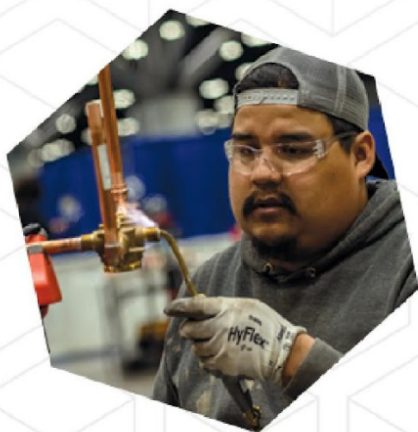




CRITÈRES D'ÉVALUATION

Animation informatisée 2D

NIVEAU SECONDAIRE

Table des matières

1	2
2	2
3	2
4	3
5	3
6	3

1 Balle bondissante (20 points)

- 1.1** Animation (14 points) – Les concurrents et les concurrentes illustrent les principes fondamentaux de l'animation en animant une balle ayant une queue. Les juges se concentreront sur la synchronisation, l'aplatissement et l'étirement, les arcs, l'anticipation et la continuité du mouvement. Le mouvement doit être clair, contrôlé et réaliste.
- 1.2** Spécifications techniques (6 points) – Les concurrents et les concurrentes doivent tenir compte des exigences techniques décrites dans la description du projet.

2 Sac de farine (30 points)

- 2.1** Environnement (4 points) – Les concurrents et les concurrentes créent un décor simple et des accessoires qui soutiennent l'animation et correspondent aux références de la scène. Les juges se concentreront sur la clarté de la composition, la lisibilité du décor et la façon dont l'environnement soutient les actions du sac de farine.
- 2.2** Animation (20 points) – Les concurrents et les concurrentes appliquent les principes fondamentaux de l'animation pour donner vie au sac de farine. Les juges se concentreront sur la synchronisation, les arcs, l'aplatissement et l'étirement, l'anticipation, les mouvements de maintien, la personnalité et la créativité avec laquelle le sac interagit avec les objets ou les surfaces. L'animation doit être expressive, intentionnelle et séduisante.
- 2.3** Spécifications techniques (6 points) – Les concurrents et les concurrentes doivent respecter toutes les directives techniques décrites dans la description du projet, notamment la durée, le style de l'arrière-plan, la cohérence du volume, le mouvement du pompon et les exigences audio.

3 Prise (44 points)

- 3.1** Environnement (7 points) – Les concurrents et les concurrentes créent un décor visuellement clair et attrayant pour soutenir l'animation. Les juges se concentreront sur la composition, la profondeur, l'originalité et la façon dont l'environnement aide à guider l'attention du spectateur.
- 3.2** Cinématographie (4 points) – Les concurrents et les concurrentes utilisent des plans et des mouvements de caméra pour soutenir l'action et l'histoire. Les juges chercheront des choix de plans et des mouvements de caméra pertinents qui améliorent la clarté sans détourner l'attention de l'animation.
- 3.3** Animation d'un personnage (26 points) – Les concurrents et les concurrentes appliquent les principes fondamentaux de l'animation pour créer des mouvements clairs, expressifs et attrayants d'un personnage. Les juges se concentreront sur la clarté de l'action, la synchronisation, l'anticipation, la fluidité, la personnalité, l'originalité et l'utilisation créative de

l'élément surprise requis. L'animation doit sembler intentionnelle, lisible et bien exécutée.

- 3.4** Spécifications techniques (7 points) – Les concurrents et les concurrentes doivent respecter toutes les directives techniques décrites dans la description du projet, notamment le type de personnage, la durée, la couleur, l'utilisation de l'audio et la cohérence des scènes.

4 Production finale (6 points)

- 4.1** Spécifications de la séquence finale (6 points)

5 RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

5.1 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.

5.2 Procédure de bris d'égalité de notes

- Étape 1 : La personne qui aura obtenu la note la plus élevée dans le critère « Animation du personnage (réaction) » sera déclarée gagnante.
- Étape 2 : La personne qui aura obtenu la note la plus élevée dans le critère « Saut du sac de farine » sera déclarée gagnante.
- Étape 3 : La personne ayant obtenu la note globale la plus élevée dans le sous-critère « Balle bondissante ayant une queue » sera déclarée gagnante.

5.3 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.

5.4 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.

6 MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

MEMBRE ORGANISATION	NOM
Île-du-Prince-Édouard	Tiffany Baxter
Nouvelle-Écosse	Suzanne Labrecque
Ontario	Alexi Balian – Président

Manitoba	Justin McGillivray – Président adjoint
Colombie-Britannique	Timothy Tang

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