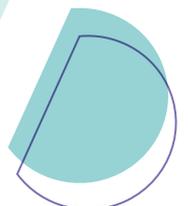


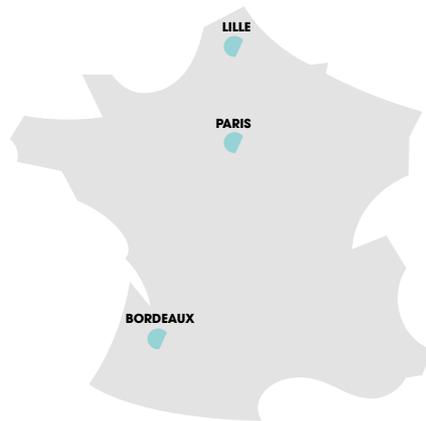
Sommaire

Contents

| | |
|------------------------------------|----|
| L'ECV Game | 2 |
| <i>ECV Game</i> | |
| Cursus | 3 |
| <i>Programmes</i> | |
| Les atouts de l'ECV | 4 |
| <i>ECV assets</i> | |
| Programme | 6 |
| <i>Courses</i> | |
| Prépa | 9 |
| <i>Foundation year</i> | |
| Matières Prépa | 10 |
| <i>Foundation year courses</i> | |
| Bachelor | 14 |
| <i>Bachelor's degree</i> | |
| Matières Bachelor | 16 |
| <i>Bachelor's degree courses</i> | |
| Mastère | 20 |
| <i>Master's degree</i> | |
| Diplôme | 23 |
| <i>Degree</i> | |
| Masterclass | 24 |
| <i>Masterclass</i> | |
| Stages | 25 |
| <i>Internships</i> | |
| Ouverture à l'international | 26 |
| <i>ECV abroad</i> | |
| Communauté Créative | 28 |
| <i>Creative Community</i> | |
| Métiers | 30 |
| <i>Careers</i> | |
| Admissions | 34 |
| <i>Admissions</i> | |
| Nous rencontrer | 35 |
| <i>Come meet us</i> | |

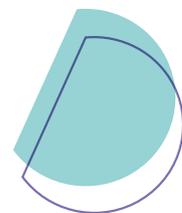


ECV Game



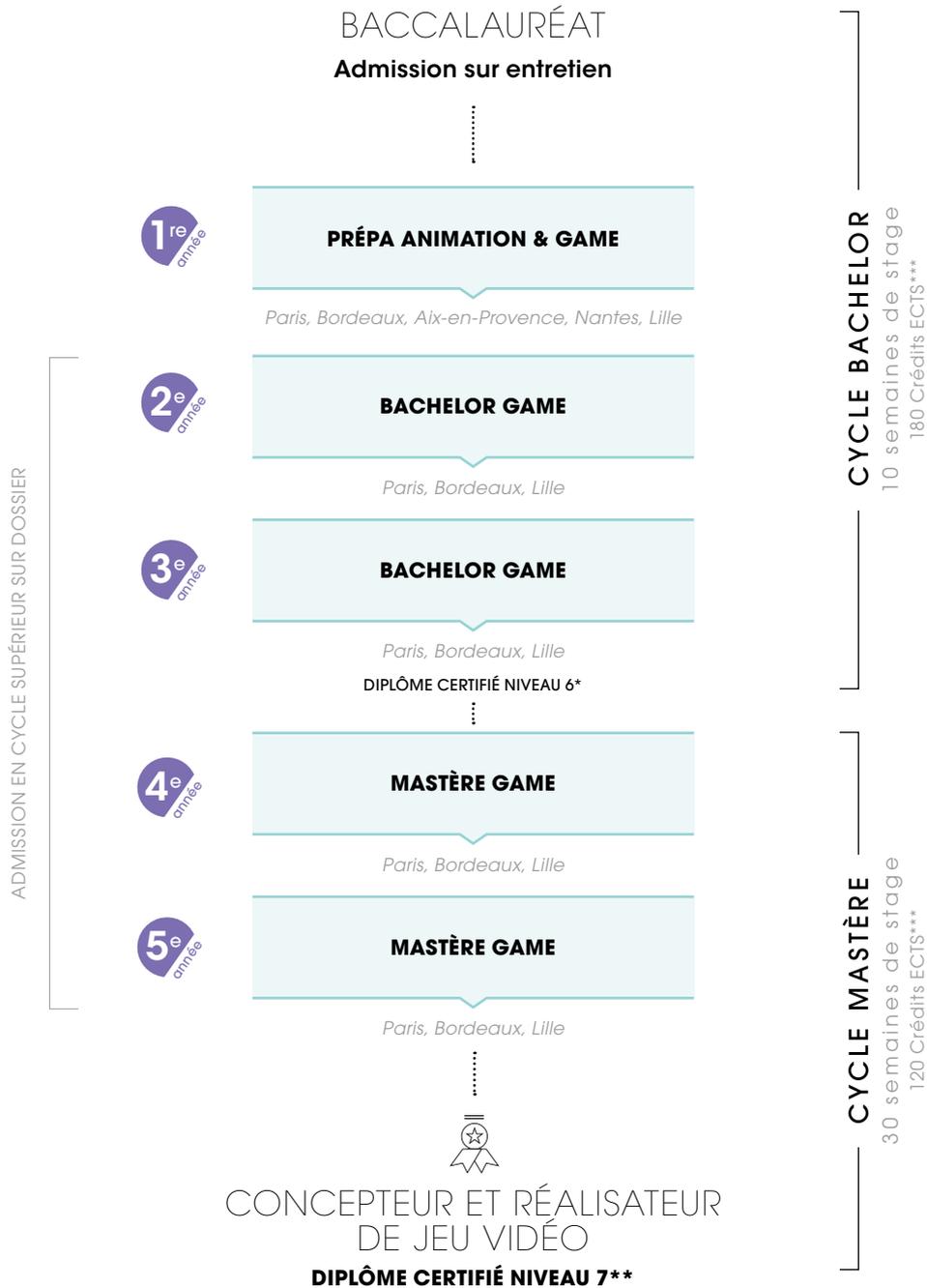
Grâce à des productions toujours plus inventives et spectaculaires l'industrie du jeu vidéo vit aujourd'hui une nouvelle révolution : réalité virtuelle, motion capture, e-sport... Ce secteur à très forte attractivité génère plus de 120 milliards de dollars de recette dans le monde. Pour répondre à la demande croissante du marché, l'ECV Game forme des professionnels du jeu vidéo, capables d'allier créativité et technique, dans les campus de Paris, Bordeaux et Lille.

Thanks to productions that are increasingly impressive and inventive, the video game industry is currently undergoing a revolution with the development of virtual reality, motion capture, e-sports, etc. This sector is extremely attractive and generates more than 120 billion dollars worldwide. The ECV Game course - available at the Paris, Bordeaux, and Lille campuses - responds to the growing demand in this sector by teaching and training students to become video game professionals who are able to incorporate creative as well as technical aspects into their work.



Cursus

Programmes



*Titre de « Concepteur de projets en design et arts graphiques option design graphique / animation », inscrit au niveau 6 du Répertoire National de la Certification Professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au JO du 24 mai 2018.

** Titre de « Concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo », inscrit au niveau 7 du Répertoire National de la Certification Professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 4 janvier 2019.

*** Système Européen de Transfert et d'Accumulation de Crédits.
European Credit Transfer System

Les atouts de l'ECV

ECV assets

Excellence et exigence pédagogique

Academic excellence and standards

L'ECV accorde une attention particulière à la qualité de l'enseignement et au corps professoral qui est composé de professionnels reconnus et distingués dans leur domaine. Nos échanges étroits et privilégiés avec les studios de jeux vidéo nourrissent et font évoluer les contenus pédagogiques.

ECV places utmost importance on the quality of teaching and faculty members, who are all renowned and distinguished professionals in their field. Our close, preferential ties with video game studios contribute to and help develop teaching content.

Vie de l'école

Campus life

Les fondements pédagogiques à l'ECV se sont construits autour de valeurs humaines de proximité avec les étudiants, d'attention et de disponibilité de nos enseignants. Une école est une communauté d'apprentissage et de partage, qui doit favoriser l'épanouissement, le travail en équipe et l'esprit d'initiative des étudiants. Ceux-ci construisent ainsi leur avenir et leur réseau professionnel avec confiance.

Our educational foundations at ECV are built upon human values that promote close student-teacher relationships with attentive and available staff. A school is a community of learning and sharing that ought to foster student fulfillment, teamwork and initiative. In such a way, students can build their future and their professional network with confidence.

Audace et créativité

Bold and creative students

Métisser les savoirs et les cultures, savoir prendre des risques et expérimenter pour favoriser le surgissement des idées et des créations nouvelles, sont des valeurs que nous défendons et que nous transmettons à nos étudiants pour leur permettre de devenir excellents.

Pooling knowledge and cultures, knowing how to take risks and experimenting to release a wellspring of ideas and creativity, these are the values we uphold and strive to instill in our students to give them the potential to excel.

Logiciels utilisés

Softwares





Cycle Bachelor

180 ECTS



DIPLÔME*
DE GAME ARTIST
BACHELOR DEGREE
180 CREDITS

* Titre de « Concepteur de projets en design et arts graphiques option design graphique / animation », inscrit au niveau 6 du Répertoire National de la Certification Professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au JO du 24 mai 2018.

ECTS : Système Européen de transfert et d'accumulation de Crédits
European credit transfer System

Cycle Mastère

120 ECTS

Année 4 Année 5

FOURTH YEAR
60 ECTS

FIFTH YEAR
60 ECTS

| | | |
|---------------------------|-----------|-----------|
| Environment Design | 2 | |
| Concept Art | 2 | 4 |
| Character design | 4 | 4 |
| Storytelling | 4 | 4 |
| Animation 2D game | 2 | 2 |
| Game design | 4 | 4 |
| Game lab | 4 | 4 |
| Direction artistique | 6 | 6 |
| Programmation / Game play | 6 | 6 |
| 3D temps réel / Moteur 3D | 6 | 6 |
| Modeling 3D | 2 | 2 |
| Technique lighting 3D | 2 | 2 |
| Animation 3D Game | 2 | 2 |
| Motion capture | 2 | 2 |
| Rigging - Skinning | 2 | 2 |
| Game Studies | 2 | 2 |
| Anglais | 2 | 2 |
| Stages - 3/6 mois | - | - |
| Conférences | - | - |
| Séminaire | - | - |
| Masterclass | - | - |
| Séjour à l'étranger | - | - |
| Jeu vidéo | 6 | 3 |
| Show reel / Book | | 3 |
| Total crédits ECTS | 60 | 60 |

DIPLÔME*
CONCEPTEUR
& RÉALISATEUR
DE JEU VIDÉO
MASTER DEGREE
300 CREDITS

* Titre de « Concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo », inscrit au niveau 7 du Répertoire National de la Certification Professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 4 janvier 2019.

THE VAGABOND



1^{re} ANNÉE BACHELOR

PRÉPA ANIMATION & GAME

FOUNDATION YEAR IN ANIMATION & GAME

Paris – Bordeaux – Aix-en-Provence – Nantes – Lille

La Prépa Animation & Game est conçue comme une année d'apprentissage des fondamentaux du dessin et d'initiation aux techniques de production dans les domaines du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Elle permet à l'étudiant de se sensibiliser aux différentes cultures du numérique (jeux, cinéma, effets spéciaux...), de développer son esprit d'ouverture et le travail en équipe, apprentissages essentiels dans ce secteur.

The Animation & Game foundation year course is a one-year introductory course where students learn the fundamentals of drawing and are introduced to the production techniques used in animated films and video games. This course also introduces students to the different areas of the digital sector (gaming, film, special effects, etc.), and develops their open-mindedness and fosters team work, which are two crucial skills for working in this industry.



Lucas Simeone

Prépa Animation & Game

« Intégrer le cursus Game à l'ECV, est pour moi la possibilité d'acquérir les connaissances et la culture nécessaire pour entrer dans un grand studio de jeux vidéo en tant que concept artist. »

"Being a part of ECV's Game course allows me to gain the knowledge and skills required for getting hired as a concept artist at a major video game company."



Matières de la Prépa

Foundation year courses

Dessin d'analyse

Drawing

L'apprentissage du dessin permet de comprendre la construction des formes, le rôle de la lumière et de la composition. À travers un carnet de notes et de recherches personnelles, l'étudiant nourrit au quotidien sa culture visuelle et apprend à reconnaître, expérimenter et mémoriser. Il développe ainsi son autonomie et son œil critique, et affirme son geste.

Learning how to draw helps to gain an understanding of how shapes are formed and the role of light and composition. Through a notebook and personal research, students nourish their visual culture on a daily basis and learn how to recognize, experiment and memorize. In such a way, they develop autonomy and a critical eye through careful practice.

Couleur

Colour

L'art des couleurs, de leurs associations et de leurs interactions constitue un versant essentiel de l'apprentissage du dessin. Les étudiants apprennent la théorie de la couleur, le cercle chromatique, les rapports des couleurs entre elles, et mettent en pratique leurs connaissances. Apprendre à voir la couleur, à la simplifier, à la poser par touches successives pour construire le volume.

The art of colours, their combinations and interactions is an essential component of learning to draw. Students study colour theory, the colour wheel, the relationships between colours, and put their knowledge into practice. They learn how to see colour, simplify it, and apply it in successive touches to build volume.

Modèle Vivant/ Anatomique

Nude sketching

Appréhension du dessin du corps humain sous l'angle des proportions. Par l'observation méthodique et le dessin de modèles vivants, l'étudiant affronte la complexité du corps humain, il apprend à dessiner vite et efficacement les diverses poses du modèle. Dessiner un corps dans l'espace, c'est aussi apprendre les différents modes d'expression et faire évoluer sa propre interprétation.

Students learn how to draw the proportions of the human body. Through methodical observation and live model sketching, they face the complexity of the human body and learn how to draw the model in various poses quickly and effectively. Drawing a body within a space also involves learning the different modes of expression and developing one's own interpretation.

Perspective

Perspective

Restituer en deux dimensions la complexité des volumes de l'espace, grâce à la connaissance de la théorie de la perspective. L'apprentissage des fondamentaux de la géométrie dans l'espace permet à l'étudiant d'évaluer efficacement la profondeur réelle par rapport à la profondeur picturale. Dans son approche théorique, la perspective vient enrichir l'observation directe.

Students need to restore the complexity of volume and space into two dimensions following the theory of perspective. Learning spatial geometry allows them to evaluate real depth effectively compared to pictorial depth. In a theoretical approach, perspective complements direct observation.

Croquis d'extérieur

Outdoor sketching

Réalisation de croquis dans un environnement extérieur à l'école : salles de musées, jardins publics ou rues. Le dessin d'espaces architecturaux et de statues permet de développer le respect des proportions, du volume et de la perspective, des premiers et seconds plans. L'étudiant apprend à faire des choix, restituer l'essentiel, dessiner rapidement.

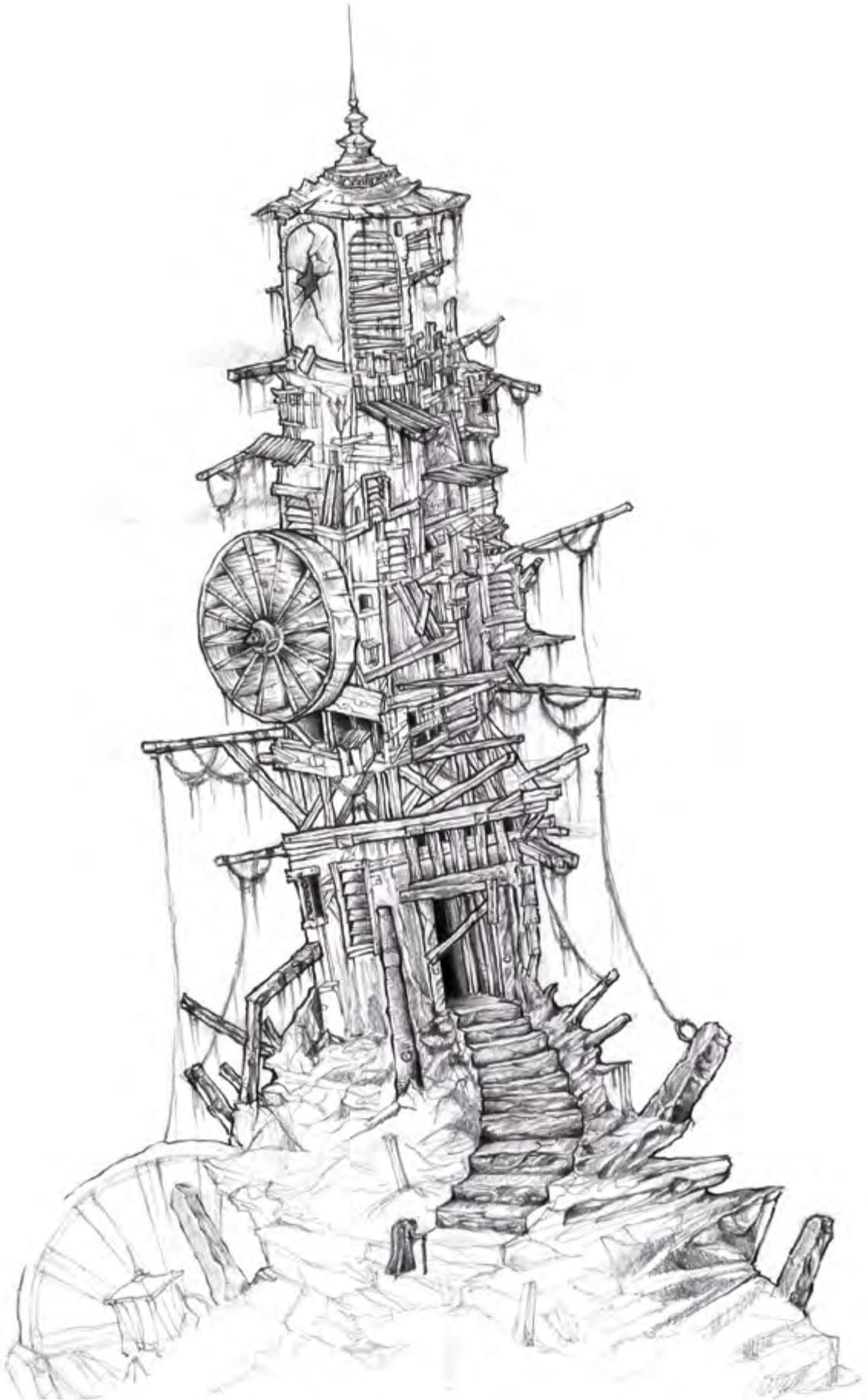
Students practice sketching in an environment outside of the school such as museum exhibits, public gardens, train stations and streets. The drawing of architectural spaces and statuary develops respect for proportions, volume and perspective, in the foreground and background. Students learn how to make choices, capture the essence, and draw quickly.

Volume/ Modelage

Volume

Le cours de volume propose aux étudiants une approche différente de la réalité des formes et des volumes qu'ils dessinent, en les mettant en situation de décomposer, recomposer et fabriquer des volumes simples. Ils réalisent des maquettes en trois dimensions, des formes géométriques plus complexes par pliages, emboîtages, juxtapositions ou empilements qui conduisent à l'illustration en volume.

The course on volume gives students a different approach of the reality of shapes and volumes by putting them in a situation of deconstructing, reconstructing and building simple shapes. They create three-dimensional models and more complex geometric shapes by means of folding, interlocking, juxtaposition and stacking in order to illustrate volume.





Illustration

Illustration

L'illustration permet de s'exprimer pleinement; à la différence des cours de dessin libre, l'illustration s'appuie toujours sur une idée, une narration voire une musique. C'est une des expressions majeures des arts graphiques. Les techniques utilisées sont très variées. Chaque étudiant développe son écriture personnelle, son style.

Illustration is a discipline in which students can fully express themselves. Unlike drawing classes, illustration is always based on an idea, narration or even music. It is one of the major forms of expression in graphic arts. A wide variety of techniques are used, enabling each student to develop his or her personal writing and style.

Étude documentaire

Documentary study

L'étude documentaire consiste en une représentation réaliste d'objets et de natures mortes. Elle est une approche macroscopique du dessin, l'accent est mis sur la qualité de représentation des matières, leur aspect, brillance, reflets, transparence en même temps qu'une bonne compréhension des volumes.

Documentary study is a realistic representation of objects and still lifes. It is a macroscopic approach of drawing that emphasizes on a quality representation of materials, appearance, bright, reflections, transparency, as well as a good understanding of volume.

Créativité

Creativity

L'enseignement de la créativité a pour but de développer l'imaginaire des étudiants, leur éveil culturel à la création contemporaine, à la transdisciplinarité de l'image et aux nouveaux médias. Il s'agit d'y faire émerger la personnalité artistique qui accompagnera l'étudiant tout au long de son cursus.

The teaching of creative exploration develops the students' cultural awareness and attention to contemporary designs, cross-disciplinary image making and new media. Its goal is to awake and strengthen the students' own artistic personality in order to expand their imagination which will follow them throughout their career.

Character design

Character design

Charisme, proportions, style sont les éléments clés pour inventer un bon personnage. Au-delà du dessin, il faut saisir la typologie du personnage en définissant ses attributs psychologiques et sociologiques afin de mieux le définir.

Charisma, proportions and style are all key factors in the creation of a good character. Beyond the actual drawing, students need to capture the character's typology by defining its psychological and sociological attributes to create a better design.

Storyboard

Storyboard

Le storyboarder découpe une histoire en images et décide des cadrages et du montage. Après avoir scénarisé leurs histoires, les étudiants vont apprendre à reproduire des séquences courtes en images précises, étape indispensable pour la réalisation de films.

The storyboarder divides a story into images and makes framing and editing decisions. After scripting their stories, students will learn how to illustrate short sequences in precise images, an essential step in film production.

Histoire du jeu vidéo

Game history

Un game artist doit maîtriser l'histoire passionnante du jeu vidéo. De la naissance des ordinateurs PC aux consoles les plus innovantes, nos étudiants découvriront les hits du monde vidéoludique mais aussi les projets moins connus, tout aussi importants dans l'histoire de ce secteur.

A game artist must know all the ins and outs of video game history. From the birth of the PC to the most inventive video game consoles, students will learn about the most renowned moments of the gaming world as well as the lesser known – but just as important – moments in video game history.

2^e & 3^e ANNÉES

BACHELOR GAME

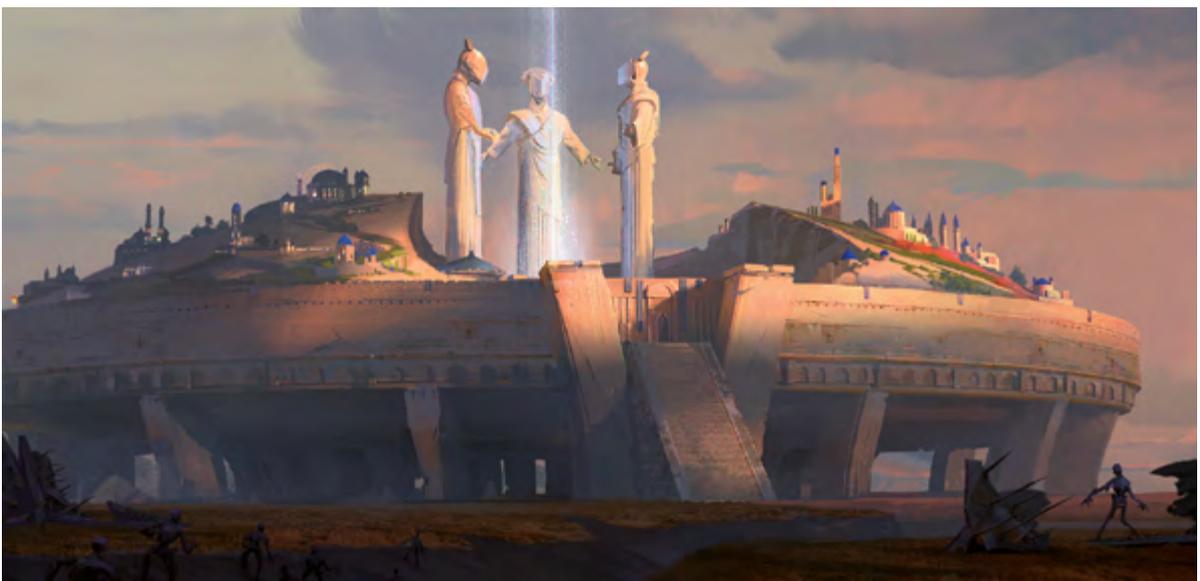
BACHELOR'S DEGREE IN GAME

Paris – Bordeaux – Lille

Le Bachelor Game permet l'apprentissage des fondamentaux du jeu vidéo : character design, concept art, modélisation 3D, scénarisation. Ces compétences permettent aux étudiants d'appréhender trois axes majeurs : le développement visuel d'un jeu, l'aspect narratif et la maîtrise technique des logiciels. L'importance du dessin et de la 2D dans ce cursus apporte une maîtrise artistique liée à la création de personnages, d'univers et de décors. La partie 3D, plus technique, aborde les notions de modeling, d'animation et de mapping destinées aux moteurs de temps réel.

The Game bachelor's degree teaches students the fundamentals of video game design, such as character design, concept art, 3D modelling, and screenwriting. These skills will enable students to fully understand three major aspects of game design: visual development, storytelling, and technical mastery of software programs.

The importance of drawing and 2D design in this course will allow students to master the artistic skills needed for creating characters, environments, and scenery. The 3D aspect of the course is more technical and will address concepts such as modelling, animation, and mapping for working with real-time rendering engines.





Matières du Bachelor

Bachelor's degree courses

Concept Art/ Environnement

Concept Art/Environnement

Destiné avant tout à la recherche d'ambiance, le concept art doit aider le game designer à se projeter dans son projet de jeu. Il définit l'univers graphique du jeu vidéo.

Intended primarily for atmosphere, concept art helps the game designer to design his game project. He defines the graphic universe of video games.

Modélisation Game

Game modeling

La modélisation sert à créer un décor, un véhicule, un personnage... Une fois cette technique acquise, les étudiants pourront retranscrire leurs créations en 2D et en 3D. Logiciels : 3DS Max, Maya, ZBrush.

Modeling is used to create backgrounds, vehicles, characters, etc. Once this technique has been acquired, students can transform their creations into 2D and 3D. Softwares: 3DS Max, Maya, ZBrush.

Animation 2D/3D

2D/3D Animation

L'objectif de ce cours est d'acquérir le savoir-faire nécessaire à la mise en mouvement d'un personnage ou d'un objet. À partir de la modélisation des formes de l'objet, l'étudiant donne vie à sa création. Logiciels : 3DS Max, Maya, Motion Builder.

The objective of this course is to acquire the skills necessary for setting a character or object in motion. Based on the modeling of shapes, students bring their creation to life. Softwares: 3DS Max, Maya, Motion Builder.

3D Temps Réel

3D Real Time

Sur console, PC ou smartphone, les jeux nécessitent un moteur de rendu en temps réel pour fonctionner. Il est capital pour les étudiants de maîtriser les différents moteurs. Une réflexion autour du gameplay, du level design et du graphisme est présente tout au long de l'année dans cette matière.

On a console, PC or smartphone, games require a real time engine to operate. It is essential for students to master the different engines. This subject includes studying gameplay, level design and graphics throughout the year.

Character Design

Character Design

Le character design consiste à créer et designer un personnage tout en maîtrisant la chaîne de production 3D et les limites techniques du support de jeu. Au-delà de la conception physique des personnages, le character designer est garant de leur cohérence graphique et narrative.

Character design consists of creating and designing a character, while mastering the 3D pipeline and the technical limits of the game format. Beyond the physical design of the characters, the character designer must also assure that the graphic and narrative are coherent.

Lighting Temps Réel

Lighting Real Time

Le lighting est essentiel dans le travail de scénographie et de mise en scène. Les effets de lumière sur les textures et les décors donnent à la scène son réalisme, son ton, son style. Logiciels : 3DS Max, Maya.

Scenography is the art of staging in which lighting plays a key role. The effect of light on textures and backgrounds will set the scene's realism, tone and style. Softwares: 3DS Max, Maya.





Game Studies

Game Studies

Première approche du game design grâce à l'analyse de jeux existants, nos étudiants vont se confronter à l'histoire des plus grands jeux vidéo et apprendre ainsi à en examiner les moindres détails : graphisme, gameplay, storytelling, design, narration...

From retro gaming to contemporary video games, it is important for students to master the story of the game, so that they can better inspire themselves. Case study, societal analysis and decryption are on the agenda of this fundamental course.

Game Design

Game Design

Ce cours aborde la partie artistique et créative du game design. Il permet de s'approprier les différentes composantes de la chaîne de création des jeux vidéo (programmation, composition sonore, production...) et de comprendre toutes les problématiques liées à ce secteur en plein essor.

This course addresses the artistic and creative part of game design. It allows students to become familiar with the various components of the video game creation chain (programming, sound composition, production), as well as to understand all the issues related to this booming sector.

Projet Temps Réel

Project Real Time

En fin de cycle Bachelor, chaque étudiant doit produire une cinématique de jeu. Ce projet exige de solides bases artistiques et techniques. C'est la dernière étape avant le passage en Mastère. Il permet aux étudiants de gérer l'ensemble d'un flux de production 3D.

At the end of the Bachelor's programme, each student must create a cutscene for their game. This project requires a solid artistic and technical foundation and is the last step before progressing to the Master's programme. This allows students to practice an entire 3D workflow.

Anglais

English

Dans un contexte d'ouverture internationale de plus en plus évident, la connaissance de l'anglais est une nécessité pour les étudiants, que ce soit pour étudier dans une université étrangère dans le cadre des programmes d'échanges de l'école, effectuer un stage dans un studio à l'étranger, ou simplement exercer leur futur métier.

As today's students prepare for a career in an increasingly international context, English has become a must, whether to study abroad as part of an exchange programme, do a work placement with a foreign studio or simply practise one's trade.



4^e & 5^e ANNÉES

MASTÈRE GAME

MASTER'S DEGREE IN GAME

Paris – Bordeaux – Lille

Durant les deux années de Mastère Game, les étudiants sont immergés dans un environnement de production similaire à celui des studios. En développant 3 jeux en équipe, ils vont se confronter à tous les enjeux professionnels de la création d'un jeu vidéo. Les cours suivis permettent d'aborder l'ensemble des aspects du Game Design et de la production : design, animation, temps réel, interface, concept... Forts de l'expérience du Bachelor, nos étudiants vont pouvoir découvrir de nouvelles techniques de pointes telles que la motion capture ou la réalité virtuelle.

During the two-year Game master programme, students are immersed in a production environment very similar to the actual working environment of a gaming studio. Over the course of developing three video games while working on a team, students will be faced with overcoming all the challenges that occur in a professional setting when creating a video game. The classes included in this course will teach students about the different aspects of game design and production such as design, animation, real-time rendering, interfaces, game concepts, etc. Building on their experience gained from their Game bachelor's degree, students will discover the newest cutting-edge techniques in the industry in regard to areas like motion capture or virtual reality, for example.



Matières

Game Design

Game Lab

Moteur 3D

Motion Capture

Game Play

...





Projets de diplôme Game

Graduation projects in game

Le projet de diplôme du cursus Game est une expérience unique et intense. À la fin de la dernière année de Mastère, les étudiants présentent un jeu vidéo réalisé en équipe. Chaque membre du groupe apporte son talent, son énergie, ses compétences mais aussi sa capacité d'écoute de l'autre, au service d'une construction commune, d'un projet partagé. C'est une expérience créative multiple, où chacun s'exprime du scénario au design des personnages, à la création des univers, jusqu'à l'ambiance sonore, dans le souci d'un projet unique et cohérent. D'une qualité de réalisation professionnelle, où chacun met en œuvre ses compétences acquises, le projet de diplôme est un laboratoire créatif, creuset des succès de demain.

Le diplôme délivré à l'issue de la 5^e année (niveau Mastère) est un titre de Concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo, inscrit au RNCP Niveau 7, enregistré par arrêté ministériel du 27 décembre 2018 et publié au Journal Officiel du 4 janvier 2019.

The Game curriculum diploma project, is a unique and intense experience. It is fulfilling from an interpersonal perspective, as all the members of the team bring to the table their talent, energy, skills, as well as their capacity to communicate openly with other team members and carry out a group project. It is a multifold creative experience, as each team member may experiment with screenwriting, character design, universe creation, or even sound atmosphere, in order to achieve a single and consistent project. The result of the graduation project is a professional quality creation, a portfolio of the skills the team members have acquired, and an insight on their future successful endeavors.

This master's degree is issued at the end of the 5th year and qualifies the degree holder as a Designer and director of animated films and video games. It was registered at the RNCP Level 7 (national register of professional certifications) on 27 December 2018 by ministerial order and was published in the Journal Officiel (the official government register) on 4 January 2019.



Masterclass

Masterclass

Les masterclass sont l'occasion pour les étudiants d'échanger sur des techniques spécifiques, de rencontrer des experts et d'étoffer leur réseau professionnel.

These classes are an opportunity for students to discuss specific techniques, meet experts and expand their professional networks.

Intervenants récents Masterclass

Geoffrey Bire

Concept artist
Ubisoft

Raphael Thiessard

Environnement designer
Ubisoft

Kim Etinoff

Character designer
Ankama

Amandine Girard

Character designer
Owlient

Salomé Strappazon

Lead Artist
Ubisoft

Alexis Beauzet

UI Artist
DontNod

Aurélien Rantet

Cinematic - Concept Artist
Amplitude

Stéphane Beauverger

Scénariste
DontNod

Sébastien Ebzant

Animateur 3D
Remedy Entertainment

Christophe Carrier

Lead Level Designer
Arkane

Loriane Kevin

Technical Artist
Persistant Studio

Douglas Alves

Journaliste et Historien



Stages

Internships

Les étudiants effectuent un à deux stages en entreprise en 2^e et 3^e années d'une durée totale de 10 semaines, validés par un rapport de stage. En 4^e et 5^e années, ils accomplissent un stage d'une durée minimum de 3 à 6 mois. L'ECV attache un soin particulier à accompagner l'étudiant dans ses choix de stages selon son projet professionnel.

Students do one or two company internships in their 2nd and 3rd year for a total of 10 weeks, validated by an internship report. In their 4th and 5th year, they pursue an internship for a minimum of 3 to 6 months. ECV makes a concerted effort to accompany students in their choice of internships to suit their career plans.



Guillaume Lesage

Mastère 1 - Stage de 3 mois,

Synnaxium,
Studio de développement de jeux vidéo
Lille

« Lors de mon stage, j'ai travaillé sur le jeu vidéo *Radiant Blade : With Light Comes Darkness*. Je m'occupais des animations de sprites 2D pour les monstres et de créer la bande annonce du jeu. Ce stage m'a permis de découvrir le processus de création d'un jeu vidéo indépendant et travailler sur un projet concret en m'intégrant dans une équipe de passionnés. Ce fut une expérience extrêmement enrichissante et j'espère à l'avenir pouvoir travailler de nouveau sur ce genre de projet. »

"During my internship, I worked on a video game called Radiant Blade: With Light Comes Darkness. I created 2D sprite animations of the monsters and helped create the game's trailer. This internship helped me learn about the creation process of an independent video game and allowed me to work on a real project with people who were really passionate about it. It was an extremely rewarding experience and I hope I will be able to work on this type of project again in the future."



Yoan Vernet

Mastère 1 - Stage de 2 mois,

Framestore (effets spéciaux Avengers, Gravity...)
Studio d'effets spéciaux
Londres

« Après m'être renseigné sur les studios présents à l'événement d'art digital IAMAG à Paris, j'ai décidé de tenter ma chance auprès du studio *Framestore*. Quelques mois plus tard, j'ai intégré le département artistique à Londres en tant que stagiaire Concept Artist. C'est un honneur pour moi de travailler et d'apprendre aux côtés des équipes qui ont notamment réalisé les effets spéciaux des films *Harry Potter* ! »

"After doing some research on the studios that participated in the IAMAG digital art event in Paris, I decided to try my luck with the Framestore studio. A few months later, I was hired as part of the art department as a concept artist intern. It's truly an honor for me to work and learn alongside the teams that created the special effects for the Harry Potter movies!"

L'international

ECV abroad

Programme européen Erasmus

Erasmus programme

L'ECV est titulaire de la charte du réseau Erasmus, qui encourage la coopération multilatérale entre les établissements d'enseignement supérieur européens. Ce système permet chaque année la mobilité européenne de nos étudiants sur un ou plusieurs semestres au sein des plus prestigieuses écoles européennes (Rome, Madrid, Lisbonne, Berlin, Düsseldorf, Barcelone, Milan, Bruxelles, Copenhague, Oslo, Vienne...)

ECV is a holder of the Erasmus Charter, which promotes multilateral cooperation between European schools of higher education. Through this system, every year our students enjoy the benefit of studying abroad for one or several semesters in some of Europe's most prestigious schools (Rome, Madrid, Lisbon, Berlin, Düsseldorf, Barcelona, Milan, Brussels, Copenhagen, Oslo, Vienna, etc.).

www.info.erasmusplus.fr

Réseau international Cumulus

Cumulus programme

Cumulus est le premier réseau mondial d'échange, il compte plus de 200 écoles supérieures et universités de prestige dans le domaine de l'art et du design dans plus de 50 pays. Ce réseau permet chaque année à des étudiants de l'ECV de suivre un ou deux semestres dans l'une des écoles membres (États-Unis, Canada, Japon...) et d'accueillir des étudiants du monde entier.

Cumulus is the world's leading association of universities and colleges of art and design with over 200 schools in more than 50 countries. Each year, the network enables ECV students to enjoy a semester or two abroad at one of the member schools (USA, Canada, Japan, etc.) and host students from around the world.

www.cumulusassociation.org

Crédits ECTS : mobilité européenne

*ECTS credits:
european mobility*

Dans le cadre de l'uniformisation européenne des formations supérieures au format LMD (Licence, Master, Doctorat) et du respect de la Charte universitaire délivrée par la Commission européenne, l'ECV applique le système d'évaluation ECTS qui facilite les équivalences entre les programmes d'études internationaux et valide la reconnaissance académique européenne des années d'études.

As part of the European standardization of higher education based on a system of bachelor's and master's degrees and doctorates, and in compliance with the university charter issued by the European Commission, ECV applies the ECTS, which facilitates equivalencies between international education programmes and validates the European academic recognition of years of study.

ECTS : Système Européen de transfert et d'accumulation de Crédits
European credit transfer System





Ils parlent de nous

They talk about us



Kim Ettinoff

Lead Character Designer
Ankama

« Je me revois à la place de certains étudiants, qui ne rentrent pas tout à fait dans les cases, et qui pourtant ont un bel univers à faire découvrir. L'école leur donne les moyens d'y arriver. L'ECV, c'est une chance, une porte ouverte pour réussir. »

"I see a bit of myself in them; those type of people who don't really fit in, but who have a lot to offer and show to the world. ECV gives them the means to succeed and show the world what they are capable of. ECV offers great opportunities and is a gateway to success!"



Geoffroy Bire

Concept Artist
Ubisoft

« J'ai beaucoup de plaisir à revenir à l'ECV. Le cursus s'est énormément développé, et le niveau de dessin est vraiment très bon. Les étudiants sont enthousiastes et plein d'énergie, ils ont un œil neuf, posent les bonnes questions. Je pense retrouver certains d'entre eux bientôt sur le marché du travail ! »

"I've really enjoyed coming back to ECV. The course has evolved so much and the drawing skill level is just excellent. The students are very energetic and enthusiastic. They are able to take a fresh look at things and they ask the right questions. I wouldn't be surprised to see some of them working in this industry very soon!"

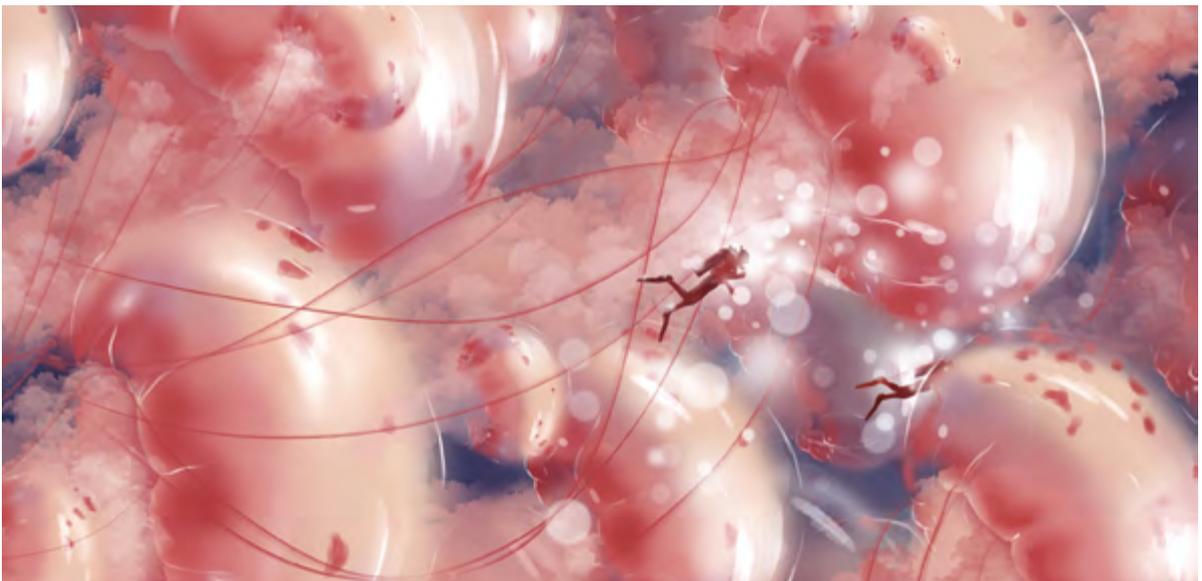


Thomas Vasseur

Graphic Artist
Motion Twin

« Les étudiants sont motivés et ont un très bon niveau, il y a eu une forte évolution depuis que j'ai été diplômé en 2008. Ils ont acquis des compétences qui leur permettent de rentrer dans la vie professionnelle plus que sereinement. J'ai pu tester les jeux des étudiants et j'ai vu beaucoup de 3D, c'était très impressionnant, surtout le jeu en VR qui était vraiment abouti. »

"The students are very motivated and remarkably skilled. I've noticed a big change since I graduated in 2008. They have acquired skills that will allow them to enter the professional world with peace of mind. I tested some of the video games designed by the students and saw that a lot of them were in 3D, which is very impressive. And the VR game that I saw was especially outstanding!"





Max Simoneau, étudiant en Mastère 2, reçoit un prix de Satoru Takizawa, l'un des 3 créateurs du jeu "The legend of Zelda" lors de la Japan Expo.



Métiers

Careers

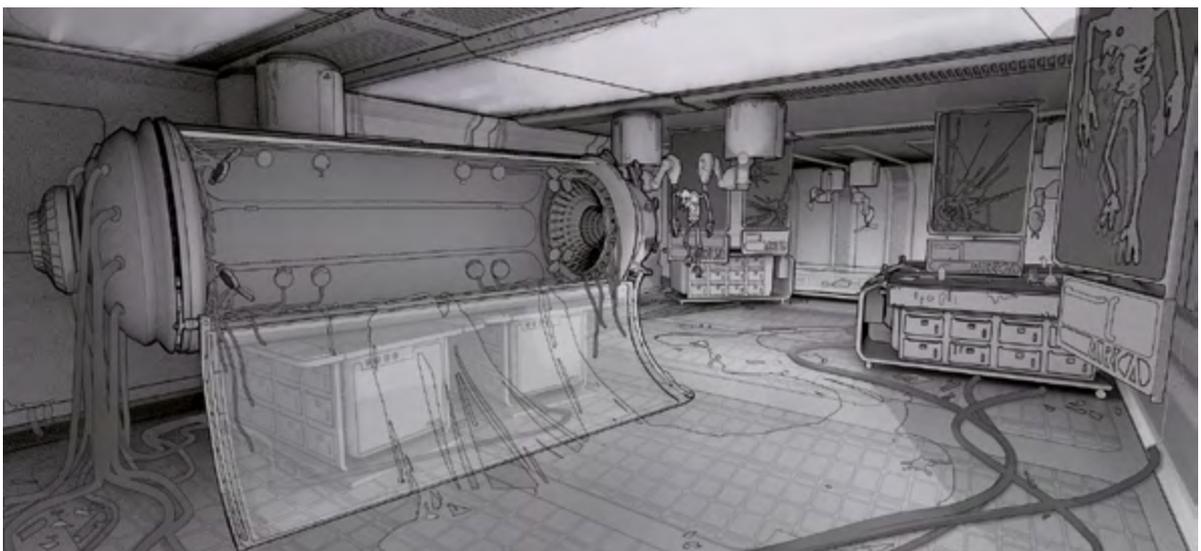


Modélisateur 3D

3D Modeler

Le modélisateur 3D crée des sculptures numériques : il met en volume des dessins puis y applique des matériaux et des textures pour réaliser les personnages, les objets ou les décors, qui seront ensuite animés.

A 3D modeler creates digital sculptures. They create digital models in 3D and then apply the appropriate materials and textures to create characters, objects, and scenery which will then be animated.



Concept Artist

Concept Artist

Le concept artist intervient en amont de la production d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation. Il crée et conçoit l'univers du projet, son travail sert de référence dans la création des personnages, des décors et de l'atmosphère à retranscrire dans le projet.

A concept artist creates their designs before production starts for a video game or an animated film. They create and design the game's world, or environment, and their work is used as a reference for character creation, scenery, and atmosphere – all which must accurately fit with the concept artist's creations.



Storyboarder

Storyboard artist

Dans le cadre de la conception d'un jeu, le storyboard est le document technique qui va permettre de mettre en scène graphiquement les éléments cinématographiques du projet, que ce soit dans le cadre d'une cinématique ou d'une bande annonce.

In game design, the storyboard is the technical reference document and is a visual representation of the game's storyline. Storyboards are used for all types of projects including cut scenes and trailers.

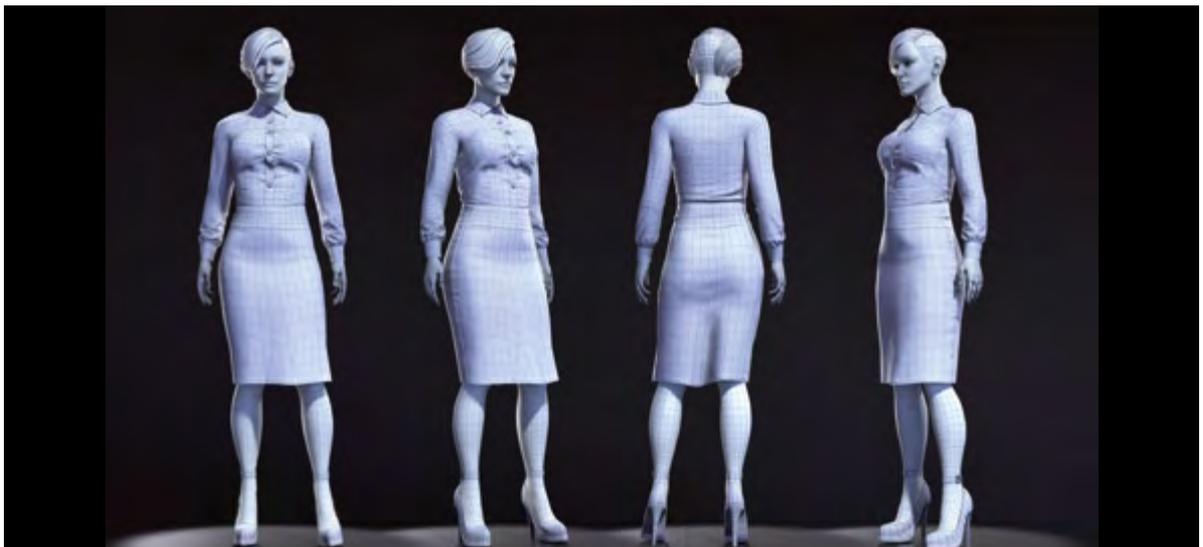


Character Designer

Character Designer

À partir des indications du scénario et des exigences de production du jeu vidéo, le character designer est en charge du développement graphique des personnages, de leur morphologie comme de leur costumes. Charisme, proportions et style sont les éléments clés pour concevoir un personnage cohérent avec le game design du projet.

Based on the video game's script and production requirements, a character designer creates and designs all aspects of a character, from their body type to their clothes. Personality, proportions, and style are also key components for creating a character that is consistent with the project's game design.

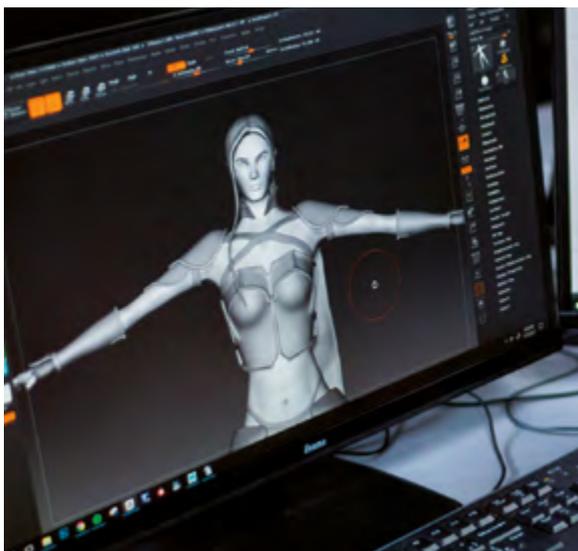


Animateur 2D/3D

2D/3D Animator

FPS, jeu de plateau, simulations, MMORPG, il existe d'innombrables types de jeux qui demande aux animateur de maîtriser le mouvement de personnages de tous genres. Le métier exige une grande polyvalence, que cela soit en 2D ou en 3D, il faudra être capable d'animer aussi bien des véhicules, des créatures ou encore des objets.

FPS, digital board games, simulations, and MMORPGs are just some examples of the many video game genres that rely on animators for the movements of each character. Whether for 2D or 3D animations, this job requires the animator to be very versatile and capable of animating a wide variety of models, such as cars, creatures, or any other object.



Rigger

Rigger

En animation, le rigger paramètre les structures internes ou les squelettes des personnages en vue de préparer le travail des animateurs. Il est le garant de l'ossature des personnages pour permettre des mouvements réalistes dans l'espace.

In animation, a rigger configures the internal structure or skeleton of a character to prepare it for animation. Riggers create a character's digital bone structure so that the 3D model can then be manipulated in the digital space to create accurate real-life movements.

Admissions

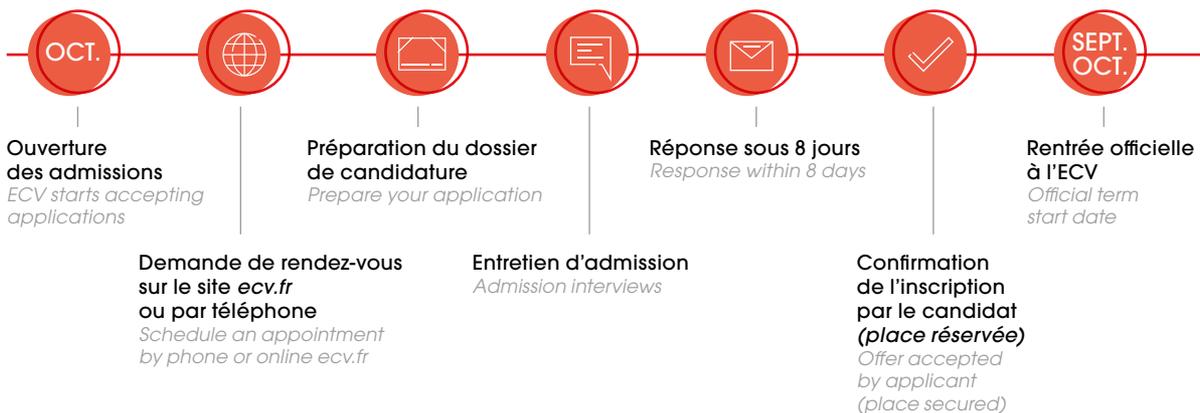
Admissions

Les inscriptions sont ouvertes à partir du mois d'octobre et le restent dans la limite des places disponibles, sous conditions d'admission.

Enrolment begins in October and remains open as available space permits, subject to admission requirements.

Comment intégrer l'ECV ?

How to apply to ECV?



Pré-requis

Prerequisite

1^{re} ANNÉE (PRÉPA)

Niveau baccalauréat ou +
High school diploma

2^e & 3^e ANNÉES

Un an minimum de formation supérieure (Prépa Animation & Game ECV, MANAA, cursus en Animation ou Game) pour le Bachelor.

Minimum of one year in animation or game programme for the bachelor.

4^e & 5^e ANNÉES

Trois ans minimum d'études supérieures en Animation ou Game pour le Mastère.

Minimum of three years in animation or game programme for the master.

Modalités

Terms & conditions

1^{re} ANNÉE (PRÉPA)

Entretien d'admission avec présentation d'un dossier de travaux personnels et d'une lettre de motivation.

Admission interview with an artistic portfolio and a cover letter.

2^e, 3^e, 4^e & 5^e ANNÉES

Envoi d'un dossier constitué d'un CV, d'une lettre de motivation, des derniers relevés de notes, d'un book et d'une bande démo/showreel (selon niveau d'entrée), suivi d'un entretien d'admission.

Admission interview with a resume, a portfolio, a showreel, a letter of motivation and the last transcript records.

Depuis l'étranger

From abroad

Pour les étudiants à l'étranger, les entretiens peuvent se faire via Skype. Au préalable, ils doivent envoyer leur dossier de candidature à international@ecv.fr

For students abroad, interviews can be conducted via Skype.

Applications must be submitted beforehand and sent to international@ecv.fr

Retrouvez toutes les informations concernant les admissions sur le site internet ecv.fr



Nous rencontrer

How to meet us

L'ECV ouvre ses portes aux futurs étudiants toute l'année. L'occasion de découvrir les différentes formations, les travaux des étudiants et d'échanger avec la communauté d'alumni, d'intervenants et d'étudiants.

ECV's doors are open all year long to any prospective students. This is the occasion to discover our different courses and student projects, and to talk with our alumni, teachers, and students.

JPO - Journées Portes Ouvertes

Open house

Plusieurs fois par an, les écoles ouvrent leurs portes au public et exposent les créations de leurs étudiants. Les JPO sont des moments privilégiés pour découvrir les campus et échanger avec les enseignants, les alumni et les étudiants.

Several times a year, our schools open their doors to the public and exhibit our students' creations. Open houses are exceptional moments to discover the campuses and to exchange with teachers, alumni and student.

Journées d'immersion

Open class

L'ECV propose aux lycéens ou étudiants intéressés par l'école de vivre une journée d'immersion. Organisées à partir du mois d'octobre, ces journées types concernent l'ensemble des cursus. Un étudiant de l'ECV « parrain » s'occupe de guider et d'initier l'étudiant « visiteur » le temps d'une journée à travers ses cours.

Prospective students have the opportunity to spend a day following classes at the school. From October, classes are open in the Foundation year, Design and Animation programs. During the open class day, each prospective student will be guided by an ECV student following the chosen course.

Ateliers & Stages découvertes

Workshops & Discovery courses

Chaque année, l'ECV vous propose de découvrir ses campus et ses intervenants grâce à des stages et des ateliers découvertes. Véritables cours encadrés par les professeurs de l'ECV, ces ateliers permettent de s'immerger dans l'univers du design, de l'animation, du digital et du game grâce à une initiation aux enseignements de la première année de l'ECV.

Every year, ECV offers the opportunity to discover its campuses and speakers through workshops and discovery courses. These workshops supervised by ECV teachers allow you to immerse yourself in the world of design, animation, digital and game, thanks to an introduction to the teaching content of the first year at ECV.

Retrouvez les événements de chaque campus sur la rubrique ecv.fr

Rejoignez la communauté créative de l'ECV

 [instagram.com/ecvfrance](https://www.instagram.com/ecvfrance)
Les projets des étudiants de l'ECV.

 [facebook.com/ecv.creativecommunity](https://www.facebook.com/ecv.creativecommunity)
La communauté Facebook des écoles ECV.

 twitter.com/ecvfrance
L'actualité des écoles en direct.

 [youtube.com/c/ecvfrance](https://www.youtube.com/c/ecvfrance)
Les projets des étudiants et les événements de l'ECV en vidéo.

Crédits

Credits

Directeur de la publication : Bastien Hermand

Réalisation : Amandine Roussarie & Marine Veyries

Fabrication : Manufacture d'Histoires Deux-Ponts

Crédits photos : Romain Baltz, Colombe Clier, Thibault Desplats, Maxime Dufour, Erwan Fichou, Tim Fox, Furax, Samuel Guigues, Gérald Schmitte, Benjamin Soligny, Jimmy Delpire et les étudiants de l'ECV.

Nous remercions vivement les étudiants ainsi que l'ensemble des enseignants des écoles pour leur contribution.

We thank the students along with the teachers for their generous contribution.

Document non contractuel.

Non binding document.

LE RÉSEAU AD EDUCATION

DESIGN & ANIMATION

CULTURE & LUXE

COMMUNICATION & DIGITAL

ECV école
de condé

IAAD. CEV

ÉCOLE
SUPÉRIEURE
DU PARFUM

**E
A
C**



INSTITUT
NATIONAL
DE GEMMOLOGIE

ECV **esd** **ESP**

Paris

-

17-19, rue Péclet
75015 Paris
T + 33 1 85 08 26 80

Bordeaux

-

42, quai des Chartrons
33000 Bordeaux
T + 33 5 56 52 90 52

5, place Alice Girou
33300 Bordeaux
T + 33 5 57 14 21 10

Lille

-

4, parvis Saint-Maurice
59000 Lille
T + 33 3 28 52 84 60

21, rue du Molinel
59000 Lille
T +33 3 28 52 84 60

