



DESCRIPTION DU CONOURS

# ANIMATION INFORMATISÉE 2D

NIVEAU SECONDAIRE

## Table des matières

<b>1</b>	<b>LES COMPÉTENCES POUR RÉUSSIR DANS SA CARRIÈRE DANS LES MÉTIERS SPÉCIALISÉS ET LES TECHNOLOGIES .....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>DESCRIPTION DU CONCOURS .....</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE.....</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>SANTÉ ET SÉCURITÉ.....</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>ÉVALUATION.....</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>RÈGLEMENTS PROPRES AU CONCOURS.....</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES .....</b>	<b>11</b>
<b>9</b>	<b>MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL .....</b>	<b>12</b>

## 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 :

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

Les compétences pour réussir dans votre domaine sont indiquées dans la section 2.3 ou 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

Description du domaine et des emplois connexes 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 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/](https://www.skillscompetencescanada.com/fr/skill_area/animation-2d-3d/)

## 2.2 But de l'épreuve

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

## 2.3 Durée du concours

12 heures

## 2.4 Compétences et connaissances à évaluer

- Employabilité
- Travail d'équipe<sup>3</sup>
- Gestion du temps<sup>1</sup>
- Lecture<sup>5</sup>
- Planification
- Souci du détail
- Préproduction<sup>8</sup>
- Composition
- Conception des biens
- Scénarimage
- Rédaction<sup>6</sup>
- Poses des personnages – Essais
- Animatique
- Production<sup>9</sup>
- Cinématographie
- Construction des biens
- Rendu
- Animation
- Exportation
- Gestion des fichiers
- Attrait du produit final<sup>8</sup>

### 3 DESCRIPTION DU CONCOURS

- 3.1 Liste des 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
Gabarit de scénarimage	Janvier 2023
Gabarit des essais des poses	Janvier 2023
Guide du concours Principes de l'animation Symboles de scénarimage Exemple d'animatique Exemple de scénarimage	Janvier 2023
Sonothèque	Janvier 2023

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

Les concurrents et les concurrentes disposeront de 12 heures pour planifier et créer une animation de 11 à 15 secondes. Ils devront élaborer un scénario détaillé et réaliser les essais des poses, l'animatique et l'animation. L'animation doit comprendre un ou des personnages et les scénarios suivants : **mise en scène, conflit, résolution**.

Le scénario doit comporter l'action suivante effectuée par le personnage : **se lever d'une chaise OU s'asseoir sur une chaise**

#### Élément surprise (30 points)

Un élément à inclure dans la mise en scène, le conflit et la résolution du récit sera dévoilé aux concurrents et aux concurrentes durant la séance d'orientation. Cet élément surprise doit constituer une composante essentielle du scénario. L'élément surprise sera choisi parmi les objets suivants : **contenant de boisson, sac d'école, lampe de bureau, appareil mobile, livre/revue**. De plus, les concurrents et les concurrentes recevront des clips audio (MP3 et WAV) qui devront contribuer à l'animation de l'élément surprise et être présents dans la mise en scène, le conflit et la résolution.

- Critères d'évaluation de l'élément surprise
  - Intégration de l'élément — L'élément surprise est visible et essentiel dans scénario détaillé. Il est important et a une influence créative sur le(s) personnage(s) qui se lève d'une chaise ou qui s'assoit sur une

chaise. Il est utilisé de manière imprévisible et plaisante dans l'animation.

- Appel — L'élément surprise est plaisant et suscite une émotion parmi le public. Le style d'accessoire de l'élément surprise correspond à la scène et présente une bonne silhouette tout au long de l'animation.
- Performance de l'élément — L'élément est basé sur de solides principes d'animation et doit inclure l'utilisation de trajectoires arquées. Présence d'une synchronisation (timing) et d'espacements dans l'animation de l'élément surprise.
- Incorporation du clip audio — Le clip audio est incorporé et synchronisé. Il soutient l'action de l'élément surprise.

### **Volets du concours**

*[Le scénario détaillé et les essais de poses doivent être soumis à la fin de la première heure.]*

#### Préproduction – Scénario détaillé

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.

- Critères d'évaluation du scénario détaillé – Les concurrents et les concurrentes présentent un scénario original, inspirant et divertissant. Le scénario détaillé montre une mise en scène, comporte des légendes et est clair.

#### Préproduction – Essais des poses

Réaliser un essai de pose pour chaque personnage. Cette pose doit révéler la personnalité du personnage et présenter une silhouette marquée. Le nom et la biographie de chaque personnage doivent aussi être inclus. Utiliser le modèle d'essai de poses fourni. Les essais de poses du ou des personnages peuvent être des captures d'écran réalisées au moyen du programme lui-même.

- Critères d'évaluation des essais de poses – L'essai de pose est créatif et cohérent sur le plan de la conception et du style, montre la personnalité du ou des personnages et comprend une biographie du ou des personnages.

*[L'animatique doit être soumise à la fin de la troisième heure.]*

## Préproduction – Animatique

Les concurrents et les concurrentes doivent créer une animatique. Les clips audio doivent être inclus dans chaque scénarimage 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.

- Critères d'évaluation de l'animatique – L'animatique comprend clairement une mise en scène, un conflit et une résolution. Les mouvements de caméra ont un but et ne détournent pas l'attention ou ne causent pas de malaise. La synchronisation et les espacements sont réalistes et crédibles. La maquette (mise en scène) soutient fortement l'animation, et les personnages sont expressifs et ont des poses originales. Des clips audio sont inclus dans chaque scénario détaillé. Le niveau de détail des dessins est constant. Images supplémentaires et dessins du scénario.

## Animation (40 points)

*[L'animation finale et le produit final doivent être soumis à la fin de la douzième heure.]*

### Animation

Les concurrents et les concurrentes doivent créer une animation qui repose sur l'animatique (qu'ils ont déjà soumise) et qui montre les principes de l'animation dans chaque volet du scénario (mise en scène, conflit et résolution). L'animation doit être réaliste, divertissante et réussie sur le plan cinématographique. La bande sonore doit suivre l'animatique.

- Critères d'évaluation de l'animation
  - Animation de la mise en scène – Le personnage présente des principes d'animation dans la mise en scène. L'animation est fluide, crédible et fait bon usage des pauses.
  - Animation du conflit – Le personnage présente des principes d'animation dans le conflit. L'animation est fluide, crédible et fait bon usage des pauses.
  - Animation de la résolution – Le personnage présente des principes d'animation dans la résolution. L'animation est fluide, crédible et fait bon usage des pauses.
  - Action demandée – L'ACTION DEMANDÉE de se lever d'une chaise ou de s'asseoir sur une chaise est présente et réalisée d'une manière

créative. Elle est basée sur des principes d'animation. L'exagération est utilisée dans l'action. L'anticipation ou la réaction est utilisée dans l'action. La synchronisation de l'animation met en évidence un bon effet de poids et de bonnes trajectoires arquées.

- Principes de conception – Une profondeur visuelle frappante est utilisée pour séparer le premier plan de l'arrière-plan. La mise en scène favorise fortement la concentration et l'intérêt à l'égard de l'animation. L'harmonie entre la conception et les couleurs est présente.
- Cinématographie – Les mouvements de caméra ont un but et ne détournent pas l'attention ou ne causent pas de malaise. Un éventail de différents plans est utilisé. Les décors et les accessoires sont utilisés pour établir les plans. La profondeur visuelle est présente.
- Incorporation des clips audio – L'audio est synchronisé and les clips rehaussent l'animation. L'audio est présent dans chaque volet du scénario de l'animation finale et suit l'animatique.

### **Produit final (5 points)**

- Il y a deux présentations finales de vidéo.
  - Animation finale avec les ardoises et le titre fournis.
  - Les essais de poses, l'animatique et l'animation ainsi que les ardoises et le titre fournis doivent être réunis dans une seule vidéo finale.
- Les vidéos doivent être soumises à l'endroit désigné à l'heure prévue de fin du concours, le jour 2. Les concurrents et les concurrentes devront bien planifier leurs activités afin de tenir compte de la vitesse de téléchargement et des difficultés éventuelles liées à la soumission.
- Le format de résolution de l'animation doit être 1280 x 720.
- La fréquence d'images doit être de 24 images par seconde dans l'animation.
- Le format de fichier doit être .mp4.
- Les concurrents et concurrentes doivent convertir en mp4 tous les fichiers d'animation pour la soumission finale.
- Critères d'évaluation du produit final
  - Le scénario de la préproduction correspond au produit final. La résolution, la fréquence d'images et le format du fichier correspondent à la description ci-dessus. Des gabarits d'histoire et des ardoises sont utilisés dans les produits finaux.
- Des points seront soustraits si la vidéo finale n'est pas soumise au plus tard à l'heure prévue de fin du concours.



## Autres renseignements importants

### Squelettes (rigs) de personnages

- Aucun squelette de personnage ne peut être apporté pour le concours. Tous les personnages doivent être créés durant le concours.

### Accessoires et environnement

Les biens doivent être créés pendant le concours.

*Compétences pour réussir : <sup>1</sup>Calcul, <sup>3</sup>Collaboration, <sup>5</sup>Lecture, <sup>6</sup>Rédaction, <sup>8</sup>Créativité et innovation, <sup>9</sup>Compétences numériques*

## 4 ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

### 4.1 Équipement et matériel fournis par le concurrent ou la concurrente

- 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
  - Table et chaise
  - 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 x 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
- Logiciel audio : Audacity
  
- 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)

## 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 sans cesse 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 est prévu pour chaque concours, et ses consignes devront être suivies et respectées par toutes les personnes participantes et les représentants officiels aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

#### 5.1.2 Atelier sur la sécurité

Durant la séance d'orientation, les concurrents et les concurrentes participeront à un atelier sur la sécurité. SCC s'attend à ce que les concurrents et les concurrentes travaillent d'une manière sécuritaire et à ce qu'ils gardent l'aire de travail exempte de tout danger pendant le concours. Quiconque enfreindra une règle relative à la santé, à la sécurité ou à l'environnement devra éventuellement 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 consignes relatives à la COVID-19 seront transmises aux personnes participantes dans les meilleurs délais.

Elles seront modifiées au besoin selon les consignes en vigueur au moment de la compétition.

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

- S/O

#### 5.4 Pièces d'équipement de protection individuelle (ÉPI) obligatoires fournies par les concurrents et les concurrentes

- 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

**Remarque** : La liste suivante pourrait être modifiée.

TÂCHES	/100
Préproduction	25
Élément surprise	30
Animation	40
Produit final	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il est permis d'écouter de la musique au moyen d'un appareil personnel pendant le concours.</li> <li>• Voir la section 4.1 pour connaître les consignes relatives à l'apport d'un appareil personnel.</li> </ul>
Dessins, renseignements sur l'enregistrement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toutes les animations à soumettre doivent être réalisées pendant les heures du concours.</li> </ul>
Outils et matériel d'infrastructure	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une audiothèque est fournie avec la présente description de concours.</li> </ul>
Détails supplémentaires concernant le concours	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si l'animation dépasse la durée requise, le concurrent ou la concurrente sera disqualifié.</li> <li>• Toutes les animations doivent être terminées d'ici l'heure prévue de fin du concours.</li> <li>• En cas de problème technique survenant pendant le concours, le CTN décidera si du temps supplémentaire doit être accordé</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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 plugiciels et des scripts supplémentaires (autres que ceux trouvés dans la version finale expédiée du logiciel).</li><li>• Il est permis d'utiliser Internet pour transférer des fichiers par Google Drive et pour vérifier les licences.</li><li>• Les concurrents et les concurrentes devront installer leurs appareils et réparer eux-mêmes les éventuelles pannes.</li></ul>
--	--

## 8 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

### 8.1 Interprète

Si un concurrent ou une concurrente a besoin des services d'un interprète durant le concours, le bureau provincial ou territorial doit 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.

### 8.3 Modification du projet d'épreuve aux Olympiades

Lorsque le projet d'épreuve a été présenté aux concurrents et aux concurrentes avant le concours, le CTN peut modifier jusqu'à 30 % de la teneur du projet. Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

### 8.4 Règlements des 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 – Présidente adjointe
Nouvelle-Écosse	Suzanne Labrecque
Ontario	Alexi Balian
Manitoba	Justin McGillivray - Président
Alberta	Greg Dreidger
Colombie-Britannique	Patty Chomseng

Pour toute question, veuillez envoyer un courriel à Nathalie Maisonneuve ([nathaliem@skillscanada.com](mailto:nathaliem@skillscanada.com)) au Secrétariat national de Skills/Compétences Canada.