



OUTILS DE COMMUNICATION

# COMMENT STRUCTURER SA DEMO REEL ?

GUIDE 2025



# 1. DÉFINITION

Une bande démo ou demo reel par anglicisme, est une vidéo qui doit vous permettre de démontrer vos compétences et attirer l'attention des recruteurs dans des domaines tels que la modélisation, le texturing, le shading, le rig, l'animation, les effets spéciaux, etc...

Ce guide vous explique comment construire une démo reel efficace, ce qu'elle doit contenir et comment présenter votre travail pour capter l'intérêt des studios.

# 2. LES PRINCIPES DE BASE D'UNE DEMO REEL

Une bonne démo doit être concise, percutante et bien structurée pour maximiser vos chances de retenir l'attention.

Il est crucial de comprendre que les recruteurs ou les RH ne sont pas forcément des experts techniques, ils peuvent ne pas connaître les subtilités de votre métier. Il faut donc présenter votre travail de manière claire et compréhensible, sans supposer que le spectateur comprend d'emblée votre contribution.

## Durée idéale

- D'une manière générale, la demo reel doit être courte et impactante : de 30 secondes à 1 min 30 environ.
- Les recruteurs passent en moyenne quelques secondes sur une démo avant de décider de la regarder en entier, évitez les longueurs inutiles.

## Qualité avant quantité

- Ne mettez que vos meilleurs travaux.
- Il vaut mieux trois projets impressionnants qu'une longue liste de travaux moyens.

## Ordre stratégique

- Commencez par **votre meilleur projet** pour capter l'attention immédiatement.
- Alternez les **plans dynamiques** pour garder un bon rythme.
- Terminez avec un **projet fort qui laisse une bonne impression**.

# 3. QUE CONTIENT UNE DEMO REEL ?

## Informations essentielles

1. **Carton d'entrée** : Affichez Prénom /Nom, votre rôle et écrire «Demo reel» + la date.
2. **Breakdowns avec légende** : Indiquez avec lisibilité ce que vous avez fait sur chaque plan : modeling, set up, Rig, setup, etc..
3. **Carton de sortie** : Affichez Prénom /Nom, rôle, éventuellement pictos des logiciels utilisés et votre contact.



**Matthieu Mangez**  
3D Généraliste



**Thomas Fournillon**  
Houdini FX /Groom Artist

### A. Carton d'entrée



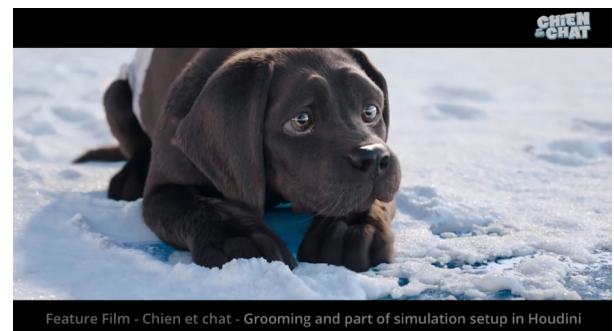
### A. Carton d'entrée



### B. Breakdown avec légende (en bas)



### B. Breakdown avec légende (en bas)



### C. Carton de sortie



### C. Carton de sortie



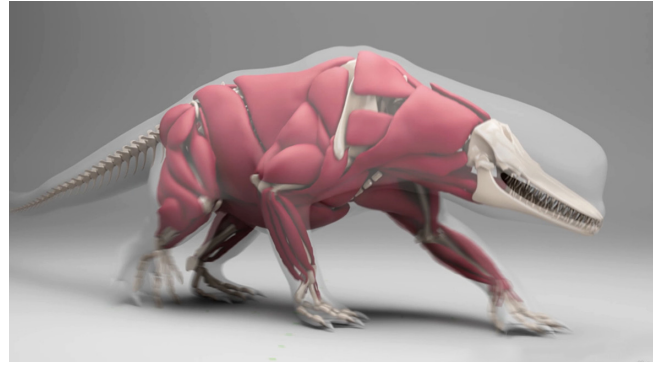
Adaptez le contenu à votre spécialisation



Clara Gonzalez

**Modeling / Texturing / Lookdev**

Montrez des wireframes, des textures et des rendus finalisés.



Pol Ledoublet

**Rig / Setup / Animation**

Présentez des cycles d'animation, des acting shots et du body mechanics.

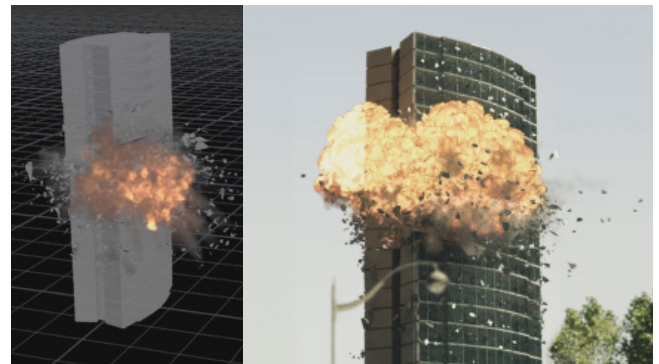


City traffic setup

Nolann Blettner

**Procedural / Crowd**

Présentez les objets, de la foule dynamique avec les options procédurales.



Kevin Farouil

**FX**

Intégrez des simulations : feu, explosions, destructions, débris, particules, liquides, etc...



Maxime Titov

**Lighting / Shading / Grading**

Différentes ambiances lumineuses, jour-nuit, variations de matériaux.



Jérémie Darcourt, Jonathan Truong & Lucas Rohmer

**Compositing**

Assemblage de toutes les passes avec un Avant/Après.

## Exemples concrets

Un **character animator** peut inclure une scène montrant un acting subtil (expressions faciales détaillées, lip sync, contact extrémité, etc..) suivi d'un body mechanics complexe (saut, course, combat, interaction avec des objets, etc..).

Un **FX artist** montre un plan finalisé avec explosions, des tests de simulation, un breakdown expliquant les différentes passes de rendu (fumée, feu, explosion, destruction, particules, etc..).

Un **compositing artist** peut illustrer un shot avant/après en affichant l'image brute, les éléments ajoutés (CGI, matte painting, camera projection, etc..) et le rendu final.

## 4. COMMENT PRÉSENTER SON TRAVAIL ?

### Soigner la mise en scène

- **Rendu propre et professionnel** : sortez de belles images de qualités, bien cadrées, des tournettes lisibles /dans le cadre. Les playblasts ou objets coupés par le cadre ne font pas sérieux.
- **Faites des breakdowns** : décomposez les étapes de fabrication pour permettre leur compréhension.
- **La légende** : titrez avec une typographie lisible, sobre et discrète, si possible ne superposez rien sur l'image, évitez les logos de logiciels colorés sur vos bandeaux.
- **Transitions fluides** : pas d'effets trop invasifs ou superflus.
- **Musique sobre** : choisissez une musique instrumentale discrète, dynamique et libre de droit en évitant les musiques trop connues. Évitez les musiques trop envahissantes car l'attention du recruteur peut décrocher.

### Adapter le format

- 1920x1080 (Full HD) pour un rendu de qualité.
- Format .mp4 (H.264) recommandé.
- Hébergez votre démo sur Vimeo, YouTube ou ArtStation avec un lien accessible.



## 5. ÉVITER LES ERREURS COURANTES

### Exemples d'erreurs rédhibitoires

- × **Démo trop longue** : ne dépassez pas 1 min 30.
- × **Démarrage trop lent** : un recruteur n'attendra pas 10 secondes d'intro avant de voir votre meilleur plan.
- × **Trop de projets moyens** : gardez uniquement le meilleur, supprimez ce qui ne vous met pas en valeur.
- × **Rendu pixélisé** : évitez les rendus de basse qualité ou mal cadrés.
- × **Suivre un ordre chronologique** : le recruteur ne s'intéresse pas à votre progression mais à votre niveau actuel.
- × **Manque de clarté sur votre rôle** : soyez cohérent avec la typologie de métier dans laquelle vous vous définissez. Un RH ne saura pas forcément si vous avez fait l'animation, le rigging ou le lighting, ajoutez des annotations explicites.
- × **Absence de contact** : un recruteur doit pouvoir vous contacter immédiatement.
- × **Mauvaise musique** : un son trop fort ou inadapté peut nuire à l'appréciation de votre travail. Ne modifiez pas le niveau sonore de votre bande son, elle est déjà mixée correctement.
- × **Un lien vidéo non fonctionnel** : un lien qui a sauté ou un oubli de donner le mot de passe.

## Exemples concrets d'erreurs fréquentes

Un **FX artist** montrant une explosion impressionnante... mais sans préciser qu'il a fait la simulation et non le compositing.

Un **modeleur** affichant des rendus photoréalistes sans montrer ses wireframes, sans références rendant son travail difficile à évaluer.

Un **animateur** mettant une séquence mocap... sans préciser ce qu'il a animé à la main.

## 6. UNE DEMOREEL QUI FAIT LA DIFFÉRENCE !

En résumé, une bonne démo reel doit être

1. Impactante dès les premières secondes !
2. Claire, lisible sur votre spécialisation et votre rôle dans les projets.
3. Soignée, concise et bien rythmée.
4. Accessible en ligne avec votre prénom, nom, contacts bien visibles.
5. Compréhensible même par un non-expert technique (ajoutez des descriptions claires).

En appliquant ces conseils, vous augmenterez significativement vos chances de capter l'attention des recruteurs et d'obtenir des opportunités professionnelles.

Bonne chance !



### VFX-WORKSHOP, L'ÉCOLE DES EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES

233, rue de la Croix-Nivert,  
75015 Paris, France

06 61 16 19 98  
vfx-workshop.com



### AUTEURS DES GUIDES

Axelle Fierville  
Renaud Jungmann  
Élise Marvaux

### CRÉDITS IMAGES

Photo de couverture : Noémie Lacouture