



DESCRIPTION DE CONCOURS

Animation informatisée 3d

NIVEAU SECONDAIRE

Table des matières

1	L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES ESSENTIELLES DANS LES MÉTIERS ET LES TECHNOLOGIES	3
2	INTRODUCTION.....	3
3	DESCRIPTION DU CONCOURS	5
4	ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE.....	7
5	EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ	8
6	ÉVALUATION.....	9
7	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS	9
8	RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES.....	10
9	MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL.....	10

1 L'IMPORTANCE DES COMPÉTENCES ESSENTIELLES DANS LES MÉTIERS ET LES TECHNOLOGIES

Skills/Compétences Canada (SCC) travaille de concert avec Emploi et Développement social Canada à un projet de sensibilisation à l'importance des neuf compétences essentielles (CE) qui sont déterminantes pour réussir sur le marché du travail. Dans le cadre de cette initiative, les compétences essentielles à chaque métier et à chaque technologie ont été déterminées et incluses dans les descriptions de concours, les projets d'épreuve et les documents sur les projets. Très importante, la prochaine étape du projet de sensibilisation est l'établissement d'un bulletin des CE personnalisé pour les concurrents et les concurrentes aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies. Ce bulletin indique leur niveau de maîtrise actuel des CE selon leurs résultats aux Olympiades. Ainsi, les concurrents et les concurrentes sauront lesquelles des compétences essentielles doivent être améliorées. Il est prévu de mettre pleinement en vigueur ce volet aux prochaines Olympiades canadiennes.

Voici les 9 compétences essentielles qui sont jugées les plus importantes sur le marché du travail :

¹Calcul, ²Communication orale, ³Travail d'équipe, ⁴Formation continue, ⁵Lecture, ⁶Rédaction, ⁷Capacité de raisonnement, ⁸Utilisation de documents, ⁹Compétences numériques.

Les compétences essentielles à votre domaine sont indiquées dans la Description du concours, et s'il y a lieu, dans le projet et dans tous les documents liés au projet.

2 INTRODUCTION

L'industrie de l'animation, qui est en pleine croissance et dynamique, offre de bonnes perspectives d'emploi. Elle exige des compétences à la fois techniques et artistiques. Il faut aussi savoir gérer son temps, communiquer ses idées et travailler en équipe. L'objectif du concours est de fournir aux concurrents et aux concurrentes l'occasion de se mesurer à d'autres jeunes de partout au Canada en témoignant de leur maîtrise des compétences clés et de leur compréhension du processus d'animation.

Au cours des deux jours de l'épreuve, on mettra en relief les concepts fondamentaux de l'animation, qui devront être appliqués. L'accent sera mis sur la capacité des équipes à raconter une histoire par l'entremise de personnages expressifs et d'une trame narrative captivante.

Les équipes présenteront aux juges leur scénarimage, leurs essais de poses, leur animatique et leur animation à des moments précis du concours. Les animations définitives seront présentées au public à la toute fin du concours.

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

<https://www.skillscompetencescanada.com/fr/carrieres/technologie-de-information/animation-informatisee-2d-3d/>

2.2 But de l'épreuve

Fournir aux concurrents et aux concurrentes l'occasion de prendre part au processus de la production et de montrer leurs connaissances et compétences en matière d'animation.

2.3 Durée du concours

12 heures (en excluant les présentations et la visualisation des animations)

Horaire : Jour 1 – de 8 h à 16 h ; Jour 2 – de 8 h à 14 h.

Dîner : pause d'une heure, à déterminer sur place. Présentation des animations : à déterminer sur place.

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Employabilité :	Préproduction : ⁹	Production : ⁹
• Travail d'équipe ³	• Composition	• Cinématographie
• Gestion du temps ⁷	• Conception des biens	• Construction des biens
• Lecture ⁵	• Scénarimage	• Rendu
• Planification ⁷	• Rédaction	• Animation
• Souci du détail	• Poses des personnages - Essais	• Exportation
	• Animatique	• Gestion des fichiers
		• Attrait du produit final

Compétences essentielles : ³Travail d'équipe, ⁵Lecture, ⁷Capacité de raisonnement (planification et organisation du travail), ⁹Compétences numériques.

3 DESCRIPTION DU CONCOURS

3.1 Documents qui seront fournis et date à laquelle les concurrents et les concurrentes y auront accès.

DOCUMENT	DATE DE PUBLICATION SUR LE SITE WEB
Critères d'évaluation	Novembre 2020
Gabarit de scénarimage	Novembre 2020
Gabarit des essais des poses	Novembre 2020
Guide du concours Principes de l'animation Symboles de scénarimage Exemple d'animatique Exemple de scénarimage	Novembre 2020
Sonothèque	Novembre 2020

3.2 Tâches à réaliser pendant le concours

Les concurrents et les concurrentes disposeront de 12 heures pour élaborer la répartition des scènes (le scénario), et réaliser l'essai des poses, l'animatique et l'animation. L'animation doit comprendre deux personnages et suivre le scénario suivant : **mise en scène, conflit, résolution**. Le **conflit** doit inclure un **personnage qui éternue**.

Élément surprise

À la séance d'orientation, on indiquera la nature d'un élément à inclure dans la mise en scène, le conflit et la résolution du récit. Cet élément doit constituer une composante essentielle du scénario. Cet élément surprise (un seul) sera choisi parmi les objets suivants : **plume, fleur, poisson, banane, tapette à mouche**. De plus, on fournira aux concurrents et concurrentes des clips audio (MP3 et WAV) qui doivent être inclus dans l'animation de l'élément surprise et être présents dans la mise en scène, le conflit et la résolution.

Volets du concours

(1 heure)

- Préproduction – Détail du scénario
Soumettre trois planches pour le scénarimage : une pour illustrer la mise en scène, une pour illustrer le conflit, et une pour illustrer la résolution du conflit. Les planches doivent inclure les légendes et des notes sur les actions. Il faut utiliser le modèle de planche de scénarimage fourni.

- Préproduction – Essai des poses

Il faut réaliser un essai de pose pour chaque personnage. Cette pose doit révéler sa personnalité et présenter une silhouette marquée. Il faut aussi inclure le nom et la biographie du personnage. Il faut utiliser le modèle d'essai de poses fourni. Les essais de poses des personnages peuvent être des captures d'écran réalisées au moyen du programme lui-même. Le scénario détaillé et les essais des poses doivent être remis après la période d'une heure allouée.

(maximum 2 heures)

- Préproduction – Animatique

Les concurrents et les concurrentes doivent créer l'animatique montrant le minutage et le rythme, la cinématographie et la clarté de l'intrigue, tout en assurant la qualité de la disposition et des personnages dessinés. Les clips audio doivent être inclus dans chacune des tranches de l'animatique (mise en scène, conflit, résolution). Une audiothèque avec effets sonores sera fournie. Ces effets sonores peuvent être modifiés au moyen du logiciel. Aucun autre effet sonore ne peut être utilisé. L'animatique peut être des captures d'écran faites avec le programme de son choix. L'animatique doit être remise après la période de 2 heures allouée.

(minimum de 9 heures)

- Animation : Les concurrents et les concurrentes doivent créer une animation qui repose sur l'animatique qu'ils ont soumise, et qui montre les principes de l'animation dans chaque section de l'intrigue (mise en scène, conflit et résolution). L'animation doit être vraisemblable, divertissante et réussie sur le plan cinématographique. La bande sonore doit correspondre à l'animatique.
- Tous les essais de poses, l'animatique, l'animation et les tableaux et titres fournis doivent être réunis dans une vidéo MP4, à remettre à l'endroit désigné au plus tard à 14 h, le jour 2. Du temps supplémentaire pourrait être accordé en raison de problèmes techniques imprévus, à la discrétion du CTN. (Aucun délai supplémentaire ne sera accordé en raison de problèmes liés aux logiciels ou de difficultés de compréhension.) Des points seront soustraits pour toute compilation vidéo finale qui n'est pas remise au plus tard à 14 h.

Exigences techniques :

- L'animation doit avoir une durée exacte de 15 secondes.
- L'animatique et l'animation doivent respecter le format suivant : MP4 @ .24 ips, résolution de 1280 x 720. Les concurrents et concurrentes doivent convertir en MP4 tous les fichiers d'animation pour la soumission finale.

Squelettes (*rigs*) de personnages :

- Il est permis d'apporter le squelette de deux personnages originaux en 2D.
- Aucune animation préalable n'est permise.

4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- Table et chaise

4.2 Équipement et matériel que doivent apporter les concurrents et les concurrentes

- Les concurrents et les concurrentes doivent apporter leur propre ordinateur et les logiciels de leur choix, ce qui leur permettra de travailler dans un contexte familial. Ils peuvent utiliser au maximum deux ordinateurs en même temps. Les ordinateurs de secours sont permis. L'espace de bureau sera restreint.
- Les concurrents et concurrentes qui utiliseront un ordinateur portable ou de bureau emprunté à l'école (plutôt que le leur) doivent veiller à ce que l'appareil soit « déverrouillé » afin que des documents et éventuellement des logiciels puissent être sauvegardés ou installés sur le disque dur et qu'une assistance technologique puisse être fournie sur place. Cela pourrait nécessiter un accès aux paramètres CMOS.
- L'équipement (iPads, tablettes, portables, ordinateurs de bureau, etc.) doit être installé durant la séance d'orientation. Il doit rester dans l'aire du concours jusqu'à la clôture de l'épreuve.
- Matériel informatique optimal recommandé :
 - Poste de travail Intel Graphics, quadri-processeurs Quad Core i7
 - HD 1 To
 - RAM de 16 Go
 - Carte vidéo dédiée (suggestion de 2 Go), approuvée par Autodesk
 - Écran plat 1920 × 1080
 - Carte de son
 - Système d'exploitation : Windows 7 ou 10, 64 bits
 - Ordinateur équipé Wi-Fi

- Logiciels suggérés
 - 3D : 3D Studio Max, Maya, Blender
 - 2D : Adobe CC Animate, ToonBoom Harmony, ToonBoom Storyboard Pro
 - Logiciels graphiques et de vidéo
 - Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, et Final Cut Pro (Mac)
 - Logiciel de visualisation
 - VLC
- Équipement supplémentaire et matériel suggéré
 - Tablette et pilote (pilote compatible avec le système choisi)
 - Casque d'écoute
 - Matériel de dessin
 - Clés USB vierges (USB 3 recommandée)

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire, fournie par les concurrents et les concurrentes

- Aucune exigence particulière

5 EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

5.1 Atelier sur la sécurité

Dès leur arrivée dans l'aire du concours, les concurrents et les concurrentes participeront à un atelier sur la sécurité. On s'attend à ce qu'ils travaillent d'une manière sécuritaire et à ce qu'ils gardent l'aire de travail exempte de dangers pendant le concours. On pourrait demander à quiconque aura enfreint une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement de participer à un deuxième atelier sur la sécurité. La présence à cet atelier n'aura aucune incidence sur le temps alloué pour le concours.

5.2 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) fournies par Skills/Compétences Canada

- Aucun ÉPI ne sera requis

5.3 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) que doivent apporter les concurrents et les concurrentes.

- Aucun ÉPI ne sera requis

6 ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

RÉPARTITION DES POINTS	/100
Préproduction	25
Élément surprise	30
Animation	40
Produit fini	5

Se reporter au document *Critères d'évaluation* pour des précisions sur la répartition des points.

7 RÈGLEMENTS PROPRES AU CONOURS

Les règlements propres au concours ne peuvent pas contredire les Règlements des concours aux Olympiades canadiennes ni avoir préséance sur ces derniers. Ils peuvent toutefois fournir des précisions et clarifier certains éléments qui peuvent varier selon les concours. Tout règlement supplémentaire sera expliqué durant la séance d'orientation.

SUJET	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONOURS
Détails relatifs au projet	• Si la durée de l'animation est trop courte ou trop longue, les concurrents ou les concurrentes perdront des points. • Toutes les animations doivent être terminées et remises dans le format indiqué à 14 h, le jour 2 du concours. • Il est interdit d'apporter des fichiers pour le concours, sauf ceux qui sont suggérés à la section 3.2. Il est interdit d'utiliser des modules d'extension (plugins) et des scripts supplémentaires (seuls ceux qui sont inclus dans la version finale du logiciel sont permis). • Il est interdit de rechercher de la musique, des références ou des textures sur Internet : la recherche et la préparation doivent être faites avant le concours. • Il est permis d'utiliser Internet pour transférer des fichiers par Google Drive et pour vérifier les licences. • Il est permis d'utiliser des outils à dessin numériques, telles les tablettes. Si vous comptez utiliser votre propre tablette au concours, veillez à apporter les pilotes appropriés. Les concurrents et les concurrentes devront installer leurs appareils et réparer les éventuelles pannes.

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente aura besoin des services d'un interprète aux Olympiades, les bureaux provinciaux ou territoriaux doivent en aviser le Secrétariat national de Skills/Compétences Canada au moins un mois avant le concours, sinon l'obtention de ce service ne sera pas garantie.

8.2 Égalité de notes

- Étape 1 : La personne qui aura obtenu la note la plus élevée pour le critère « Animation » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : La personne qui aura obtenu la note la plus élevée pour le critère « Élément surprise » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : La personne ayant obtenu la note globale la plus élevée pour le sous-critère « Animatique » sera déclarée gagnante.

8.3 Modification du projet d'épreuve aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuve a été distribué aux concurrents et aux concurrentes avant le concours, les modifications apportées par le CTN ne dépasseront pas 30 % de la teneur du projet. Se reporter aux Règlements des concours aux Olympiades canadiennes.

8.4 Règlements des concours

Les règlements des concours aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies sont présentés sur le site Web de Skills/Compétences Canada.

9 MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

Organisme membre	Nom
Île-du-Prince-Édouard	Tiffany Baxter
Nouvelle-Écosse	Suzanne Labrecque
Ontario – Président adjoint	Alexi Balian
Terre-Neuve-et-Labrador	Jamie Lewis
Manitoba	Justin McGillivray
Colombie-Britannique – Présidente	Patty Chomseng
Alberta	Greg Driedger

Pour toute question au sujet du concours, veuillez faire parvenir un courriel à Nathalie Maisonneuve (nathaliem@skillscanada.com), au Secrétariat national de Skills/Compétences Canada.