ARTFX SCHOOLS OF DIGITAL ARTS



GUIDE DE PRÉPARATION DE VOTRE DOSSIER CRÉATIF

2026 - 2027



SOMMAIRE

Introduction 3

I - Lettre de motivation narrative 4

II - Dossier créatif

1ère année : Arts Foundation 5

Cursus Animation 2D 6

Cursus Animation 3D & Effets spéciaux numériques 7

Cursus Jeux Vidéo - Game Art 8

Cursus Jeux Vidéo - Game Design & Développement 9

Cursus Jeux Vidéos - Programmation 10

Conseils : Sélection & Supports 12

III - Entretien 13

INTRODUCTION

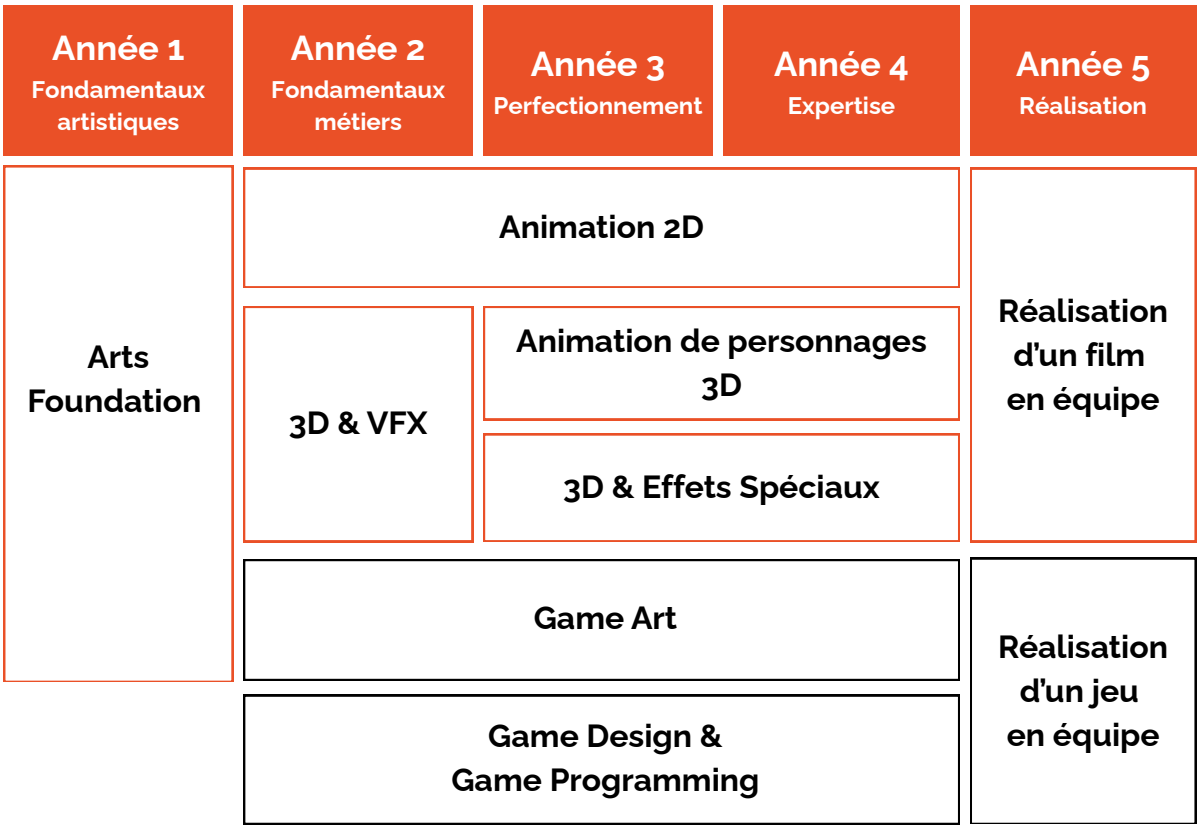
L'objectif principal de ce parcours d'admission est de **révéler votre personnalité**, **vos motivations** et **votre démarche artistique**. Chaque étape, de la lettre de motivation à l'entretien, est en cohérence avec la pédagogie de l'école et vise à mieux vous connaître et à comprendre votre engagement dans ce parcours de formation.

Le dossier créatif est un recueil de vos réalisations personnelles, destiné à présenter vos compétences et votre créativité. Il est essentiel de **privilégier la qualité à la quantité** dans le choix des projets que vous incluez. Un dossier bien structuré et réfléchi montre non seulement ce que vous savez faire, mais cela permet aussi de nous faire découvrir votre univers.

Vous trouverez dans ce guide des exemples de projets que vous pouvez nous partager dans votre dossier, cependant rien n'est obligatoire ni éliminatoire.

Attention ! Si vous deviez utiliser des outils d'intelligence artificielle, merci de le mentionner et d'expliquer les différentes étapes créatives qui vous ont permis d'arriver au résultat final.

Pour rappel, voici comment sont organisés les programmes ARTFX :



LETTRE DE MOTIVATION NARRATIVE

LE FILM DE VOTRE VIE

Racontez-nous votre histoire

Nous n'attendons pas de vous une lettre de motivation conventionnelle mais un récit dans lequel vous êtes le personnage principal et où vous nous expliquez pourquoi vous souhaitez intégrer ARTFX. Qu'est-ce qui vous a mené jusqu'à nous, qu'est-ce que vous attendez de vos études supérieures au sein de notre école ?
Soyez créatif.ve, généreux.se et sincère. Via cette lettre nous souhaitons vous rencontrer et découvrir votre personnalité, ce qui vous anime.

Quelques questions pour vous aider à structurer votre récit

Paragraphe 1 :
Dites-nous en plus sur vos envies professionnelles. À quoi aspirez vous ? Qu'est-ce qui vous fait vibrer ? Expliquez-nous ce qui vous a guidé vers les métiers de l'animation, des effets numériques ou du jeu vidéo. Une anecdote ? Un moment ou une expérience de vie ? Ou une envie depuis tout.e petit.e ?

Paragraphe 2 :
Pourquoi choisissez-vous ARTFX en particulier ?
Qu'est ce qui vous a mené à nous ?
En quoi vous retrouvez-vous dans les valeurs de l'école et pourquoi ?

Paragraphe 3 :
Après ARTFX, comment imaginez-vous votre parcours professionnel ?
Quelle suite après vos études ?
Votre "dream job" ?

Interdiction de laisser Chat GPT ou l'IA rédiger à votre place. Nous souhaitons vous connaître vous et ce qui fait votre singularité.

Langue d'expression (au choix) : **anglais** ou **français**.

- Longueur : **1 page**, **police 12**

1ÈRE ANNÉE : ARTS FOUNDATION

Quels travaux présenter ?



Pour une entrée en 1ère année : Arts Foundation

La première année ARTFX (Arts Foundation) est un tronc commun, la spécialisation commence à partir de la deuxième année.

Pour intégrer cette classe **il n'y a pas de prérequis spécifiques**. Nous voulons voir ce que vous avez fait jusqu'à aujourd'hui. **Démontrez votre passion, venez avec ce que vous aimez faire**. Ce dossier met en valeur votre **motivation** et vos intérêts.

Voici ce que vous pouvez présenter dans votre **dossier créatif** :
(aucun des éléments cités ci-dessous n'est obligatoire ni éliminatoire)

Photographie
Vidéos (film de fiction, stop motion,...)
Montage
Trucages numériques, effets spéciaux
Modélisation sur tous types de logiciels
Dessin sous toutes ses formes (personnages, décors, tous types de medium (fusain, crayon, stylo, aquarelle), modèle vivant, collages, dessins d'observation faits en extérieur et intérieur, etc.), nature morte
Sculpture
Maquette
Tout ce que vous jugerez utile

+ une lettre de motivation narrative

ANIMATION 2D

Quels travaux présenter ?



Pour une entrée en 2ème année

Entraînez-nous dans votre univers (dossier artistique).
Ce dossier met en valeur votre univers, votre **sens artistique**, votre **niveau de dessin** et vos **acquis techniques**.

Exemples de travaux :
Carnet de croquis de dessins d'observation faits 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 narrative

Pour une entrée en 3ème année

En plus des éléments cités ci-dessus, une **démoreel** présentant vos travaux d'animation est attendue.

+ une lettre de motivation narrative

ANIMATION 3D & EFFETS SPÉCIAUX

Quels travaux présenter ?



Pour rappel : les cursus Animation de personnage 3D et 3D & Effets spéciaux partagent un tronc commun jusqu'à la fin de la deuxième année. À partir de la troisième année, les étudiants doivent choisir une spécialisation et ce choix doit se refléter dans leur dossier créatif.

Pour une entrée en 2ème année

Entraînez-nous dans votre univers (dossier artistique).
Ce dossier met en valeur votre univers, votre **sens artistique** et vos **acquis techniques**.

Exemples de travaux :
Carnet de croquis de dessins d'observation faits en extérieur et intérieur, dessins, photographies, peintures, sculptures, courts métrages, images de synthèse 2D et 3D, travaux de compositing, planches de BD, storyboard, photographies.

+ une lettre de motivation narrative

Pour une entrée en 3ème année

Confirmez votre choix d'orientation par une série de travaux orientée Effets Spéciaux Numériques ou Animation 3D.
Ce dossier met en valeur vos savoir-faire et votre niveau. Vous devez prouver vos compétences techniques mais aussi culturelles et artistiques.

Exemples de travaux pour Effets Spéciaux Numériques :
3D (modélisation, sculpture, texturing, lighting, rendu), Compositing (incrustation image tournée, rotoscopie et compositing de passes 3D), des travaux qui fassent appel à votre sens artistique.

Exemples de travaux pour Animation 3D de Personnages :
Animation de marche de caractère, poids, équilibre ; layout ; modélisation ou sculpture de personnage, des travaux qui fassent appel à votre sens artistique.

+ une lettre de motivation narrative
+ une démoreel

JEUX VIDÉO :
GAME ART

Quels travaux présenter ?



Pour une entrée en 2ème année

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

Exemples de travaux :
Carnet de croquis de dessins d'observation faits en extérieur et intérieur, planches de concepts (personnages, décors, props), mood boards (lumière, couleur), études, natures mortes, dessins de perspective, sculptures (photos), animations 2D et 3D, montages vidéo).

+ *une lettre de motivation narrative*

Pour une entrée en 3ème année

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

Exemples de travaux :
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.

+ une lettre de motivation narrative
+ une démoreel

JEUX VIDÉO :
GAME DESIGN & DÉVELOPPEMENT

Quels travaux présenter ?



Pour rappel : l'entrée dans le cursus Game Design & Développement se fait directement en 2ème année

Pour une entrée en 2ère année

Afin d'évaluer votre motivation et votre intérêt, nous vous demandons de fournir une lettre de motivation qui explique votre projet et vos inspirations. Elle doit également refléter votre envie d'évoluer dans ce secteur professionnel.

+ un CV

Pour une entrée en 3ème année

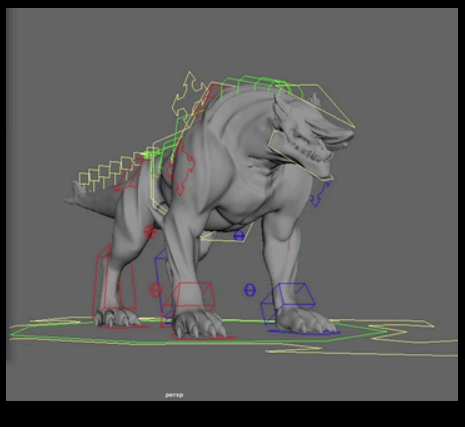
Tout ce qui permet de prouver votre **technique dans la spécialisation Game Design** et votre **niveau Bachelor acquis**. Vous devez prouver vos **compétences techniques** mais aussi **culturelles** et **artistiques**.

Exemples de travaux :
Documents de conception de jeux (mécaniques, systèmes de jeu, objectifs, interactions), Prototypes de gameplay (papier ou numériques), Prototypes de jeux (RPG Maker, Game Maker, Construct, Unity, Unreal), Level design documents (descriptions de niveaux, parcours, interactions, intentions), Game mechanics charts ou Level charts, Scénarios de jeux vidéo ou de rôle, Analyses critiques de jeux existants, Tableaux d'équilibrage (sous Excel), Protocoles de playtests, Vidéos de mods/maps, Analyses de données de jeux vidéo, Prototypes jouables (si vous l'avez développé vous-même, c'est encore mieux !), Process de travail.

+ une lettre de motivation narrative + CV

PROGRAMMATION
EN JEUX VIDÉO & EFFETS SPÉCIAUX

Quels travaux présenter ?



Après votre inscription, la responsable pédagogique au programme de Programmation, vous contactera directement par e-mail. Elle vous proposera un rendez-vous pour un échange au cours duquel elle vous présentera quelques exercices à réaliser. Voici des exemples de travaux qui pourraient vous être proposés ou que vous pourriez partager avec elle en fonction de vos expériences.

Pour une entrée en 2ère année

La 2ère année en Programmation est une introduction à la réalisation de jeux vidéo. Elle est commune avec la 1ère année Game Design et explore donc à la fois la conception et la technique, ainsi que les notions mathématiques appliquées au jeu vidéo. Les travaux que vous partagez sont le reflet de votre volonté d'intégrer l'industrie du jeu vidéo en tant que programmeur.

Exemples de travaux :

- *Dépôts Github ou autres liens vers vos projets (web, applications mobiles, jeux, scripts d'automatisation, …), peu importe le langage utilisé (C, C#, C++, Java, Python, …)*
- *Prototypes réalisés à l'aide de moteurs simplifiés (Scratch, PICO 8, Game Maker, …)*
- *Mods pour des jeux existants (Baldur's Gate 3, The Witcher 3, Fortnite, Minecraft, …)*

Pour une entrée en 3ème année

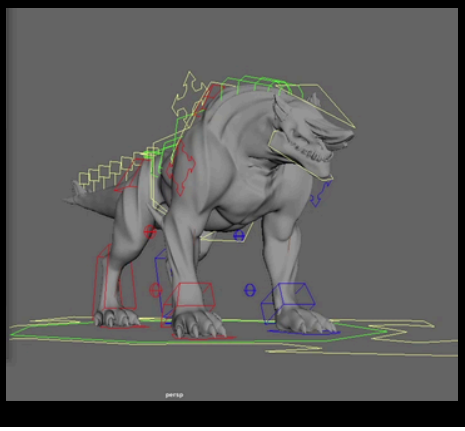
L'année 3 est axée sur la prise en compétence sur Unreal Engine, le travail de groupe, et la découverte des différentes spécialités (création de moteurs, programmation graphique, programmation physique, IA, …)

Vous pouvez présenter des projets scolaires, personnels, professionnels, ou collaboratifs. Mentionnez si vous avez eu l'occasion de travailler en groupe sur vos projets, avec d'autres programmeurs ou avec des artistes et designers.

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.

PROGRAMMATION
EN JEUX VIDÉO & EFFETS SPÉCIAUX

Quels travaux présenter ?



Il est nécessaire d'avoir pratiqué la **Programmation Orientée Objet** et d'avoir une connaissance élémentaire d'**Unreal Engine**. Si vous n'avez jamais utilisé le moteur, il est possible d'entrer en année 2 en s'initiant en autonomie durant l'été avant la rentrée.

Exemple de travaux :

- *Dépôts Github ou autres liens vers vos projets (jeux web, jeux mobiles, …), utilisant la programmation orientée objet (C, C#, C++, Java, …)*
- *Projets réalisés avec des moteurs (Unreal Engine, Unity, Godot, …) avec code source*
- *Projets de Game Jam (réalisés sur un temps limité en équipe) avec code source*

Pour une entrée en 4ème année

Les admissions en 4ème année sont conditionnées par un **niveau Bachelor** acquis. Vous pouvez présenter des projets de programmation reflétant votre niveau de compétence technique et vos acquis théoriques.

Présentez des **jeux 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.

Il est indispensable d'avoir travaillé en groupe, et d'être capable de travailler avec Unreal Engine dans une équipe de programmeurs.

Des connaissances en programmation moteur et / ou programmation graphique sont un plus, puisqu'il s'agit d'une année de spécialisation.

Exemple de travaux :

- *Projets Unreal Engine complets accompagnés de leur exécutable*
- *Projets réalisés en game jam et/ou sur d'autres moteurs (Unity, Godot, …)*
- *Projets de programmation spécialisée (engine, physics, graphics, …)*

DOSSIER CRÉATIF

CONSEILS

Sélection & Supports



Comment sélectionner mes travaux ?

Quelle que soit la nature de vos travaux, **choisissez en 10 ou plus**, attention, nous privilégions la qualité à la quantité. **Le poids max. du dossier est 10Mo**.

- 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 ?

- De préférence, présentez l'ensemble de vos travaux plastiques (dessins, peintures, sculptures etc) et numériques constituant votre dossier créatif sur un seul fichier PDF.
- Vous pouvez également nous transmettre un lien We Transfer ou Google Drive **Attention à la période de validité et à l'accessibilité du lien.**
- Attention : veillez à la qualité des photos de vos travaux, elles doivent permettre de juger votre travail . (Pour vos sculptures : présentez-les via des photos sur un fond neutre (noir ou blanc) et sous différents angles : face, profil et dos.)
- 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, le format des fichiers soit être .exe pour Windows

ENTRETIEN

Conseils



Pourquoi passer un entretien d'admission ?

Ce qui compte le plus pour nous, c'est de discuter avec vous pour **mieux vous connaître**, **comprendre votre motivation** et vérifier ensemble si ARTFX **correspond à vos projets**. Cet entretien est avant tout un échange, sans question piège ni éliminatoire.
Soyez vous-même et détendu. Aussi, n'hésitez pas à nous poser des questions pendant l'entretien, c'est avec plaisir que nous y répondrons !

Comment préparer mon entretien ?

- Choisissez un endroit confortable où vous vous sentez à l'aise, et vérifiez que votre connexion internet est stable.
- Renseignez-vous sur l'actualité des productions de films / jeux 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.