

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 20 NOVEMBRE 2018

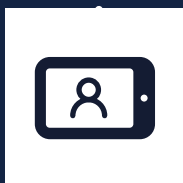
L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de Concours (test et/ou entretien)



03

PASSAGE DU CONCOURS

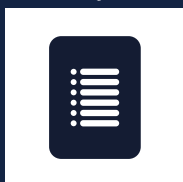
Du 04 au 12 mars 2019



04

RÉSULTATS DU CONCOURS

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 14 mars 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

BACHELOR			MASTÈRE	
PRÉPA	2 ^e année	3 ^e année	1 ^{re} année	2 ^e année
Prépa Art	Game Art		Game Art	Game Art 2D/3D

1 AVANT VOTRE ENTRETIEN

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



2 CONCOURS

🕒 4 H 00 / ÉPREUVES ÉCRITES

Vous passerez 4 heures d'épreuves écrites le matin :

Tests : anglais / culture générale / culture artistique / culture cinématographique / culture jeu vidéo

Dessin (épreuves sur papier) : perspective / model sheet & attitudes d'un personnage / design et illustration narrative
(merci de vous munir de vos crayons à papier et gomme. Support papier fourni par l'école)

🕒 30 MIN MAX. / ENTRETIEN

L'entretien se déroulera avec le jury et durera 30 minutes maximum.

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

3 RÉSULTATS DU CONCOURS 2019

Les résultats seront disponibles dans votre espace **my.isart.com** le 14 mars 2019 à partir de 16h.

L'année d'admission sera déterminée par vos résultats au concours.



Partie concernant uniquement le Bachelor 2^e année

4 PORTFOLIO

DESSIN D'OBSERVATION [EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

20 images environ (en noir & blanc et/ou couleur)

- ▶ Décor
- ▶ Objets
- ▶ Personnage (modèle vivant)
- ▶ Dessin animalier

CROQUIS

15 croquis

- ▶ Poses de personnages
- ▶ Paysage

DESSIN D'IMAGINATION [EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

10 travaux environ

- ▶ Personnages avec décor
- ▶ Personnages en interaction (poses en action)

DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF [VÉHICULE OU BÂTIMENT INTÉGRÉ DANS UN PAYSAGE]

2 images minimum

DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : visite d'expositions, musées, festivals, etc

FACULTATIF - IMAGE RENDU 3D

1 image minimum

FACULTATIF - ET TOUTES AUTRES FORMES DE CRÉATION

Exemples : photo, sculpture, musique, game design, etc

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'entretien. Il n'est pas demandé d'acheter les œuvres, mais de **se renseigner à leur sujet**.

JEUX VIDÉO



▼
Journey
Sony &
Thatgamecompany



▼
Angry Birds
Rovio Mobile



▼
Uncharted 4
Naughty Dog



▼
Zelda :
The breath of the wild
Nintendo

FILMS



▼
The Matrix
L./L. Wachowski



▼
Le Bon, la Brute
et le Truand
Sergio Leone



▼
Dune
Frank Herbert



▼
Harry Potter
J.K. Rowling

BD



▼
L'Incal
Alexandro
Jodorowsky
- Moebius



▼
La quête de l'oiseau
du temps
Serge le Tendre
- Regis Loisel



▼
Lucian Freud



▼
Auguste Rodin

ARTISTES

Partie concernant uniquement le Bachelor 3^e année

4 PORTFOLIO

DESSIN D'OBSERVATION [EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

20 images environ (en noir & blanc et/ou couleur)

- ▶ Décor
- ▶ Objets : bâtiments, voiture, mobilier, accessoires, etc
- ▶ Personnage (modèle vivant)
- ▶ Dessin animalier

FACULTATIF - MONTAGE PHOTO

1 image minimum

CROQUIS

15 croquis

- ▶ Poses de personnages
- ▶ Paysage
- ▶ Études anatomiques : main, pied, etc

DESSIN D'IMAGINATION [EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

10 travaux maximum (3 au minimum par catégorie)

- ▶ Personnages avec décor
- ▶ Personnages en interaction (poses en action)
- ▶ Robot, véhicule, créature

DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF [VÉHICULE OU BÂTIMENT INTÉGRÉ DANS UN PAYSAGE]

2 images minimum

MODÉLISATION AVEC WIREFRAME [MAILLAGE]

4 images minimum

- ▶ Objets simples (sous Maya, 3Ds max, ou autre)

ANIMATIONS EN 2D

Logiciels ou techniques au choix

DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : visite d'expositions, musées, festivals, etc

FACULTATIF - IMAGE RENDU 3D

1 image minimum

FACULTATIF - LIGHTING / SHADING

1 image minimum

FACULTATIF - ET TOUTES AUTRES FORMES DE CRÉATION

Exemples : photo, sculpture, musique, game design, etc

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'entretien. Il n'est pas demandé d'acheter les œuvres, mais de **se renseigner à leur sujet**.

JEUX VIDÉO



▼
Overcooked 2
Ghost Town Games
- Team 17



▼
Horizon Zero Dawn
Sony - Guerilla



▼
Dishonored 2
Arkane Studio
- Bethesda
Softworks



▼
The last night
Raw Fury -
Odd Tales

FILMS



▼
The Matrix
L./L. Wachowski



▼
Django Unchained
Quentin Tarantino



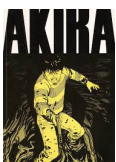
▼
Le parfum
Patrice Süskind



▼
La horde du
contrevent
Alain Damasio

LIVRES

BD



▼
Akira
Katsuhiro Otomo



▼
La quête de l'oiseau
du temps
Serge le Tendre
- Regis Loisel

ARTISTE



▼
Gustave Klimt

SITE WEB



▼
www.eurogamer.net



Partie concernant uniquement le Mastère 1^{re} année

4 PORTFOLIO

DESSIN D'OBSERVATION

[EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

20 images environ (en noir & blanc et/ou couleur)

- ▶ Décor
- ▶ Objets : bâtiment, voiture, mobilier, accessoires, etc
- ▶ Personnage (modèle vivant)
- ▶ Dessin animalier

MATTE PAINTING (PHOTO BASHING)

1 image minimum

CROQUIS

15 croquis maximum (5 au minimum par catégorie)

- ▶ Poses de personnages
- ▶ Paysage
- ▶ Études anatomiques : main, pied, etc
- ▶ Animalier / créatures

DESSIN D'IMAGINATION

[EN NUMÉRIQUE ET/OU TRADITIONNEL]

10 travaux environ

- ▶ Personnages avec décor
- ▶ Personnages en interaction (poses en action)
- ▶ Speed Paint / Recherches couleur
- ▶ Robot, véhicule
- ▶ Accessoires / Props : armes, végétation, mobilier, etc

DÉCOR FIXE 2D ILLUSTRATIF

[VÉHICULE OU BÂTIMENT INTÉGRÉ DANS UN PAYSAGE]

5 images minimum

MODÉLISATION AVEC WIREFRAME [MAILLAGE]

4 images minimum

- ▶ Objets simples (sous Maya, 3Ds max, ou autre)

IMAGE RENDU 3D [SCREENSHOTS DANS UN MOTEUR DE JEU AU CHOIX COMME UNITY PAR EX.]

5 images minimum

ANIMATION EN 2D NUMÉRIQUE

3 images minimum

- ▶ Personnage (marche, course, attaque)

LIGHTING / SHADING

3 images minimum

DÉMARCHES CULTURELLES RÉCENTES

Exemples : visite d'expositions, musées, festivals, etc

FACULTATIF - ET TOUTES AUTRES FORMES DE CRÉATION

Exemples : photo, sculpture, musique, game design, etc

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'entretien. Il n'est pas demandé d'acheter les œuvres, mais de **se renseigner à leur sujet**.

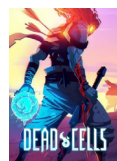
JEUX VIDÉO



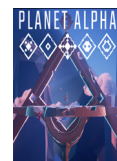
▼ Astro Bot PS VR
Sony Interactive



▼ Shadow of The Tomb Raider
Crystal Dynamics
- Eidos Montréal



▼ Dead cells
Motion Twins



▼ Planet Alpha
Team 17

FILMS



▼ Blade Runner
Ridley Scott



▼ Sin City
Robert Rodriguez
- Frank Miller



▼ Le parfum
Patrice Süskind



▼ La horde du contrevent
Alain Damasio

LIVRES

BD



▼ Akira
Katsuhiro Otomo



▼ La quête de l'oiseau du temps
Serge le Tendre
- Regis Loisel

ARTISTE



▼ Gustave Klimt

SITE WEB



▼ www.eurogamer.net