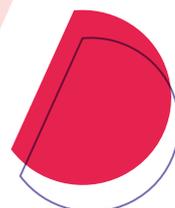


Sommaire

Contents

Les atouts de l'ECV	2
<i>ECV assets</i>	
Campus	4
<i>Campuses</i>	
L'ECV Animation	7
<i>ECV Animation</i>	
Cursus	8
<i>Programmes</i>	
Programmes	10
<i>Courses</i>	
Prépa	13
<i>Foundation year</i>	
Matières Prépa	14
<i>Foundation year courses</i>	
Bachelor	19
<i>Bachelor's degree</i>	
Matières Bachelor	20
<i>Bachelor's degree courses</i>	
Mastères	24
<i>Masters' degree</i>	
Stages	30
<i>Internships</i>	
Diplôme	31
<i>Degree</i>	
Concours & Partenariats	32
<i>Contests & Partnerships</i>	
Ils parlent de nous	33
<i>They talk about us</i>	
L'international	34
<i>ECV abroad</i>	
Métiers	37
<i>Careers</i>	
Admissions	42
<i>Admissions</i>	
Nous rencontrer	43
<i>Come meet us</i>	



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 d'animation 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 animation 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.

Membre du "**Centre of Excellence** program ToonBoom"

Plus de **50** partenariats universitaires en Europe et dans le monde

Plus de **250** sélections dans les festivals

Membre du **RECA** (réseau des écoles françaises de cinéma d'animation - Bordeaux)

Logiciels utilisés

Softwares



Marvelous

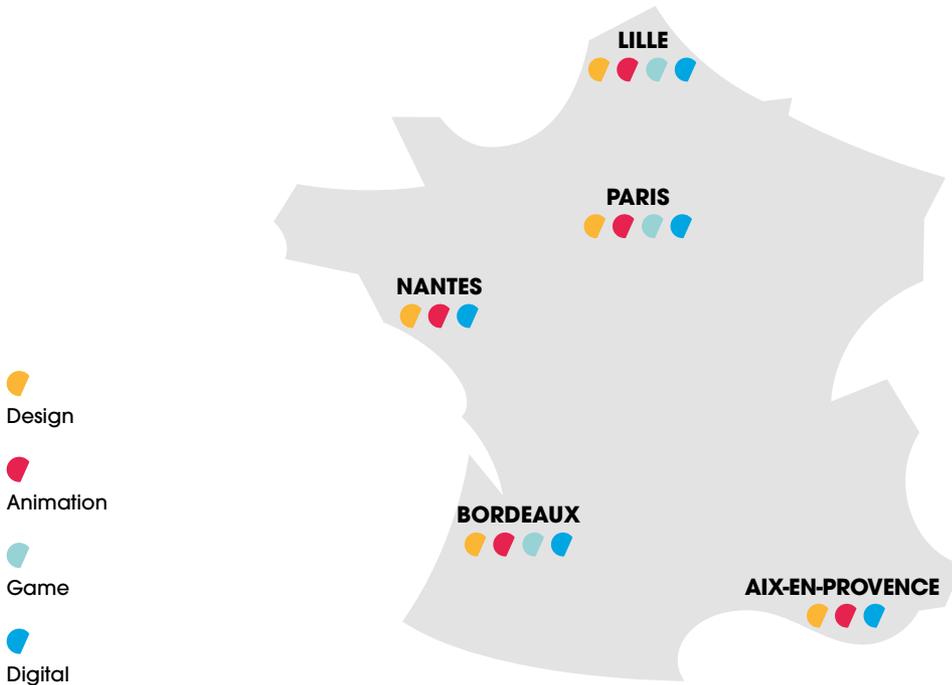
Nuke



Campus

Campuses

5 écoles en France situées au cœur de villes dynamiques dans la création.



12 campus à l'étranger



* Campus membres du réseau AD Education



Paris

L'ECV a été fondée en 1984 à Paris. Son implantation dans la capitale mondiale des arts et de la culture a permis de développer de nombreux partenariats privilégiés avec les entreprises et institutions des différents secteurs auxquels l'école forme. Trois campus de plus de 1 000 m², sont situés dans des quartiers historiques parisiens et facilement accessibles en transport commun.

ECV was founded in 1984, in Paris. Establishing itself in the world capital of arts and culture has led to the development of numerous partnerships with major institutions in the fields of Design, Digital, Animation and Video game. The schools are located in historic districts of Paris and are easily accessible by public transport.



Bordeaux

En 1991, l'ECV s'implante à Bordeaux pour y créer la première école privée de Design et d'Animation 2D/3D. L'école est aujourd'hui située dans deux quartiers emblématiques de la ville. Le campus des Chartrons offre à ses étudiants un cadre atypique dans un ancien chai du 18^e. En 2019, l'école a inauguré son nouveau campus de 2 300 m², situé à deux pas de la Cité du Vin et au cœur des Bassins à Flot.

In 1991, ECV opened a campus in Bordeaux, and was the first private school in the city to offer programmes in design and 2D/3D animation. Today, the school is located in two different iconic areas of Bordeaux. The Chartrons campus is located in a renovated 18th-century wine cellar! In 2019, ECV celebrated the inauguration of its new 2,300 sq campus, located a stone's throw away from the Cité du Vin museum and is in the heart of the Bassins à Flot district.



Aix-en-Provence

Ouverte en 1998, l'ECV Aix-en-Provence est l'école référente du Sud-Est en Arts Appliqués. Ville étudiante par excellence, douceur de vivre et vitalité culturelle rythment le quotidien de nos étudiants. Son campus est idéalement implanté dans le quartier des facultés, à quelques minutes du centre ville.

Opened in 1998, ECV Aix-en-Provence is the leading school in Applied Arts in the southeastern region of France. As confirmed student city, the relaxed lifestyle and cultural vitality punctuate the daily lives of our students. Its campus is ideally located in the Quartier des facultés, just a few minutes from the city centre.



Nantes

L'école est implantée en plein cœur du centre ville de Nantes, à quelques pas de la Tour Bretagne, depuis son ouverture en septembre 2001. Les étudiants sont réunis sur un seul et même site, à taille humaine, favorisant ainsi les transversalités pédagogiques. Expérimentation, créativité, culture et curiosité sont les maîtres mots de la pédagogie de l'ECV Nantes.

The school is located in the heart of Nantes, just a few steps from the Tower of Brittany, where it has been since opening in September 2001. The students are all gathered on the same close-knit site, therefore favoring cross-discipline learning. Experimentation, creativity, culture and curiosity are the keywords of ECV Nantes teaching method.



Lille

En septembre 2011, l'ECV a fait le choix de s'implanter à Lille, Capitale Culturelle Mondiale du Design en 2020. Au cœur de la ville et à deux pas des gares (Flandres et Europe), l'école s'inscrit dans l'effervescence urbaine et dans l'ouverture sur le monde. Les étudiants sont répartis sur deux campus à l'architecture typique du patrimoine lillois.

In September 2011, ECV decided to set up in Lille, the future World Cultural Capital of Design in 2020. Located in the heart of the city and near both train stations (Europe and Flanders), the school is part of the buzzing urban life and an openness to the world. Students are spread over two campuses with the typical architecture of old Lille.

Victor Hayé

Damien Desvignes

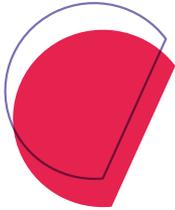
Mathieu Barbe

GLACE à L'EAU



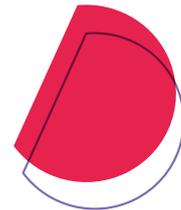
ecv

ECV Animation



La production des films d'animation ne cesse de croître et la France se trouve dans le peloton de tête, occupant la 3^e place au niveau mondial. Les studios français se multiplient et ils recrutent. L'ECV a été l'une des premières écoles françaises à lancer un cursus animation il y a plus de 20 ans pour répondre aux besoins des nouvelles professions qui ont accompagné la révolution numérique. Le cinéma d'animation a un bel avenir devant lui.

The production of animated films continues to grow and France is among the best, coming in at 3rd place worldwide. French studios are expanding and recruiting. ECV was one of the first French schools to launch an animation curriculum over 20 years ago in order to meet the needs of the new professions that have emerged from the digital revolution. Film Animation has a bright future ahead.



Cursus Programmes

BACCALAURÉAT

Admission sur entretien



1^{re}
année

PRÉPA ANIMATION & GAME

Tous campus

2^e
année

ANIMATION 2D/3D

Tous campus

3^e
année

ANIMATION 2D/3D

Tous campus

DIPLÔME CERTIFIÉ NIVEAU 6*



4^e
année

CINÉMA D'ANIMATION 2D

Tous campus

CINÉMA D'ANIMATION 3D

Tous campus

VFX

Bordeaux

5^e
année

CINÉMA D'ANIMATION 2D

Tous campus

CINÉMA D'ANIMATION 3D

Tous campus

VFX

Bordeaux



CONCEPTEUR ET RÉALISATEUR DE FILM D'ANIMATION

DIPLÔME CERTIFIÉ NIVEAU 7**

ADMISSION EN CYCLE SUPÉRIEUR SUR DOSSIER

CYCLE BACHELOR

10 semaines de stage
180 Crédits ECTS***

CYCLE MASTÈRE

30 semaines de stage
120 Crédits ECTS***

*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.

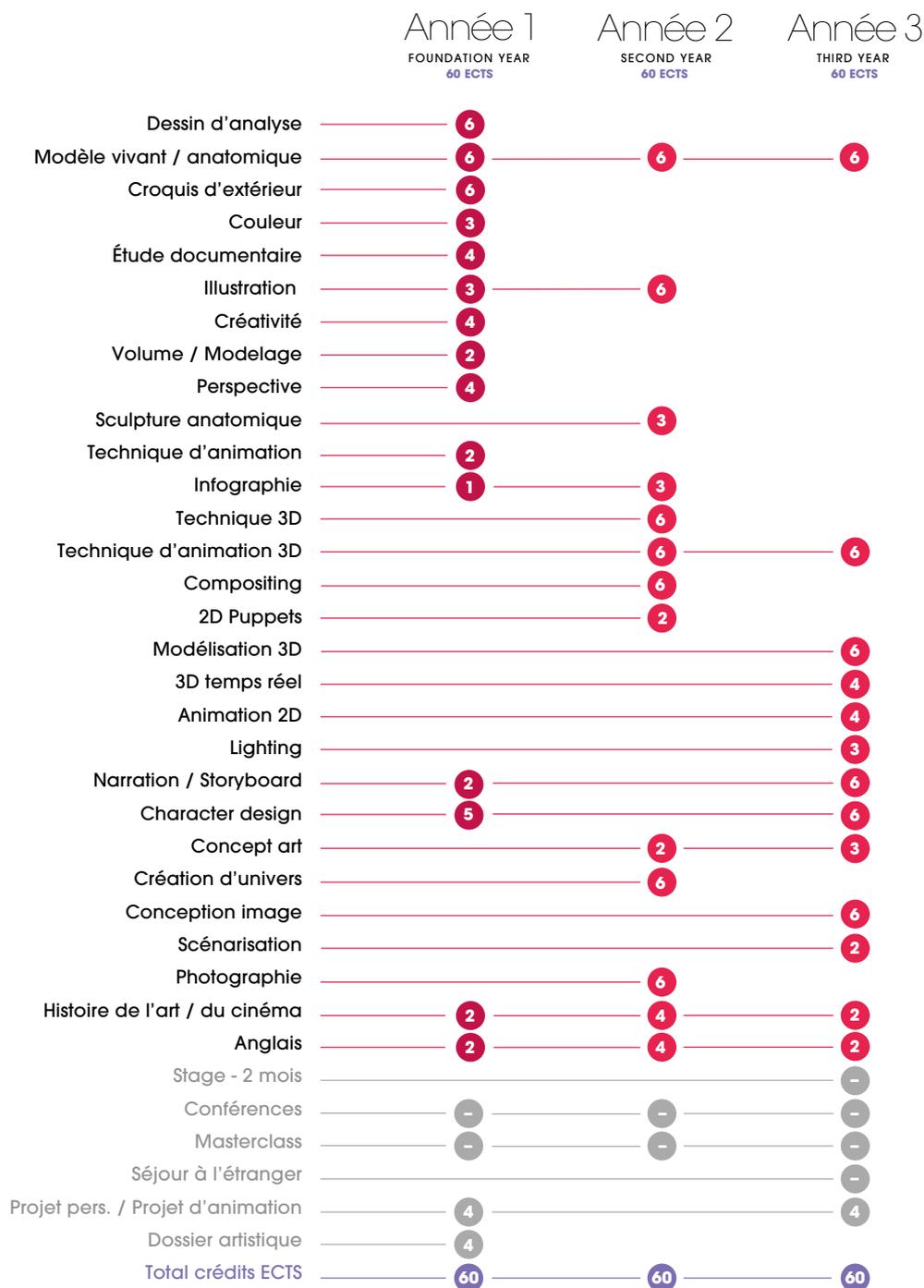
** Titre de « Concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo », inscrit au niveau 7 du Répertoire National de la Certification Professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 4 janvier 2019.

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



Cycle Bachelor

180 ECTS



**DIPLÔME*
DE CONCEPTEUR
2D/3D**
BACHELOR DEGREE
180 CREDITS

La répartition des crédits ECTS est donnée à titre indicatif et peut évoluer selon les campus.

* 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
FOURTH YEAR
60 ECTS

Année 5
FIFTH YEAR
60 ECTS

	Modèle vivant numérique	2	
	Concept Art	4	4
	Character design	4	4
	Storytelling	4	4
	Suivi de production	6	6
	Réalisation	6	6
	Film d'animation	6	6
MASTÈRE CINÉMA D'ANIMATION 2D	Animation 2D	6	6
	Post production	4	4
	Effets spéciaux 2D	4	4
	Layout 2D	6	6
MASTÈRE CINÉMA D'ANIMATION 3D	Animation 3D / Motion capture	4	4
	Modélisation 3D	6	6
	Lighting 3D	6	6
	Rigging - Skinning	4	4
MASTÈRE VFX	Motion capture	4	4
	Live action et compositing	4	4
	Houdini : Fluides et particules	6	6
	CFX : Cloth / Grooming	6	6
	Anglais	2	2
	Stages - 3/6 mois	-	-
	Conférences	-	-
	Séminaire	-	-
	Masterclass	-	-
	Séjour à l'étranger	-	-
	Court métrage	6	5
	Show reel		3
	Total crédits ECTS	60	60

**DIPLÔME*
CONCEPTEUR
ET RÉALISATEUR
DE FILM D'ANIMATION**
MASTER DEGREE
300 CREDITS

La répartition des crédits ECTS est donnée à titre indicatif et peut évoluer selon les campus.

* 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.

Liteuf



Si le monde le veut
tout, avant de partir,
pourquoi le monde
ne le veut pas...



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.



Romain Lacau

Prépa Animation & Game

« J'ai choisi de faire une Prépa Animation & Game par passion pour le dessin. À travers le secteur de l'animation je me suis dit que je pourrais donner vie à mes personnages et raconter des histoires. »

"I chose to take the Animation & Game foundation year out of passion for drawing. The animation sector is a way that I can bring my characters to life and tell stories."



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 y étudient 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.

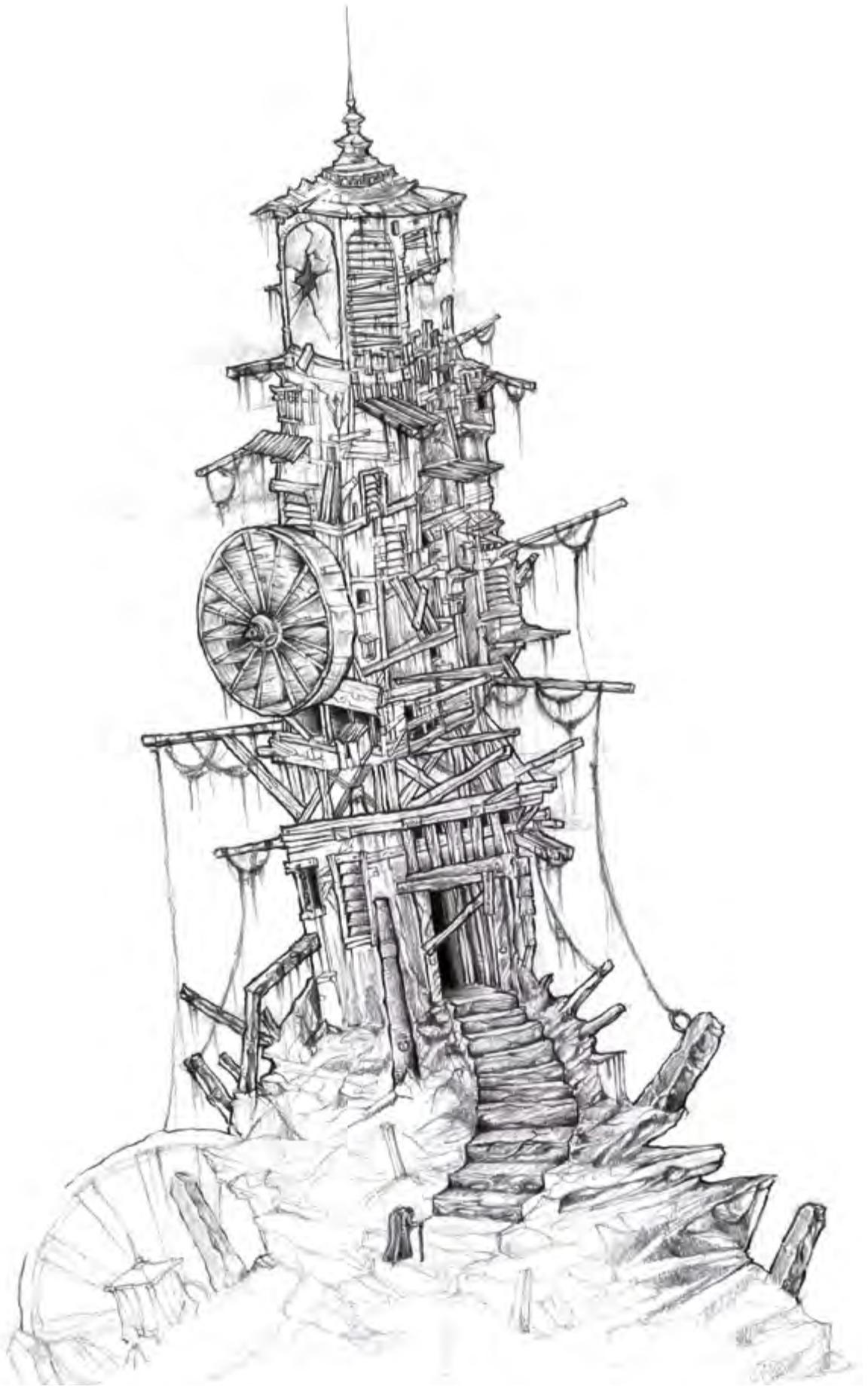
Students practice sketching in an environment outside of the school such as museum exhibits, public gardens, train stations and streets. The drawing of architectural spaces and statuary develops respect for proportions, volume and perspective, in the foreground and background. Students learn how to make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

Animation history

Une bonne culture du cinéma est primordiale pour s'initier au mieux à tous les aspects de la réalisation d'un film. Analyser les films des plus grands conduit à une meilleure compréhension du langage cinématographique.

A broad knowledge of film is vital for a good introduction to all aspects of film production. Deciphering and analyzing the greatest movies promotes a better understanding of the language of film.



2^e & 3^e ANNÉES

BACHELOR ANIMATION 2D/3D

BACHELOR'S DEGREE IN 2D/3D ANIMATION

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

Le Bachelor Animation 2D/3D permet l'apprentissage des fondamentaux de l'animation : dessin en mouvement, character design, création d'univers, modélisation 3D... Des cours spécialisés sont également proposés tels que l'animation 2D ou la motion capture. Le dessin est l'élément indispensable de toute conception, puis vient l'apprentissage des différents logiciels permettant d'appréhender l'image 2D fixe et animée mais aussi l'animation 3D, les effets spéciaux ou le compositing. Un court-métrage individuel en animation 2D ou 3D est réalisé en dernière année de Bachelor.

The Bachelor's degree in 2D/3D Film Animation allows you to learn the basics of animation: drawing in motion, character design, concept art, 3D modelling...

Specialised courses are also available, such as 2D animation or motion capture. Drawing is the most vital element of any kind of design - then comes understanding fixed and animated 2D images, 3D animation, special effects and composition, through the use of animation software. An individual short film in 2D or 3D animation is produced by each student in the final year of the Bachelor's degree.



Marine Rabino

Bachelor 3 - Animation 2D/3D

« Lorsque l'on m'a présenté le bachelor Animation 2D/3D lors d'une journée portes ouvertes, cela a été le déclic. À ce moment là, j'ai su que je voulais faire ça ! »

"When I was shown the Bachelor's degree in 2D/3D Animation during an open day, it just clicked for me. At that moment, I knew that was what I wanted to do!"



Matières du Bachelor

Bachelor's degree courses

Illustration

Illustration

L'illustration permet à l'étudiant 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 l'une des expressions majeures des arts graphiques. Les techniques utilisées sont très variées. Chaque étudiant trouvera son écriture personnelle, son style.

Illustration is a discipline in which students can express themselves fully. Unlike creative 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 own voice and style.

Concept art

Concept art

Le concept art est un mode d'illustration dédié à la recherche d'idées, d'ambiances, de couleurs, de situations, de mises en scènes, de compositions et de cadrages. Il sert à développer les concepts d'un projet de film, de court-métrage ou de clip vidéo.

Concept art is an illustration method for generating ideas, atmospheres, colours, situations, scenes, compositions and frames. It is used to develop concepts for film, short feature and video clip projects.

Modélisation 3D

3D 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

2D animation

L'animation traditionnelle 2D est essentielle pour maîtriser toute la complexité de l'animation car elle donne vie aux personnages dessinés. Les contraintes techniques sont nombreuses et difficiles d'accès; leur apprentissage est riche d'enseignement.

Logiciels : Flash, After effects.

Traditional 2D animation is essential for mastering the complexity of animation, for that is what brings drawn characters to life. The many technical constraints involved are difficult to grasp and provide students with a rich learning experience. Softwares: Flash, After Effects.

Animation 3D

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.

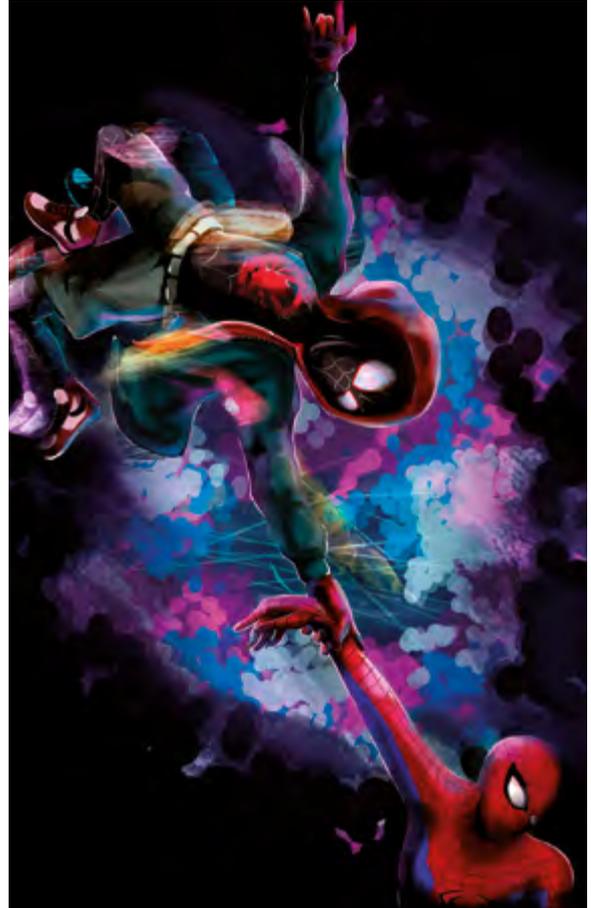
Rigging - Skinning

Rigging - Skinning

Le rigging est un procédé de création en 3D du squelette d'un personnage. En fonction de la morphologie et des différentes spécificités du personnage, il faut créer un squelette qui supporte une animation adaptée. Étape qui succède au rigging, le skinning est le moyen d'attacher le maillage du personnage à son squelette, de régler les plis des articulations et de vérifier que la modélisation se déforme parfaitement.

Rigging is a 3D animation technique for constructing a character's skeleton. The armature needs to be built to match the animation, based on the character's morphology and specific features. The stage after rigging, skinning is the process of binding a character's mesh to the skeleton, adjusting joint bends and verifying the accuracy of the model's deformation.





Character design

Character design

Poste très prisé dans les studios de jeux vidéo ou d'animation, il concerne le design des personnages. 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. Ces éléments seront aussi déterminants dans l'animation en production.

Character design is a highly valued position in video game and animation studios. 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. These are also determining factors for the animation in production.

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.

VFX (effets spéciaux)

Special effects

Les effets spéciaux sont utilisés dans la production de films, pour créer l'illusion d'actions, d'objets, de personnages ou des phénomènes qui n'existent pas dans la réalité ou qui ne pourraient pas être filmés au moment du tournage. Ils sont enseignés aux étudiants pour qu'ils puissent les utiliser dans leurs projets.
Logiciels : After effects, 3DS Max, Rayfire.

*Special effects are the different techniques used in film production to create the illusion of actions, objects, characters or phenomena that do not really exist or cannot be filmed during the shoot. They are taught for students to incorporate them into their projects.
Softwares: After Effects, 3DS Max, Rayfire.*

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 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.

Lighting 3D

3D Lighting

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.*

Histoire du cinéma

Film history

Une bonne culture du cinéma est primordiale pour s'initier au mieux à tous les aspects de la réalisation d'un film. Analyser les films des plus grands conduit à une meilleure compréhension du langage cinématographique.

A broad knowledge of film is vital for a good introduction to all aspects of film production. Deciphering and analyzing the greatest movies promotes a better understanding of the language of film.

4^e & 5^e ANNÉES

MASTÈRE CINÉMA D'ANIMATION 2D

MASTER'S DEGREE IN 2D FILM ANIMATION

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

Les 2 années de Mastère sont consacrées à la production du projet de diplôme, à savoir un film d'animation en équipe. Les étudiants ayant développé de fortes capacités en dessin et en design s'orientent naturellement vers la 2D. Les cours et les masterclass suivis permettent d'aborder l'ensemble des aspects de la réalisation et de la production : design, animation, compositing, montage et générique. Cette réalisation ambitieuse permet également aux étudiants de maîtriser la post-production. Les meilleurs films d'animation sont ensuite présentés par l'école à des dizaines de festivals et de concours internationaux.

The 2 years of this Master's degree are devoted to the production of the diploma project, an animation film made in teams. Students who have developed strong drawing and design skills will naturally move towards 2D. The courses and masterclasses cover all aspects of creation and production: design, animation, compositing, editing and credits. This ambitious project also allows students to get to grips with post-production. The best animated films are then presented by the school at numerous international festivals and competitions.



Matières
spécialisées

Animation 2D

Post production

Effets spéciaux 2D

Layout 2D

...





4^e & 5^e ANNÉES

MASTÈRE CINÉMA D'ANIMATION 3D

MASTER'S DEGREE IN 3D FILM ANIMATION

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

Nos étudiants en Mastère Cinéma d'Animation 3D ont un profil qui allie technique et compétences artistiques. Ils sont en charge de développer un projet de fin d'étude en équipe en utilisant les techniques de pointe de création de film 3D. Modeling, rigging, CFX, grooming, de nombreux cours suivis et des masterclass permettent à nos élèves de devenir des professionnels à la pointe de l'innovation. Ces films d'animation 3D font ensuite le tour du monde dans les plus grands festivals de courts-métrages et de cinéma.

Our Master's students will have a profile that combines technique and artistic skills. They will be in charge of developing a final project in a team using the latest 3D film creation techniques. Courses and masterclasses such as modelling, rigging, CFX, will allow our students to become professionals at the forefront of innovation. These 3D animated films will then tour the world at the world's leading short film and film festivals.



Matières
spécialisées

Animation 3D

Motion capture

Modélisation 3D

Lighting 3D

Rigging - Skinning

...

4^e & 5^e ANNÉES

MASTÈRE VFX

MASTER'S DEGREE IN VISUAL EFFECTS

Bordeaux

Le Mastère VFX permet aux étudiants de se spécialiser dans les effets spéciaux. Depuis la naissance du cinéma, les effets spéciaux ont toujours été un enjeu majeur, ils sont aujourd'hui incontournables dans la plupart des productions cinématographiques et télévisuelles. Ils se déclinent en VFX (Visual FX) et CFX (character FX) avec aussi la possibilité d'ajouter des effets sur tournage. Cette spécialisation exige une connaissance technique pointue et complexe que nos étudiants pourront aborder avec des compétences avancées en 3D. Ils aborderont des notions très variées telles que le cloth (habits et tissus), le grooming (gestion des fourrures et poils), les effets atmosphériques (pluie, neige, tempête), les fumées et explosions ainsi que tous les aspects d'incrustation et d'étalonnage. Logiciels utilisés : Maya, Houdini, Zbrush, Nuke, Marvelous.

The Visual effects (VFX) master's degree allows students to specialise in special effects at the end of their studies. Ever since the invention of film, special effects have played a major role in cinema. Today, virtually every film or TV production uses some type of special effect, whether that be VFX (Visual FX), CFX (Character FX), or practical effects. This specialisation requires students to have an extensive and comprehensive level of technical expertise. Only students who are proficient in 3-D animation are eligible. Students will study various areas of visual effects like cloth (clothing and fabric), grooming (hair and fur), weather effects (rain, snow, storms), smoke and explosions, and all aspects of chroma keying and colour grading. Software used: Maya, Houdini, Zbrush, Nuke, Marvelous.



MASTERCLASS VFX

LES ANIMAUX FANTASTIQUES

Les étudiants ont participé à une Masterclass VFX animée par Laurent Laban, Animation Supervisor chez Framestore Montréal, qui a notamment travaillé sur Les Animaux Fantastiques.

Matières spécialisées

Motion capture

Suivi de production

Live action et compositing

Houdini : Fluides et particules

CFX : Cloth/Grooming





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 et 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 and 6 months. ECV makes a concerted effort to accompany students in their choice of internships to suit their career plans.



Louise Pagel-Égée

Mastère 2 - Stage de 2 mois,

TCHACK
Studio d'animation
Lille

« J'ai pu travailler sur la série *Ninja express*, une série jeune public en 3D qui sera diffusée sur *Gulli*, *Cartoon Network* et *BBC*. Une première expérience en tant qu'animatrice 3D très plaisante et enrichissante qui m'a permis de découvrir le monde du cartoon, d'élargir mes compétences et d'en apprendre beaucoup en terme de rythme et de posing. »

"I was able to work on the series "Ninja", a 3D series for BBC. It was a very pleasant and rewarding first experience as a 3D animator, one which allowed me to discover the world of cartoon, broaden my skills and learn a lot in terms of rhythm and posing."



Thibaud Monnier

Mastère 1 - Stage de 3 mois,

Amopix
Studio d'animation & Motion
Strasbourg

«Lors de mon stage chez *Amopix*, je me suis occupé d'un projet de motion design pour une association Strasbourgeoise (storyboard, animation...). C'était une super expérience, j'ai beaucoup appris, l'équipe était vraiment chouette, c'est un studio petit et familial donc l'ambiance était vraiment chaleureuse ! Le fait d'avoir pu être autonome sur un projet presque de A à Z c'est top, je les remercie de m'avoir fait confiance.»

"During my internship at the French studio Amopix, I worked on a film's storyboard and animation for an institution in Strasbourg. It was a great experience, I learned a lot and the team was really nice. Amopix is a small and family studio with a warm atmosphere, quickly they gave me a lot of freedom in my work and I am so grateful for that."



Bonnie Rollot

Mastère 2 - Stage de 3 mois,

NWave
Producteur et réalisateur de film
Bruxelles, Belgique

«Durant mon stage chez *nWave* (*Corgi*, *Bigfoot...*) dans le département lighting compositing, j'ai pu approfondir mes connaissances et utiliser des nouvelles technologies développées par le studio. J'ai travaillé sur des plans du long métrage *BigFoot 2*. J'ai pu vraiment faire partie de l'équipe et voir comment fonctionnait la production de longs métrages et l'interaction avec les différents départements nécessaires au bon déroulement du projet.»

"During my internship in the nWave (Corgi, Bigfoot...) in the lighting compositing department, I was able to deepen my knowledge of softwares and use new technologies developed by the studio. I worked on the animation film BigFoot 2. I was able to really be part of the team and see how the production of animated films worked and the interaction with the various departments necessary for a smooth running project."

Diplôme

Degree

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.

En dernière année de Mastère, les étudiants présentent un court-métrage d'animation réalisé en équipe où chaque membre du groupe apporte son talent, son énergie, ses compétences. D'une qualité de réalisation professionnelle, le projet de diplôme est un laboratoire créatif, creuset des succès de demain.

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.

It is fulfilling from an interpersonal perspective, as all the members of the team bring to the table their talent, energy, skills. The result of the graduation project is a professional quality creation, and an insight on their future successful endeavors.



Concours & Partenariats

Contests & Partnerships



SHAKAPONK

TOURNÉES 2016 ET 2018

Réalisation des films 3D de la Battle projetés en concerts.
(Mastère 2 - Cinéma d'Animation)



PRIX « BEST ANIMATION » 2018

Au slum film festival (Kenya),
« 32 Rue Anodontia »
Manon Goyon, Baptiste Devant et
Rebecca Essler
(Mastère 2 - Cinéma d'Animation)



SUMMERTIME BLUES

Réalisation du clip du chanteur Tété
Jean Baptiste Eustache, Vincent Fellemann,
Amaranthe Leroux, Mehdi Saoud, et Laura Servin
(Mastère 2 - Cinéma d'Animation)

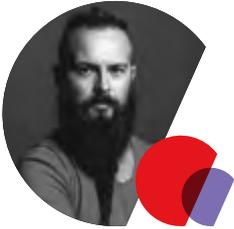


VIDEO MAPPING FESTIVAL

Réalisation de mappings projetés
sur la façade de l'Opéra de Lille
sur la thématique de séries TV
Rémi Decavel, Guillaume Lesage,
Manon Déléris, Chloé Roussel, Martin Hauw,
Mathilde Rabotin et Valentin Stachowiak
(Bachelor 3 & Mastère 1)

Ils parlent de nous

They talk about us



Florian Landouzy

Co-fondateur
Supamonks

« Nous attendons des jeunes diplômés des connaissances cinématographiques, artistiques, graphiques et technologiques à la pointe. Plus que jamais, les étudiants de l'ECV ont un véritable avenir dans l'industrie de l'animation, aussi bien en régions que dans les capitales du monde entier. »

"We expect graduates to have cinematic, artistic, graphic design and technology skills. ECV students have a true future in the animation industry now more than ever, on both the local and international levels."



Franck Baradat

CG Supervisor
Illumination Mac Guff

« J'ai été impressionné par le niveau des réalisations présentées lors du dernier jury de diplômés à l'ECV. Tous les films projetés possédaient une particularité originale et laissaient entrevoir une formation maîtrisée, complète et solide. Les cinq années d'apprentissage à l'ECV et la qualité des bases techniques acquises permettront aux étudiants d'entrer dans la vie active avec beaucoup de sérénité sur un marché du travail en plein essor. »

"I was very impressed with the quality of the film projects presented at the last thesis committee session at ECV. All the films that were screened had a unique characteristic to them and were indicative of the level of expertise, well-roundedness and thoroughness of ECV's curriculum. The five-year program at ECV and the quality of the fundamental skills taught allow students to enter this booming job market with peace of mind."



Laurent Laban

Animation Supervisor
Framestore Montréal

« Je suis vraiment très impressionné par le travail des étudiants. Les rendus sont très structurés, ils proposent un panel de sujet très intéressant, on sent qu'ils maîtrisent l'ensemble de la production. »

"I am really impressed by the students' work. The results are very structured, they offer a very interesting range of subjects, and we feel that they really master the whole production process."

ILLUMINATION
MACGUFF



WALT DISNEY



ANNÉCY
FESTIVAL



L'international

ECV abroad

Séjours d'études et stages Erasmus

Study abroad and Erasmus programme

La Charte Erasmus délivrée à l'ECV par la Commission Européenne permet à ses étudiants de bénéficier de bourses de mobilité en Europe, à travers des séjours d'études dans les écoles et universités partenaires mais aussi lors de stages effectués en entreprises (agences de design, studios d'animation...).

The Erasmus Charter issued to ECV by the European Commission allows its students to benefit from mobility grants in Europe, through study stays in partner schools and universities but also during internships in companies (design agencies, animation studios...).

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

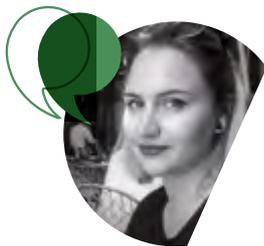
ECTS credits: european mobility

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





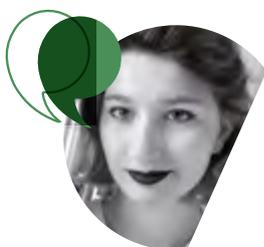
Cyrielle Baylot

Mastère 2
Madrid, Espagne

The Spa Studios
(Sergio Pablos Animation),
studio d'animation

« J'ai réalisé un stage chez *The SPA Studios* à Madrid afin de me former au clean d'animation traditionnelle. J'ai donc pu retravailler et mettre au propre l'animation de grands animateurs qui avaient réalisé les *Disney* de mon enfance. Le stage était entièrement en espagnol, ce qui m'a permis de m'améliorer dans cette langue. »

"I did an internship at SPA studios in Madrid so I could be trained in cleaning traditional animation. I was able to rework and clean up the animation of the great animators who had created the Disney films of my childhood. The course was entirely in Spanish, which allowed me to improve in this language."



Alix Popesco

Mastère 1
Sydney, Australie

Double Diplôme
Bachelor of interactive media
AIT University

« Partir à Sydney m'a permis d'élargir mon réseau. Lors de l'exposition annuelle de l'AIT, un concours a été organisé mêlant plusieurs catégories, le jury m'a attribué la première place en modélisation 3D. Cette reconnaissance a été une très belle occasion pour valoriser mon travail partagé auprès des nombreux professionnels présents. »

"Going to Sydney helped me grow my network. During AIT's annual art exhibition, I participated in a multi-category contest where I won first place for 3D modelling. This recognition was a great opportunity for professionals in the field attending the exhibition to see my work."

Programmes d'études à l'étranger à travers le réseau AD Education

Study abroad programmes with the AD Education network

En tant que membre d'AD Education, l'ECV offre la possibilité à ses étudiants de poursuivre leurs études dans l'un des nombreux campus de son réseau.

As an AD Education member, ECV is able to offer study abroad opportunities to its student at one of the multiple campuses in its network.

1^{re}
année

ecv

Prépa Animation & Game

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

2^e
année

ces

Animation 3D & Jeux Vidéo*

Madrid - Barcelone

OU

2^e
année

CEV

Animation 3D & Jeux Vidéo*

Madrid - Barcelone

3^e
année

ecv

Animation 2D/3D

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

4^e
année

ces

Programmation Jeux Vidéo & Réalité virtuelle*

Madrid

AD

EDUCATION

** formation dispensée en espagnol*



BLEUETS

AMAURY d'ARCANGUES PAUL CALVIER LÉA ROCTON THOMAS RUIZ

ecy

Métiers

Careers

Effets Spéciaux
 Réalisation 2D/3D
 Character Design
 Animation 2D/3D
 Storyboard
 Modélisation 3D
 Concept Art
 Motion Design
 Illustration

...

INSERTION PROFESSIONNELLE*

52%

EN STUDIOS
D'ANIMATION 3D

21%

EN STUDIOS
D'ANIMATION 2D

9%

EN AGENCE DE DESIGN
ET ILLUSTRATION

9%

ONT TRAVAILLÉ
À L'ÉTRANGER

15%

SONT EN
FREELANCE



**ILLUMINATION
MACGUFF**

Théo Dusapin

Set Surfacier, Paris

ILLUMINATION GUFF (Moi moche et Méchant 3, The Grinch...)

« À la sortie de l'école, j'ai postulé chez *Cube Creative* et j'ai été embauché ! J'y ai travaillé sur une série pour enfants pendant 8 mois, *T'es où Chicky ?*. C'était très formateur ! J'ai également fait des pubs pour *Prince de Lu* ou encore *Golden Grahms*. Après, je suis entré chez *Illumination Mac Guff*, où je me suis spécialisé en set surfacing sur de très belles productions comme *Moi, Moche et Méchant 3* ou *The Grinch* »

"After finishing my studies, I applied to Cube Creative and got hired! I worked on the children's TV show called T'es où Chicky ? for eight months. I learned a lot working there! I also created adverts for the biscuit brand Prince de Lu and Golden Grahms cereal. I then got a job working for Illumination Mac Guff where I specialised in set surfacing for major productions like Despicable Me 3 and The Grinch."



DWARF
ANIMATION STUDIO

Emeric Penninck

Fur Artist, Montpellier

DWARF (Disney, Netflix ...)

« Après mon jury de fin d'études, j'ai été démarché par deux gros studios à Paris : *Mikros* et *Fortiche*. *Mikros* travaillant sur le dernier film d'Alexandre Astier : *Astérix et le secret de la potion magique*, j'ai tout de suite accepté. Aujourd'hui je suis Fur Artist chez *Dwarf* à Montpellier où je travaille sur des productions pour *Disney* et *Netflix* »

"After my viva exam, I was approached by two major studios in Paris: Mikros and Fortiche. At the time, Mikros was working on Alexandre Astier's latest film, Astérix et le secret de la potion magique, so I immediately accepted the offer! Today, I am working as a groom artist for Dwarf in Montpellier where I work on Disney and Netflix productions."

* Statistiques élaborées à partir du dossier de certification du titre de l'école au niveau 7 par la RNCP, parution au JO du 4 janvier 2019.



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

Storyboarder

Pour un film ou une vidéo, le storyboard est le document technique qui regroupe tous les éléments indispensables à la réalisation, comme le cadrage, les effets de montage ou les plans. Le storyboarder conçoit, pendant la pré-production, cette représentation illustrée du scénario en collaboration avec le réalisateur.

The storyboard is the technical reference document that gathers all the essential elements for film production, such as framing, editing effects or plans. The storyboarder designs, during the pre-production, this illustrated representation of the script in collaboration with the director.



Character designer

Character designer

À partir des indications du scénario, le character designer est en charge de la conception graphique des personnages, de leur morphologie comme de leur costumes. Charisme, proportions et style sont les éléments clés pour concevoir un personnage cohérent avec l'histoire.

Based on the film's script, 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.



Animateur 2D/3D

2D/3D Animator

L'animateur 2D part du dessin pour donner vie à une histoire et à ses personnages tandis que l'animateur 3D anime des images de synthèse modélisées en 3D. Pour parfaire leurs projets, ils doivent faire preuve d'un sens artistique aiguisé et maîtriser de nombreux logiciels.

The 2D animator starts from a drawing to bring a story and its characters to life, while the 3D animator animates computer-generated images modelled in 3D. To perfect their projects, they must demonstrate a keen artistic sense and master many different softwares.



Superviseur d'effets spéciaux

Visual effects supervisor

Le superviseur d'effets spéciaux (ou VFX), peut intervenir en amont sur les tournages et en encadrement d'une équipe dédiée. Il assure la cohérence globale des différentes sources d'images. Le VFX doit être polyvalent et savoir s'adapter à la demande du client. Il utilise différentes techniques : modélisation 3D, animation, texturing, prise de vue réelle...

Visual effects supervisors are involved in a project from the pre-production phase and have a dedicated VFX team. They are responsible for all the VFX elements produced for a project. The VFX supervisor must be versatile and know how to adapt to their clients' needs. They use various techniques such as 3-D modelling, animation, texturing, and live action.

Admissions

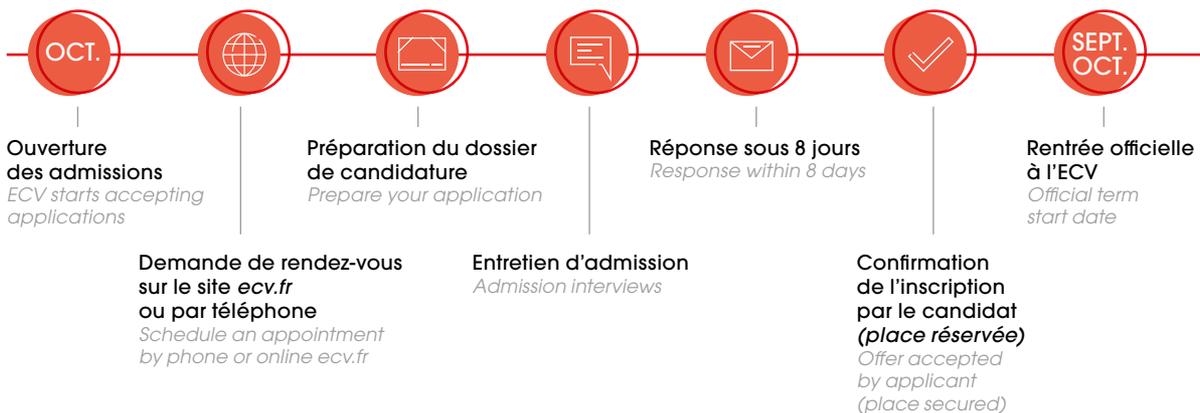
Admissions

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) pour le Bachelor.
Minimum of one year in animation programme for the bachelor.

4^e & 5^e ANNÉES

Trois ans minimum d'études supérieures en Animation pour le Mastère.
Minimum of three years in animation 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

Come 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/ecv_animationgame](https://www.instagram.com/ecv_animationgame)
Les projets des étudiants de l'ECV Animation & de l'ECV Game.

 [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.

 [linkedin.com/school/ecv-ecole-de-communication-visuelle](https://www.linkedin.com/school/ecv-ecole-de-communication-visuelle)
Les actualités sur le réseau des pros.

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, Alexandre Roschewitz, 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

France



école
de condé

ESP



ÉCOLE
SUPÉRIEURE
DU PARFUM

esd



INSTITUT
NATIONAL
DE GEMMOLOGIE

Espagne

CEV



Allemagne



Italie

accademia italiana
ARTE MODA DESIGN

IAAD.

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

Aix-en-Provence

970, avenue Pierre Brossolette
13100 Aix-en-Provence
T + 33 4 42 93 41 13

Nantes

17, rue Deshoulières
44000 Nantes
T + 33 2 40 69 15 13

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

