



DESCRIPTION DE CONCOURS / CONTEST DESCRIPTION

ANIMATION INFORMATISÉE 3D

3D CHARACTER COMPUTER ANIMATION

NIVEAU SECONDAIRE
SECONDARY

Table des matières

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

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. La prochaine étape du projet de sensibilisation est l'établissement d'un bulletin des CE 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 à améliorer. Il est prévu de mettre en vigueur ce nouveau volet aux Olympiades canadiennes des métiers et des technologies 2017.

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 de compétition sont indiquées dans les sections 2.3 ou 3.2 de la Description de concours. Les trois principales compétences essentielles de votre domaine de compétition sont indiquées dans votre projet et dans tous les autres 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.

Tout 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 à la toute fin du concours.

2.1 Description du domaine et des emplois connexes

<http://skillscompetencescanada.com/fr/carrieres/technologie-de-linformation/animation-informatisee-2d-et-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)

2.4 Compétences et connaissances à évaluer

Employabilité :

- Travail d'équipe³
- Gestion du temps⁷
- Planification⁷
- Souci du détail⁷

Préproduction⁹:

- Composition
- Conception des biens
- Scérimage
- Poses des personnages - Essais
- Animatique

Production :

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

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

3. DESCRIPTION DU CONCOURS

En vue de refléter la méthode utilisée dans l'industrie de l'animation, le projet sera structuré de la même façon que le concours d'animation « 11 Second Club » (<http://www.11secondclub.com>). Les équipes disposeront de 12 heures pour créer les biens, dont le scénarimage, l'animatique et l'animation, selon leur interprétation de l'extrait sonore imposé qui sera fourni sur place.

Questions et réponses

Quelle sera la trame sonore de l'animation?

- Les équipes recevront un extrait sonore précis, qui dictera l'animation.

Quelle sera la durée de l'animation?

- Le projet définitif ne pourra dépasser la durée de l'extrait sonore de plus de 2 secondes.

Qu'arrivera-t-il si l'animation est trop longue?

- Les créations qui n'animeront pas l'extrait sonore ou qui dépasseront la durée maximum ne seront pas jugées et seront disqualifiées.

De combien de temps disposeront les équipes?

- Toutes les animations devront être terminées au plus tard à 13 h⁷ le deuxième jour du concours.

Puis-je utiliser mes propres fichiers?

- Les équipes peuvent apporter des personnages riggés qui sont des créations communes ou exempts de droits d'auteur, qui conviennent à un public de moins de 14 ans. Aucune animation n'est permise.

Peut-on utiliser Internet comme ressource?

- Les équipes peuvent utiliser Internet pour trouver des bandes de référence, des vidéos d'aide ou des tutoriels. Toutefois, il est interdit d'installer des modules d'extension (*plugins*) et des scripts qui ne sont pas inclus dans la version du logiciel fourni.

Les équipes peuvent-elles apporter leurs propres outils?

- Les outils à dessins numériques, comme des tablettes, sont permis. Si vous utilisez votre propre tablette, apportez aussi les pilotes appropriés. Les concurrents et concurrentes devront installer leurs appareils et régler les pannes.

Quels formats de fichiers utilisera-t-on?

- Maya, Blender, 3DS Max et la Suite Adobe seront déjà installés sur les ordinateurs fournis. L'usage d'autres logiciels n'est pas recommandé. Toute demande de permission d'apporter d'autres logiciels doit être soumise par écrit au CTN au moins un mois avant les Olympiades. Les équipes devront alors installer les logiciels additionnels qu'elles apporteront.

Les équipes doivent-elles rester dans l'aire du concours durant toute l'épreuve?

- Tous les concurrents et concurrentes doivent rester dans l'aire du concours ou à proximité pour la durée de l'épreuve, selon les directives du Comité technique national.

Est-ce que les équipes peuvent communiquer avec leurs entraîneurs, amis et proches durant le concours?

- Il est interdit de communiquer avec des personnes ne participant pas au concours, peu importe le moyen : cellulaire, textos, courriels.

2.5 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	Janvier 2017
Gabarit de scénarimage	Janvier 2017
Symboles de scénarimage	Janvier 2017
<i>Turnaround</i> des personnages (même pose selon différents angles de vue)	Janvier 2017
Guide du concours <ul style="list-style-type: none"> • Principes de l'animation • Symboles de scénarimage • Chemin critique • Exemple d'animatique • Exemple de scénarimage 	Janvier 2017

4. ÉQUIPEMENT, MATÉRIEL, TENUE VESTIMENTAIRE

4.1 Équipement et matériel fournis par Skills/Compétences Canada

- 2 postes de travail par équipe
- Matériel informatique
 - 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
 - Inscripteur de DVD
 - Écran plat 1920 × 1080
 - Carte de son
 - Système d'exploitation : Windows 7 ou 10, 64 bits

Remarque : Toutes les applications seront utilisées en mode démonstration ou essai.

- Les plus récentes versions des logiciels en date de janvier 2017 seront utilisées durant l'épreuve.
- Logiciels 3D : 3D Studio Max, Maya, Blender.
- Logiciels 2D : Adobe CC Animate, ToonBoom Harmony, ToonBoom Storyboard Pro, Autodesk Sketchbook Pro.
- Logiciels graphiques et de vidéo : Adobe Photoshop, After Effects, Premiere Pro.
- Logiciel de visualisation : VLC

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

- Tablette et pilote (pilote compatible avec Windows 7 et 10, 64 bits)
- Casque d'écoute
- Crayons et gommes à effacer

4.3 Tenue vestimentaire obligatoire (fournie par les concurrents et les concurrentes)

- Aucune exigence particulière

5. EXIGENCES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

5.1 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	40
Animation	40
Produit fini	20

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

7. RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

7.1 Interprétation consécutive

Si des services d'interprétation consécutive seront nécessaires sur place, 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 ces services ne sera pas garantie.

7.2 Logiciels

Si des logiciels en français seront nécessaires, 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 ces logiciels ne sera pas garantie.

7.3 Claviers

Des claviers anglais seront fournis. Si un clavier français sera requis, 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 du clavier ne sera pas garantie.

7.4 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 ne peuvent dépasser 30 % de la teneur du projet. Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

7.5 Égalité de notes

Si deux équipes terminent *ex æquo*, l'équipe qui aura obtenu la plus haute note pour le critère « Animation » sera déclarée gagnante. Si leurs notes sont aussi égales pour le critère « Animation », l'équipe ayant reçu la plus haute note pour le critère « Préproduction » sera déclarée gagnante.

7.6 Règlement du concours

Se reporter aux Règlements des concours des Olympiades canadiennes des métiers et des technologies.

8. MEMBRES DU COMITÉ TECHNIQUE NATIONAL

Organisme membre	Nom	Courriel
Colombie-Britannique	Byron Kask	
Nouvelle-Écosse – Présidence	Robert Gibson	robert.gibson@nsc.ca
Ontario	Alexi Balian	
Île-du-Prince-Édouard	Chris Sharpley	
Terre-Neuve-et-Labrador	Jason Aue	