ÉPREUVES DE QUALIFICATION 2012

ANIMATION INFORMATISÉE 2D (ÉQUIPES DE 2) - NIVEAU SECONDAIRE

Date : samedi 14 avril 2012
Endroits : Canadore College, Confederation College, Fanshawe College, Georgian College, Humber Institute, Niagara College et St. Lawrence College

MEMBRES DU COMITÉ :
Président des OOCT – Alexi Balian
Canadore College – Phil Cowcill
Confederation College – Richard Riddell
Fanshawe College – Darryl Bedford
Georgian College – Scott McCrindle et Rui Albino
Humber Institute – James Cullin
Niagara College – Roberto Acosta
St. Lawrence College – Donna Graves

** Les participants admissibles* qui termineront en première, deuxième ou troisième place pourront participer aux Olympiades ontariennes des compétences technologiques qui auront lieu le 1er mai 2012 à Waterloo

***Veuillez consulter la trousse d'information au sujet des compétitions pour connaître les critères d'admissibilité ainsi que les règles et règlements des épreuves de qualification**

Pour des renseignements d'ordre technique au sujet de cette compétition, veuillez communiquer avec le service des compétitions de Compétences Canada – Ontario à otsc@skillscanada.com

BUT DE LA COMPÉTITION :

Évaluer les aptitudes, les compétences et les connaissances en matière d'animation de chacune des équipes alors que les participants se préparent à faire leur entrée sur le marché du travail dans ce domaine. Les participants doivent avoir de bonnes connaissances en dessin et pouvoir susciter l'intérêt de l'auditoire grâce à une histoire captivante. L'animation se rapporte à la création et à l'animation de personnages dont il est question dans l'histoire. Les personnages peuvent prendre n'importe quelle forme, mais doivent pertinents au thème proposé. Les détails du projet seront divulgués aux participants juste avant la compétition. L'animation devrait tourner autour des personnages principaux. La nature et la complexité des personnages ne font l'objet d'aucune restriction. Un bon personnage est celui qui suscite un sentiment d'empathie**.**

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES :

En fonction d'un thème, les participants devront développer et planifier un scénario complet. L'accent sera mis sur la capacité des participants à raconter une histoire. Les participants devront d'abord mettre leurs idées sur papier, puis ils donneront vie à leur histoire en créant, animant et élaborant les scènes décrites dans leur scénarimage. Il s'agit du processus d'animation.

PROJET

Pour mieux refléter le déroulement réel dans l'industrie de l'animation, le projet sera structuré de façon à allouer une période de temps spécifique pour chaque élément du projet. Le projet aura un style précis. Par exemple, jeu, bande-annonce d'un film, court métrage, instructions, affaires, publicité, reconstitution ou simulation, etc. L'animation finale devrait durer environ 20 secondes.

OBJECTIFS DE LA COMPÉTITION :

Tâches à réaliser dans la cadre de la compétition:

Afin de refléter le processus utilisé dans le domaine de l'animation, la durée et la forme seront énoncées. Le projet portera sur un thème particulier. Le thème sera dévoilé uniquement au début de la compétition.

Les participants doivent produire sur papier un scénarimage et des modèles de personnages afin de présenter l'animation proposée en fonction du projet/thème présenté le jour de la compétition.

Après la première heure de la compétition, les élèves auront accès aux postes de travail informatisés.

Les scénarimages et les modèles seront vérifiés et approuvés par le président du comité technique durant la pause pour le dîner. Le produit final sera comparé aux scénarimages.

Les participants doivent se rappeler que les modèles DOIVENT inclure une vue de face, de profil (côté), ¾, et de dos des personnages.

Dans leur projet, les participants devront faire valoir leurs connaissances des 12 principes de l'animation.

Les animations doivent refléter un lien entre le style des personnages, de l'environnement et des accessoires.

Le nom des élèves ou de leur école ne devra apparaître nulle part dans la présentation ou les documents connexes.

Le début et la fin de la présentation doivent être clairement définis. Pour ce faire, on peut laisser le premier écran et le dernier écran en noir ou y insérer des titres.

Les équipes travailleront de façon indépendante. Ni les instructeurs et/ou les observateurs n'auront le droit de venir en aide aux équipes ou d'accéder à l'aire de compétition.

ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL :

<u>Fourni par le comité</u>

- au moins 1 poste de travail par équipe
- ordinateur compatible Pentium IV (3+ GHz) ou Mac Intel Core Duo (2.0 GHz) avec moniteur et souris. Vidéo – cartes vidéos OpenGL ;128 Mo MEV; Mémoire – 1 Gb MEV;
- système d'exploitation - Windows XP Professional ou OS10
- logiciels : version Flash MX 2004, Adobe CS2, CS3, CS4 ou CS5, ou Toon Boom Studio, logiciel graphique Adobe Photoshop CS, logiciel de présentation Quicktime Pro et MS Media Player
- accès à un numériseur par balayage

- aucun programme de soutien/plugiciel et/ou aucune documentation (autres que ceux fournis dans la dernière version expédiée du logiciel) ne peut être utilisé
- feuilles standards de scénarimage et de modèle

Fourni par le participant

Les participants doivent être prêts à utiliser les logiciels fournis par le comité.

- disque d'animation et table lumineuse
- crayons et gommes à effacer
- marqueurs à pointe fine
- tablette (optionnelle) – doit être remise au président du comité technique lors de la séance d'information (les élèves seront responsables de configurer eux-mêmes leur tablette). Si le participant a de la difficulté à configurer sa tablette, celui-ci devra être prêt à participer à la compétition sans sa tablette.

Les CD de données, les dispositifs de stockage mobile, les iPods et les lecteurs mp3 **ne sont pas permis**.

SÉCURITÉ :

La sécurité est une priorité dans le cadre des épreuves de qualification. Les juges et les membres du comité se réservent le droit d'empêcher un participant de participer à la compétition si ce dernier ne respecte pas les règles de sécurité ou ne porte pas l'équipement de sécurité prescrit.

*La décision des juges en matière de sécurité sera sans appel.

TENUE VESTIMENTAIRE :

Les participants doivent être vêtus proprement et convenablement. Les vêtements portés ne doivent pas comporter de logo ou d'imprimé à l'exception d'un logo de l'école et/ou du conseil scolaire que le participant représente. SEUL le logo de l'établissement qui a inscrit le participant peut être visible. Le logo ou le nom d'une compagnie ne peut apparaître sur les vêtements du participant.

ENTREVUE D'EMPLOI :

À noter que le volet Entrevue d'emploi a été retiré de toutes les Épreuves de qualification. Les participants qui se qualifieront pour les Olympiades ontariennes des compétences technologiques devront se préparer pour l'entrevue d'emploi qui aura lieu dans le cadre de cette compétition. Veuillez consulter la fiche descriptive provinciale pour plus de détails.

RÈGLES ET RÈGLEMENTS :

Veuillez prendre connaissance des règles et règlements inclus dans la trousse d'information au sujet des compétitions, disponible en ligne à www.skillsontario.com.

Parmi les nouvelles règles et les nouveaux règlements inclus dans la Trousse d'information concernant les compétitions qui seront en vigueur pour 2012, notons :

- Plagiat
- Dates limites d'inscription

Veuillez consulter les règles, les règlements ainsi le processus d'inscription bien avant les Épreuves de qualification.

À la discrétion du président du comité technique, tout participant qui affiche l'un ou l'autre des comportements suivants sera immédiatement disqualifié de la compétition :

- Agit de façon inappropriée

- Néglige sa sécurité ou celle des autres
- Ne respecte pas les règles et règlements établis, y compris :
  - utiliser de l'équipement ou du matériel qui n'est pas permis
  - conduite malhonnête (tricherie)
  - parler avec des personnes à l'extérieur de l'aire de compétition
  - arriver en retard pour la compétition

La prise des présences pour toutes les compétitions aura lieu le matin même à l'endroit prévu pour les épreuves de qualification. La date limite des inscriptions est le 23 mars 2012.

Les équipes seront composées de deux personnes. Les animations doivent être conformes au thème présenté. Les équipes doivent travailler de façon indépendante. Seuls les ouvrages de référence concernant les logiciels seront permis comme ressources documentaires. Les scénarimages et les fichiers de projet devront être remis et demeureront la propriété de Compétences Canada – Ontario.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

L'histoire domine. L'évaluation de tous les domaines tient compte de leur capacité à soutenir la création et la communication d'une histoire divertissante. L'animation finale doit être d'une durée d'environ 20 secondes.	
Narration (scénario illustré) – clarté du message; qualité de l'histoire; symboles/cinématographie du scénario illustré; changements identifiés au scénario illustré	20
Conception du personnage (feuilles de modèle) – feuilles de modèle; conception du personnage; structure, contrôle et trait du personnage; attrait général	20
Esthétique – couleurs et textures; mise en scène; style artistique; qualité de la production	20
Animation – scénario illustré comparé à l'animation finale; feuilles de modèle comparé à l'animation finale; mise en scène; principes d'animation; traits physiques; minutage; interprétation; cinématographie (position, angles de la caméra, zooms, panoramiques, fondus, etc.)	40
TOTAL	**100**

Tel qu'indiqué dans les règlements, la compétition ne se terminera pas par une égalité. En cas d'égalité, l'équipe ayant obtenu le plus haut pointage pour la composante Animation sera déclarée gagnante.

HORAIRE DE LA COMPÉTITION :

Samedi 14 avril 2012
Épreuves de qualification

***** Veuillez noter que l'horaire n'est pas le même que celui des années précédentes.**

8 h 30 à 9 h	Prise des présences et annonces
9 h à 9 h 10	Accès à l'aire de compétition
9 h 10 à 9 h 30	Séance d'information
9 h 30 à 12 h	Compétition
12 h à 12 h 30	Dîner
12 h à 15 h	Compétition
15 h à 16 h	Évaluation finale et compilation des résultats (Juges et membres du comité)
15 h 30 à 16 h	Rétroaction
16 h	Présentation
17 h 30	Remise des prix et rencontre pour les participants admissibles aux OOCT

RENSEIGNEMENTS ADDITIONNELS :

Le thème de la compétition sera dévoilé le matin même