SkillsCompétences Canada
Vancouver2022

DESCRIPTION DE CONCOURS

Animation informatisée 3D

NIVEAU SECONDAIRE VIRTUEL

SkillsCompétences Canada
Vancouver2022

Table des matières

1. LES COMPÉTENCES POUR RÉUSSIR DANS SA CARRIÈRE DANS LES MÉTIERS SPÉCIALISÉS ET LES TECHNOLOGIES 2

2. INTRODUCTION 2

3. DESCRIPTION DU CONCOURS 3

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE 6

5. SANTÉ ET SÉCURITÉ 7

6. ÉVALUATION 7

7. RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS 8

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES 9

9 MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL 9

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

1. LES COMPÉTENCES POUR RÉUSSIR DANS SA CARRIÈRE DANS LES MÉTIERS SPÉCIALISÉS ET LES TECHNOLOGIES

En réponse à l'évolution du marché du travail et des besoins en matière de compétences, le Gouvernement du Canada a lancé le nouveau modèle « Compétences pour réussir » (anciennement *Compétences essentielles*), qui définit neuf compétences clés dont les Canadiens et les Canadiennes ont besoin pour travailler, suivre des études et acquérir une formation, et pour participer à la société moderne en général. Skills/Compétences Canada (SCC) travaille de concert avec Emploi et Développement social Canada à un projet de sensibilisation à l'importance de ces compétences qui sont essentielles pour réussir dans les diverses professions dans les métiers et les technologies. Dans le cadre de cette initiative, les *compétences pour réussir* (CR) ont été déterminées et incluses dans les descriptions des concours, les projets à réaliser et les documents connexes. Très importante, une autre étape de notre initiative de sensibilisation est l'établissement d'un *bulletin des compétences* personnalisé pour les concurrents et les concurrentes aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies. Ce bulletin indique leur niveau de maîtrise actuel des neuf compétences pour réussir en fonction de leurs résultats aux Olympiades. Ainsi, les concurrents et les concurrentes connaîtront lesquelles de ces compétences il leur faudrait améliorer. Il est prévu de mettre pleinement en vigueur ce volet aux prochaines Olympiades canadiennes.

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

[1]Calcul, [2]Communication, [3]Collaboration, [4]Adaptabilité, [5]Lecture, [6]Rédaction, [7]Résolution de problèmes, [8]Créativité et innovation, [9]Compétences numériques.

Les compétences pour réussir dans votre domaine sont indiquées dans la section 2.4 et 3.2 de la description du concours et, s'il y a lieu, dans le projet et tous les documents connexes.

2. INTRODUCTION

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

L'industrie de l'animation, qui est en pleine croissante 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.

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

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 concurrents et des concurrentes 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.
https://www.skillscompetencescanada.com/fr/skill_area/animation-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

Aux Olympiades canadiennes 2022, les concours pour le niveau secondaire se tiendront selon une formule virtuelle. La durée du concours pour votre domaine sera d'un total de 12 heures.
Un horaire détaillé sera affiché sur notre site Web.

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Employabilité :

- Travail d'équipe[3]
- Gestion du temps[1]
- Lecture[5]
- Planification
- Souci du détail

Préproduction :[8]

- Composition
- Conception des biens
- Scénarimage
- Rédaction[6]
- Poses des personnages - Essais
- Animatique

Production:[9]

- Cinématographie
- Construction des biens
- Rendu
- Animation
- Exportation
- Gestion des fichiers
- Attrait du produit final8

3. DESCRIPTION DU CONCOURS

3.1 Documents qui seront fournis et date à laquelle les concurrents et les concurrentes pourront les consulter sur le site Web de Skills/Compétences Canada.

DOCUMENT	DATE DE DISTRIBUTION
Critères d'évaluation	Janvier 2022
Gabarit de scénarimage	Janvier 2022

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

Gabarit des essais des poses	Janvier 2022
Guide du concours Principes de l'animation Symboles de scénarimage Exemple d'animatique Exemple de scénarimage	Janvier 2022
Sonothèque	Janvier 2022

3.2 Tâches que les concurrents et les concurrentes pourraient effectuer durant l'épreuve.

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**. La mise en scène doit inclure un personnage qui **soulève un objet**.

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 surprise doit constituer une composante essentielle du scénario. L'élément surprise (un seul) sera choisi parmi les objets suivants : **pneu, marmite en fonte, sandwich, bocal de biscuits, panneau de signalisation routière**. 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.

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

(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 3 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 16 h, le jour 2. Les concurrents et concurrentes devront bien planifier les activités afin de tenir compte de la vitesse de téléchargement et des difficultés éventuelles liées à la soumission. Des points seront soustraits pour toute compilation vidéo finale qui n'est pas remise au plus tard à 16 h.

Exigences techniques :

- L'animation doit avoir une durée exacte de 11 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 (*rig*) de deux personnages au concours.
- Aucune animation préalable n'est permise.
- Les textures sont permises; elles doivent être sous une licence Creative Commons Attribution (CC).

Compétences pour réussir : [1]Calcul, [3]Collaboration, [5]Lecture,[6]Rédaction, [8]Créativité et innovation, [9]Compétences numériques.

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par les concurrents et les concurrentes

- Les concurrents et les concurrentes doivent utiliser leur propre ordinateur et les logiciels de leur choix, ce qui leur permettra de travailler dans un contexte familier. Ils peuvent utiliser au maximum deux ordinateurs en même temps. Les ordinateurs de secours sont permis.
- 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.
- L'équipement (iPad, tablettes, portables, ordinateurs de bureau, etc.) devra être installé durant la séance d'orientation. Il devra rester dans l'aire du concours jusqu'à la clôture de l'épreuve et sera accessible seulement pendant les heures du concours.
- 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 votre système)
    - Casque d'écoute
    - Matériel de dessin
    - Clés USB vierges (USB 3 recommandée)

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

5. SANTÉ ET SÉCURITÉ

5.1 Programme de sécurité

SCC a mis en œuvre un programme de sécurité complet, car la santé et la sécurité font partie intégrante de ses concours. Le programme de sécurité de SCC comprend des directives et des procédures visant à améliorer la sécurité du milieu de travail dans chacun des domaines de compétition.

5.1.1 Guide de sécurité

Dans le cadre du programme de SCC, un Guide de sécurité a été créé pour surveiller et documenter la santé et la sécurité dans chacun des domaines de compétition. Il comprend un plan d'action précis pour prévenir les accidents. Le Guide de sécurité sera fourni à chaque domaine, et ses consignes devront être suivies et respectées par toutes les personnes participantes et les représentants officiels aux OCMT.

5.1.2 Atelier sur la sécurité

À la séance d'orientation, les concurrents et les concurrentes assisteront à un atelier sur la sécurité. SCC 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. Quiconque aura enfreint une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement pourrait devoir participer à un deuxième atelier sur la sécurité. La participation à ce deuxième atelier ne réduira pas le temps alloué pour le concours.

5.2 Protocole COVID-19

Les directives concernant la COVID qui sont en vigueur dans la région des participants devront être suivies pendant les OCMT. Il est de la responsabilité des participants (concurrents, surveillants, membres du CTN et toute autre personne présente durant les concours) de veiller à ce que ces directives soient respectées.

5.3 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) fournies par <u>les concurrents et concurrentes, ou l'établissement d'accueil</u>

- S.O.

Remarque : Les personnes qui n'auront pas les pièces d'équipement de protection individuelle exigées ne seront pas autorisées à participer au concours.

6. ÉVALUATION

6.1 Répartition des points

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

Remarque : La liste suivante pourrait être modifiée.

TÂCHES	/100
Préproduction	25
Élément surprise	30
Animation	40
Produit fini	5

7. RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS

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

SUJET	RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS
Utilisation d'ordinateurs portables personnels, de tablettes et de téléphones cellulaires	• Il est permis d'écouter de la musique au moyen d'un appareil personnel pendant le concours. • Voir la section 4.1 pour connaître les consignes relatives à l'apport d'un appareil personnel.
Dessins, renseignements sur l'enregistrement	• Toutes les animations à soumettre doivent être réalisées pendant les heures du concours.
Outils et matériel d'infrastructure	• Une audiothèque sera fournie avec la présente description de concours.
Détails relatifs au projet	• Si la durée de l'animation est trop courte ou trop longue, le concurrent ou la concurrente perdra des points. • Toutes les animations doivent être terminés et remises dans le format indiqué à 16 h, le jour 2 du concours. • Il est interdit d'apporter des fichiers dans l'aire du 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 chercher des parties son, des références ou des textures sur Internet durant l'épreuve : la recherche et la préparation doivent être faites avant le concours.

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.

	• Il est permis d'utiliser Internet pour transférer des fichiers par Google Drive et pour vérifier les licences. • Les concurrents et les concurrentes devront installer leurs appareils et réparer eux-mêmes les éventuelles pannes.

8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente aura besoin des services d'un interprète durant le concours, 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 Procédure de bris d'égalité de notes

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

8.4 Règlement du concours

Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies, qui sont affichés 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 – Présidente adjointe
Ontario	Alexi Ballan
Manitoba	Justin McGillivray
Alberta	Greg Driedger
Colombie-Britannique	Patty Chomseng – Présidente

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.

En raison des règlements imprévisibles et des incertitudes concernant la COVID-19, les documents relatifs aux concours pourraient être modifiés.