

DÉMARCHES D'ADMISSION 2019



01

CRÉATION DE COMPTE & PRÉ-INSCRIPTION

Sur le site www.isartdigital.com pour créer votre espace personnel et choisir votre formation



02

DÈS LE 03 NOVEMBRE 2018

L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de Tests (écrit et/ou entrevue)



03

PASSAGE DES TESTS

Du 18 au 22 février 2019



04

RÉSULTATS DES TESTS

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 28 février 2019 à partir de 16h.



05

INSCRIPTION

Le formulaire d'inscription est disponible dans votre espace my.isart.com



06

INSCRIPTION DÉFINITIVE

Le candidat renvoie le contrat d'inscription complété à l'école par lettre recommandée avec accusé de réception

ADMISSION 2019

Tech. Game Art



1 AVANT VOTRE ENTREVUE

⚠ Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école via **MY.ISART.COM** (votre espace personnel de candidature)



2 TESTS

🕒 3 H 00 / ÉPREUVES ÉCRITES

Sur ordinateur : création d'asset 3D / culture générale / culture informatique

🕒 30 MIN MAX. / ENTREVUE

L'entrevue se déroulera avec le jury et durera 30 min max.

L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre motivation et votre potentiel artistique et créatif.

Une partie des échanges se fera en anglais dans le but d'évaluer votre niveau (non noté et non éliminatoire).

3 RÉSULTATS DES ADMISSIONS 2019

Les résultats seront communiqués par mail à partir du 28 février 2019 à 16h.

L'année d'admission sera déterminée par vos résultats aux tests.



4 PORTFOLIO

- ▶ **Privilégiez un PDF** ou un **Powerpoint** en veillant à l'organisation [un dossier avec des fichiers correctement nommés est accepté]
- ▶ Vous pouvez indiquer un lien vers un **site personnel** ou dédié aux portfolios
- ▶ Un lien web vers un site générique sera refusé [Facebook, Instagram, etc...]

VOTRE PORTFOLIO PRÉSENTERA ENTRE 10 (MIN.) ET 30 (MAX.) TRAVAUX.

Il doit être composé de 75% de travaux en 3D et de 25% d'autres médiums visuels : *tous types de dessin, peinture, sculpture, animation 2D, photographie, pixel art, etc...*

LE PORTFOLIO DEVRA DÉMONTRER UNE BONNE MAÎTRISE DES TECHNIQUES SUIVANTES :

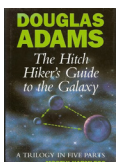
- ▶ Concept Art
- ▶ Storyboarding
- ▶ Modélisation hardsurface [Maya]
- ▶ Sculpt organique [Zbrush]
- ▶ Retopologie
- ▶ Dépliage UV
- ▶ Textures PBR [Substance suite]
- ▶ Rigging [Maya]
- ▶ Animation 3D
- ▶ Shaders
- ▶ Effets Spéciaux Temps Réel
- ▶ Intégration dans un moteur temps réel [Unity]
- ▶ Autres techniques connexes maîtrisées bienvenues [photogrammétrie, mocap, programmation, etc]

En cas de non maîtrise de l'ensemble des techniques, il pourra être demandé une mise à niveau avant la rentrée.

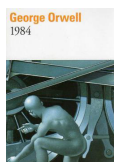
5 SE PRÉPARER

L'équipe pédagogique vous propose une sélection d'œuvres et d'artistes. Ces sujets pourront faire l'objet de questions lors des épreuves écrites ou de l'entrevue. Il n'est pas demandé d'acheter les œuvres, mais de **se renseigner à leur sujet**.

LIVRES



▼
The hitch hiker's guide to the Galaxy
Douglas Adams



▼
1984
George Orwell



▼
Transmetropolitan
Warren Ellis - Darick Robertson



▼
Akira
Katsuhiro Otomo

JEUX VIDÉO



▼
Spec Ops : the Line
2K Games



▼
Zelda : Breath of the Wild
Nintendo



▼
Mass Effect 2
BioWare Edmonton



▼
Journey
Thatgamecompany

ARTISTES



▼
Auguste Rodin



▼
Léonard de Vinci