permettront de créer et de valoriser son identité artistique professionnelle dans des projets professionnels. À l'issue du cycle, ils auront toutes les compétences requises pour intégrer des structures ou s'installer à leur compte en tant qu'illustrateur.

Objectifs

- Mettre en place une démarche exploratoire et développer une écriture personnelle
- Créer et porter, à partir d'une demande, un concept esthétique dans le monde artistique
- Appréhender dans sa globalité la chaîne de production d'un projet de conception artistique et sa cohérence visuelle
- Maîtriser les différentes approches de l'image fixe 2D, qu'elles soient digitales ou traditionnelles
- Développer une méthodologie de travail, alliant techniques traditionnelles et digitales, permettant de gérer des projets et des univers dans des secteurs d'une très grande variété

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance de cours théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

Une équipe d'intervenants professionnels permanents, impliqués dans une démarche pédagogique cohérente et progressive, assure le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

De nombreux équipements et logiciels (Photoshop, Illustrator, InDesign) sont mis à disposition des étudiants. Ces outils sont utilisés intensivement tout au long de la scolarité permettant une parfaite adaptation aux besoins et aux usages du marché.

Cursus

Conditions & modalités d'admission

Bac +1 ou titre de niveau 4 et être admis au concours en 1^{ère} année Pivaut

ANNÉE 1

Acquisition des fondamentaux

ANNÉE 2

Approfondissement des fondamentaux

ANNÉE 3

Approfondissement et spécialisation

Conditions d'obtention de la certification

Conditions de validation du cursus :

Validation des 2 blocs de compétences communs + 1 bloc optionnel

- Concevoir un projet de création graphique
 - Promouvoir son activité de dessinateur illustrateur
 - Réaliser des illustrations (Option Illustration)
- OU Réaliser un projet en concept art (Option Concept art)

La formation est validée par le titre RNCP36641 - Dessinateur illustrateur de niveau 6, par décision du 01/07/2022.

Une nouvelle demande d'enregistrement au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) pour le titre Dessinateur illustrateur est en cours d'instruction par France compétences.

Certificateurs : Écoles Créatives Nantes (Marque commerciale Pivaut)

Année 1

Illustration

800h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

En 1^{re} année, les étudiants acquièrent les bases du dessin et du processus de création d'une image : formés et guidés par l'équipe pédagogique, ils progressent techniquement, gagnent en aisance d'exécution et libèrent leur créativité. À travers les différents projets qui leur sont soumis, ils apprennent à répondre aux exigences d'un cahier des charges.

Objectifs

- Acquérir une culture de l'image et un socle de références artistiques afin d'enrichir les propositions graphiques
- Expérimenter différents styles graphiques et interroger sa pratique
- Mettre en œuvre une méthodologie de travail et s'inscrire dans une démarche de recherche et de référencement
- Analyser et respecter un cahier des charges créatif
- Maîtriser le processus et les outils de création d'une image, traditionnelle ou numérique
- Développer la maîtrise des techniques du dessin traditionnel (formes, volumes, perspectives, anatomie, couleurs)

Enseignements

- Morpho - Structure
- Dessin Personnage, Modèle vivant
- Illustration Décor
- Anatomie, Modèle vivant
- Composition Narrative
- Chara Design
- Typographie - maquette
- Observation couleurs
- Storyboard
- Histoire de l'Art
- Anglais
- Atelier de fin d'année

Année 2

Illustration

500h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à mai

En 2^e année, les étudiants travaillent sur des projets longs et professionnalisants, et bénéficient d'un encadrement personnalisé et exigeant, leur permettant de continuer à progresser à la fois techniquement et dans le développement de leur identité artistique. Ils apprennent à analyser finement une demande, à adapter leur réponse tout en développant une écriture personnelle.

Objectifs

- Affiner son sens de l'observation et gagner en justesse de représentation
- Mettre en place une démarche exploratoire et développer une écriture personnelle
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Maîtriser l'ensemble des étapes de réalisation d'un projet de création graphique

Enseignements

- Illustration - Création
- Modèle Vivant (Anatomie et mouvement).
- Dessin - Peinture.
- Mise en page des illustrations
- Illustration séquentielle
- Technique d'illustration
- Illustration numérique
- PAO (Publication Assistée par Ordinateur)
- Semaines Spéciales

Stages

8 semaines entre la 2^e et la 3^e année.

Année 3

Illustration

500h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à mai

En 3^e année, les étudiants se concentrent sur leur projet de fin d'études, supervisé par l'équipe pédagogique et présenté devant un jury de professionnels. Cette étape leur permet de mettre en pratique leurs compétences techniques et artistiques. Le projet peut être proposé à des maisons d'édition, offrant un premier contact avec le monde professionnel et un potentiel de développement.

Objectifs

- Proposer et défendre un univers créatif personnel
- Atteindre un niveau d'expertise poussé dans la spécialité choisie
- Développer des compétences de direction artistique et de réalisation notamment à travers la réalisation du projet de fin d'études
- S'appropriier les outils et logiciels informatiques dédiés
- Présenter une posture professionnelle en démontrant la maîtrise de process professionnels tant sur la démarche de création et réalisation que sur la relation avec l'Autre (client, collaborateur, partenaire, superviseur)
- Présenter un projet de promotion digitale
- Faire son entrée dans le monde professionnel grâce au projet de fin d'études et à son book

Enseignements

- Modèle Vivant
- Dessin Peinture
- Illustration
- Illustration Numérique
- Infographie PSD
- Cours et ateliers

Débouchés

MÉTIERS PRÉPARÉS

Les Dessinateurs illustrateurs exercent dans les secteurs d'activité suivants : édition (édition jeunesse, illustration, bande dessinée), jeu vidéo, animation, communication visuelle/publicité, enseignement/éducation. Ils interviennent, le plus souvent, en tant qu'indépendant/freelance/artiste auteur.

Selon l'expertise développée et le cadre d'exercice, les certifiés des Écoles Créatives s'insèrent sur le marché du travail ou développent leur activité en tant que :

- Illustrateur, Illustrateur jeunesse, Illustrateur dessinateur de Bande dessinée, Dessinateur de Comics, Coloriste, Illustrateur jeunesse/jeux/graphiste, Dessinateur, Dessinateur de presse
- Background artist, Visual , Artiste 2D illustrateur
- Autres emplois accessibles : fresquiste, tatoueur, professeur de dessin, Character designer, Concept artist.



bande dessinée



Formation

Bande dessinée

Localisation :
Nantes - Rennes - Toulouse

Public visé :
Étudiant en formation initiale

Diplôme délivré :
Titre RNCP36641
« Dessinateur Illustrateur »
niveau 6 (équivalent Bac +3)

Niveau requis :
Bac +1 ou titre de niveau 4
et être admis au concours

Durée :
3 ans

Rythme & modalité :
Temps plein en présentiel

Langue :
Enseignements en français

En intégrant un cursus Bande Dessinée, les étudiants se forment, pendant trois années pour devenir des experts en Bande Dessinée. Les formations Pivaut exigent rigueur et créativité, organisation et curiosité, mais surtout passion et engagement personnel. Les équipes pédagogiques, ancrées dans le monde professionnel, accompagnent chaque étudiant dans l'acquisition des outils de création et le développement de ses compétences techniques et créatives, qui lui permettront de créer et de valoriser son identité artistique professionnelle dans des projets professionnels. À l'issue du cycle, ils auront toutes les compétences requises pour intégrer des structures ou s'installer à leur compte en tant qu'auteur de BD.

Objectifs

- Mettre en place une démarche exploratoire et développer une écriture personnelle
- Créer et porter, à partir d'une demande, un concept esthétique dans le monde artistique
- Appréhender dans sa globalité la chaîne de production d'un projet de conception artistique et sa cohérence visuelle
- Maîtriser les différentes approches de l'image fixe 2D, qu'elles soient digitales ou traditionnelles
- Développer une méthodologie de travail, alliant techniques traditionnelles et digitales, permettant de gérer des projets et des univers dans des secteurs d'une très grande variété

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance de cours théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

Une équipe d'intervenants professionnels permanents, impliqués dans une démarche pédagogique cohérente et progressive, assure le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

De nombreux équipements et logiciels (Photoshop, Illustrator, InDesign) sont mis à disposition des étudiants. Ces outils sont utilisés intensivement tout au long de la scolarité permettant une parfaite adaptation aux besoins et aux usages du marché.

Cursus

Conditions & modalités d'admission

Bac +1 ou titre de niveau 4 et être admis au concours

ANNÉE 1	ANNÉE 2	ANNÉE 3
Acquisition des fondamentaux	Approfondissement des fondamentaux	Approfondissement et spécialisation

Conditions d'obtention de la certification

Conditions de validation du cursus :

Validation des 2 blocs de compétences 1 et 5 (blocs communs) + 1 bloc optionnel 2 ou 4 :

- Bloc 1 : Concevoir un projet de création graphique
- Bloc 2 (Option Illustration) : Réaliser des illustrations
- Bloc 3 (Option Bande Dessinée) : Réaliser une bande dessinée
- Bloc 4 (Option Concept Art) : Réaliser un projet en concept art
- Bloc 5 : Promouvoir son activité de dessinateur illustrateur

La formation est validée par le titre RNCP36641 - Dessinateur illustrateur de niveau 6, par décision du 01/07/2022.

Une nouvelle demande d'enregistrement au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) pour le titre Dessinateur illustrateur est en cours d'instruction par France compétences.

Certificateurs : Écoles Créatives Nantes (Marque commerciale Pivaut)

La demande de renouvellement du titre RNCP36641 Dessinateur-illustrateur en cours d'instruction par France compétences.

Remarque : La certification RNCP36641 est arrivée à échéance le 01/07/2024 - Une nouvelle demande est en cours d'instruction. La certification professionnelle peut continuer à être délivrée pour les candidats dont le parcours de formation certifiant ou de validation des acquis de l'expérience a été commencé **avant** l'échéance de l'enregistrement de la certification professionnelle.

Année 1

Bande dessinée

800h/an

D'ENSEIGNEMENT

cours, ateliers, workshops

De septembre à juin

En 1^{re} année, les étudiants acquièrent les bases du dessin et du processus de création d'une image : formés et guidés par l'équipe pédagogique, ils progressent techniquement, gagnent en aisance d'exécution et libèrent leur créativité. À travers les différents projets qui leur sont soumis, ils apprennent à répondre aux exigences d'un cahier des charges.

Objectifs

- Acquérir une culture de l'image et un socle de références artistiques afin d'enrichir les propositions graphiques
- Expérimenter différents styles graphiques et interroger sa pratique
- Mettre en œuvre une méthodologie de travail et s'inscrire dans une démarche de recherche et de référencement
- Analyser et respecter un cahier des charges créatif
- Maîtriser le processus et les outils de création d'une image, traditionnelle ou numérique
- Développer la maîtrise des techniques du dessin traditionnel (formes, volumes, perspectives, anatomie, couleurs)

Enseignements

- Morpho - Structure
- Dessin Personnage, Modèle vivant
- Illustration Décor
- Anatomie, Modèle vivant
- Composition Narrative
- Chara Design
- Typographie - maquette
- Observation couleurs
- Storyboard
- Histoire de l'Art
- Anglais
- Atelier de fin d'année

Année 2

Bande dessinée

600h/an
D'ENSEIGNEMENT

cours, ateliers, workshops
De septembre à mars

En 2^e année, les étudiants travaillent sur des projets longs et professionnalisants, et bénéficient d'un encadrement personnalisé et exigeant, leur permettant de continuer à progresser à la fois techniquement et dans le développement de leur singularité artistique. Ils apprennent à analyser finement une demande, à adapter leur réponse tout en affirmant leur démarche.

Objectifs

- Développer un style graphique personnel
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit
- Composer et adapter son portfolio

Enseignements

- Infographie PSD
- Story board
- Bande dessinée
- Dessin Illustration
- Chara design
- Scénario
- Culture et histoire de la BD
- Illustration numérique
- Colo numérique
- Dessin modèle vivant

Stages

8 semaines entre la 2^e et la 3^e année.

Année 3

Bande dessinée

700h/an
D'ENSEIGNEMENT
cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

En 3^e année, permet aux étudiants d'appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges ainsi que de savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit ou encore composer et adapter son portfolio.

Objectifs

- Développer un style graphique personnel
- Appréhender la démarche de réponse à un cahier des charges
- Savoir communiquer un projet à l'oral comme à l'écrit
- Composer et adapter son portfolio

Enseignements

- Scénario - Storyboard
- Bande dessinée
- Créativité graphique
- Colo numérique
- Infographie PSD

Stages

8 semaines en fin de 3^e année.

Débouchés

MÉTIERS PRÉPARÉS

Le bédéiste exerce généralement en indépendant et diversifie ses activités : illustrations dans la presse, coloriser les travaux d'autres auteurs, accepter des commandes en publicité, le cinéma d'animation, l'univers des jeux vidéo.

Selon l'expertise développée et le cadre d'exercice, les certifiés des Écoles Créatives s'insèrent sur le marché du travail ou développent leur activité en tant que :

- Dessinateur auteur de bande dessinée
- Scénariste
- Storyboarder
- Illustrateur
- Coloriste



Tarifs & accessibilité

		Année 1	Année 2	Année 3	Arrhes*	Frais de dossier
Année préparatoire 4 600€ +200€ de frais de dossier	Cinéma d'Animation 2D	4 700€	4 800€	5 200€	700€	+200€
	Concept Art	4 600€	4 900€	5 000€	700€	+200€
	Illustration	4 600€	4 700€	4 700€	700€	+200€
	Bande Dessinée	4 600€	4 700€	4 700€	700€	+200€

*Les arrhes versées lors de l'inscription sont encaissées et remboursées uniquement en cas d'échec au baccalauréat.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Nos campus travaillent en permanence à l'amélioration des conditions d'accueil des personnes en situation d'handicap et de notre politique d'accessibilité et d'inclusion.

Contact Référents Handicap : accessibilite@pivaut.com

Financement & aides

Différentes aides possibles pour étudier à Pivaut :

- Bourses d'excellence de Pivaut sur critères sociaux, à partir de la 2^e année
- Bourses exceptionnelles (Fond complémentaire) : à tout moment pour les étudiants en situation personnelle difficile.
- Bourses privées (lien vers Fondation de France)
- Echelonnement des paiements
- VAE (Validation des Acquis de l'Expérience)

L'inscription à nos formations se fait exclusivement sous le statut d'étudiant, elles ne sont pas accessibles à des stagiaires de la formation professionnelle financés par des fonds mutualisés (Pôle Emploi, OPCO, Région, Association Transition Pro, CPF...).

Facilité de paiement

Les Écoles Créatives proposent à leurs étudiants d'échelonner le paiement de leurs frais de scolarité sans coût supplémentaire jusqu'à 8 mensualités.

Remise fratrie

Une réduction de 10 % des frais de scolarité de chacun des enfants est offerte à l'inscription d'un 2^e membre d'une même fratrie.

CROUS

L'ensemble des formations peuvent ouvrir droit selon le dossier familial au logement universitaire du CROUS et l'accès aux restaurants universitaires.



Bourses Lespry

Afin de faciliter au plus grand nombre l'accès à ses formations d'excellence, les Écoles Créatives, par l'intermédiaire de leur fond de dotation ont mis en place un système d'aide financière basé sur le mérite et critères sociaux. Créé à l'initiative des dirigeants des Écoles Créatives, le fonds de dotation des Écoles Créatives LESPRY est un organisme

de droit privé à but non lucratif, indépendant des Écoles Créatives. Sa mission est d'accompagner et d'aider les étudiants et les jeunes actifs créatifs à déployer leurs talents en favorisant leur accès aux études menant aux métiers des industries culturelles et créatives (ICC) et en les accompagnant, une fois diplômés, dans leurs projets professionnels en lien avec les ICC, au travers de l'attribution de : • Bourses d'études • Bourses « accident de la vie » • Bourses de mobilité à l'international (stage)...

Autres bourses

Même si vous n'êtes pas éligible aux bourses sur critères sociaux, des fondations vous donnent accès à des aides financières. Vous retrouverez d'autres aides issues de Fondations sur le site de la Fondation de France



Le prêt étudiant

N'hésitez pas à contacter votre banque mais aussi les banques concurrentes pour connaître les formules et avantages qu'elles peuvent vous proposer. Beaucoup d'entre elles proposent des conditions spécifiques pour les étudiants.



L'aide au logement

Tous les étudiants ont le droit de formuler une demande d'APL auprès de la CAF dont ils dépendent.



Les autres aides

Différentes aides des collectivités locales (département, régions), aide au mérite, aide à la mobilité... Des sites ont été créés spécialement pour aider les étudiants à connaître les aides auxquelles ils peuvent prétendre.

PIVAUT®
NANTES | RENNES | TOULOUSE | MONTRÉAL

