

GUIDE
POUR BIEN PRÉPARER
SON DOSSIER CRÉATIF



ADMISSIONS - ÉCOLE ARTFX
2020-2021

Le dossier créatif est un recueil de vos travaux personnels.

Il doit :

- *Refléter votre **personnalité** et traduire vos **démarches, expérimentations** et **recherches plastiques** multiples.*
- *Permettre de **mieux vous connaître** et d'évaluer **vos acquis** en matière artistique.*

Seuls les projets qui vous donnent
“les petites étoiles dans les yeux” nous intéressent.
Privilégiez la qualité à la quantité dans la sélection de vos projets.

Sommaire

Travaux à présenter pour les cursus Animation 3D & Effets spéciaux numériques	Page 3
Travaux à présenter pour le cursus Animation 2D & Stop-motion	Page 4
Travaux à présenter pour le cursus Jeux Vidéo	Page 5
Travaux à présenter pour le cursus Directeur Technique	Page 7
Travaux à présenter pour la Classe préparatoire Artistique	Page 8
Conseils : sélection et supports	Page 9
Conseils : entretien oral	Page 10

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR LES CURSUS

EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES

ANIMATION 3D

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 1ère année ?

Prouvez votre passion, venez avec ce que vous aimez faire (dossier personnel).

Ce dossier met en valeur votre **motivation**.

Exemples de travaux :

Dessins, dessins d'observation, collages, sculptures, peintures, modélisme, photographies, vidéos, scénarios, poèmes, stop-motion, programme, analyse de film...

+ une lettre de motivation

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 2e année ?

Entraînez-nous dans votre univers (dossier artistique).

Ce dossier met en valeur votre univers, **vos sens artistiques**.

Exemples de travaux :

Dessins, dessins d'observation, photographies, peintures, sculptures, courts métrages, images de synthèse 2D ou 3D, travaux de compositing, stop-motion, planches de BD, storyboard.

+ une lettre de motivation

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 4e année ?

Confirmez votre choix d'orientation par une série de travaux orientée vers la spécialisation choisie :

Animation 3D / Effets Spéciaux Numériques

Ce dossier met en valeur vos **savoir-faire** et votre **niveau Bachelor acquis**.

Exemples de travaux :

3D (modélisation, texturing, lighting, rendu), Compositing (incrustation image tournée et 3D),

Animation (marche à caractère, poids, équilibre)

+ une lettre de motivation

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR LE CURSUS

ANIMATION 2D & STOP-MOTION

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 1ère année ?

Prouvez votre passion, venez avec ce que vous aimez faire (dossier personnel).

Ce dossier met en valeur votre **motivation** et votre **pratique artistique**.

Exemples de travaux :

Dessins, dessins d'observation, collages, univers, couleurs, peinture, sculpture, scénario, photographie, stop-motion, analyse de film...

+ une lettre de motivation

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 2e année ?

Entraînez-nous dans votre univers (dossier artistique).

Ce dossier met en valeur votre univers, **vos sens artistiques** et votre **niveau de dessin**.

Exemples de travaux :

Dessins, animation 2D ou stop motion, character design, concept art, peintures, sculptures, courts métrages, images de synthèse 2D ou 3D, planches de BD, storyboard...

+ une lettre de motivation

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR LE CURSUS

JEUX VIDÉO

GAME ART, GAME DESIGN OU GAME PROGRAMMING

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 1ère année ?

Tous travaux montrant votre **créativité** et votre **imagination**.

Exemples de travaux :

Croquis de personnages, dessins de décors, costumes de GN, cosplays, illustrations, vidéos, histoires, prototypes d'activités en plein air / animations, design d'objets (jouets, outils, controllers...), constructions (Lego, K'nex, Versa Brick, etc), installations artistiques...

+ une lettre de motivation

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 2e année ?

Tous travaux montrant votre **méthode** et vos **bases dans la création de jeux**.

Exemples de travaux - intérêt Game Art :

Planches de concepts (personnages, décors, props), mood boards (lumière, couleur), études, natures mortes, croquis, dessins de perspective, sculptures (photos), animations 2D, montages vidéo...

Exemples de travaux - intérêt Game Design :

Systèmes de jeu, prototype de jeu physique (cartes, jeux de plateau...), scénario de jeux de rôle / grandeur nature, analyses de jeux / jeux vidéo, level charts, tableaux d'équilibrage, game concepts, prototypes de jeux vidéo...

+ une lettre de motivation

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 4e année ?

Tout ce qui permet de prouver votre **technique dans la spécialisation de votre choix** et votre **niveau Bachelor acquis**.

Exemples de travaux - spécialisation Game Art :

Concept arts (personnages, environnements, props), planches d'assets, turn-around d'assets 3D en wireframe, textures, cycles d'animation (fichiers vidéos ou atlas), VFX 2D / 3D, prototypes de jeux vidéo...

Exemples de travaux - spécialisation Game Design :

Documentation de création de mod/map et vidéos du mod/map, prototypes de jeux sous RPG Maker / Game Maker / Construct / Unity / UE4, protocoles de playtests, tableaux d'équilibrage sous Excel, analyses de données de jeu vidéo...

Exemples de travaux - spécialisation Game Programming :

Mêmes éléments que Game Design, avec en plus le code source / les scripts d'un ou plusieurs jeux vidéo. Vous pouvez partager le code sur Github ou équivalent.

+ une lettre de motivation

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR LE CURSUS

DIRECTEUR TECHNIQUE EN JEUX VIDÉO & EFFETS SPÉCIAUX

— Quels types de travaux présenter ?

Vous pouvez présenter des **projets scolaires, personnels, professionnels** ou **collaboratifs**.

Si vous avez travaillé en groupe, il faut le mentionner et pouvoir détailler votre apport personnel dans la réalisation du programme.

Nous attendons de vous de pouvoir **expliquer leur genèse**, le **cahier des charges initial**, ainsi que les **principales étapes de fabrication**.

Présentez des **programmes fonctionnels** accompagnés du **code source***.

Le code source est destiné à être consulté lors de l'entretien, nous ne gardons pas de copie du code, sauf sur demande explicite et pour avoir un avis d'un autre enseignant que celui faisant passer l'entretien.

*Pensez à documenter l'utilisation de votre logiciel.

Exemples de travaux :

Dépôts github ou autre, fichiers exécutables, programmation Web, programmation de jeux vidéo, applications smartphone, scripts...

Peu importe le langage (C, C#, C++, Java, Javascript, Python...).

+ une lettre de motivation

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR LE CURSUS

CLASSE PRÉPARATOIRE ARTISTIQUE

— Quels types de travaux présenter ?

Prouvez votre passion, venez avec ce que vous aimez faire (dossier personnel).

Ce dossier met en valeur votre **motivation**.

Exemples de travaux :

Dessins, dessins d'observation, collages, sculptures, peintures, modélisme, photographies, vidéos, scénarios, poèmes, stop-motion, programme, analyse de film...

+ une lettre de motivation

CONSEILS : SÉLECTION & SUPPORTS

— Comment sélectionner mes travaux ?

Quelle que soit la nature de vos travaux, choisissez **entre 5 et 10 documents maximum**.

- Si vous souhaitez présenter un court métrage, sélectionnez un passage qui vous permettra d'expliquer votre travail sur le film.
- Les résultats de vos travaux de Compositing, de Photomontage ou de Matte Painting doivent être présentés accompagnés de vos éléments de travail ou images sources.
- Dans le cas de retouche d'une image ou d'un fichier vidéo (étalonnage, retouches, ajout ou retrait d'éléments...) : présentez un comparatif "avant - après" mettant en avant le travail effectué.
- Pour les travaux en images de synthèse 3D, prévoir des turn-around (durée 250 images environ) des éléments modélisés en wireframe, en occlusion et en rendu.
- Les images terminées peuvent être présentées sous forme d'image fixe ou de vidéo dans le cas de séquences animées.

— Sur quels supports montrer mes travaux ?

DOCUMENTS PAPIERS

- Vos documents papiers doivent être facilement consultables. Rassemblez-les dans un carton à dessin ou dans un portfolio, par thème, par nature. Les dessins d'observation sont appréciés.
- Ne déplacez pas vos sculptures pour l'entretien. Présentez-les via des photos sur un fond neutre (noir ou blanc) et sous différents angles : face, profil et dos.
Attention : veillez à la qualité de ces photos, elles doivent permettre de juger votre travail .

DOCUMENTS NUMÉRIQUES

- Vos travaux numériques doivent être présentés sur clé USB, disque dur ou sur un ordinateur portable ou tablette, mais **pas de smartphone**
- Les images fixes doivent être au format .jpg, .png, .tiff
- Les documents doivent être au format .pdf
- Les vidéos doivent être au format .mov ou .mp4 (compressées avec le codec H264 en qualité allant de 80% à 100%).
- Pour des prototypes de jeux vidéo, les fichiers doivent être au format .exe pour Windows

Attention : nous ne disposons pas systématiquement de connexion Internet lors de nos entretiens. Prenez vos dispositions pour être autonome.

POUR LES ÉTUDIANTS RÉSIDANT DANS LES DOM-TOM OU À L'ÉTRANGER

Si vos travaux personnels sont réunis dans un dossier créatif en ligne, merci d'inclure le **lien url** dans votre lettre de motivation (à envoyer lors de votre dépôt de dossier).

CONSEILS : ENTRETIEN ORAL

— Comment préparer mon entretien d'admission ?

- Renseignez-vous sur l'actualité des productions de film / jeu vidéo.
- Renseignez-vous sur les studios existants.
- Lisez, regardez des films, jouez à des jeux.
- Sortez, visitez des expositions.
- Réfléchissez à quelles sont vos motivations pour aller vers ces domaines.
- Ayez de la "matière" pour une discussion.