ART IS SERIOUS.

esma-artistique.com

esma
école supérieure des metiers artistiques

ART SERI

P.3 — **Manifeste**

P.5 — **Edito**

P.6 — **Le Lab**

P.15 — **L'ESMA et vous**

P.17 — **Qui recrute ?**

P.24 — **L'ESMA se démarque**

P.25 — **Le Grand Prix ESMA**

P.31 — **La pédagogie de l'ESMA**

P.32 — **Enseignants & Conférenciers**

P.39 — **La Prépa Entertainment**

P.57 — **Cycle Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux**

P.99 — **Cycle Jeu Vidéo**

P.132 — **Réseau & partenaires**

P.134 — **Avis de pros**

P.137 — **Les campus**

P.146 — **Foire Aux Questions**

Les informations contenues dans cette brochure ne sont pas contractuelles.

Les contenus de cours sont susceptibles d'être modifiés d'une année à l'autre en fonction du calendrier scolaire et de la révision des programmes pédagogiques.

IS OUS.



NOUS VIVONS DANS UN MONDE D'IMAGES

ESMA MANIFESTE

Du premier scroll sur les réseaux sociaux à notre divertissement du soir sur grand (ou petit) écran, en passant par les affichages de rues, d'enseignes, de transports... Nous sommes en contact permanent avec des expressions artistiques.

De Guernica aux lapins crétins, des effets spéciaux de Spider-Man : Across the Spider-Verse, au courage des Gardiens de la Galaxie, l'impact d'une idée, d'une création, d'une représentation est mondial, durable, fondamental; sur nos consciences, nos comportements, nos envies, nos vies.

Les expressions artistiques ont ce réel pouvoir de troubler le réel, de procurer du plaisir, de stimuler les imaginaires, de susciter des débats ou encore de créer des horizons communs.

Plus que la politique, la finance, l'ingénierie, la philosophie... l'art transforme notre vision du monde.

Exercer un métier artistique est ainsi une activité sérieuse, un mix bouillonnant entre des idées à l'infini et une exigence technique irréprochable.

L'art, c'est sérieux.

Et à l'ESMA, cela fait plus de 30 ans que nous en sommes convaincus. C'est avec cette conviction que nous formons nos étudiants avec exigence et passion.

ICI, PAS DE GRAND DISCOURS, MAIS DU CONCRET.



ÉDITO ESMA

Bienvenue à l'ESMA école supérieure des métiers artistiques

Animateur 3D, chef de studio 3D, réalisateur de film d'animation, rigger, superviseur des effets spéciaux, concepteur de jeu vidéo et d'environnements virtuels, game designer, narrative ou character designer, gameplay programmer, concept artist… vous accompagner vers votre futur métier est notre prochain challenge. Bordeaux, Lyon, Montpellier, Nantes, Rennes, Toulouse, Montréal… nos campus sont des lieux d'échanges, d'expérimentation et d'acquisition des performances qui offrent un environnement privilégié pour apprendre de manière optimale. Conférences, workshops, masterclass, les enseignements sont dispensés en corrélation avec le milieu professionnel, pour, dès le début des études, faciliter l'insertion et la réussite des étudiants. Reconnue pour la qualité et la richesse de ses enseignements, l'ESMA propose des formations en Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux et Jeu Vidéo. **Transformer les capacités de chacun en compétences reconnues sur le marché de l'emploi des métiers artistiques et créatifs, voilà notre plus bel objectif !**

Isabelle Teissedre,
Directrice générale déléguée à la pédagogie

NOTRE LABO DE RECHERCHE ET D'INNOVATION



Le Lab des Écoles Créatives

Un laboratoire au cœur des enjeux technologiques et sociétaux

En 2024, l'ESMA, en partenariat avec CinéCréatis, ETPA, École Pivaut et IFFDEC, a lancé le Lab des Écoles Créatives. Ce laboratoire de recherche et d'innovation rassemble chercheurs, enseignants et professionnels pour répondre aux défis technologiques et sociétaux du secteur créatif.

Deux thématiques majeures sont déployées : les méthodes de production innovantes (#IA #Responsabilité #Inclusivité) et la création de récits engageants (#Imaginaire #Esthétique #Émotion)

Le Lab se positionne comme un observatoire des Industries Culturelles et Créatives (#ICC). À travers des activités de veille, d'analyse et d'expérimentation, nous explorons les pratiques émergentes pour doter nos étudiants des compétences, méthodes et outils nécessaires à leur réussite professionnelle.

Notre mission : adapter continuellement nos méthodes pédagogiques pour préparer nos étudiants aux évolutions des métiers de la création.

Un réseau au service de la création

Nos écoles mobilisent leur expertise en collaborant avec des acteurs majeurs de la recherche issus notamment du CNRS (Centre national de la recherche scientifique) et de l'INRIA (Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique).

Chaque année, le **Mois de l'Impact**, un événement organisé par le Lab, réunit chercheurs, professionnels et acteurs clés des Industries Culturelles & Créatives pour approfondir un sujet influençant le secteur de la création. Récemment, nous avons exploré « l'IA entre les mains de la création » et « les émotions au service de récits engageants ».

La revue du Lab, **Les cahiers des ICC**, consacre chaque numéro aux thématiques du Mois de l'Impact. Cette publication reflète l'engagement de notre laboratoire de recherche au service de la création et de la pédagogie.



ÉCOLE SUPÉRIEURE DES MÉTIERS ARTISTIQUES

Plus de

3000

anciens étudiants

qui font carrière dans des domaines créatifs

+30

années d'expérience

dans l'enseignement des arts appliqués.


L'avenir
professionnel,
ça ne se prédit pas,
ça se prépare.

VOTRE TALENT POUR POINT DE DÉPART

Votre imagination pour meilleure complice.
Le perfectionnement de votre technique pour ambition.
Vous dans un métier créatif.
Votre nom au générique.
Vos créations en haut de l'affiche.
Votre travail récompensé dans les festivals.
Vos réalisations questionnant le monde.
Et chaque jour, la sensation que travailler est un plaisir.
Entre l'ESMA et vous, c'est une sérieuse histoire qui commence...



5 bonnes raisons de se préparer un futur dans les industries créatives et culturelles



> « Les studios s'arrachent les jeunes qui sortent d'écoles d'animation. »
>
> — Le Monde – 12/02/2022
>
> **Louis Clichy,**
> *réalisateur d'Astérix*

1 L'audiovisuel et l'entertainment sont des univers en expansion.

2 Ces dernières années, les chiffres confirment le dynamisme du secteur

3 Les métiers liés à ces domaines font rêver les jeunes.

4 Les jeunes aussi font rêver les professionnels de ces industries.

5 Très attendus sur le marché, les étudiants des écoles françaises d'art et d'entertainment seront les talents de demain.

Attention : opportunités, à saisir !



" Nous observons un retour de l'optimisme : plusieurs studios recrutent dès cet automne, et les projets prometteurs affluent, laissant présager un renforcement des équipes. "

— source : article 3DVF, 2025

Alors ? Pourquoi pas vous ?

Depuis une vingtaine d'années, l'animation 3D et les effets spéciaux ainsi que le secteur du jeu vidéo ont le vent en poupe. Les technologies de plus en plus avancées qui se développent dans ces domaines nécessitent des formations bien spécifiques.

- La réalisation d'un film en 3D peut générer jusqu'à **300 emplois** sur une période pouvant aller jusqu'à **deux ans**.

- Dans le domaine de la création et de l'édition de jeux vidéo, la France figure aujourd'hui dans le **top 10 mondial** et au **3e rang** européen en termes de chiffres d'affaires. Sell.fr

- Ces dernières années, de grands groupes technologiques d'envergure internationale - Facebook, Amazon, Google, Apple, Microsoft ou Tencent – ont investi massivement le secteur du jeu vidéo.

Par ailleurs, la production de films d'animation est quasiment la seule activité artistique pour laquelle la demande de profils ultra-qualifiés n'a pas cessé d'augmenter depuis plus de 20 ans… et les salaires ont suivi la même tendance ! Dans l'industrie du jeu vidéo, le nombre de recrutements est en progression constante depuis 2015 :

1 400
offres d'emplois
en 2015.

//

2 763
offres d'emplois
en 2022.

Lemonde.fr



Qui recrute ?

Parmi les recruteurs de l'animation 3D, des effets spéciaux et des jeux vidéo, on trouve de très nombreuses sociétés de production françaises et internationales. Les acteurs majeurs du secteur - Disney, ILM, Fortiche Production, MPC, Illumination Mac Guff, Sony Pictures, TAT Productions, Framestore, Mikros, RodeoFX, Weta, Xilam... et pour les jeux vidéo Ubisoft, Quantic Dream, Arkane Studios, Lariane Studios, Spiders, Dontnod Entertainment, Voodoo – sont toujours en recherche de nouvelles compétences.

Les emplois que proposent les acteurs majeurs de ces domaines artistiques très attractifs sont hautement qualifiés, très bien rémunérés et durables.

Parmi nos anciens élèves, un grand nombre sont devenus :

Lead ou superviseur en animation 3D ou en effets spéciaux, Technical Director, Directeur et fondateur de studio d'animation ou d'effets spéciaux ou Game Designer, concepteur de jeux vidéo...

Nombreux sont nos anciens qui ont travaillé sur des projets de classe mondiale et des jeux vidéo de référence ces dernières années en France ou à l'international...

Animation 3D

Mario Bros – Pinocchio - Les Minions 2 : Il était une fois Gru - Les Minions - Sonic 1 & 2 - Comme des bêtes 1 & 2 - Tous en scène 1 & 2 - Love Death + Robots – Pil - Les as de la jungle – Klaus - Les Mitchell contre les machines - Spider-Man : new generation - Hôtel Transylvanie 3 & 4 - Madagascar 3 Shrek 4 - Total War : Wharammer III & II - Arcane - Unicorn Wars

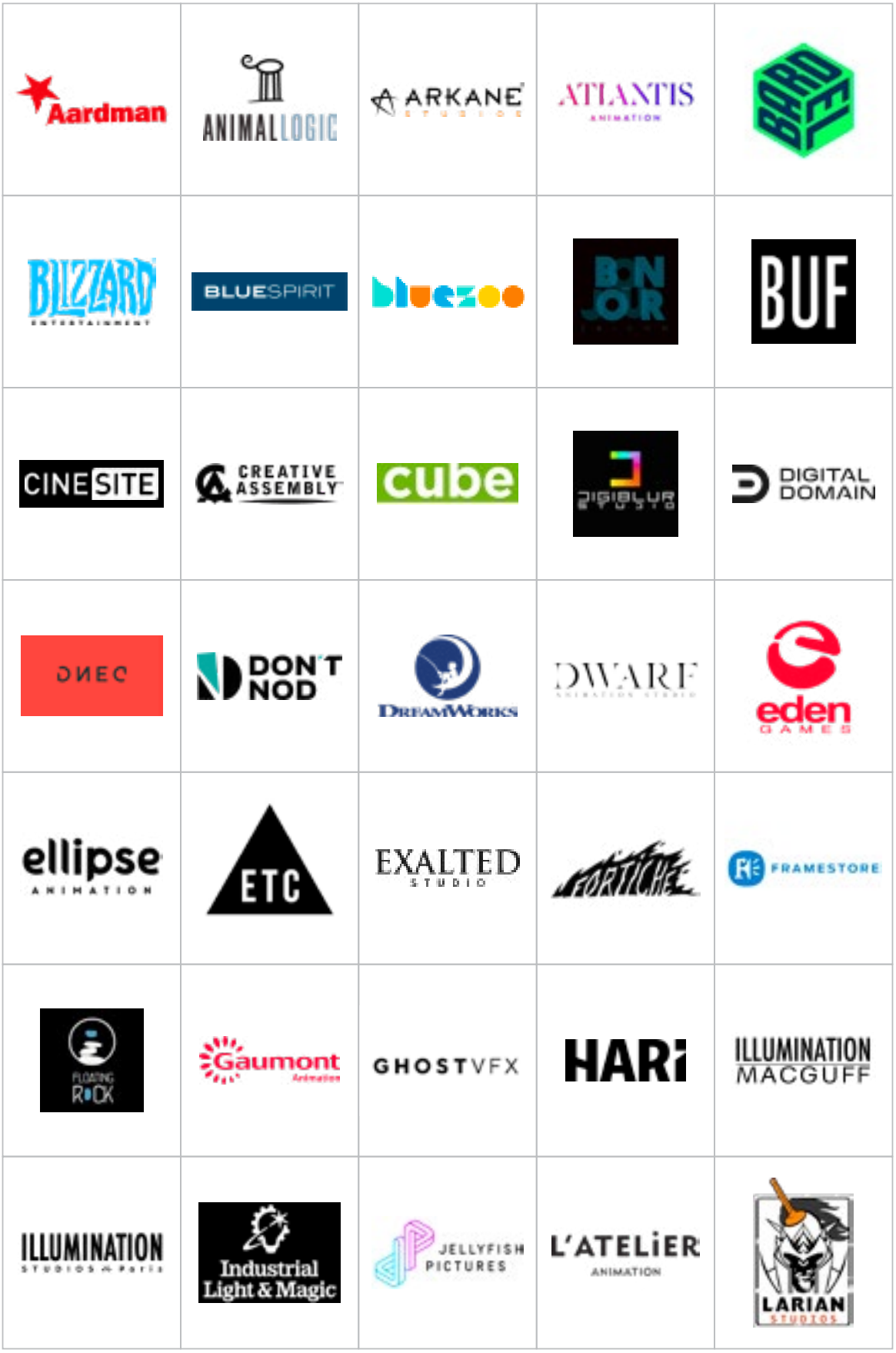
Effets spéciaux

Avatar 2 la voie de l'eau - Mercredi - Black Panther : Wakanda - Game of Thrones : House of the Dragon - Nope – Thor : Love and Thunder - Thor : Ragnarok - Top Gun : Maverick - Doctor Strange in the Multiverse of Madness - Les animaux fantastiques : Les secrets de Dumbledore et Les crimes de Grinderwald - The Batman - Maléfique : le pouvoir du mal - Le voyage du Dr Dolittle Le Roi Lion - Godzilla 2 - Roi des monstres - X-Men - Dark Phoenix - Pokémon - Détective Pikachu - Avengers : Endgame et Infinity - War - Ready Player One - Star Wars Les Derniers - Jedi - Blade Runner 2049 - Wonder Woman - Les Gardiens de la Galaxie - Ghost in the Shell - Aquaman - Le livre de - Boba Fett - Transformers - His Dark Materials : À la croisée des mondes - Le Livre de la Jungle Kingsman : le cercle d'or - Alita Battle Angel - Le Hobbit : la bataille des - cinq armées – Troy

Jeu vidéo

Total War : Attila - Total War : Thrones of Britannia - Star Wars Lego - La Saga Skywalker - Assassin's Creed : Valhalla - Beyond Good and Evil 2 - Star Wars Outlaws - The Division 2 - The Adventures of Tintin : Secret of the Unicorn - Rayman Adventures - Ghost Recon : Wildlands - Riders Republic - Dogs of War Online - Game of Thrones : The Wall – Wolcen - Under the Waves - Tell me Why

Ces studios nous font confiance et recrutent nos étudiants



Cette liste est non-exhaustive et nous nous excusons pour les nombreux studios qui nous font confiance en recrutant nos étudiants et que nous n'avons pas pu citer.





L'ESMA se démarque !

Notre notoriété dépasse les frontières de l'hexagone et nos formations sont reconnues à l'international par les professionnels et le public.

La preuve :

CLASSÉ DANS LE TOP 20 DES MEILLEURES ÉCOLES D'ANIMATION 3D À L'INTERNATIONAL 2025
ANIMATION CAREER REVIEW

4 FILMS ESMA
Dans le top 5 des meilleurs films
Rookie Awards 2025

ROOKIE OF THE YEAR
WINNER

Depuis 2012, le prestigieux site professionnel **Animation Career Review** publie un classement international des écoles formant aux métiers de l'audiovisuel. Chaque année, environ 200 écoles du monde entier sont passées au crible fin : programme, équipe pédagogique, réputation, taux d'insertion sur le marché du travail… aucun critère n'est négligé. **Et cette année encore, l'ESMA confirme sa place parmi les meilleures écoles du classement 2025, en France, Europe et monde !**


esma
GRADUATION SHOW
0 2 3

LA PLUS BELLE CHANCE DE VOTRE VIE

La formation de l'ESMA est encensée par les plus grands studios d'animation, de jeux vidéo et d'effets spéciaux à l'international.
En effet, ce sont eux qui constituent le jury des Grands Prix et évaluent les productions de fin de cycle de nos étudiants. Une fois le projet présenté par votre équipe, un temps d'échange est prévu avec ces professionnels aguerris et en quête de nouveaux talents. Chaque création est évaluée au regard des compétences des étudiants attendues en fin de cursus.
Pour nos étudiants, c'est une opportunité unique de se faire remarquer par les meilleurs professionnels des secteurs correspondant à leur formation.

LE GRAND PRIX ESMA

Saurez-vous relever le défi ESMA ?

Pour se préparer à l'excellence, il faut savoir relever des défis. L'ESMA vous en lance un de taille, passionnant, stimulant et fédérateur : réaliser votre propre film d'animation ou votre jeu vidéo pour le Grand Prix ESMA !

À l'ESMA, chaque cursus (Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux, Jeu Vidéo) s'achève toujours par des événements très attendus par l'ensemble des étudiants, des équipes pédagogiques et des professionnels : les Grands Prix ESMA.

Travail d'équipe, gestion de l'humain, management, prise de décision, adaptation aux contraintes techniques...

... étape après étape, vous mettez en œuvre les compétences acquises au cours de la formation et vous touchez du doigt les différents aspects de votre futur métier.



Le grand prix ESMA en 3 étapes :

- Pendant plusieurs mois, votre idée germe puis prend forme.
- Des prix viennent récompenser les créations les plus talentueuses jugées sur leurs qualités techniques, artistiques et narratives.
- Le lendemain de la remise du Grand Prix ESMA, les étudiants rencontrent les professionnels du secteur. Pour le cycle Cinéma d'Animation par exemple, plus de 1 300 entretiens d'embauche sont passés chaque année à cette occasion.




Swing to the Moon


BEST STUDENT PROJECT
Swing to the Moon



Des étudiants primés chaque année aux quatre coins du monde

Nos anciens étudiants de l'ESMA sont régulièrement récompensés par des prix nationaux et internationaux pour leurs créations en animation 3D et jeu vidéo. On les retrouve dans le palmarès des plus prestigieux festivals. Ci-après une liste non exhaustive.

Catégorie Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

SIGGRAPH - Palm Spring International Animation Festival - Tokyo Anime Awards Festival - Animayo - MovieValley International Film Fest - Zlin Film Festival - Festival de Roanne - Athens International Festival - HollyShorts Film Festival - Riverrun Film Fest - VES Awards Underexposed Film Festival - SOFIE Awards - Festival de Clermont Ferrand Cleveland International Film Festival Sapporo International Short Film Fest Fantasia International Film Festival International Animation Golden Kuker SOFIA - Festival d'Annecy - ANNIE Award Rhode Island International Film Fest Animayo - Animafest Zagreb - Brussels Short Film Festival - Chilemonos - Tirana International Film Festival - Deadcenter Film Festival - Warsaw Film Festival - Spark Animation - Anima Mundi - ANIMAC International Short Film Festival in the Palace - New York International Children's Film Festival - INDY Shorts International Film Festival - Stuttgart International Festival of Animated Film Show Me Shorts Film Festival - Student Academy Awards

Catégorie Jeu Vidéo

Prix « VR Entertainment » (à la VRJAM 2022) -
Prix « Push Start » (au Montpellier Stream Show 2022) -
Sélection pour le Prix du Big Festival 2023, catégorie "Jeux étudiants" (Sao Polo)
Sélection pour le Prix du « meilleur jeu étudiant » aux Ping Awards 2018 (l'un des événements les plus importants du jeu vidéo) -
Sélection pour le Grand Prix de l'Indie Game de Strasbourg 2018 -
Prix du MEILLEUR JEU ETUDIANT au Big Festival, le plus grand festival de jeu d'Amérique Latine -
Finaliste du concours BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) l'équivalent anglais des Oscars, composée de plus de 6000 professionnels de l'industrie du cinéma, de la télévision et des jeux vidéo

Des centaines de sélections et prix dans des festivals partout dans le monde

Best Animated Short
Riverrun International Film Festival

Best Art Director Award
Animayo! Festival

Best Film for Kids
TAF Thessaloniki Animation Festival

Best Children Short Award
Sapporo Short Fest Japan

3D Animation Film of the Year
The Rookies Awards

Creativity Award
Chaniartoon

Poulain Noir d'Argent
Festival Fantasia Montréal

Special Jury Mention
Short of the Year Winter

Children Short Award
Silver
Sapporo International Short Film Festival

Best Non Dialogue Short
Sapporo International Short Film Festival

Best Animation
Kingston Film Festival

Best Animation
Kensington Film Festival

Best Animation Short
Cinequest

Best Animated Short Film
The SOFIES
The Short Film Award

Best Character Animation
2D & 3D Animation Film Festival

3D Student Film
Spark Animation

Coup de Cœur Benshi
Festival National du Film d'Animation

Student Competition
Athen Animfest

Best Student Project
SIGGRAPH

2nd Prize
International School Film Competition
Chilemonos Festival

Best Animation Short
HollyShorts Film Festival

Little Imp Award
International Competition
Indie-Film Festival

Audience Choice
Soul 4 Reel Festival

People Choice
Cactus Film Festival

FESTinha Sub12
New Director
New Films Festivals

Best Visual Presentation in Short Animation Competition Category A
Aniwow

Prix Jeune
Festival du Film d'Animation de Tournus

GENIE Awards
Meilleur Film Etudiant
PIDS

Toshima City Award
Tokyo Anime Award Festival

Best Student Film
Underexposed Film Festival NY

Prix du Jury
CLAC Festival

Prix Jeune Public
Festival Bobine d'Or

Prix Coup de Cœur
Festival National de la Créativité Audiovisuelle

Audience Award
Animayo! Festival

Best Cinematography & Best Visual Effects
2D & 3D Animation Film Festival

Best Animation
Belgrade International Film Festival

Best Short Film
Creative Vision Film Festival

Mention du Jury
Festival d'Annecy

Prix du Jury
Festival d'Annecy

Best Children's Short Film
Animage

Best Animated Short
DeadCenter Film Festival

Honorable Mention
Deep Focus Festival

Honorable Mention
Audience Award for Best Family Short
Gold Coast International Film Festival

Semi-Finalist
Student World Impact Film Festival

Best International Animation
MOVIEVALLEY International Short Film Festival

Animated Film Online Festival
Special Diploma of T-Short

Aurora Junior for the best short
TIFF Junior
Tromso international Film Festival

Zlin Film Festival
Audience Award

Audience Award Winner
Animation Volda Festival

Best Animation Film
Athens International Monthly Art Film Festival


Kids Audience Choice Award
Tirana International Film Festival
Jury's Choice
SIGGRAPH
Trickstar Amazon Audience Award
Festival of Animated Film Stuttgart
The Best Animated Short Film
Anishort
3D Animation Category
Animex Student Awards
Coup de Cœur du Jury
Festival Illumines
Prix du Jury
Tolosa Tourne
Best Student Film
Anima Mundi
Audience Award
Anima Mundi
Honorable Mention
Shockfest Film Festival
Storytelling Best Film
TAF Thessaloniki Animation Festival
Best Animation
Chicago International REEL Shorts!
Prix Jeune
Chouette Festival
Children's Audience Award
Taichung International Animation Festival
Corti Per Bambini
Umbria Film Festival
Korterraza Txiki
Korterraza Short Film
Audience Choice
SIGGRAPH
Prix du Public
Les Nuits Magiques
Festival International du Film d'Animation
Jury Prize
Children's Competition
Lago Film Fest
Prix du Jury
Ciné Festival en Pays de Fayence
Prix du Public
Poitiers Film Festival
1rst Prize
Student Competition
Athens Animfest
Honorable Mention
International Students Maxi
Anim!Arte International Student Animation Festival of Brazil
Best Movie
Corto Animation Category
Visionicorte International Short Film Festival
Best Animation Short
(13+ Years)
IKFF International Kids film Festival
Meilleur court-métrage d'animation
Jury Autres Regards
Festival du Cinéma Européen
Venus of Badalona
Badalona Film Festival
Audience Award
Best Family Short Film
Gold Coast International Film Festival
Children's Jury Award
Encounters Film Festival
Best Kids
Festival Fantoche
Best Student Film
World Festival of Animated Film
Prix du Public
Festival Court Mais Bon
3rd Prize
Student Competition
Constantine Gold Coin
Coup de Cœur du Jeune Public
Festival International du Film Nature & Environnement
Best Directing
Aniwow
Best Student Animation
Movie Screen Pro
Best of Fest Prize
Elliott Donnelley Youth Center International Children's Film Fest
Student Films Award
IAFF Golden Kuker-Sofia
3D Drama; Sci-Fi Fantasy Adventure
Palm Springs Festival
Mention Spéciale Animation
Festival Ecran Libre
Grand Prix
Festival du Film d'Animation pour la Jeunesse de Bourg en Bresse
Prix "Jeunesse"
PIAFF Festival International du Film d'Animation de Paris
Best Animation Film
International Competition
Montreal Film Festival
Best Farm Animation
Farm Film Festival
Meilleur Film d'Animation
Festival International du Film de Vébron
Cartoon Kids Award
Cartoon Club Rimini Festival
2025 Best in Show
SIGGRAPH
Best animated short
CINEQUEST FILM FESTIVAL
Best student short film
ANIMAYO 2025
Animation Winner
BAFTA STUDENT AWARDS



Et si l'avenir, c'était d'étudier à l'ESMA ?

Le marché du travail vous attend et vous serez prêt à l'intégrer sereinement. Nous nous y engageons.

L'art est serieux, notre enseignement aussi.

- Un cadre d'étude à la hauteur des attentes des étudiants.
- Des formations à la mesure des exigences du marché.

L'ESMA appartient au réseau Icônes, un regroupement d'écoles portant et prônant les mêmes valeurs et philosophies pédagogiques rassemblées dans une charte éthique commune.

Nos formations sont solides.

Notre plus bel objectif : transformer les capacités de chacun en compétences reconnues sur le marché de l'emploi des métiers artistiques et créatifs.

Comment ? En combinant cours magistraux, travaux pratiques et dirigés, projets transversaux, conférences de professionnels et workshops pour confronter les élèves à des réalités tangibles.

Les points forts de notre pédagogie : les temps de rencontres et d'échanges avec des hommes et femmes reconnus dans leur profession.

Une grande variété d'enseignements pointus qui ouvre la porte à une grande variété de carrières possibles.

Notre suivi est personnalisé.

Chaque étudiant est suivi et accompagné par l'équipe pédagogique administrative et enseignante de manière régulière. Des outils mis en place dans le cadre du dispositif Bloom permettent de les préparer à la recherche de stage et à leur entrée sur le marché du travail (plateforme alumni, base de données de professionnels mise à disposition, ateliers spécifiques organisés, conférences et rencontres avec des professionnels, passeport Bloom et guide des softskills.....). Une fois diplômés, ils bénéficient d'un réseau solide pour leurs recherches d'emploi.

Notre ancrage dans la réalité professionnelle est votre meilleur atout.

L'approche pédagogique de l'ESMA repose sur l'expertise d'une équipe enseignante hautement qualifiée et bien ancrée dans la réalité du terrain. La capacité des enseignants à intégrer les techniques et technologies en constante évolution permet aux étudiants de se construire un bagage solide et de se constituer un profil en adéquation avec les besoins du secteur.

Enseignants

**Plus de 300 professeurs enseignent dans nos campus.
Quelques-uns se livrent sur nos formations :**

Yann Pannetier, *Référent*

Section Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux - Toulouse



La formation de l'ESMA est axée sur une progression pédagogique cohérente et actualisée chaque année afin de suivre au plus près l'évolution de la technique et des process de l'industrie. Les étudiants sont formés à l'utilisation de multiples logiciels eux-mêmes utilisés par les professionnels. En parallèle, ils développent leur culture liée au monde de l'art ainsi qu'en leurs aptitudes créatives. La dernière année, consacrée à la réalisation d'un film, met en synergie l'ensemble de ces connaissances acquises autour d'un projet commun : la réalisation d'un court-métrage qui deviendra leur carte de visite pour leur entrée dans le monde professionnel.

Benjamin Deyries, *Référent*

Section Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux - Nantes



L'ESMA propose une formation généraliste, dotant les étudiants de compétences fondamentales tant artistiques que techniques pour répondre aux exigences qualitatives de l'industrie 3D. La dynamique éducative vise à stimuler la créativité, la curiosité et l'exigence personnelle, des qualités essentielles dans le secteur professionnel. Encouragés par des projets concrets, les étudiants explorent de nouvelles idées pour créer des images innovantes avec des outils utilisés dans le monde professionnel. Ainsi formés, ils deviennent des artistes et techniciens 3D complets.

Conférenciers

Chaque année, nous convions un grand nombre d'intervenants prestigieux dans nos écoles :

Julien Fournet
Réalisateur chez TAT Productions





Bastien Grivet
Environment artist, a travaillé sur Spider-Man : Across the Spider-Verse

Tasha Beddoe
Talent Coordinator chez Studio Electric Theater Collective





Célia Hodent
Directrice de l'UX chez Epic Games

Jérôme Denjean
Supervising Creative Director chez Blur Studio





Éric Viennot
Game Designer et fondateur de Lexis Numérique

Amélie Paraïso
Head of Recruitment chez MacGuff





Emeric Thoa
Wordwide Conception Director chez Ubisoft

Romain Puig
Talent Acquisition Lead chez Rodeo FX





Yoan Fanise
Directeur du studio Digixart Entertainment

Alexis Wanneroy
Head of Character Animation chez Fortiche





Anthony Simon
Character Artist chez ubisoft

Et bien d'autres...



Unsplash

L'essentiel est dans les valeurs

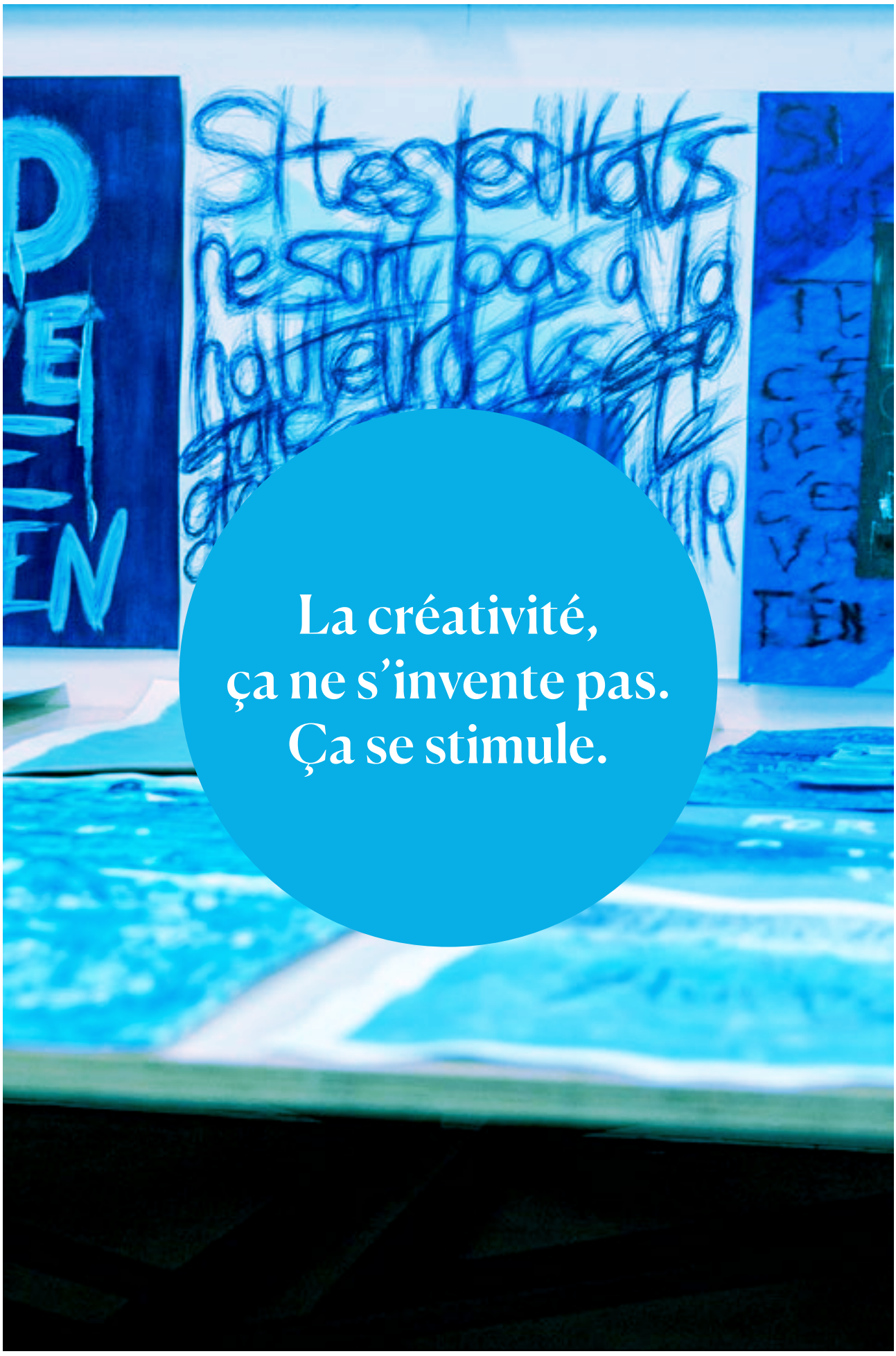
L'ESMA fonde ses apprentissages et son fonctionnement sur de nombreuses valeurs, qu'elle partage avec l'ensemble des établissements du réseau Icônes. La vision commune, **audacieuse** et **innovante** de la **créativité** que tous portent contribue à façonner un avenir radieux aux étudiants.

Formation **inclusive**, handicap, **accessibilité**, accueil d'étudiants étrangers… nos écoles sont des lieux de **mixité sociale et culturelle** ouverts à toutes et à tous. Tout est mis en place pour favoriser **l'égalité des chances**, quel que soit le profil des étudiants.

Les futurs élèves sont sélectionnés sur la base de critères objectifs, sur étude de dossiers scolaires et artistiques. Cet état d'esprit favorise **l'émulation créative**, il est notre plus belle richesse. Quant à vous, votre meilleur atout pour intégrer l'école sera votre motivation !

Aides disponibles

Afin de faciliter à certains l'accès de nos formations, des bourses internes sont octroyées sous conditions, à compter de la deuxième année d'étude à l'ESMA.


La créativité,
ça ne s'invente pas.
Ça se stimule.

LES CURSUS

Vous dans un cadre d'apprentissage idéal.
Vous confronté(e) à de grands professionnels du métier.
Vos envies confortées par nos enseignements pointus.
Les challenges qui vous construiront, les défis qui vous animeront.
Vos projets qui naîtront, vos rêves qui se concrétiseront.
Vos années ESMA, c'est votre futur métier qui prend forme...



Une prépa pour mettre toutes les chances de votre côté

LA PRÉPA ENTER-TAINMENT





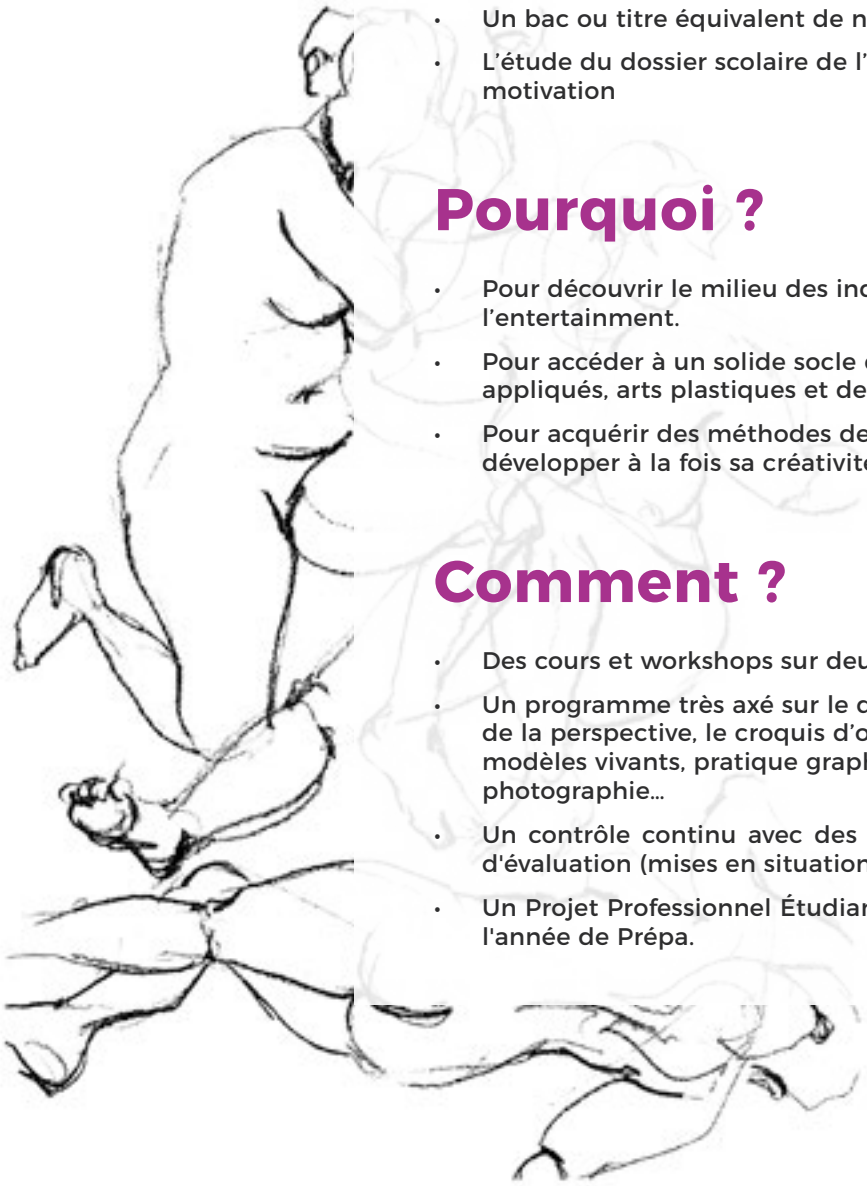


Pour qui ?

- Pour les étudiants qui souhaitent intégrer l'un des deux cursus suivants : Cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux ou Cycle Jeu Vidéo.
- Pour les étudiants qui souhaitent se former au Cinéma d'Animation 3D et aux effets spéciaux et qui n'ont pas un niveau en dessin satisfaisant.
- Pour les étudiants qui ne sont pas encore sûrs de leur choix de formation, qui veulent se laisser encore un an de réflexion supplémentaire pour se décider et choisir la bonne filière qui leur correspondra le plus.

Elle peut être intégrée sous réserve des critères suivants :

- Un bac ou titre équivalent de niveau 4
- L'étude du dossier scolaire de l'élève et un entretien de motivation



Pourquoi ?

- Pour découvrir le milieu des industries créatives de l'entertainment.
- Pour accéder à un solide socle de connaissances en arts appliqués, arts plastiques et dessin.
- Pour acquérir des méthodes de travail efficaces et développer à la fois sa créativité et sa culture artistique.

Comment ?

- Des cours et workshops sur deux semestres.
- Un programme très axé sur le dessin et sa pratique : travail de la perspective, le croquis d'observation, dessin de modèles vivants, pratique graphique et plastique, volumes, photographie...
- Un contrôle continu avec des situations d'apprentissage et d'évaluation (mises en situation) à chaque fin de semestre.
- Un Projet Professionnel Étudiant (PPE) mené et encadré dès l'année de Prépa.

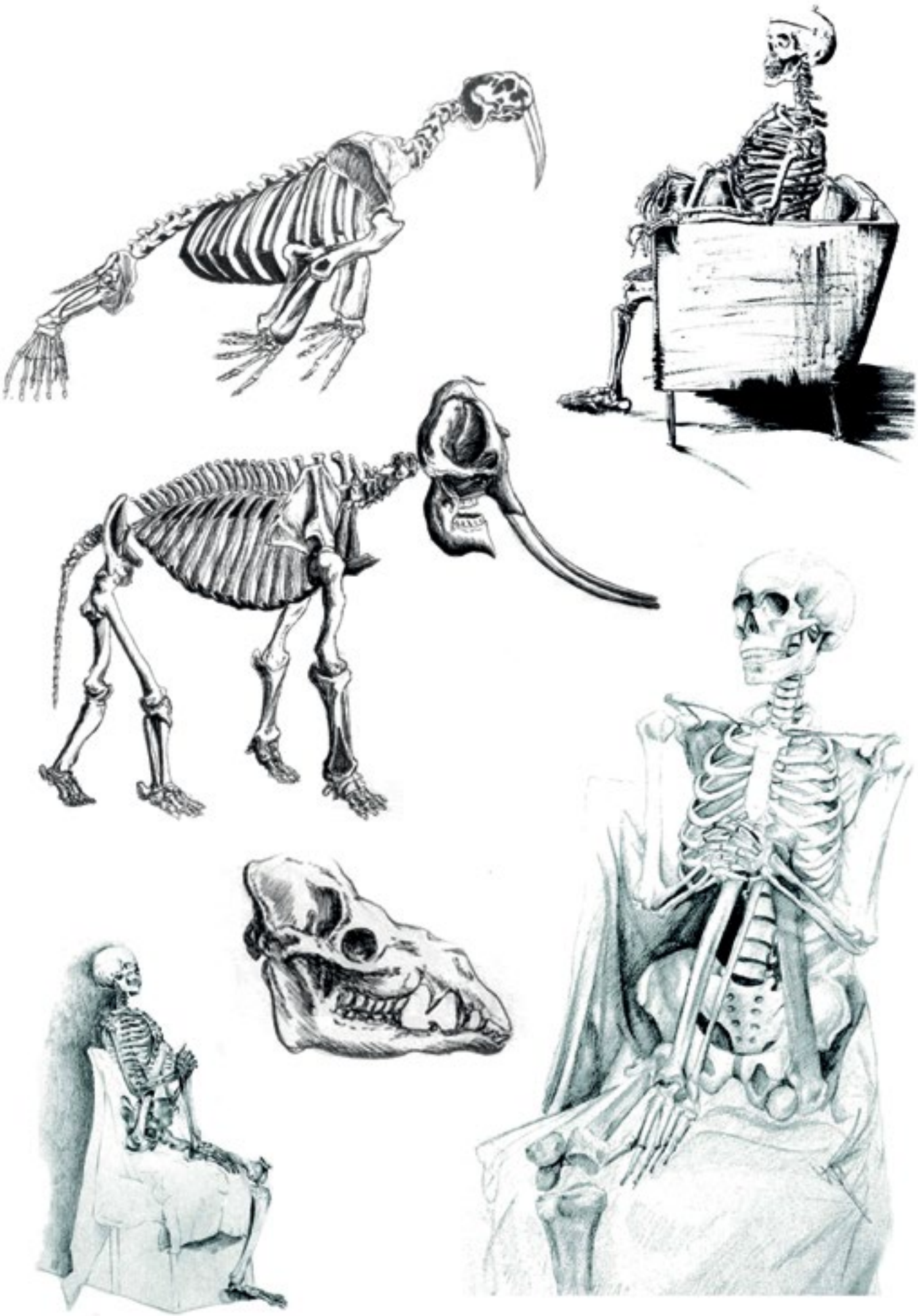






















Recherches typographiques et travail de communication visuelle.











Travaux de dessins & croquis.



Travail de sculpture

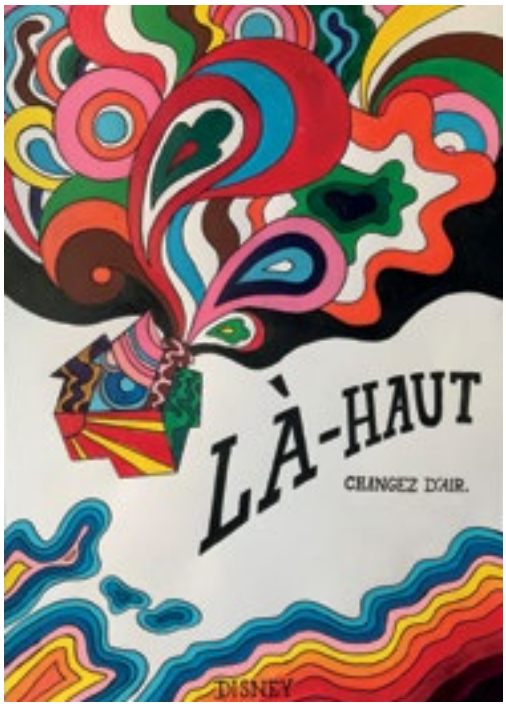


In English, please !

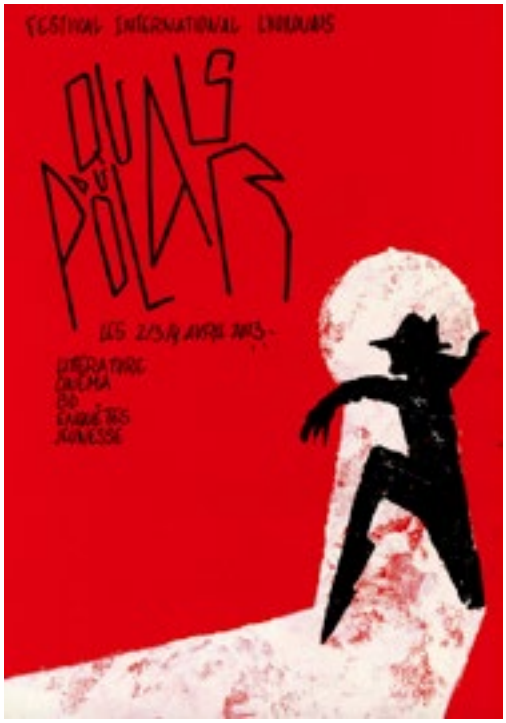
Il existe également une Prépa Entertainment anglophone dédiée aux étudiants non-francophones.
Son programme mixe cours de Français Langue Etrangère et apprentissage artistique de la Prépa avec des cours dispensés en anglais.
La Prépa Entertainment anglophone est complétée par deux voyages d'études (à Paris et dans une autre ville française ou européenne frontalière).
Elle peut être intégrée après un diplôme équivalent au baccalauréat, sur étude du dossier scolaire et suite à un entretien de motivation en anglais... of course !
À l'issue de leur année prépa anglophone à l'ESMA les étudiants pourront poursuivre leur cursus en Cinéma d'animation 3d dans la section anglophone.

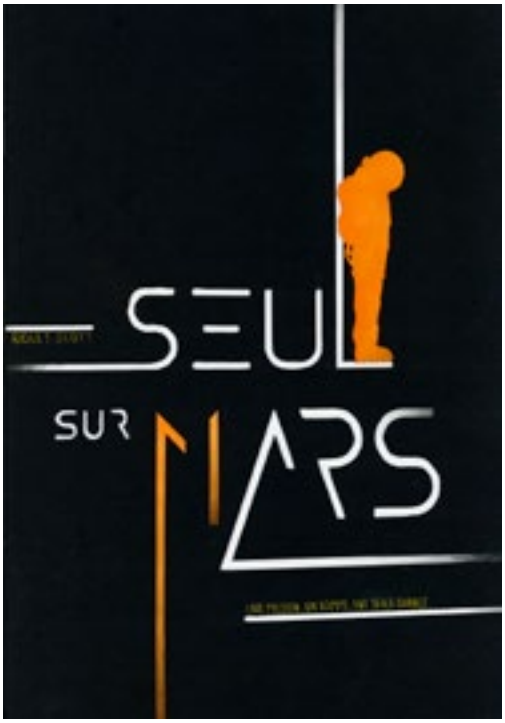


Réalisation d'un portrait à partir d'un collage

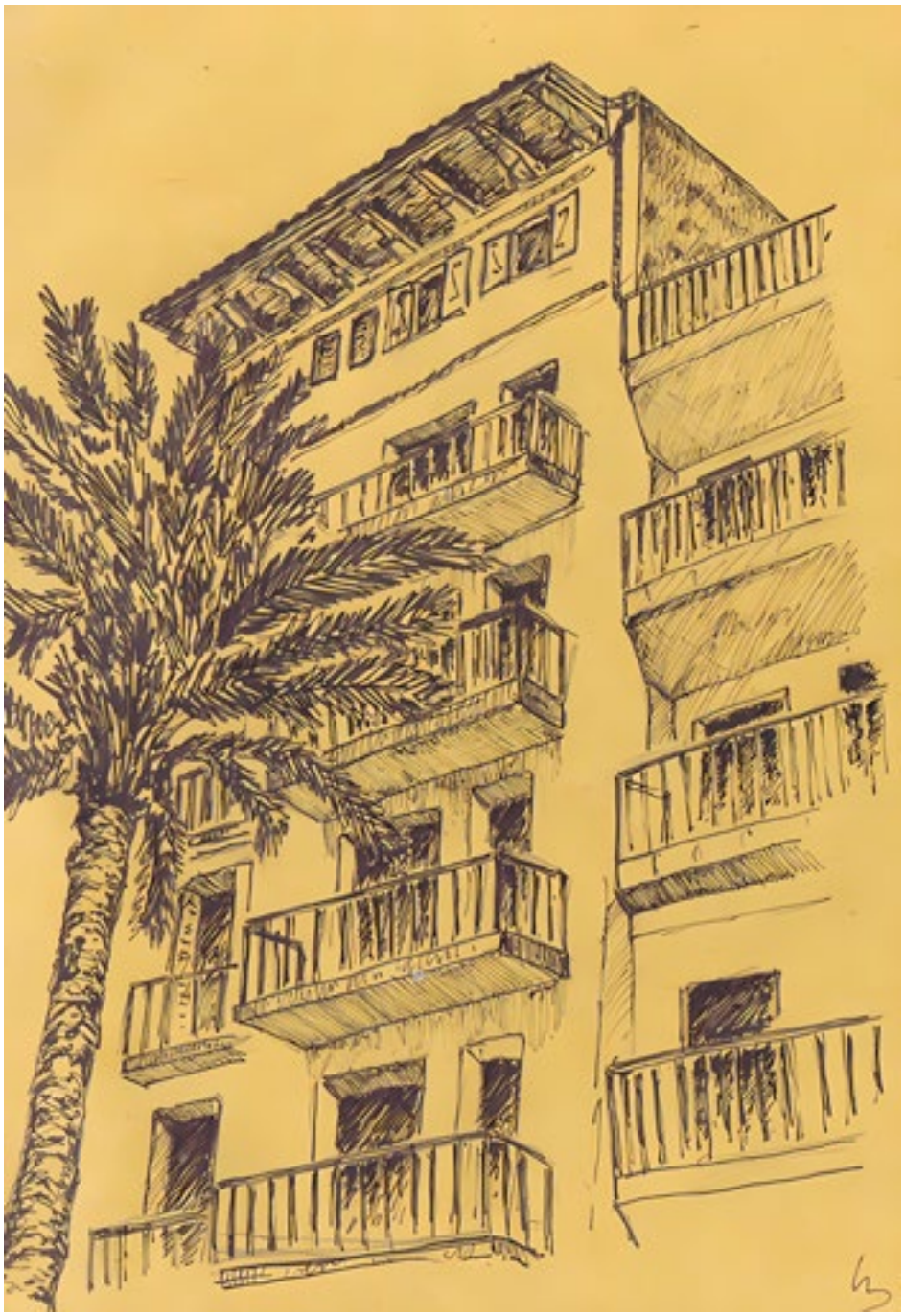








Travail de design graphique autour de la création d'une affiche de film



—— Croquis

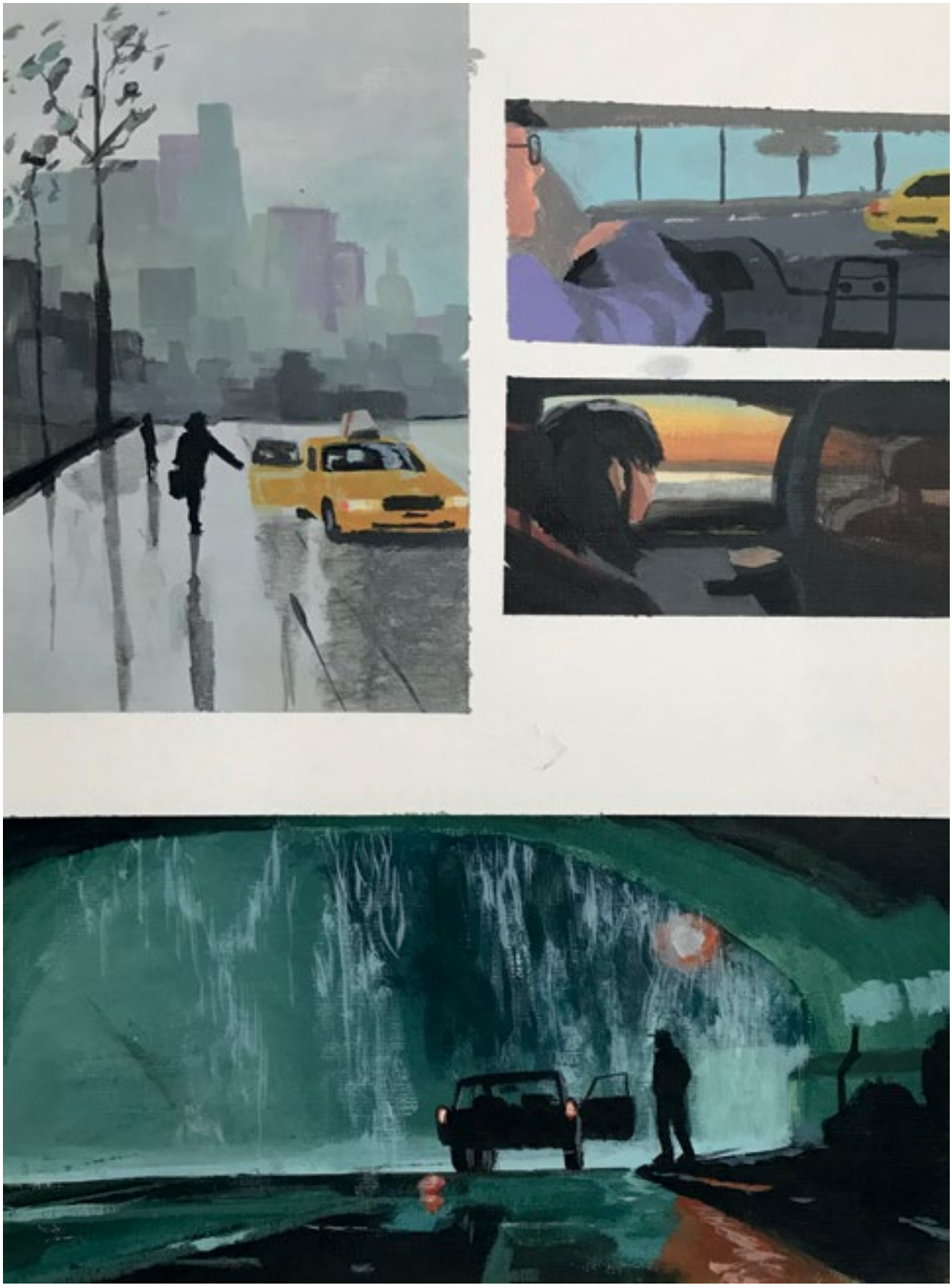


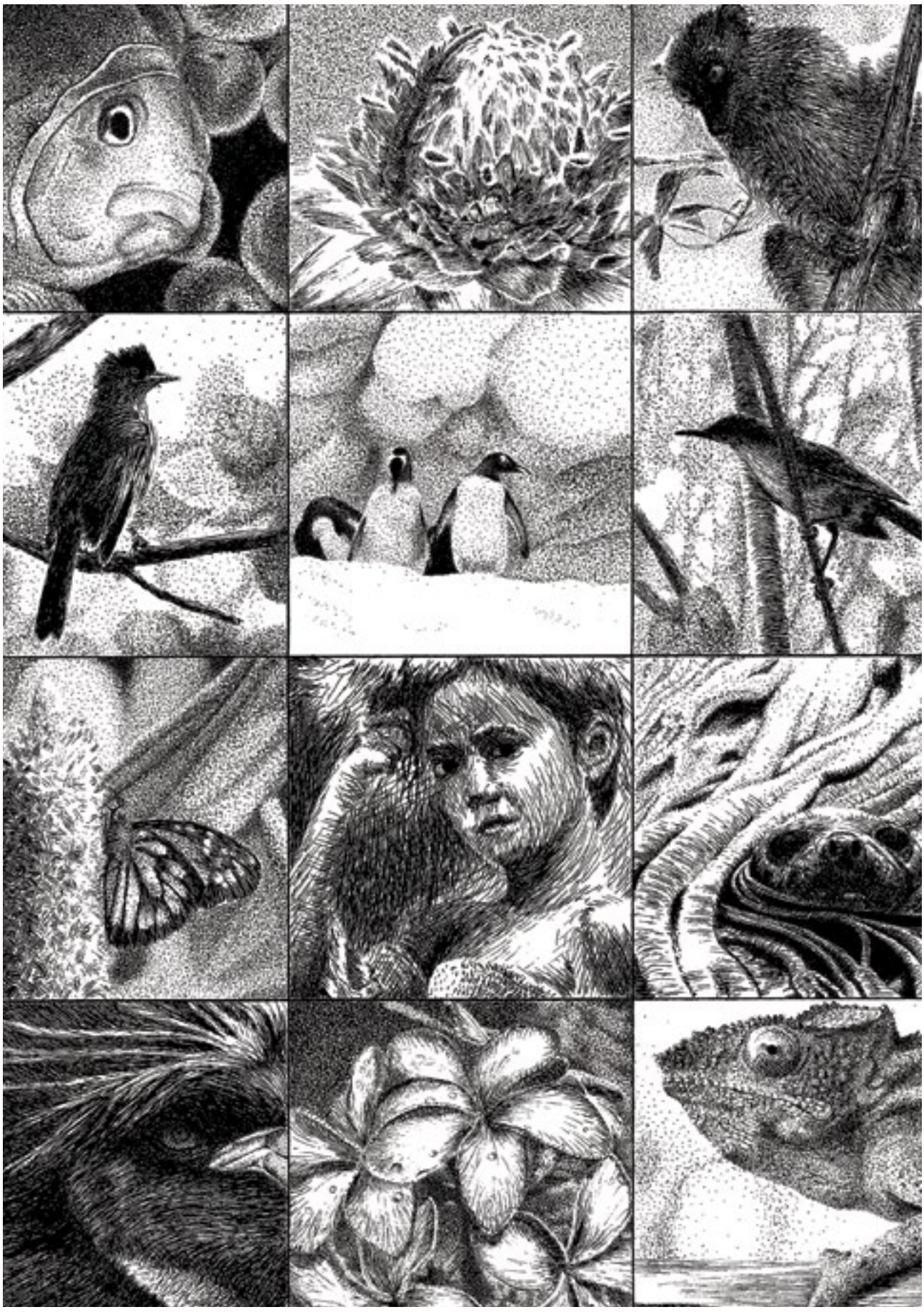
Illustration traditionnelle







Dessins d'observation



—— Dessin analytique au trait







Travaux d'expression plastique







—— Étude des bleus et de la liquidité


Passez de
la passion à
l'animation !

CYCLE CINÉMA D'ANIMATION 3D ET EFFETS SPÉCIAUX

CINÉMA D'ANIMATION 3D & EFFETS SPÉCIAUX

Bordeaux - Lyon - Montpellier
en **version francophone et anglophone**

Nantes - Rennes - Toulouse
en **version francophone**

Titre RNCP niveau 7

Equivalent bac +5

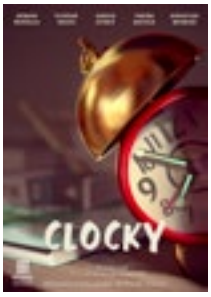
L'ESMA, c'est près de 250 films en 25 ans.





















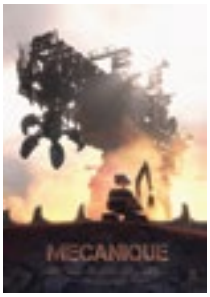














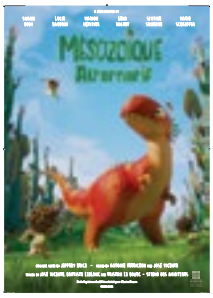
















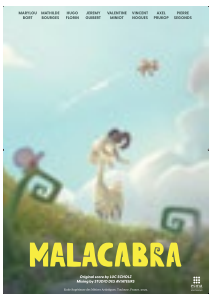


























































Regardez nos films
sur notre chaîne **YOUTUBE**







Pour qui ?

Pour tous les créatifs qui aiment aller au bout de leur passion et qui se donnent les moyens de concrétiser leurs rêves.

La première année du cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux (notre année préparatoire entertainment) peut être intégrée sous réserve des critères suivants :

- Un bac ou titre équivalent de niveau 4 (toutes filières)
- L'étude du dossier scolaire de l'élève et un entretien de motivation

La deuxième année peut être intégrée directement sous réserve des critères suivants :

- Avoir un bac+1 dans un domaine apparenté ou une année préparatoire ou compétence significative dans les arts appliqués (bac art appliqué par exemple)
- Accès sur étude du dossier scolaire, un entretien de motivation et présentation d'un book artistique



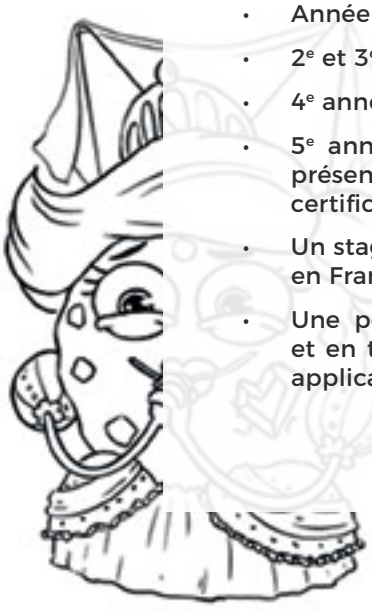


Pourquoi ?

Le cursus complet permet aux étudiants de développer leur créativité et leur sens artistique, et d'envisager une carrière dans le Cinéma d'Animation 3D et les Effets Spéciaux, l'univers du jeu vidéo ou le monde de la publicité.

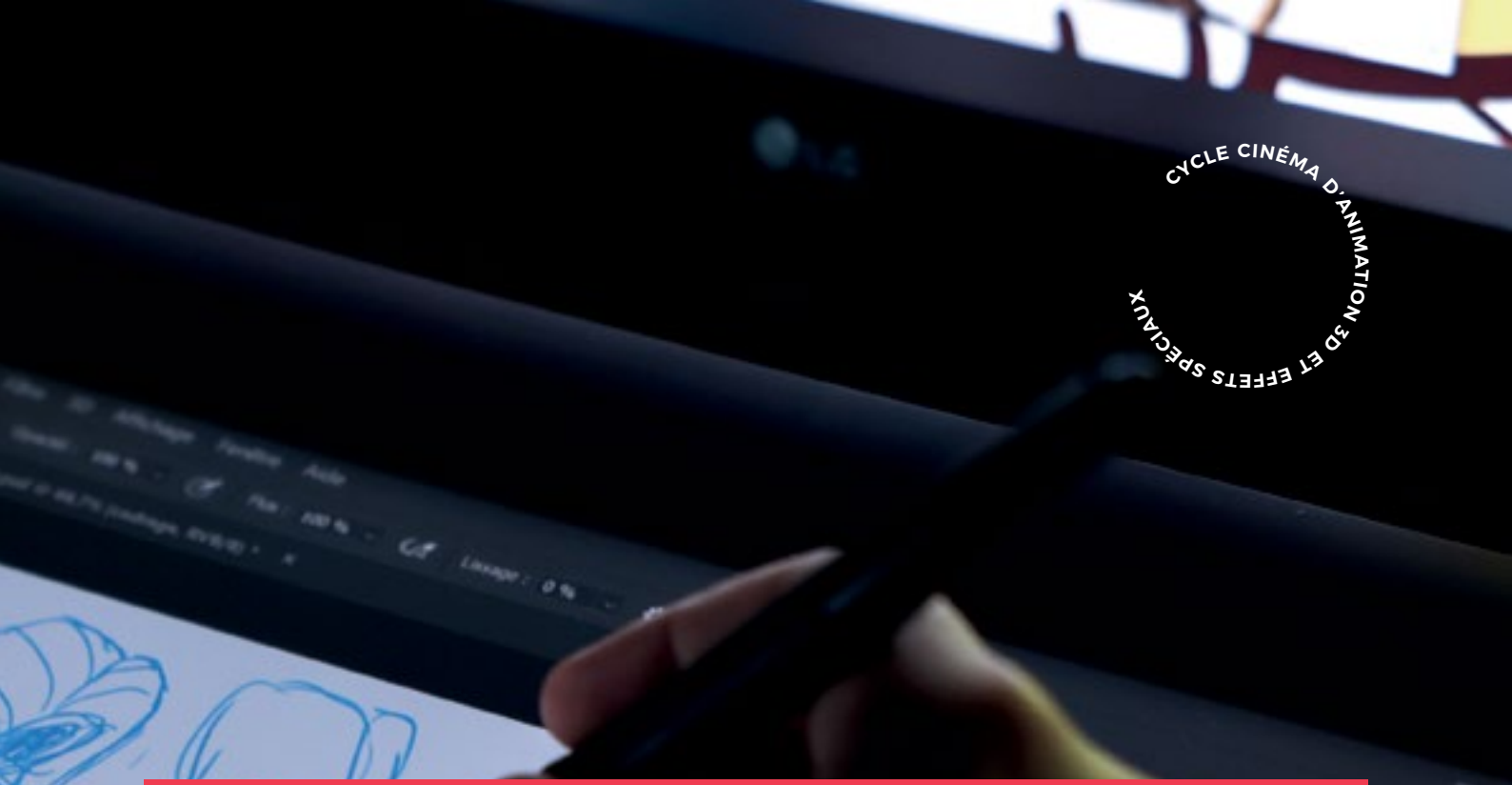
Comment

- Année préparatoire entertainment
- 2e et 3e année : acquisition des fondamentaux
- 4e année : approfondissement de la spécialité choisie
- 5e année : consacrée à la réalisation du film de fin d'études présenté devant un jury de professionnels et aux épreuves certificatives
- Un stage de 8 semaines sera à effectuer en fin de 3e ou 4e année en France ou à l'étranger
- Une pédagogie cohérente et construite de façon progressive et en transversalité, avec de nombreux projets pour mettre en application toutes les compétences travaillées durant les cours.









CYCLE CINÉMA D'ANIMATION 3D ET EFFETS SPÉCIAUX

La 3D s'est installée partout dans nos vies.

Familière et mystérieuse, elle invite au rêve et agrandit le champ des possibles. Le cinéma, la télévision, la publicité et le jeu vidéo l'utilisent abondamment, mais elle joue aussi un rôle clé dans le monde médical, l'industrie, l'architecture, l'aménagement du territoire, le génie civil, le design…

Le cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux proposé par l'ESMA a pour objectif de former de futurs professionnels de l'animation 3D. Les quatre années de ce cycle permettent de maîtriser toutes les étapes de production d'un projet de création intégrant des images numériques.

Des studios réputés comme Pixar, Dreamworks, Illumination Mac Guff, Mikros, Fortiche Production, MPC, The Mill, TAT productions et des professionnels du monde entier apprécient le professionnalisme et l'expertise des étudiants de l'ESMA depuis plus de 30 ans.

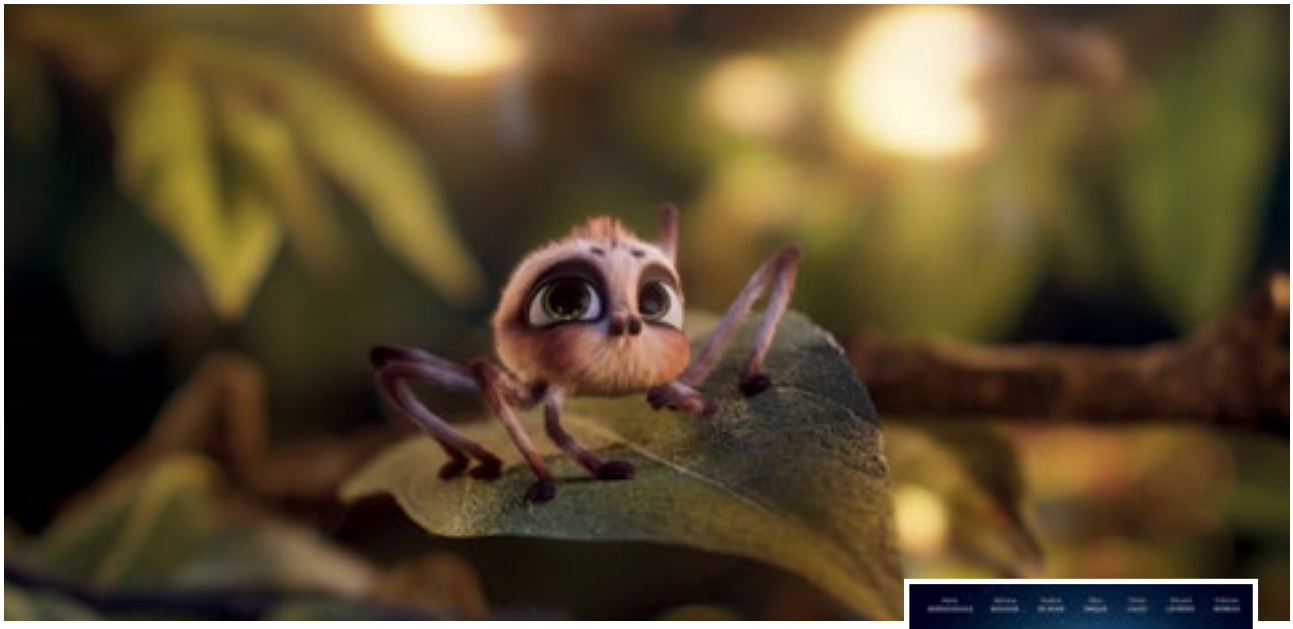
Le cursus Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux de l'ESMA assure une employabilité solide vers des métiers créatifs et d'expertise technique et des perspectives d'évolution rapide vers des postes à responsabilités dans les industries créatives. Nombre d'anciens sont devenus rapidement lead, superviseurs ou ont réalisé leur propres jeux vidéo ou fondé leurs studios.





" Swing to the moon "
Dans la forêt, Temi, une petite araignée, rêve d'attraper la Lune. Elle va tout tenter pour essayer de l'atteindre.

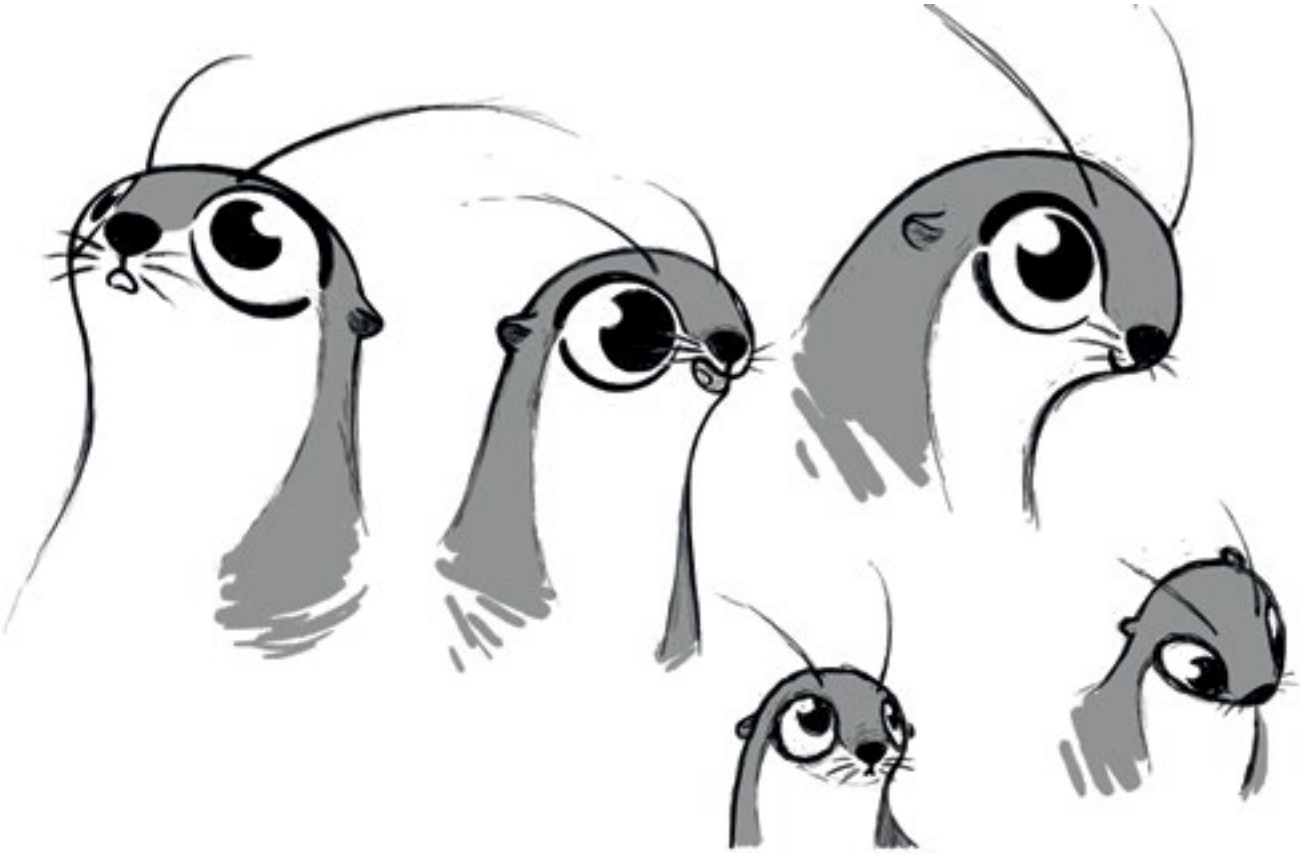


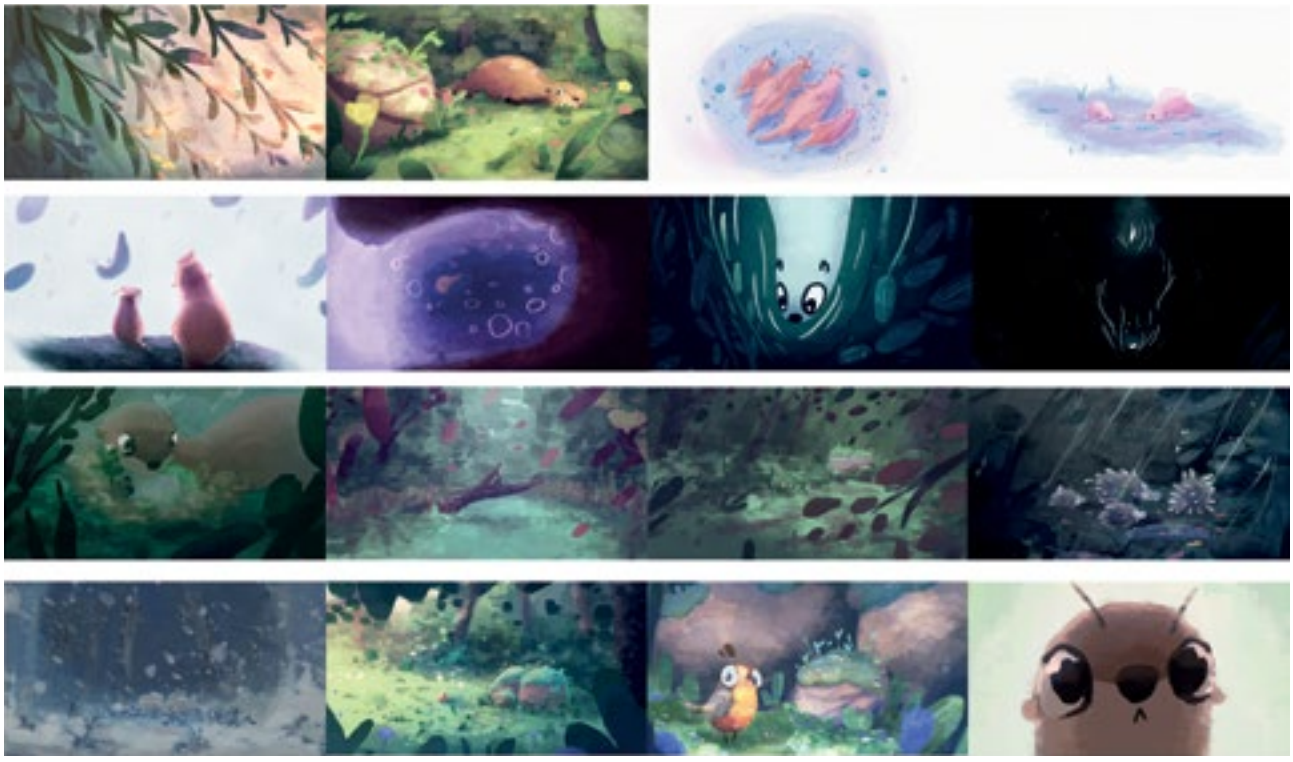






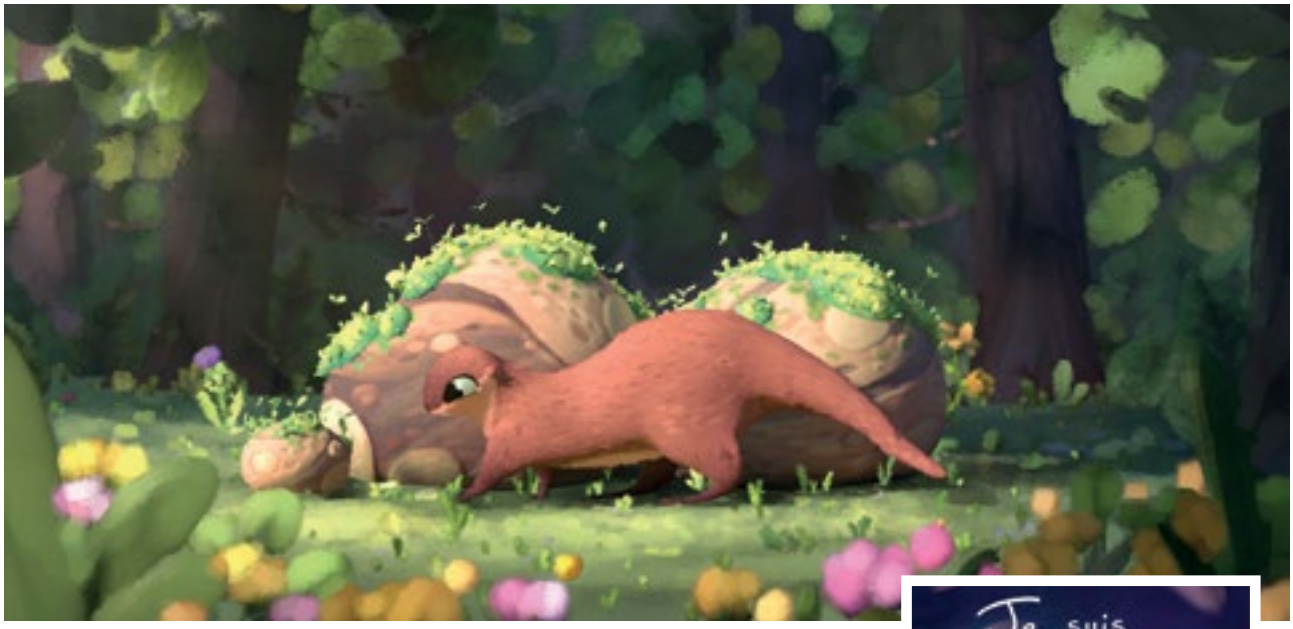
—— Marie Bordessoule // Adriana Bouissie // Nadine De Boer // Elisa Drique // Chloé Lauzu // Vincent Levrer
Solenne Moreau





" Je suis un caillou "
Bulle, une jeune loutre, vit avec des cailloux qu'elle considère comme sa famille. Elle s'imagine que ce sont des loutres normales, mais petit à petit, elle prend conscience de leur véritable nature, et doit se confronter à sa solitude.









Mélanie Berteraut Platon // Yasmine Bresson // Léo Coulombier // Nicolas Grondin // Maxime Le Chapelain // Louise Massé.

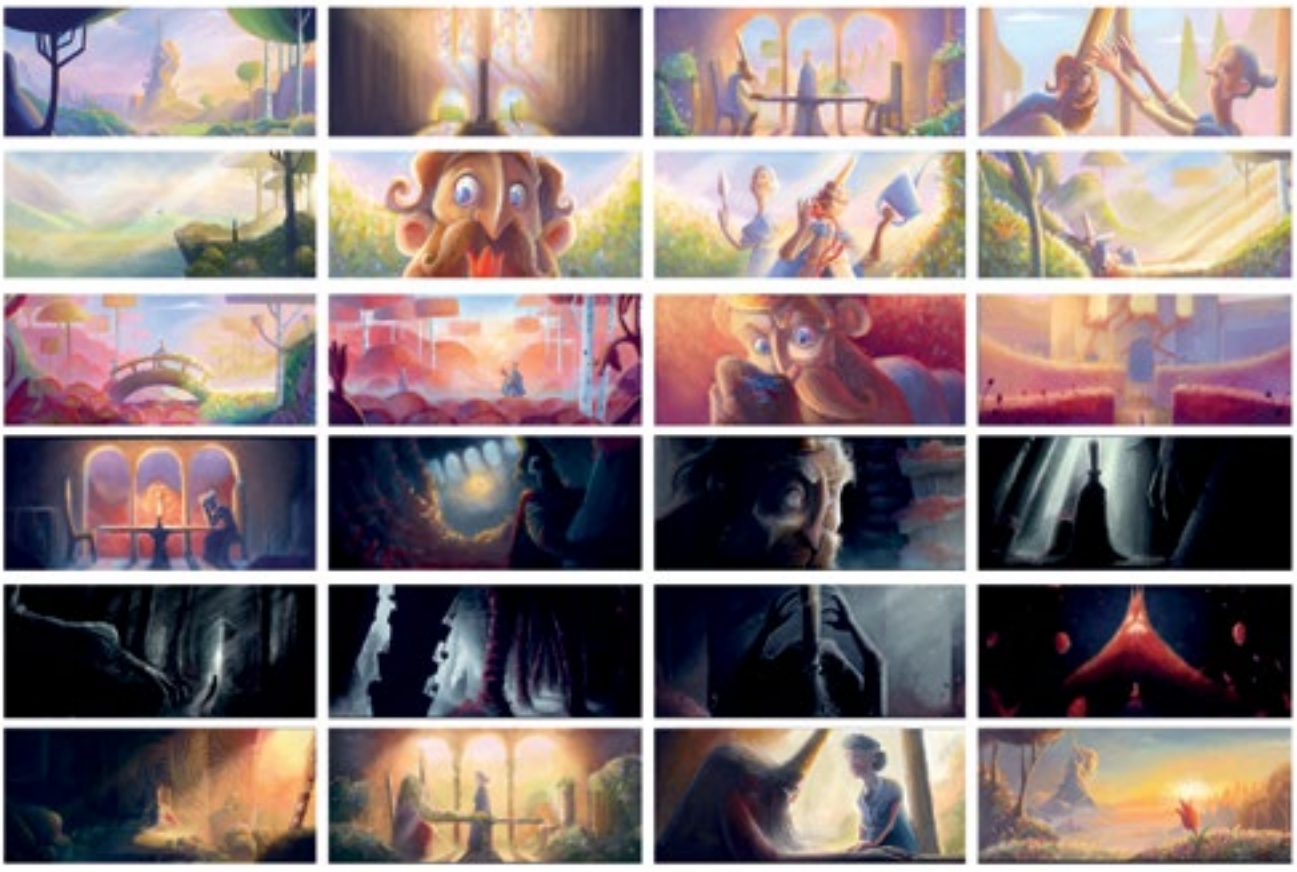






" Le Roi Tulipe "
Il était une fois dans un royaume oublié, un petit Roi vivant seul avec sa gouvernante. Un jour, alors qu'il se promenait dans son grand jardin, il y découvrit une nouvelle fleur, une tulipe.





—— Chloé Chapart // Agnès Dejean // Dorian Douaud // Flavien Duramé // Audrey Rioux // Alexis Rousseau

Tous nos moyens sont bons pour réussir...

Des professionnels impliqués
qui font monter les étudiants
en compétences tout au long
du cursus.

Des équipements et logiciels
qui sont ceux des studios
professionnels et qui permettent
aux étudiants d'acquérir
une parfaite maîtrise des outils
utilisés dans l'industrie.






THOMAS BOILEAU
FRANÇOIS BRIANTAIS
ROBIN COURTOISE
ALAN GUIMONT
MALCOLM HUNT
MATHIEU LECROQ
ŒIL POUR ŒIL
ORIGINAL SCORE BY JEFFREY BRICE
VOICED BY ANTOINE PERRICHON AND AVITAL SHTAPURA
MIXING BY JOSE VICENTE, YOANN PONCET AND BAPTISTE LEBLANC
- STUDIO DES AVIATEURS -
rendered with
RENDERMAN
esma
École Supérieure des Métiers Artistiques - Nantes France
PROMO 2019

Prêt à relever le challenge de votre vie ?

PROJET DE FIN D'ÉTUDE : LA FABRICATION D'UN FILM D'ANIMATION 3D, ÉTAPES PAR ÉTAPES

Chaque fin de cycle, les étudiants doivent réaliser un film en équipes. Ensemble, ils repoussent leurs limites créatives et mettent en œuvre toutes les compétences acquises au cours de leurs années de formation. Après avoir élaboré un scénario, ils le développent de bout en bout, étape par étape (pré-production, production, post-production). Plongés dans des conditions identiques à celles des studios professionnels, ils se préparent à intégrer le monde du travail dans les meilleures conditions.

Ce projet d'envergure commence dès la fin de la 4e année pour se poursuivre en 5e année et aboutir à une projection finale lors du jury international de fin d'études.

Un exemple pour mieux comprendre...

Le film d'animation 3D Œil pour Œil réalisé par les étudiants du cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux de l'ESMA par Thomas Boileau, François Briantais, Robin Courtoise, Alan Guimont, Malcolm Hunt et Mathieu Lecroq.

Pré-production

Tout commence par une idée de scénario...

Un capitaine pirate borgne enchaîne les tentatives pour s'emparer d'un trésor en recrutant à chaque fois un équipage tout aussi borgne que lui...

« L'objectif principal était de réaliser un film et une histoire qui plairaient à tout le monde. Nous avons tous participé à l'élaboration du scénario, il y a un peu de chacun à l'intérieur. Nous avons beaucoup brainstormé devant un tableau où nous écrivions nos idées. »



L'équipe passe ensuite au character design et environnement





« Nous nous sommes réparti les missions afin de trouver une bonne coordination entre nous. Pour gagner du temps, nous avons créé un personnage de base qui a été dupliqué en plusieurs autres personnages. La taverne a constitué le décor principal et le bateau était à la fois un personnage (sur l'eau) et un décor (quand les personnages évoluent dessus). Pour la direction artistique, nous avons fait beaucoup de recherches dans l'univers du jeu vidéo. »

… que vient concrétiser le storyboard

« Il a d'abord été réalisé sur papier, mais rapidement, nous sommes passés à l'animatique 2D (version vidéo du storyboard). Cela nous a permis de trouver le rythme, la pertinence des gags, le placement des caméras et de gérer la longueur du film. »

Production

Lorsque le scénario est prêt et le character design et environnement calé, l'équipe passe en production avec le modeling, étape majeure vers la concrétisation du projet...

« Le modeling consiste à donner forme aux concepts établis en pré-production et à passer de la 2D à la 3D. C'est comme passer d'un plan d'architecte à la construction d'une maison. Nous avons utilisé les logiciels Maya ou ZBrush pour réaliser ces sculptures virtuelles. »





Viennent ensuite le texturing...

« Une fois modélisés, les objets sont entièrement gris. L'étape du texturing consiste à appliquer des couleurs sur ces éléments. »

... le shading

« Le shading permet de simuler la matière souhaitée et de donner du volume à l'objet. Ainsi, le spectateur parvient à déterminer la matière. Dans notre film, nous devions styliser les matériaux tout en gardant un côté réaliste pour que l'univers soit crédible. »

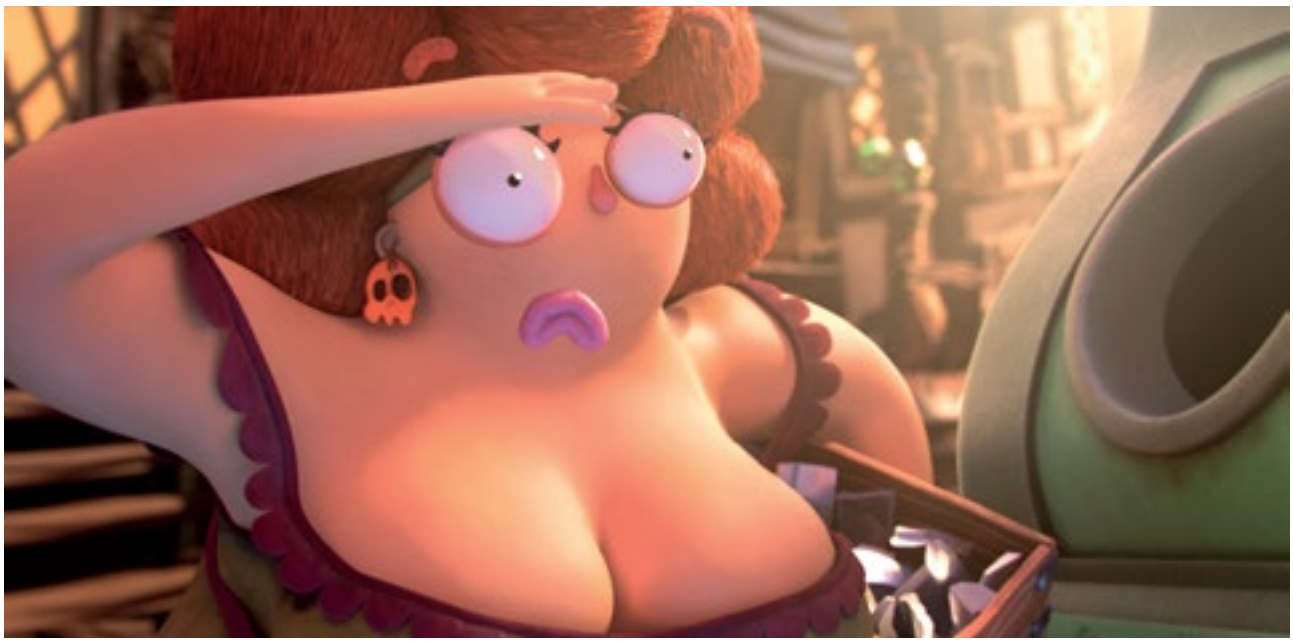












Production

Une fois ces éléments calés, il est temps de passer à l'animatique 3D

... le rigging

« Le rigging désigne le squelette 3D d'un personnage ou d'un objet sur lequel des points d'articulation sont placés, permettant la déformation de la modélisation et son animation. C'est l'outil que l'animateur viendra utiliser. Notre film a une spécificité : nous avons déformé un personnage afin d'en créer d'autres. »

... le grooming

« Le grooming consistait principalement dans l'animation des cheveux, de la barbe du capitaine ou encore des sourcils. Ce qui était complexe, c'est que ces éléments devaient suivre les mouvements du corps. Il y avait un lien fort entre le rig et le groom. »





« Cette étape donne un aperçu des déplacements des personnages et de la caméra dans l'espace 3D. Cela souligne ce qui ne fonctionne pas dans le passage entre la 2D vers la 3D et nous permet d'ajuster ce qui ne va pas et de trouver des solutions. »

Et enfin, place aux effets spéciaux (FX)

« L'eau a constitué la part la plus importante de ce travail d'effets spéciaux. Encore une fois, nous devions avoir un rendu stylisé type cartoon mais en respectant les propriétés physiques de l'eau. Pour les réaliser, nous avons travaillé sur le logiciel Houdini. »

Post-production

Puis il faut se pencher sur les aspects sonores : musique, son et doublage



« Jeffrey Brice a débuté la composition de la musique du film dès l'animatique 2D. Et les échanges ont duré tout au long de la production. Le Studio des Aviateurs a réalisé le sound design qui a contribué à l'ambiance générale du film. Antoine Perichon - un ancien de l'ESMA - a quant à lui réalisé le doublage, à base d'onomatopées grommelées qui participent à l'humour du film. »

Une fois tous les éléments artistiques réalisés chacun de leur côté, il faut les mettre en commun : c'est le rendering.

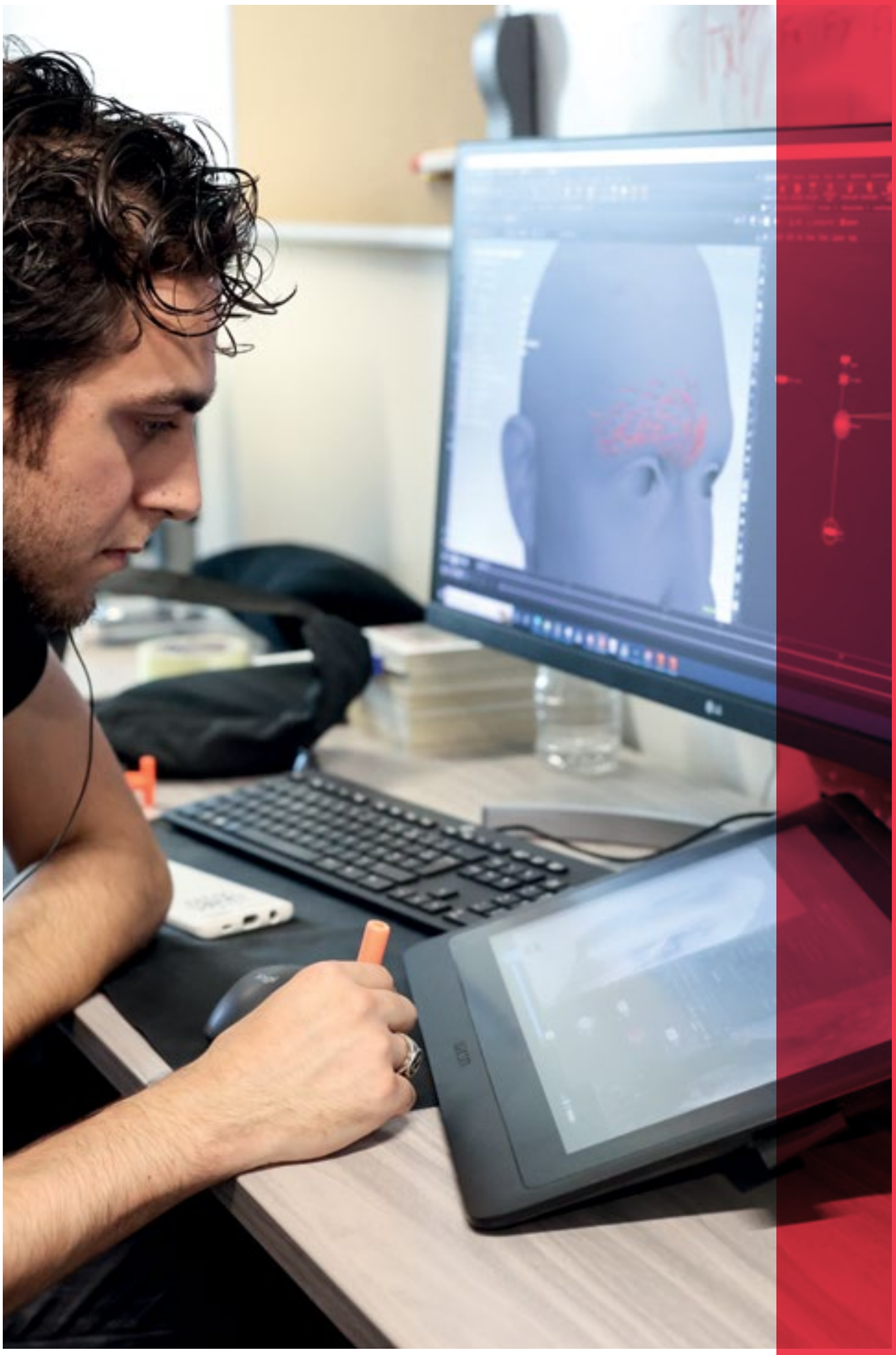
« Il est nécessaire de bien optimiser les fichiers pour que l'ordinateur puisse calculer rapidement des images. C'est ce passage qui va concrétiser la scène en 3D. »











Et demain ?

Formés au travail en équipe, à la gestion de projet et à la gestion de l'humain, les étudiants de l'ESMA sont opérationnels dès la sortie d'école. Capables de s'adapter au rythme des studios, à leurs manières de travailler et aux différents process de production, ils sont très attendus sur le marché du travail, à des postes de salariés ou en tant qu'indépendants. Ils pourront rapidement évoluer vers des postes à responsabilités et d'encadrement, comme lead, superviseur et même fondateur de leur propre studio. Une évolution naturelle et courante parmi les anciens de l'ESMA en France ou à l'international.

Les futurs employeurs de nos étudiants sont :

- **Les studios** réalisant des films d'animation pour le cinéma ou la télévision : longs-métrages et courts-métrages, séries télévisées.
- **Les sociétés de post-production** chargées de la réalisation des effets spéciaux des films, des publicités animées, des habillages de chaînes télévisées.
- **Les studios de création de jeux vidéo** pour la production des trailers et cinématiques.
- **Les studios de création d'images de synthèse** dans les domaines industriel, architectural, scientifique, médical et autres.

Les formations ESMA, un choix gagnant sur le long terme

Les exemples d'employeurs et de métiers cités ne sont bien entendu pas exhaustifs. Les formations de l'ESMA permettent aux étudiants de progresser rapidement au sein des entreprises, studios et agences qu'ils intègrent. Beaucoup d'entre eux accèdent quelques années seulement après l'obtention de leur diplôme à des postes à responsabilité.

Lead Animateur 3D

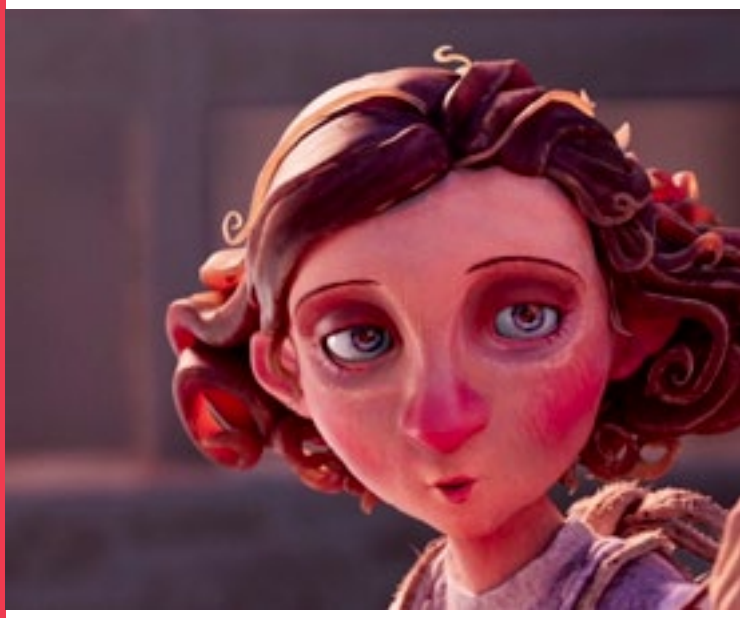
salarié ou indépendant

À la fois magicien et technicien, l'animateur 3D manipule les logiciels 3D avec une expertise hors du commun. Grâce à lui, les personnages prennent vie, leurs mouvements sont fluides et réalistes, les objets qu'ils manipulent et les environnements dans lesquels ils évoluent se forment.

Il est – avec les réalisateurs et les autres animateurs - le garant de la qualité finale de l'animation.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Faire preuve d'une grande créativité et d'une belle originalité dans ses propositions.
- Un bon sens de l'observation pour comprendre les mouvements et les comportements réels afin de les reproduire de manière convaincante.
- Beaucoup de patience pour surmonter les défis techniques, peaufiner les détails et atteindre un résultat final de haute qualité.
- Une bonne maîtrise des logiciels d'animation 3D pour manipuler les modèles et réaliser les mouvements.
- Le goût du travail en équipe.
- Une grande souplesse pour s'adapter aux exigences et contraintes du projet.













CYCLE CINÉMA D'ANIMATION 3D ET EFFETS SPÉCIAUX

Technical Director (TD)

salarié

Technicien hors pair et grand superviseur de tous les projets d'animation 3D, le Lead Technical Director est responsable de la mise en œuvre des outils et des pipelines de production. C'est également lui qui se charge de résoudre les problèmes techniques.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Des compétences techniques avancées et une grande maîtrise des logiciels d'animation 3D et de programmation.
- Des qualités de leadership pour diriger une équipe technique et prendre des décisions stratégiques.
- Une capacité à résoudre les problèmes pour surmonter les défis techniques rencontrés pendant la production.
- Des capacités d'organisation sans faille pour gérer les ressources et faire en sorte que les délais soient respectés.
- Un grand sens de la communication pour collaborer efficacement avec les artistes et l'équipe de production.

CG Supervisor

salarié ou indépendant

Véritable chef d'orchestre du projet, le CG Supervisor joue un rôle clé dans la réalisation d'un film d'animation, des effets spéciaux, d'une publicité ou d'un jeu vidéo. Polyvalent, il intervient sur plusieurs fronts. Créatif, il définit le style graphique, l'ambiance et le rythme des actions. Compétent techniquement, il sait répondre aux attentes dans le respect des contraintes. Ingénieux, il doit déployer des solutions à la fois pragmatiques, techniques et esthétiques. À l'écoute, il doit également coller aux aspirations du réalisateur et du client tout en manageant une équipe. Il suit le projet et coordonne les différents intervenants pour s'assurer de la cohérence d'ensemble. Il est celui qui garantit la qualité esthétique et technique d'un projet dans la limite de temps imparti et dans le respect des contraintes imposées.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Un sens artistique développé
- Une bonne culture de l'image
- Une grande maîtrise des logiciels métiers et des process
- La capacité à relever les défis techniques
- Un bon sens relationnel, de la diplomatie, une capacité d'écoute







Dawn







CYCLE CINÉMA D'ANIMATION 3D ET EFFETS SPÉCIAUX

Superviseur des effets spéciaux

salarié

Les défis ne lui font pas peur et chaque projet est pour lui un challenge unique. Les effets spéciaux qu'il crée rendront le film unique. Pour parvenir un tel niveau d'exigence, le superviseur des effets spéciaux utilise des logiciels avancés. Il intervient sur les différentes séquences d'animation avec un talent maîtrisé.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Une parfaite maîtrise des logiciels adaptés pour créer des effets visuels convaincants.
- Une créativité qui permette de concevoir des effets spéciaux uniques et saisissants.
- La capacité de résoudre les problèmes pour surmonter les défis techniques lors de la création des effets spéciaux.
- Une vraie capacité à travailler en collaboration avec l'équipe artistique et les animateurs afin d'intégrer les effets de manière harmonieuse.
- Un sens du détail pour garantir la qualité et le réalisme du résultat final.

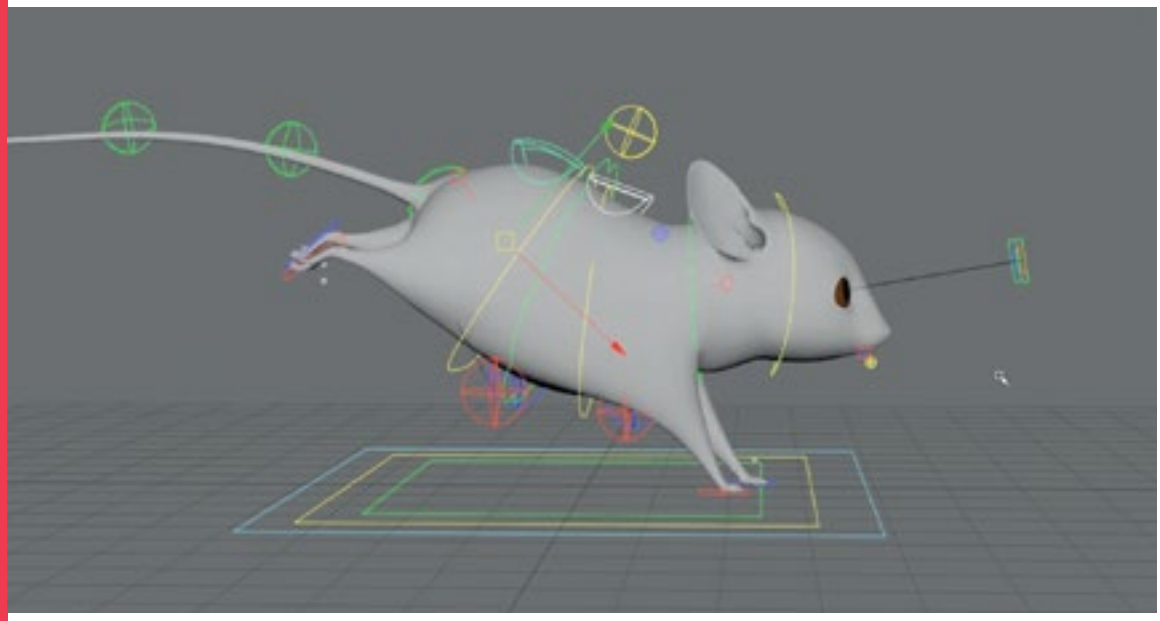
Lead Rigger

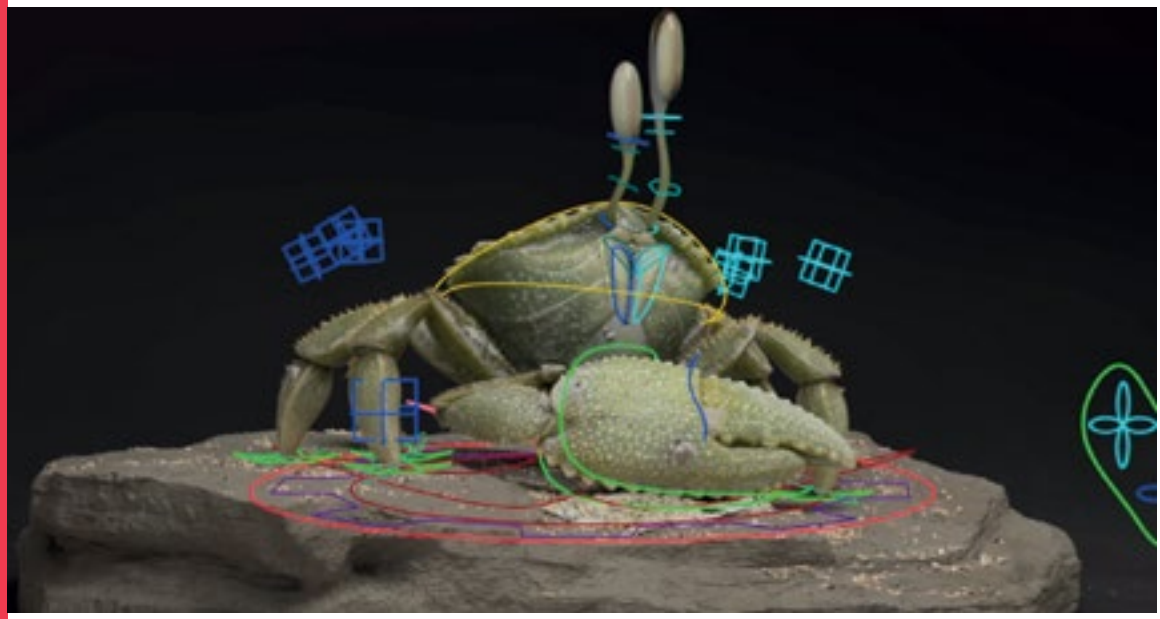
salarié ou indépendant

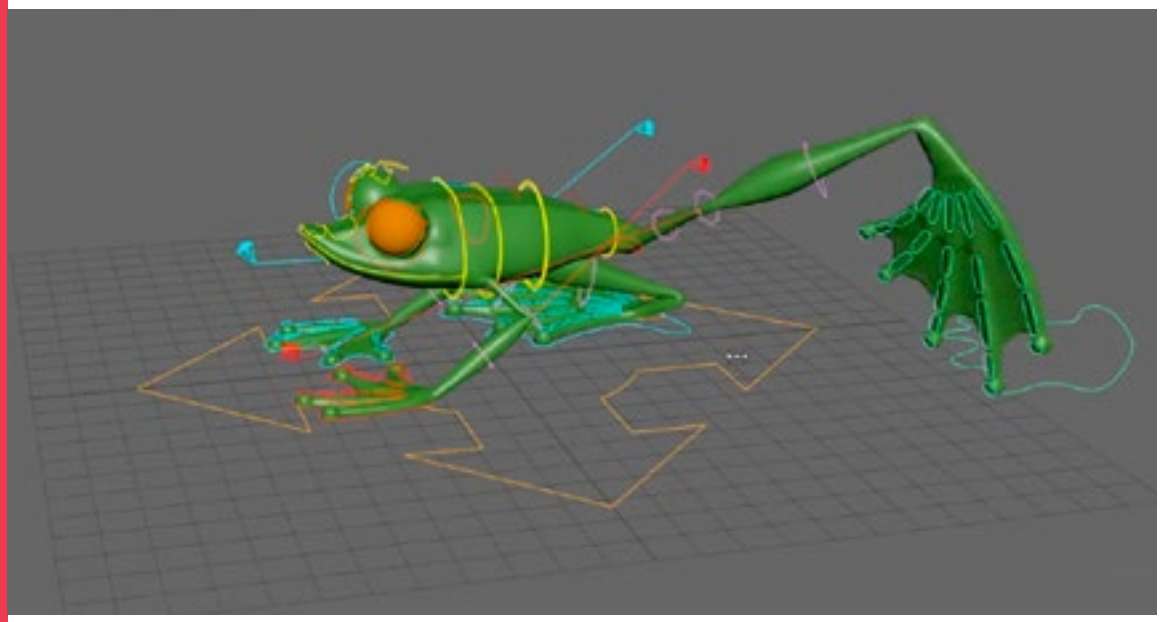
Le rigger est l'un des meilleurs garants du réalisme des personnages. Il crée le squelette virtuel du personnage, définit les contraintes pour faciliter l'animation et met en place des structures et des contrôles pour permettre aux personnages de bouger de manière fluide et réaliste.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Des compétences techniques permettant de créer des structures et des systèmes de contrôle complexes.
- Des connaissances anatomiques pour parvenir à faire bouger les personnages de manière réaliste.
- Un grand sens de la précision pour optimiser le rigging et permettre une animation fluide et naturelle.
- Une capacité à accepter les critiques et retours afin d'ajuster le rigging en fonction des commentaires de l'équipe d'animation.
- Une flexibilité intellectuelle et technique pour s'adapter à différents styles de personnages et de projets.













" Reven "
Reven, 10 ans, est née la tête penchée. Lorsque ses proches remettent en doute ses capacités d'adaptation, elle décide de leur prouver le contraire avec une photo de classe d'elle bien droite comme ses camarades.









—— Hugo Babey // Victor Barreau // Line Bossard // Chloé Hurard // Coralie Monnier // Mathilde Morin // Lèna Ripoche // Tanguy Salaün



4 000
anciens étudiants
répartis dans
+ 25
pays à travers le monde.

Ils sont anciens de l'ESMA et fiers de l'être !

Nos anciens étudiants sont nos meilleurs ambassadeurs. Leurs parcours multiples et brillants, en France et au-delà, prouvent que nos formations sont porteuses d'avenir.
Nous gardons une relation privilégiée avec nos anciens étudiants. Leur attachement à l'ESMA est aussi fort que la fierté de l'ESMA de les voir réussir dans les domaines qui les passionnent. Certains reviennent faire des conférences et dispenser des workshops. D'autres y enseignent après une carrière en studios.

3D ANIMATION - 3D ANIMATION



Antoine Perrichon

ESMA Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

ANIMATEUR 3D À PARIS, LONDRES ET LYON, ACTUELLEMENT EN POSTE CHEZ XILAM ANIMATION

Projets : Minuscule 2

Ce que lui a apporté sa formation à l'ESMA :

" Une méthode de travail, des bons réflexes à avoir face à la plupart des situations et surtout un sens du travail en équipe. S'il y a bien une chose à avoir en tête c'est que le talent personnel est tout aussi crucial que de savoir travailler en équipe ! Les professeurs nous l'ont bien fait comprendre. "

Promotion 2017

Ce que lui a apporté sa formation à l'ESMA :

" Tout le savoir nécessaire pour être professionnelle dès la fin des études : les outils informatiques, les bases pour toutes les disciplines, la rigueur, la persévérance et surtout l'expérimentation du travail d'équipe, clé de la réussite, grâce au projet du Grand Prix ESMA. "

Promotion 2017



Élise Carret

ESMA Cycle Professionnel Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux

MAIN CHARACTER ANIMATOR CHEZ ILLUMINATION MAC GUFF ET AUJOURD'HUI CHEZ WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Projets : Le Grinch (long métrage), Xmass Minions, Super Gidget, Art show et Minions Monsters (courts métrages). Le Grinch, Comme des bêtes 2, et Minions 2 (publicités), Migration, Moi Moche et Méchant 4, Tous en scène 2.







Crédits : Atlantis Animation Studio

Portrait
Raúl Carbó



Raúl Carbó s'inscrit parmi les premiers étudiants de la formation Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux de l'ESMA. Un temps à son compte en tant que graphiste freelance, il se lança rapidement dans l'aventure entrepreneuriale en ouvrant dès 2005 le studio In Efecto. La motivation première pour lui était de créer une structure en résonance avec sa personnalité ainsi qu'à sa manière de travailler : créativité, flexibilité et réactivité. L'entreprise se spécialisa dans les formats courts d'animation 3D et travailla pour des clients à la renommée internationale tels que : Michelin, BIC, Haribo…

En 2019, nouveau virage pour Raúl qui co-fonda, aux côtés de deux autres associés Catherine Macresy et Dan Creteur, le studio Atlantis dédié à production de séries d'animation 3D premium. A son actif, le studio signe des séries comme Miraculous Ladybug (saison 5), Tara Duncan ou encore le trailer de la série en développement Messi and the giants. Dans ses pics de production, le studio a comptabilisé jusqu'à 150 collaborateurs et ambitionne de se développer rapidement dans les années à venir.

Ce nouveau chapitre dans la vie d'entrepreneur de Raúl s'inscrit dans une démarche de renouveau, de pouvoir proposer un studio aux offres de services plus complètes et de permettre de travailler sur des projets plus longs et complexes qu'auparavant.

Et l'avenir se présente sous les meilleurs auspices puisque, en plus de leur service de production de séries premium, Atlantis ambitionne de développer ses propres projets. Une belle perspective en lien avec la forte demande de la part de chaînes TV ou de plateformes de vidéos.

Et Raúl n'oublie pas non plus le lien l'unissant à son ancienne école puisqu'il n'hésite pas à visiter les divers campus de l'ESMA afin de rencontrer les étudiants pour échanger autour de leurs films de fin d'études ou donner des masterclass. Il participe aussi régulièrement au Jury 3D, un moment propice pour dénicher les futures pépites de l'animation qui pourront rejoindre la fabuleuse aventure Atlantis. Et ces jeunes recrues ne seront certainement pas dépaysées puisque l'ensemble des départements du studio intègrent plusieurs anciens étudiants de l'ESMA. Raúl conclut que pour lui « c'est une fierté de voir évoluer ces jeunes diplômés en milieu professionnel. L'ESMA est, pour moi, une des meilleures écoles européennes et mondiales en animation. »

Une belle aventure entrepreneuriale qui dure depuis presque 20 ans et qui n'est pas prête de s'achever !







Crédits : Floating Rock Studio

Portrait
Garrick Rawlingson



Passionné depuis toujours par le cinéma, Garrick Rawlingson voulait devenir réalisateur. C'est en visionnant des courts métrages de l'ESMA qu'il fut convaincu de suivre la formation pour réaliser son rêve. C'est en 2013, et grâce à son film de fin d'études Forward March, qu'il fera ses débuts dans le monde de l'animation 3D.

Un parcours extrêmement riche qui, en une dizaine d'années, le conduira à intégrer les plus prestigieux studios internationaux : Passion Pictures, MPC, Animal Logic et Weta Digital. Son nom s'inscrira au générique de nombreux blockbusters tels que : Le Hobbit : la bataille des cinq armées, Fast and Furious 7, Hunger Games : la révolte part.2, Spectral, Alvin et les Chipmunks : A fond la caisse, Sonic le film, Pierre Lapin 2 : Panique en ville…

Après une décennie passée à voyager autour du monde, à changer de studios et de projets, il a eu l'envie de se stabiliser et de fonder son propre studio.

C'est ainsi, qu'accompagné de trois co-fondateurs naquit Floating Rock. Le jeune studio néo-zélandais est spécialisé dans l'animation et les effets spéciaux, proposant de la sous-traitance mais aussi des créations originales.

L'un des projets fer de lance du studio est la série Kyōryū, dont l'histoire porte sur un Japon postapocalyptique dans lequel des dinosaures génétiquement modifiés ont survécu aux humains et qui tentent eux-mêmes de subsister dans ce nouveau monde. Un projet audacieux qui ouvrira de magnifiques perspectives au jeune et ambitieux studio Floating Rock et pour Garrick « passer d'étudiant à avoir son propre studio et développer une IP, c'est le travail qui porte ses fruits, un rêve devenu réalité ».

Le jeune homme n'a pas oublié son école puisqu'il conserve de savoureux souvenirs de ses études, soulignant la qualité de la formation Cinéma d'Animation 3D & Effets spéciaux qui couvre un large éventail de compétences et de matières permettant aux étudiants de comprendre le fonctionnement complet de la chaîne de production. D'ailleurs, quelques anciens étudiants de l'ESMA ont rejoint l'aventure et se sont envolés à l'autre bout du monde pour intégrer les rangs de Floating Rock. D'autres ne tarderont pas à suivre !

Motivé et confiant en l'avenir, Garrick Rawlingson reste passionné et convaincu par ce qu'il fait et ne baissera jamais les bras afin de concrétiser ses rêves.



Et le jeu devient réalité !

JEU VIDÉO

Bordeaux - Montpellier – Nantes
Rennes – Toulouse

Titre RNCP niveau 6

Equivalent bac +3/4





Pour qui ?

Pour tous les fondus de jeux vidéo qui adorent relever des défis techniques et se surpasser créativement.

La première année du cycle professionnel Jeu vidéo peut être intégrée sous réserve des conditions suivantes :

- Un bac ou titre équivalent de niveau 4 (toutes filières)
- L'étude du dossier scolaire de l'élève et un entretien de motivation (niveau de codage et/ou de dessin minimum requis)

Pourquoi ?

Ce cursus proposé en 4 ans offre aux étudiants une vision globale des métiers du jeu vidéo. Il leur donne les atouts pour intégrer un secteur culturel en pleine croissance, dynamique et en recherche permanente de talents qualifiés et passionnés.

Parce qu'ils ont appris à développer une identité artistique singulière, les étudiants de l'ESMA sont en mesure de s'insérer dans l'industrie du jeu vidéo aussi bien au sein d'une équipe qu'en tant qu'indépendant. Parfaitement formés, ils deviennent des professionnels polyvalents du jeu vidéo, avec une ou des dominantes d'expertises techniques dans le Game Art ou le Gameplay Programmation.



Comment ?

- 1ère et 2e année : acquisition des fondamentaux
- 3e année : approfondissement de la dominante de spécialisation
- 4e année : réalisation du jeu de fin d'études jugé par des experts du domaine

Ces 4 années sont axées sur l'acquisition de compétences dans les 3 grandes familles de métiers : l'image, la technologie et le design (conception des mécaniques ludiques et narratives).

Immergés dans la réalité d'un studio, les étudiants développent leurs aptitudes individuelles (organisation, communication, compétences relationnelles, autonomie…) en gestion de projet et d'équipes.

- Des cours sur 2 semestres et un stage obligatoire de 8 semaines en fin de 2e ou 3e année
- Une pédagogie cohérente et construite de façon progressive et en transversalité, avec de nombreux projets pour mettre en application toutes les compétences travaillées durant les cours dés la première année
- Des conférences, workshops et masterclass pour créer son propre réseau et mûrir son projet professionnel au contact de créateurs renommés
- La 4e et dernière année d'études est consacrée à la réalisation collective d'un jeu vidéo présenté devant un jury de professionnels internationaux et pour lequel chacun des membres de l'équipe apporte des compétences spécifiques liées à la dominante choisie en 3e année



Abadi

ABADI est un platformer/puzzle qui se déroule dans la Perse antique. Deux frères vont demander l'immortalité au Dieu du Temps.
Ce dernier les met au défi et change leur corps en sable. Coopérez et exploitez les différentes propriétés du sable pour surmonter les épreuves qu'il vous a préparé.







—— Charlène Ibos // Alexandre Lapostolle // Estelle Schweichler // Gauthier Vaillant



—— **Abadi**





Le jeu vidéo un secteur à réinventer pour demain

Ces dernières années, il s'est développé de manière exponentielle et son univers s'est enrichi grâce aux innovations techniques permanentes et aux logiciels de plus en plus performants. C'est un monde en constante évolution qui demande une grande curiosité, mais aussi une soif d'apprendre et une furieuse envie de relever des défis.

Le cycle professionnel Jeu Vidéo de l'ESMA est une formation polyvalente permettant d'acquérir, en quatre ans, les compétences techniques et artistiques nécessaires pour devenir concepteur de jeux vidéo et de projets d'animation vidéoludique.

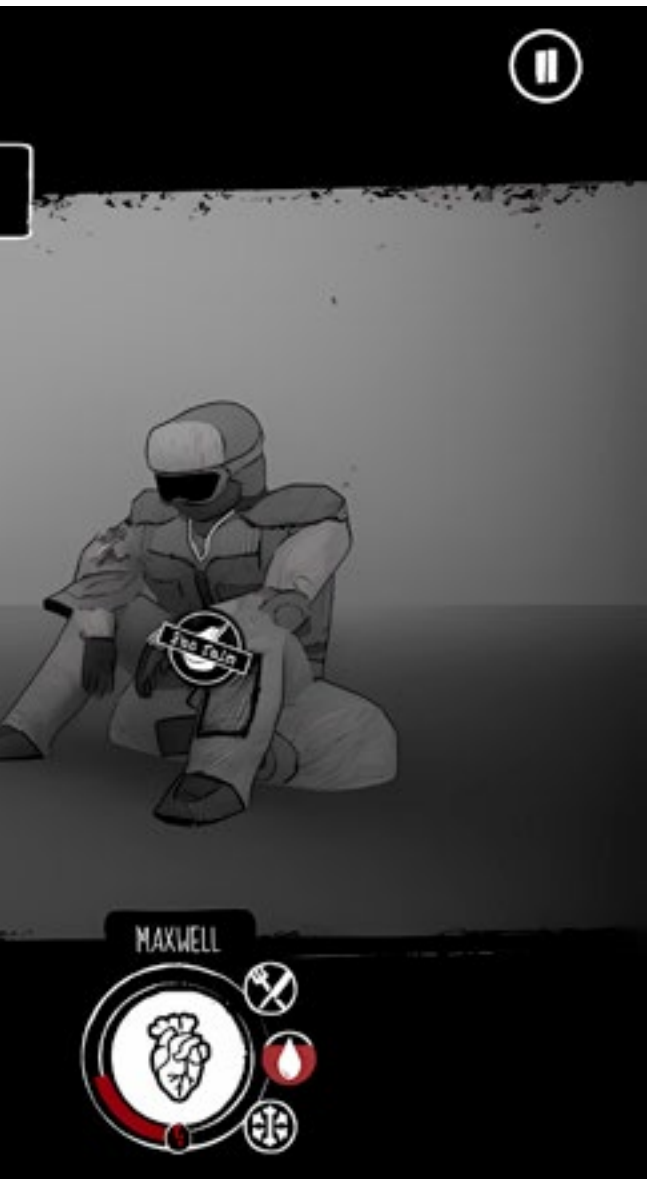
Nos équipes accompagnent nos étudiants dans la maîtrise des outils de création et dans le développement des compétences professionnelles nécessaires à l'élaboration de projets d'animation vidéoludique. Leur enseignement s'adapte en permanence aux besoins, aux usages et aux évolutions du secteur.

Les étudiants formés à l'ESMA sont reconnus par l'ensemble des acteurs de l'univers du jeu vidéo pour leur rigueur mais surtout pour leur polyvalence et leur capacité d'adaptation. Autant d'atouts recherchés par les studios de production !

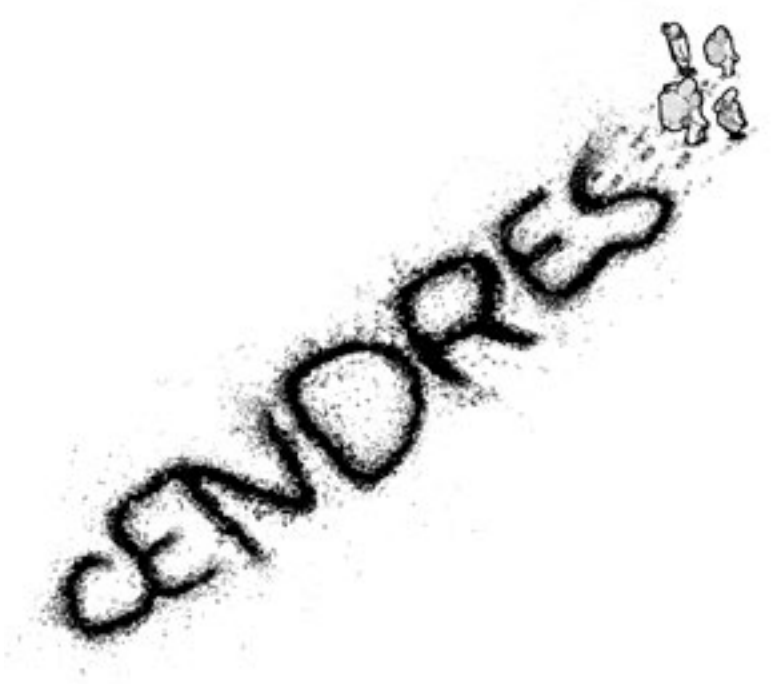


Cendres

Cendres est un jeu de survie basé sur une narration immersive. Le monde a été ravagé par une catastrophe volcanique d'ampleur apocalyptique. Une partie de la population à réussi à survivre dans une superstructure, appelée le Dôme. La surface du globe est encore recouverte de cendres en suspension dans le ciel et sur la terre. 200 ans plus tard, un groupe de survivants, des exilés, vont se retrouver confrontés à la menace d'une nouvelle catastrophe. Sans autre espoir de survie, Petra, Zephyr, Alba et Maxwell vont entamer un voyage de retour vers l'endroit d'où ils ont été exilés : Le Dôme.





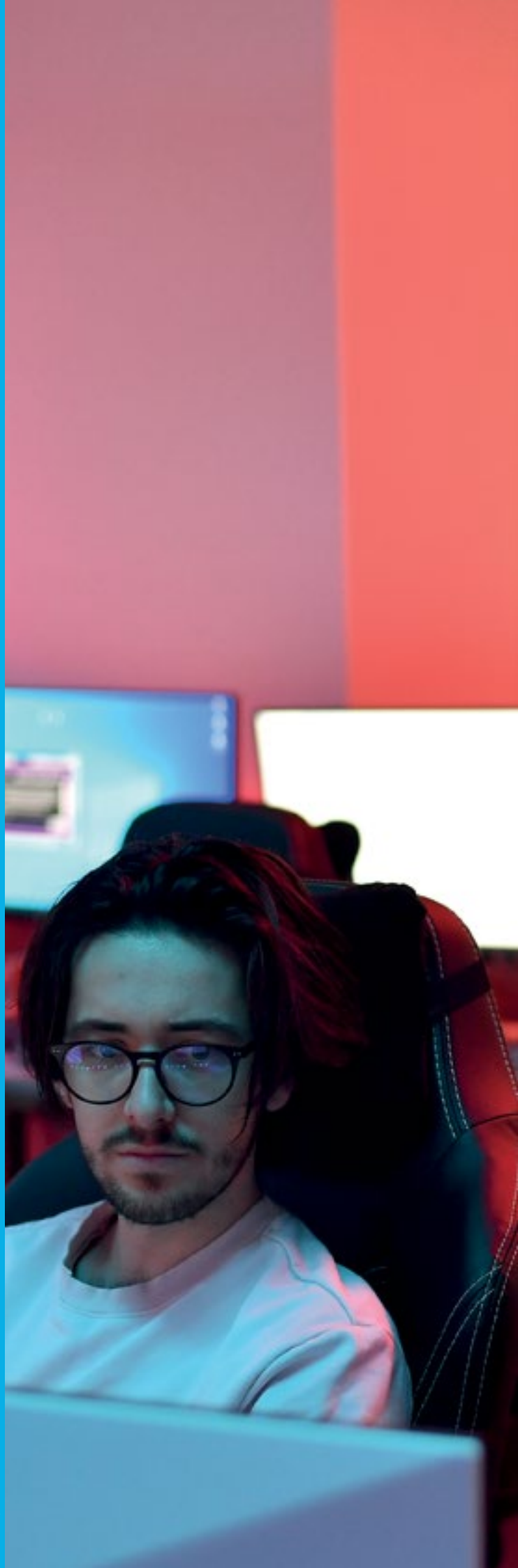


Bastien Bagneris // Thomas Boyer // Tony Douezan // Matteo Gaulmier // Hugo Mitton // Julien Payssan // Ugo Zatta
Bande son : François Rivere

Tous nos moyens sont bons pour réussir…

L'équipe pédagogique du cycle Jeu vidéo de l'ESMA est constituée d'intervenants professionnels impliqués proposant un parcours cohérent et progressif.

Les équipements et logiciels utilisés intensivement tout au long de la scolarité (logiciels de création, de programmation, moteurs de jeu, motion capture) sont ceux utilisés dans les studios professionnels. Ils permettent aux étudiants d'acquérir une parfaite maîtrise des outils utilisés dans l'industrie.









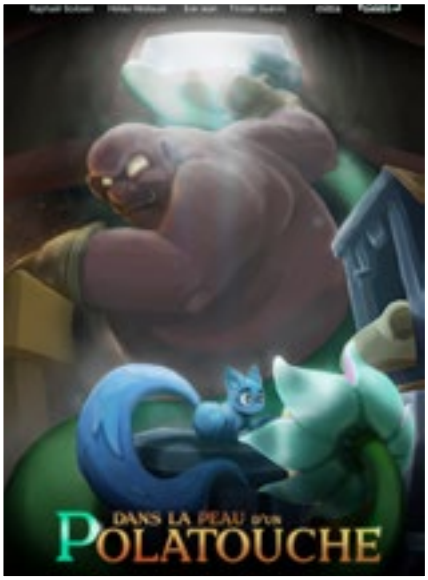
Core Defenders

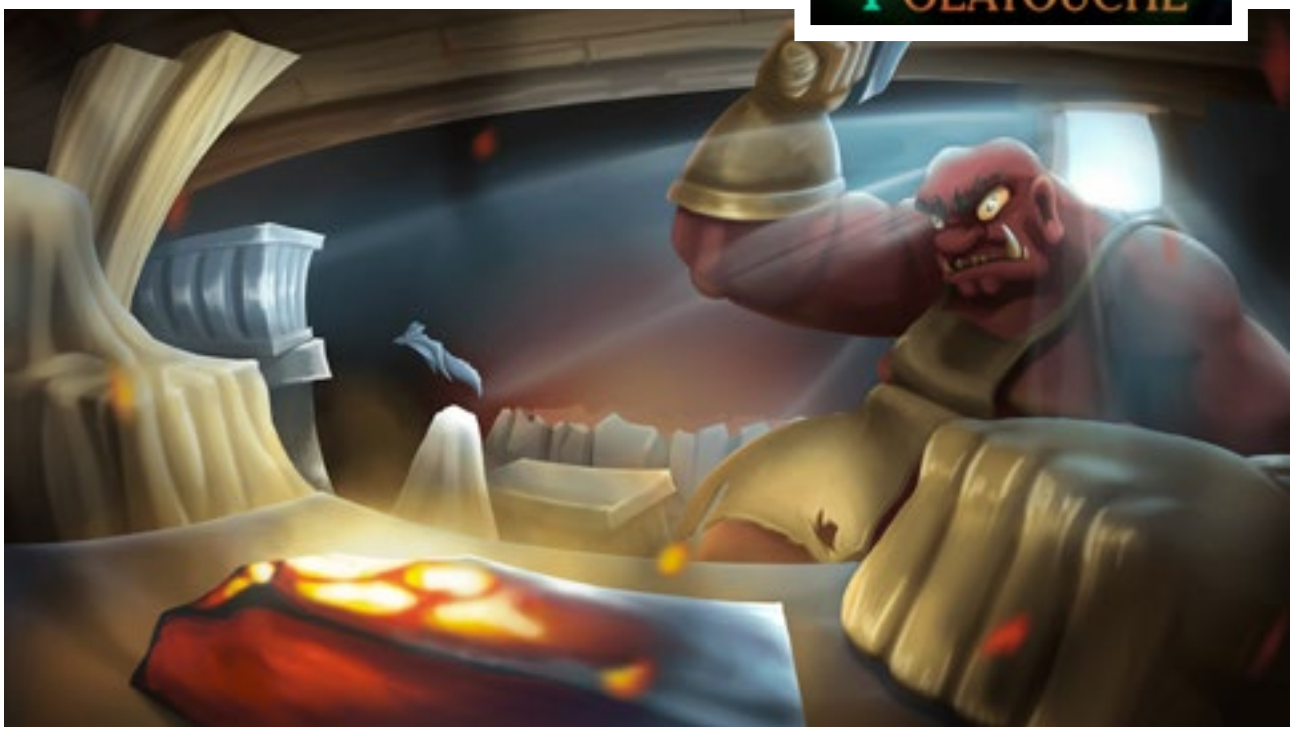


Nirvana
Un temple mystique aux multiples facettes, des salles sacrées aux cryptes oubliées, toutes liées par un mystérieux pouvoir de puissance divine... Au cours de votre quête, découvrez des artefacts perdus, combattez des créatures corrompues et rétablissez l'équilibre sacré.

Hugo ROCHE // Nathan GATEAU-REUZÉ // Mathieu ABADIE // Lucas COULOMBEL // Andreas VANMEERBECK // Ilona DUPREY // Noa AFFAGARD // Antonin COUZINET









Polatouche
Un petit écureuil volant s'aventure dans la forêt à la recherche de nourriture. Il se réveille dans la gigantesque maison d'un ogre taxidermiste. Pour s'échapper, il doit faire preuve d'agilité et d'intelligence.

Rayan RIFAI // Lévi LUCINA
Alexandre MARTIN //
Héléna HEDOUIN // Tristan
GUERIN // Danny BEGUE
Eve JEAN // Raphael BOIBIEN



Et demain ?

À l'issue du cycle professionnel Jeu vidéo de l'ESMA, nos jeunes experts pourront intégrer un studio au titre de game designer, game artist, game play programmer, technical game designer, de tech artist … ou exercer leurs talents en freelance entre autres.

Ils pourront ensuite évoluer vers des postes à responsabilités, tels que chef de projet, lead game designer ou encore directeur artistique. Une évolution naturelle et courante dans l'industrie du jeu vidéo, en France ou à l'international.

L'expertise complète, la flexibilité, l'adaptabilité et la polyvalence des étudiants du cycle Jeu vidéo sont très recherchées par les grands studios comme par ceux de plus petite taille.

Les futurs employeurs de nos étudiants sont :

- **Les grands studios de création de jeu vidéo :** Ubisoft, Dontnod Entertainment, Quantic Dream, Spiders, Ankama, Voodoo, Kylotonn, Arkane Studios, Focus Home Interactive, Larian Studios…
- **Les studios de taille plus modeste.**
- **Les éditeurs de jeux vidéo** et de jeux de société : fabricants de jouets et de jeux électroniques.
- **Les agences de communication**, **de publicité** et **de marketing**, **les agences de gamification**.
- **Les développeurs de « serious games ».**

Game Designer

(ou concepteur de jeu)

salarié ou indépendant

Le game designer est le véritable maître du jeu ! Son inventivité lui permet de créer le concept d'un jeu vidéo dans sa globalité. Il en invente les règles, les niveaux, les étapes, vérifie la jouabilité et s'assure que l'expérience de jeu est engageante et amusante pour les joueurs.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Une bonne dose de créativité pour concevoir des idées de jeu innovantes et originales.
- Des compétences en narration afin de proposer des scénarios captivants et des univers immersifs.
- Un savoir-faire en design pour établir des mécanismes de jeu équilibrés et stimulants.
- Un sens du travail en équipe pour collaborer efficacement avec les programmeurs, artistes et autres membres du projet.
- Une capacité à intégrer les retours et commentaires des joueurs et de l'équipe de développement qui permettront d'améliorer et d'affiner le jeu en fonction des commentaires.









VFX Artist

salarié ou indépendant

Le VFX Artist en jeu vidéo crée des effets visuels immersifs qui enrichissent l'expérience des joueurs, comme les explosions, la fumée, les sorts magiques ou les éléments météorologiques. En utilisant des logiciels spécialisés, il conçoit et intègre ces effets en temps réel pour qu'ils soient parfaitement synchronisés avec l'action du jeu. Ce professionnel travaille dans des studios de développement de jeux vidéo, souvent en étroite collaboration avec les game designers et les développeurs, pour assurer que chaque effet contribue à l'ambiance et à la dynamique de l'univers du jeu.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Maîtriser des logiciels de VFX temps réel
- Posséder une grande créativité et la compréhension des dynamiques visuelles
- Savoir optimiser les effets pour les performances du jeu
- Disposer d'une capacité à résoudre des problèmes techniques
- Aimer travailler en équipe et savoir s'adapter
- Être passionné par les univers immersifs.

Programmeur Gameplay

salarié ou indépendant



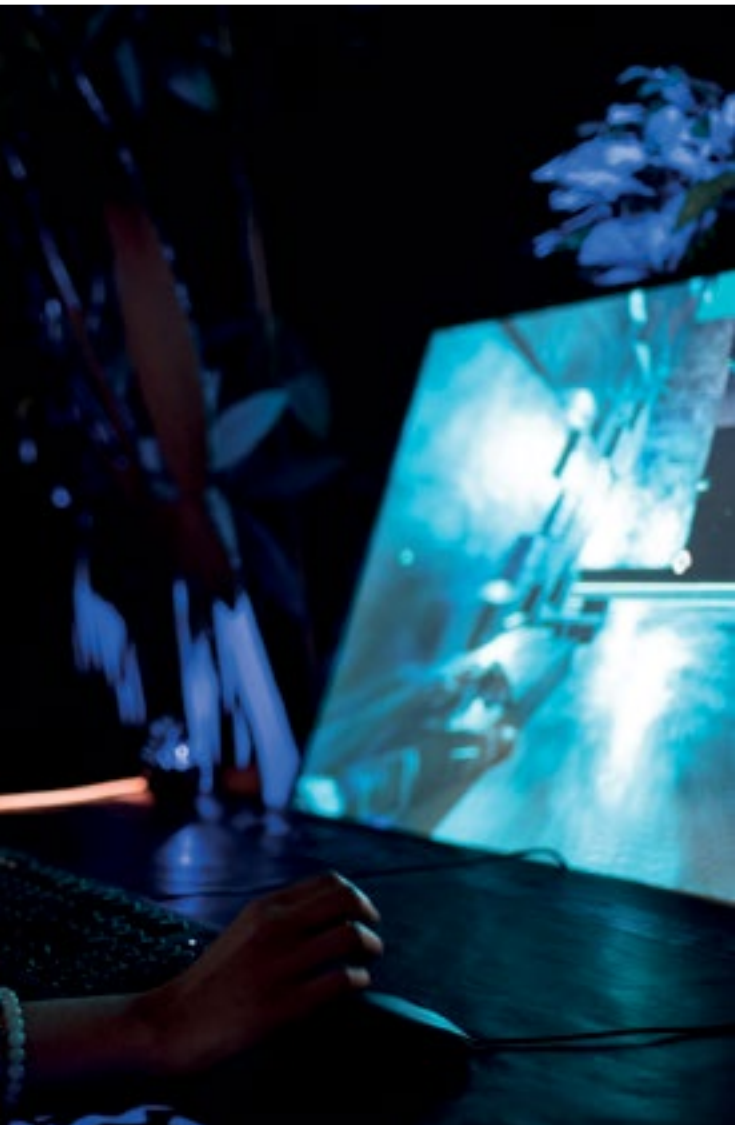
Esprit vif, connaissances pointues et vision globale caractérisent le Gameplay programmer, acteur-clé dans la programmation des mécanismes de jeu. Le Gameplay programmer est le garant de la jouabilité du jeu vidéo et il s'assure que les interactions du joueur avec le jeu sont fluides et réactives.

Pour exercer ce métier, il faut :

- De solides compétences en programmation afin de coder les fonctionnalités de gameplay.
- Une connaissance des moteurs de jeu pour utiliser les outils et les moteurs de développement de jeux.
- Une analyse fine pour comprendre les mécaniques de jeu et les besoins des joueurs.
- Un esprit d'équipe car le travail se fait en collaboration avec des designers, des artistes et avec les autres programmeurs.
- Une bonne capacité à résoudre les problèmes de performance, identifier et corriger les bugs.







Animateur 3D

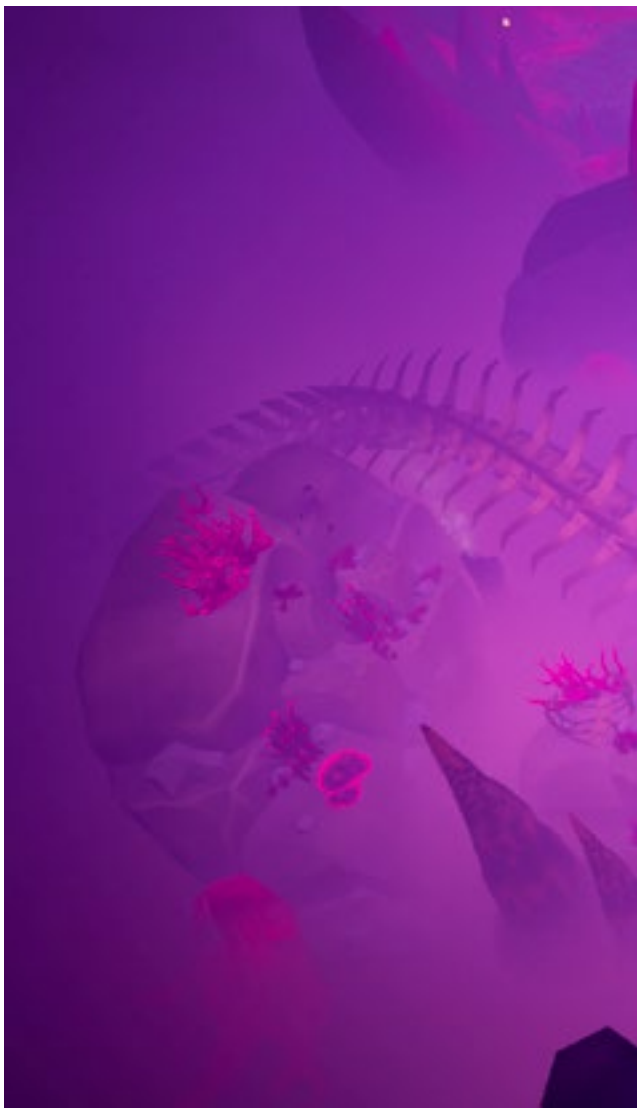
salarié ou indépendant

La qualité de l'animation, c'est son domaine ! Pour donner vie aux personnages, aux objets et aux environnements, l'animateur 3D doit veiller à créer des mouvements fluides et réalistes. Pour y parvenir, il travaille en étroite collaboration avec les concepteurs et les programmeurs.

Pour exercer ce métier, il faut :

- De belles compétences en animation afin de créer des mouvements expressifs et réalistes.
- Un grand sens de l'observation pour reproduire les mouvements et les comportements réels de manière convaincante.
- Une bonne connaissance des logiciels d'animation 3D et des moteurs de rendus en temps réel.
- Une capacité à travailler en collaboration avec une équipe pour s'adapter aux exigences du projet.
- Beaucoup de patience car l'animation 3D peut être un processus long et complexe...





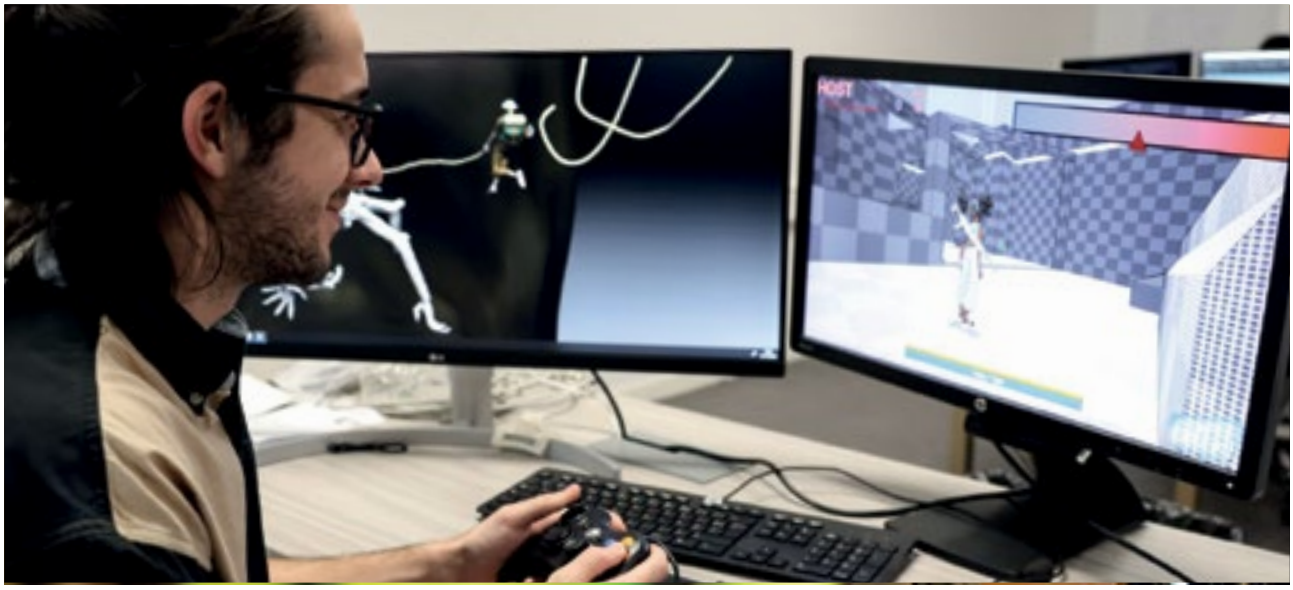
Heart Of The Abyss
Incarnez le Gardien de l'Océan. En tant que sentinelle et protecteur des fonds marins, vous devrez sauver les abysses du mal qui le ronge.
Dans ce jeu d'action à l'univers fantastique, l'essentiel de votre mission sera d'affronter un crabe géant, corrompu par une matière visqueuse aux pouvoirs destructeurs.







Brieux Caquelin // Alexis Heng // Jonas Champoiral // Anaïs Biscaras // Corentin Habib // Mickaël Flaesch-Perreau // Romain Coutellier // Julien Pawlowski // Valentin Chevrier // Theo Clavel // Matei Pouzet



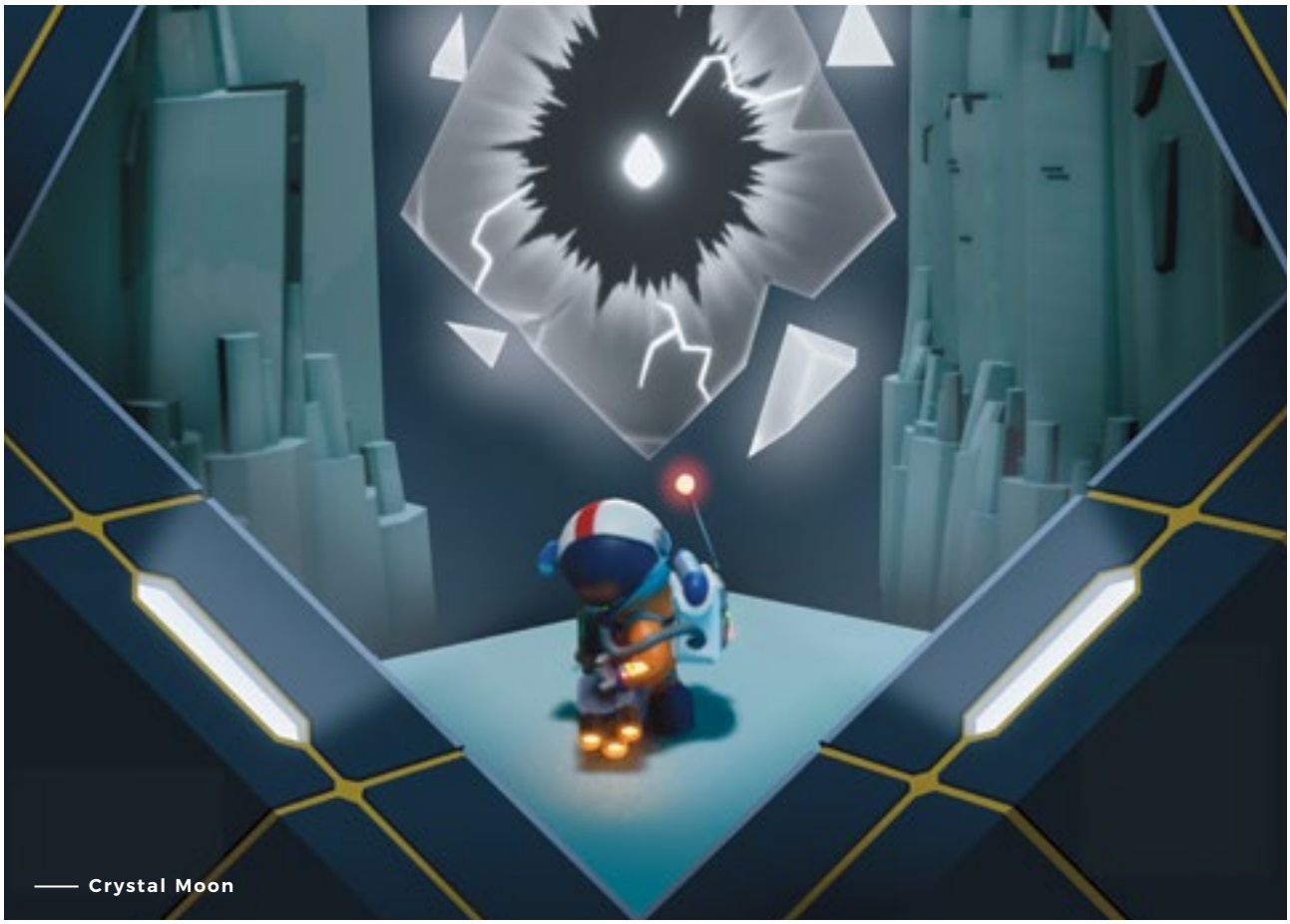


—— Core Defenders

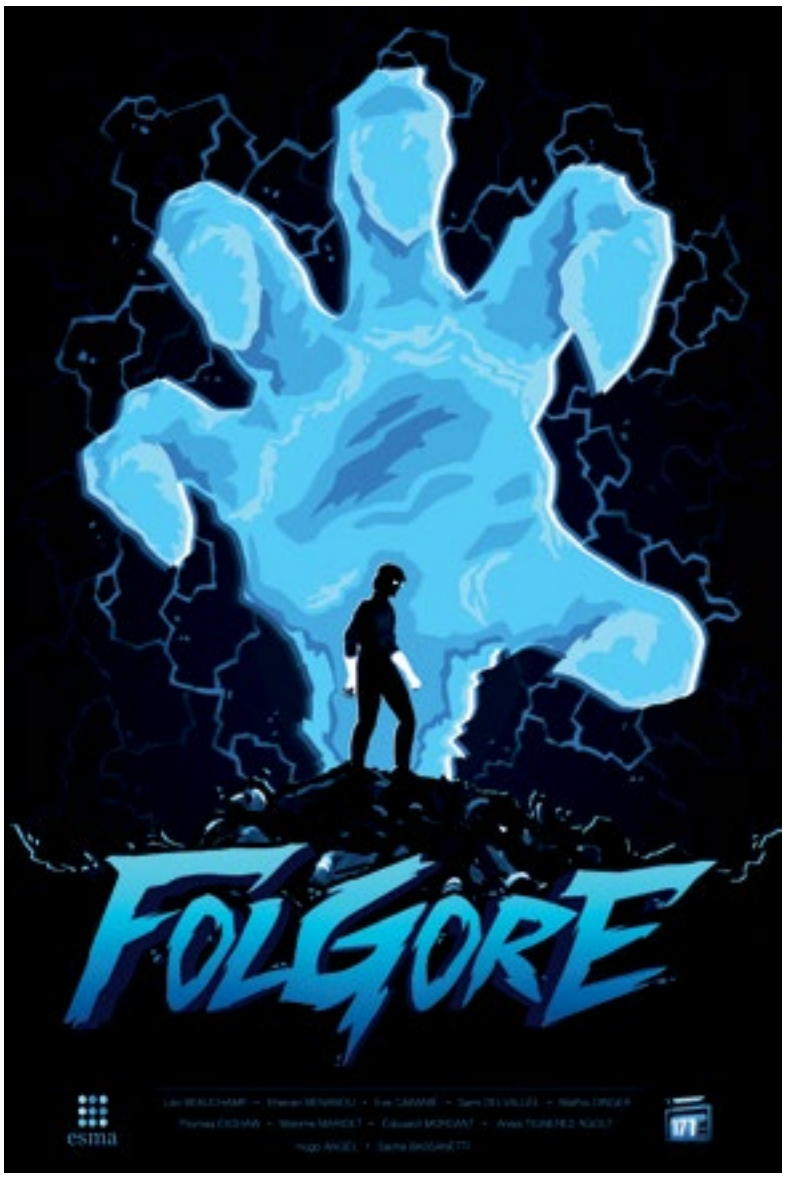


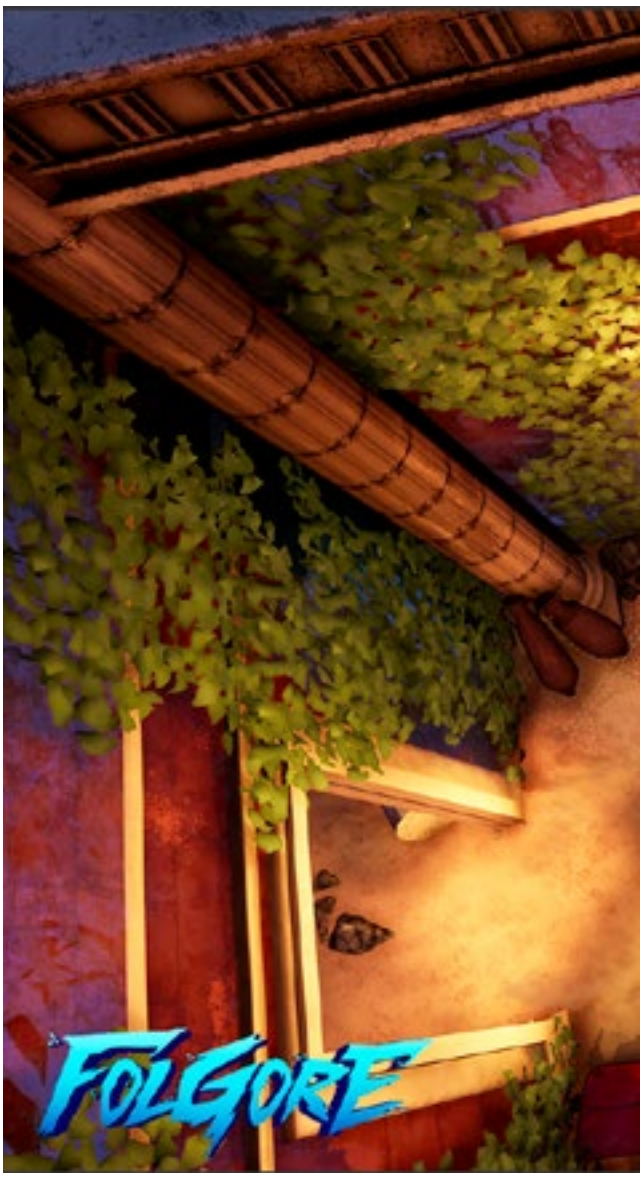




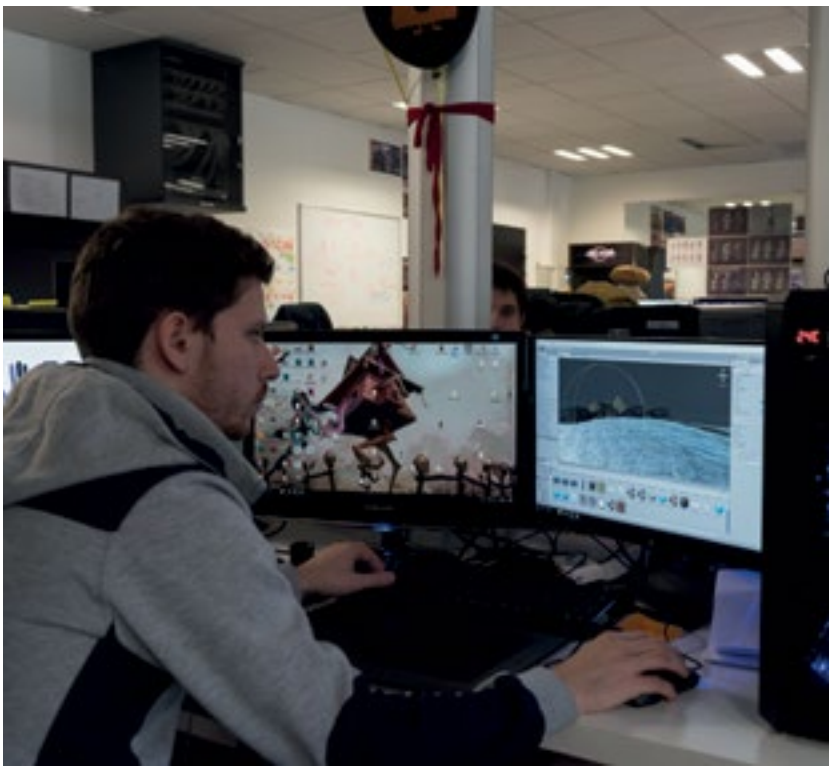


—— Crystal Moon





Folgore
Incarnez Giove Scadenza et, à l'aide de vos nouveaux pouvoirs, combattez la mafia Inferna afin de sauver votre fiancée kidnappée. Arriverez-vous à dompter le Folgore ?
Folgore est un jeu de combat inspiré des comics et se déroulant dans l'Italie des années 60. Le joueur peut attaquer en combinant des attaques de corps à corps et des pouvoirs électriques. Il peut également interagir avec son environnement pour se débarrasser des ennemis et progresser à travers les niveaux.







Léo Beauchamp // Khenan Benanou // Eve Cabanié // Sami Delvallée // Mathis Dinger // Thomas Exshaw // Maxime Maridet
Edouard Mordant // Anaïs Tigneres Agout // Hugo Angel // Sasha Bassanetti

Technical artist

salarié ou indépendant

Maillon essentiel dans la création d'un jeu vidéo, le Technical artist est un lien entre les artistes et les programmeurs. Il résout les problèmes techniques liés aux éléments artistiques du jeu, optimise les performances et facilite l'intégration des ressources dans le moteur du jeu.

Pour exercer ce métier, il faut :

- Des compétences techniques pointues afin de comprendre les aspects artistiques et techniques du développement du jeu.
- Une grande créativité pour trouver des solutions innovantes aux défis techniques rencontrés.
- Un bon sens de la communication pour collaborer efficacement avec les artistes et les programmeurs.
- Une connaissance des moteurs de jeu pour une intégration fluide dans le jeu.
- Une forte capacité à apprendre pour suivre les avancées technologiques et les nouveaux outils du secteur.

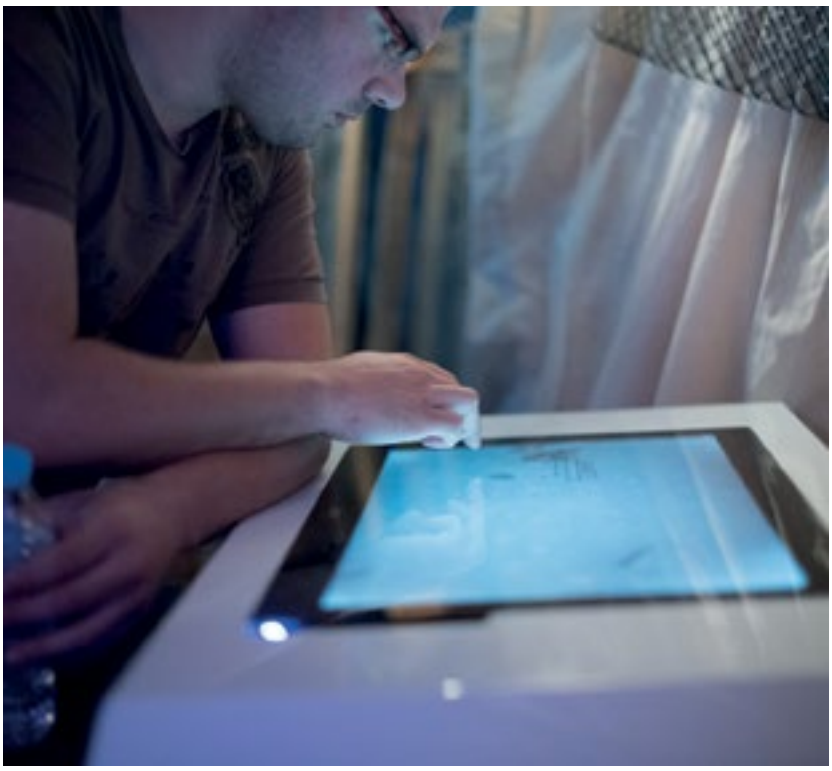




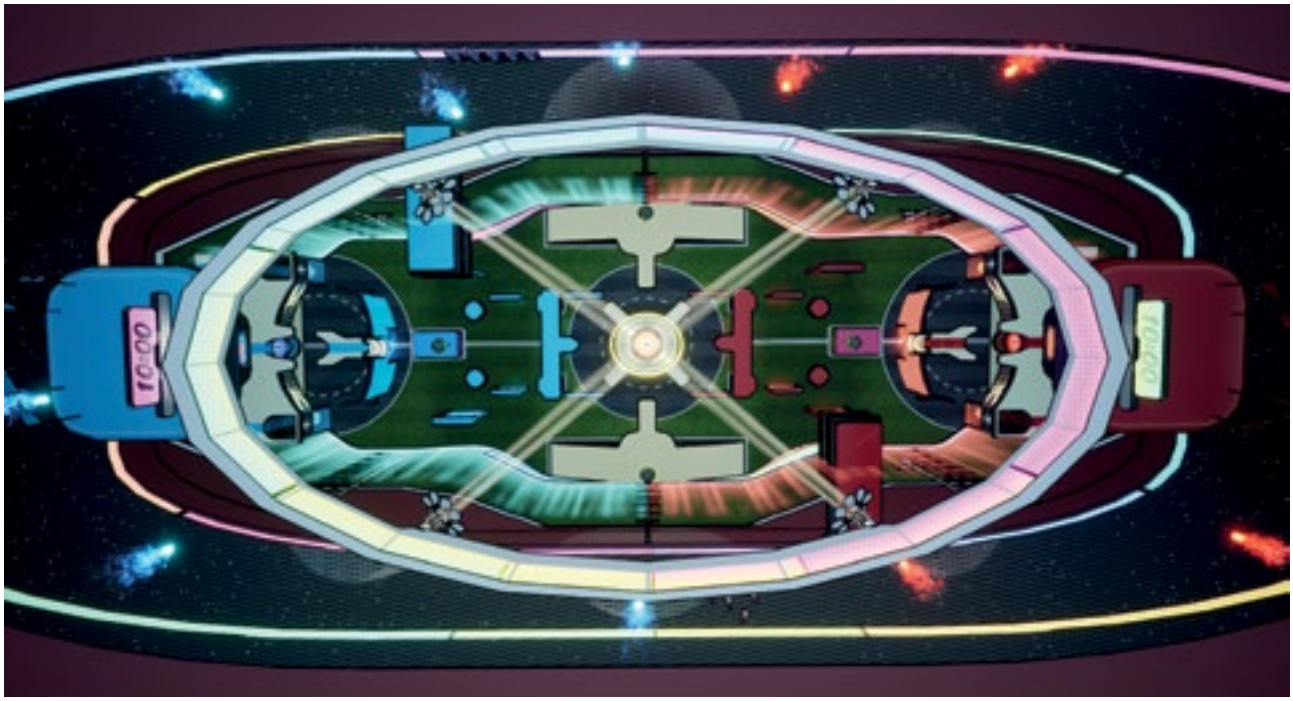




Mayhem League
Dans un univers rétro-futuriste, un jeu populaire fait trembler les stades : le "Mayhem League" ! Sur un terrain semé d'embûches, deux équipes de deux joueurs s'affrontent pour la possession de la balle qui leur donnera la victoire.
Mahyem League est un jeu PC qui recrée les conditions d'un jeu de sport fictif, en multijoueur et en ligne, se jouant avec deux équipes de deux joueurs. Celles-ci sont composées d'une Striker et d'un Smasher, le but est d'aller dans la zone adverse avec la balle pour marquer des points.







Loïc Barbato // Andrea Michel // Quentin Jeune-Lapanouze // David Borie // Vincent Gauthier // Vincent Callede
Antoine Douillet // Lucas Mazenc


GRAND PRIX
JEU VIDÉO



Yann Regourd

ESMA Cycle Jeu Vidéo

**VFX ARTIST,
a travaillé chez TT GAMES qui a réalisé le jeu Star Wars Lego The Skywalker Saga, et travaille actuellement chez BEHAVIOUR INTERACTIVE à Montréal.**

Ce que lui a apporté sa formation à l'ESMA :

" Cette formation permet de donner l'opportunité aux étudiants de toucher à tout dans le processus de création d'un jeu vidéo, même si le game design reste au cœur des enseignements. Et même sans être spécialisé, c'est important de savoir comment l'ensemble fonctionne, pour mieux travailler avec les différents pôles d'un studio. Par exemple, à TT Games, il m'est arrivé plusieurs fois que l'on me fasse des compliments sur le fait que j'aie des bases sur l'ensemble des disciplines de production et sur ma capacité à être polyvalent. Ça m'a permis de me démarquer et ça a été un réel atout pour mon équipe. "

Promotion 2019



Pinho Dos Santos

ESMA Cycle Jeu Vidéo

TECHNICAL GAME DESIGNER CHEZ UBISOFT ANNECY (où il a effectué son stage directement après l'obtention de son diplôme avant de signer un CDD puis un CDI)

Ce que lui a apporté sa formation à l'ESMA :

" La capacité d'adaptation que j'ai acquise à l'école m'a permis de m'intégrer rapidement à l'équipe Ubisoft, car j'avais déjà vu de près ou de loin un peu tous les domaines, en plus de ma spécialisation bien sûr. Et c'est quelque chose que le studio recherchait justement. Donc ça a matché parfaitement ! "

Promotion 2020



ESMA : la puissance d'un réseau

Partenaires
Agences
Experts
Institutionnels
Professionnels
Studios

Le monde de l'image fait confiance à l'ESMA depuis plus de 30 ans.

Reconnue par les professionnels du métier, l'ESMA a toujours su bien s'entourer et a mis en place des partenariats avec de grands noms du monde de l'image pour permettre à ses étudiants de bénéficier des meilleurs outils techniques dans le cadre de leur formation. Chaque année, le réseau de l'ESMA s'étoffe un peu plus pour recruter de nouveaux enseignants, faire connaître le contenu de ses formations et faciliter l'insertion de ses étudiants en multipliant les passerelles vers le monde professionnel.

Récompensés par Sony

En 2009, l'ESMA a obtenu le label IPAX (Imageworks Professional Academic Excellence), une récompense délivrée par l'un des géants du cinéma : les studios Sony Pictures Imageworks. Ce label correspond à des critères artistiques et pédagogiques très rigoureux, il n'a été attribué qu'à une vingtaine d'écoles ou d'universités dans le monde et en France, à seulement deux établissements - dont l'ESMA !

Grâce à l'obtention du label IPAX, l''ESMA a pu envoyer des professeurs et des étudiants se former chez Sony et se confronter aux exigences professionnelles et aux technologies les plus pointues dans ce domaine.

Soutenus par Pixar

Depuis plusieurs années, l'ESMA met à disposition de ses étudiants le logiciel de rendu Pixar's RenderMan. Grâce à un partenariat avec le concepteur du logiciel, le célèbre studio Pixar, l'école bénéficie d'un support privilégié régulier tout au long de l'année. Les équipes de Pixar se rendent disponibles pour nos étudiants et, last but not least, le célèbre studio américain présente désormais les films des étudiants de l'ESMA lors de ses conférences aux quatre coins du monde.

Adhérant au RECA

L'ESMA appartient au RECA - Réseau des Écoles françaises de Cinéma d'Animation - qui a pour objectif d'apporter une information fiable et lisible à celles et ceux souhaitant intégrer une formation en animation.

The Rookies

The Rookies est un concours reconnu dans l'industrie de l'animation et des effets spéciaux. Elle classe les écoles qui ont postulées et récompense les travaux les plus créatifs des étudiants, leur permettant de se démarquer sur le marché. L'ESMA est mise en lumière par The Rookies et intègre chaque année ses classements.

Partenaires

RENDERMAN

hp VICON ARRI

AUTODESK YETI

Houdini 3D ANIMATION TOOLS

MARVELOUS DESIGNER

PROGISS 3DVF.com FR

Avis de pros



Dylan Sisson

Technical Marketing Specialist Pixar

« L'ESMA est une école fantastique, l'animation et les effets spéciaux réalisés par les étudiants sont remarquables à tous points de vue. Je suis toujours impatient de découvrir les nouveaux projets. »



Jason Figliozzi

Animation Director - Netflix

« Pour se préparer au monde professionnel, les étudiants de l'ESMA apprennent l'importance du travail en équipe et la notion de date butoir. Ils travaillent avec des professeurs passionnés et talentueux sur la production de projets d'animation ambitieux. »



Shelley Page

Key Talent and Artist Liaison - Locksmith Animation

« Je me sens flattée d'être associée aux travaux de cette école merveilleuse depuis tant d'années, et quand j'en parle à mes collègues chez Dreamworks Animation, je leur dis souvent que l'ESMA est l'une des deux meilleures écoles, pas juste en France, mais dans le monde. »



Kristof Serrand

Directeur d'animation Netflix Europe

De jeunes membres de jury assis juste derrière moi dans la salle de projection se sont exclamés en visionnant l'un des films [des étudiants de l'ESMA] : « ce n'est pas vrai, les étudiants sont meilleurs que nous ! » Kristof Serrand, ancien directeur de l'Animation chez Dreamworks, qui œuvre aujourd'hui pour les studios Netflix



Erik Smitt

Director of Creative Production – Skydance (ex Director of Photography – Pixar Animations Studios)

Cycle Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux

L'ESMA bénéficie d'une très solide formation en cinéma d'animation et c'est vraiment ce que l'on recherche. Cela permet d'avoir des étudiants spécialisés, très concentrés sur leur carrière. Les étudiants sont passionnés et hyper motivés par ce qu'ils font.



Mathieu Monsauret

Product manager chez Crytek

« C'est ce que l'on cherche en tant que studio, des gens employables, capables d'avoir de la réflexion et de se poser les bonnes questions en production. Et les étudiants de l'ESMA n'ont pas à rougir face à leurs futurs collègues. »



Édouard Imbert

Associate Combat Design Lead chez Larian Studios

A notamment travaillé sur Baldur's Gates 3, mais aussi Divinity Original Sin 2 ou encore Eden : Renaissance

« J'ai mon petit chouchou parmi les jeux que j'ai pu tester, mais ils étaient tous formidables, il y a vraiment un bon niveau général. Lorsque je discutais avec les étudiants, je sentais bien qu'ils savaient de quoi ils parlaient, ils ont une bonne connaissance de leur domaine et sont très enthousiastes. »



Emmanuel Forsans

Président de l'AFJV

« Cela fait plusieurs années que je participe aux jurys de fin d'études de la formation Jeu Vidéo, et je constate que le niveau s'améliore constamment. C'est aujourd'hui digne d'une production professionnel, et c'est d'autant plus impressionnant qu'ils n'ont que quelques mois pour développer leur jeu. »



Hervé Bonin

Directeur du studio Nameless XIII

« On sent tout de suite une belle connexion entre l'équipe pédagogique et les étudiants. C'est le terreau de belles créations de projets. Je suis à chaque fois émerveillé de voir des étudiants sortir des jeux de cette qualité en un temps aussi court ! »


Le bonheur étudiant, ça ne s'apprend pas. Ça se vit !
Campus de Toulouse

LES CAMPUS

Votre apprentissage dans un cadre exceptionnel.
Votre quotidien dans des locaux confortables
Votre expérimentation entre les mains de professionnels venus du terrain.
Votre apprentissage de la technique servi par un matériel de pointe.
Sur les campus de l'ESMA, c'est une nouvelle vie qui commence ...

Campus : lequel sera le votre ?

Bordeaux
Lyon
Montpellier
Nantes
Rennes
Toulouse
Montréal



— Campus de Rennes



— Campus de Lyon



— Campus de Lyon



— Campus de Bordeaux



— Campus de Montpellier



— Campus de Nantes

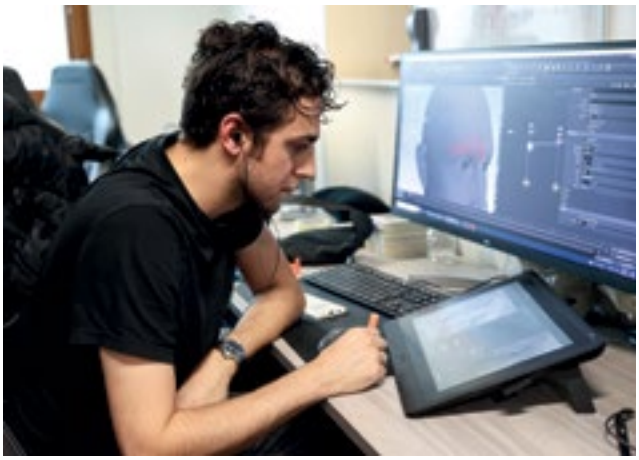
Et si le vrai luxe, pour un étudiant, c'était l'espace ?

Espaces pour apprendre, espaces pour se détendre… tous les campus ESMA ont été développés dans l'optique de favoriser le bien-être étudiant. Tout y a été pensé dans le moindre détail.

Nos locaux sont récents, nos salles informatiques sont régulièrement renouvelées pour proposer **les toutes dernières technologies**.

Les outils techniques mis à disposition des étudiants sont **à la hauteur des ambitions créatrices de chacun**.








Studio de tour






TERRASSE
SALLE DE CLASSE 1.04
AUDITORIUM
SALLES DE CLASSE 1.03. 1.04
SANITAIRES





INFRASTRUCTURES
CONFORTABLES
SALLES DE DESSIN
SALLES INFORMATIQUES
CAFÉTÉRIA
ÉQUIPEMENTS
HIGH TECH
ROOFTOP
AUDITORIUMS
PLATEAUX DE
TOURNAGE
BIEN-ÊTRE
STUDIOS SON
SALLE DE FITNESS
ÉPANOUISSEMENT
LARGES ESPACES
DE TRAVAIL
RÉSIDENCES
ÉTUDIANTES
ATELIERS

L'ESMA, c'est 7 campus

En France et au Québec. Nos campus sont situés dans des quartiers dynamiques. Les étudiants peuvent s'y rendre facilement à pied, à vélo ou en transports en commun.

ESMA Bordeaux

- Prépa Entertainment (en version francophone et anglophone)
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux
- Jeu Vidéo

ESMA Lyon

- Prépa Entertainment (en version francophone et anglophone)
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux (en version francophone et anglophone)

ESMA Montpellier

- Prépa Entertainment (en version francophone et anglophone)
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux (en version francophone et anglophone)
- Jeu Vidéo
- Prépa Design (voir la brochure « ESMA Design »)
- Illustration Concept Art (voir la brochure « ESMA Design »)
- Design Graphique Plurimédia (voir la brochure « ESMA Design »)
- Architecture d'intérieur (voir la brochure « ESMA Design »)

ESMA Toulouse

- Prépa Entertainment
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux
- Jeu Vidéo
- Prépa Design (voir la brochure « ESMA Design »)
- Design Graphique Plurimédia (voir la brochure « ESMA Design »)

ESMA Nantes

- Prépa Entertainment
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux
- Jeu Vidéo

ESMA Rennes

- Prépa Entertainment
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux
- Jeu Vidéo

ESMA Montréal

- Mise À Niveau Artistique
- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux (Cycle spécifique au Québec en six quadrimestres)

À vous de voir !

Venez nous rendre visite et rencontrez nos équipes pédagogiques lors des événements organisés par l'ESMA : esma-artistique.com



L'art est une chose sérieuse, l'avenir aussi.

Celui des étudiants bien sûr, mais également celui de la planète. C'est pourquoi l'ESMA accompagne la réalisation de chacun de ses campus d'une réflexion sur la réduction de l'empreinte carbone et privilégie une conception durable et énergétiquement sobre des bâtiments.

- Mobilité douce et mobilité partagée autour de nos campus
- Bâtiments vertueux dans leur construction comme dans leur usage
- Confort acoustique et énergétique supérieur aux normes en vigueur

Les idées vertes de l'ESMA*

- Chauffage urbain partagés
- Systèmes de ventilation double flux
- Réduction de l'empreinte carbone
- Installation de panneaux photovoltaïques sur le toit
- Récupération de l'eau de pluie pour l'arrosage
- Éclairages LED et détecteurs de lumière pour réduire les consommations d'énergie

* variable selon les campus

FAQ

Je veux faire une formation artistique après mon bac : suis-je obligé de faire un BAC STD2A ou prendre une option ART ?

Un baccalauréat STD2A est un diplôme destiné à entrer dans des études d'arts appliqués mais comme pour les options Art du Bac Général, il existe peu de place. Si vous ne faites pas ces choix-là car, votre lycée ne le propose pas, ou parce que vous n'êtes pas sûr de vous et avez peur que cela vous ferme des portes, rassurez-vous, vous pourrez quand même intégrer une école de jeu vidéo, d'animation 3D, d'effets spéciaux ou toutes autres spécialités artistiques.

Les classes préparatoires artistiques (comme l'année préparatoire Entertainment de l'ESMA) vous permettront en effet de vous préparer à ce type d'études et de métiers.

L'école aide-t-elle à trouver le stage professionnel ?

Notre rôle a pour but d'accompagner le mieux possible vers le monde professionnel. La recherche de stage entre dans le dispositif de préparation à l'entrée dans la vie active, l'étudiant doit effectuer ses démarches seul. Mais l'école lui met à disposition des outils et des ateliers d'écriture de CV, de préparation aux entretiens. Une plateforme de mise en relation de nos alumnis permet également aux étudiants et à nos anciens de prendre connaissance des annonces d'emplois ou de stages diffusés par les professionnels. Toutefois, nous sommes à la disposition des étudiants et aidons ceux qui rencontrent des difficultés.

Faut-il être bon en anglais pour faire du Cinéma d'Animation ou du Jeu Vidéo ?

L'anglais est un outil indispensable dans votre futur métier. Vous serez en contact direct avec des professionnels du monde entier tout au long de votre carrière professionnelle. Nombreux sont les étudiants qui, dès la sortie de l'école sont embauchés dans des studios du monde entier : Angleterre, Canada, Espagne, Allemagne, Nouvelle-Zélande....

A l'ESMA, l'apprentissage de l'anglais est une matière que l'on retrouve tout au long de vos études.

Un séjour linguistique dans un pays anglophone peut être un plus afin de vous perfectionner.

Quelles sont les conditions d'admission pour rentrer en Prepa Entertainement à l'ESMA ?

Il est nécessaire d'avoir obtenu un baccalauréat (général, technologique ou professionnel) ou équivalent de niveau 4. Après l'étude des bulletins de première et de terminale, vous passerez un entretien de motivation. La présentation d'un book artistique pour l'entrée en Prépa entertainment n'est pas obligatoire. Cependant, si vous apportez des dessins, des travaux, des projets menés en classe, sachez que vous ne serez absolument pas jugé sur la qualité de ce que vous présentez. Tout ce qui sera présenté lors de cet entretien ne servira qu'à appuyer vos propos et participer à prouver votre motivation..

Je veux m'inscrire à l'ESMA, dois-je m'inscrire sur parcoursup ?

L'ESMA est un établissement supérieur privé hors contrat et ne rentre pas dans le cadre des inscriptions par la plateforme Parcoursup.

Pour vous inscrire à l'ESMA, vous devez nous faire parvenir votre dossier de candidature par le biais de l'inscription en ligne sur notre site.

On me demande un book artistique (pour entrer en 2e année du Cycle professionnel Animation 3D par exemple) : que doit-il contenir ?

Lors de votre entretien, plusieurs points sont importants : le dossier scolaire, votre motivation et le dossier artistique. Celui-ci doit se composer de dessins : observation, nature morte, croquis, modèles vivants, perspective, couleur etc... Ces travaux peuvent être des travaux d'école ou bien des travaux personnels. Ils peuvent être complétés par toute autre pratique artistique (photographie, volume, sculpture, vidéo, production informatique, codage, production narrative, recherches artistiques, histoire de l'art...). Lors de la prise de contact avec nos conseillers formations avant l'entretien de motivation, le contenu du book artistique propre à chaque voie vous sera bien précisé et expliqué.

Je souhaite entrer en prépa Entertainment mais je n'ai jamais dessiné et j'ai peur...

Je ne sais pas si je vais être capable d'être au niveau parce que dans mon entourage ou ma famille, il n'y a personne qui travaille dans ce milieu.

Nombre de nos étudiants n'ont pas eu la chance de prendre des cours de dessin ou de baigner dans une atmosphère familiale artistique mais montrent une forte appétence pour les métiers des industries créatives. La prépa entertainment est destinée particulièrement à ces élèves, qui veulent acquérir des bases solides en dessin, développer leur créativité et leur culture artistique. Ils rencontreront des étudiants venant de tous horizons, avec des parcours très différents, qui leur permettront de s'enrichir mutuellement et avec lesquels ils n'auront pas peur d'échanger et partageront leur passion commune.

Comment choisir son école d'Animation 3D ou de jeu vidéo ?

Plusieurs éléments sont à prendre en compte pour bien choisir son école :

La qualité et la quantité de productions réalisées par les étudiants donnent un aperçu de la formation. Allez découvrir les productions de nos étudiants sur notre chaine youtube « ESMA movies ».

Le même nombre d'années d'études conduit parfois à des validations (si validation il y a) très différentes allant d'un titre de niveau 5 à un titre de niveau 7 (bac+2 à bac+5).

Attention également aux nombres d'années d'études : certaines écoles ont des cycles en 5 ans mais avec une année préparatoire en plus à prévoir soit 6 ans de cursus.

Et d'autres écoles tiennent des discours ambigus en annonçant par exemple qu'une année préparatoire pour faire de l'animation 3D n'est pas obligatoire mais vont vous proposer quand même des formations en 5 ans. Soyez vigilants !

Établissement d'enseignement supérieur privé.

Montpellier

1 place Niki de Saint Phalle

34070 Montpellier.

contact@esma-montpellier.com

04 67 63 01 80

Toulouse

50 route de Narbonne

31320 Auzeville - Tolosane.

contact@esma-toulouse.com

05 34 42 20 02

Nantes

6 rue René Siegfried

44200 Nantes.

contact@esma-nantes.com

02 28 24 18 40

Lyon

2 cours Bayard

69002 Lyon.

contact@esma-lyon.com

04 78 37 22 32

Rennes

50 rue Jules Andrade

35000 Rennes.

contact@esma-rennes.com

02 23 46 09 88

Bordeaux

2 parvis Gattebourse

33800 Bordeaux.

contact@esma-bordeaux.com

05 56 40 00 55

esma-artistique.com

ÉDITION — **SEPTEMBRE 2025**

esma
école supérieure des
metiers artistiques

esma
école supérieure de métiers artistiques

Tarifs / Prices

2026 - 2027

Notre établissement vous propose d'échelonner le paiement de vos frais de scolarité jusqu'à 8 mensualités sans coûts supplémentaires.

For international students in the English-speaking section, the remaining tuition balance can be paid in 3 installments without additional fees

ENTERTAINMENT

Cycle	Frais de scolarité	Arrhes
Prépa Entertainment	6 380 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Animation 3D & Effets Spéciaux	7 980 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Jeu Vidéo	6 680 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Illustration Concept Art	6 380 €	dont 700€ d'Arrhes

Training in English	Price	Deposit
Entertainment Preparatory class (Propaedeutic year)	6 380 €	including a 700€ deposit
CG Animation and Special Effects - Master Degree	7 980 €	including a 700€ deposit
Msc Producer & Entertainment Manager	27 200 €	including a 800€ deposit (french students) Or 3 000€ deposit (international students)

ARTS APPLIQUÉS

Prépa Design	6 380 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Design Graphique années 1 & 2	6 580 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Design Graphique année 3	6 680 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Architecture d'Intérieur années 2 & 3	6 580 €	dont 700€ d'Arrhes
Cycle Architecture d'Intérieur année 4 & 5	4 290 €	dont 700€ d'Arrhes

Frais de gestion / Registration fee

En plus des frais de scolarité s'ajoutent des frais de gestion de 200€ pour les formations en Français et 500€ pour les formations en Anglais. Il est également possible de payer ces frais en plusieurs versements.

In addition there is a registration fee of €200 and €500 for English training. It is also possible to pay these fees in several installments.

*Les arrhes versées lors de l'inscription sont encaissées et remboursées uniquement en cas d'échec au bac sous réserve que votre établissement en soit informé sous 5 jours ouvrés.

The deposit paid during registration is cashed and refundable only in case of failure to pass the baccalaureate

ART IS SERIOUS

Montpellier
1 Place Niki de Saint Phalle
34070 Montpellier
contact@esma-montpellier.com
Tél : 04 67 63 01 80

Toulouse
50, Route de Narbonne 31320
Auzeville-Tolosane
contact@esma-toulouse.com
Tél : 05 34 42 20 02

Nantes
6, Rue René Siegfried
44200 Nantes
contact@esma-nantes.com
Tél : 02 28 24 18 40

Lyon
2,Cours Bayard
69002 Lyon
contact@esma-lyon.com
Tél : 04 78 37 22 32

Rennes
50, Rue Jules Andrade
35000 Rennes
contact@esma-rennes.com
Tél : 02 23 46 09 88

Bordeaux
2, Parvis Gattebourse 33800
Bordeaux
contact@esma-bordeaux.com
Tél : 05 56 40 00 55

esma
école supérieure de métiers artistiques

Tarifs formations en Alternance

2026 - 2027

Prise en charge des formations

Formation financée par l'employeur via son OPCO (Opérateur de Compétences), selon les niveaux de prise en charge définis par la branche professionnelle, sans frais pour l'apprenti.

Si vous souhaitez plus d'informations contactez nous à : alternance@ecolescreatives.com

Retrouvez nos formations en détail en flashant les QR Codes.

CYCLES PROFESSIONNELS

- Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux >
- Jeu Vidéo >
- Design Graphique >
- Architecture d'Intérieur >
- Illustration Concept Art >

ESMA & MBS SCHOOL OF BUSINESS

- MSC Producer & Entertainment Manager >

ART IS SERIOUS