

ARTFX

SCHOOL OF
DIGITAL ARTS

GUIDE

POUR BIEN PRÉPARER
SON DOSSIER CRÉATIF



ADMISSION - ÉCOLES ARTFX
2022-2023

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.*

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 Cinéma et l'école 24	Page 5
Travaux à présenter pour le cursus Jeux Vidéo	Page 6
Travaux à présenter pour le cursus Programmation	Page 8
Travaux à présenter pour la Classe préparatoire Artistique	Page 9
Conseils : sélection et supports	Page 10
Conseils : entretien oral	Page 11

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 :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, dessins, collages, sculpture, peinture, modélisme, photographie, vidéo, scénario, poème, 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 artistique** et vos **acquis techniques**.

Exemples de travaux :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, dessins, photographies, peintures, sculptures, courts métrages, images de synthèse 2D ou 3D, travaux de compositing, stop-motion, planches de BD, storyboard, photographies.

+ une lettre de motivation

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 3e et 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**. Vous devez prouver vos **compétences techniques** mais aussi **culturelles** et **artistiques**.

Exemples de travaux :

3D (modélisation, texturing, lighting, rendu), Compositing (incrustation image tournée et 3D), Animation (marche à caractère, poids, équilibre), des travaux qui fassent appel à votre sens artistique.

+ une lettre de motivation

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR LE CURSUS

ANIMATION 2D

— 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 :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, dessins, 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 artistique**, votre **niveau de dessin** et vos **acquis techniques**.

Exemples de travaux :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, dessins, animation 2D ou stop motion, character design, concept art, peintures, sculptures, courts métrages d'animation / stop motion / live, images de synthèse 2D ou 3D, planches de BD, storyboard, photographies.

+ une lettre de motivation

TRAVAUX À PRÉSENTER POUR ENTRER À 24, L'ÉCOLE DU NOUVEAU CINÉMA ET DES SÉRIES

CINÉMA

ÉCOLE 24

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

Nous recherchons avant tout des passionnés de cinéma/séries, d'histoires/scénarios et d'images . Prouvez nous votre passion. Votre portfolio (dossier personnel) doit refléter à la fois votre personnalité et ce qui fait de vous un artiste en devenir.

Ce dossier doit mettre en valeur vos travaux et votre motivation.

Exemples de travaux :

Vidéos, photographies, scénarios, analyses de film, storyboards, décors, retouches d'image, dessins, collages, sculptures, peintures, danses, sports.

+ une lettre de motivation

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

Entraînez-nous dans votre univers (dossier artistique).

Ce dossier doit mettre en valeur votre univers, votre sens artistique et vos acquis techniques.

Exemples de travaux :

Photographies, courts métrages, images de synthèse 2D ou 3D, Previz, travaux de compositing, storyboard, scénarios.

+ 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 Game Art ?

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

Exemples de travaux :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, 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 Game Art et en 1re année Game Design ?

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

Exemples de travaux intérêt Game Art :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, planches de concepts (personnages, décors, props), mood boards (lumière, couleur), études, natures mortes, croquis, dessins de perspective, sculptures (photos), animations 2D, montages vidéo, un prototype jouable (si vous l'avez codé vous-même c'est encore mieux !).

Exemples de travaux intérêt Game Design :

Carnet de croquis de dessins d'observation fait en extérieur et intérieur, 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, un prototype jouable (si vous l'avez codé vous-même c'est encore mieux !).

— Quels types de travaux présenter pour une entrée en 3e et 4e année ?

Tout ce qui permet de prouver votre **technique dans la spécialisation de votre choix** et votre **niveau Bachelor acquis**. Vous devez prouver vos **compétences techniques** mais aussi **culturelles** et **artistiques**.

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, plusieurs prototypes jouables, des travaux qui fassent appel à votre sens artistique.

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, plusieurs prototypes jouables, des travaux qui fassent appel à votre sens artistique.

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

PROGRAMMATION 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.

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, collages, sculpture, peinture, modélisme, photographie, vidéo, scénario, poème, 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.
- 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, voyez des expositions.
- Réfléchissez à quelles sont vos motivations pour aller vers ces domaines.
- Ayez de la "matière" pour une discussion.