

APPRENTISSAGE ET OBJECTIFS DE LA CERTIFICATION ASSOCIATE

Pour soutenir l'apprentissage et la pratique de nos produits Toon Boom (Harmony Advanced, Harmony Premium et Storyboard Pro), nous fournissons l'apprentissage en ligne gratuit suivant ainsi que des objectifs clairs sur ce qui sera enseigné en cours de route.

INFORMATIONS SUR L'EXAMEN DE CERTIFICATION D'ASSOCIÉ TOON BOOM

Obtention de votre certification

L'examen de certification d'associé Toon Boom valide la maîtrise des logiciels d'animation standards de l'industrie. Après avoir réussi l'évaluation, les candidats reçoivent un certificat à durée limitée et un badge numérique, officiellement délivrés par Toon Boom Animation. Cette documentation confirme la réussite de l'évaluation écrite requise et indique la date de validité de trois ans de la certification.

Évaluation sécurisée et surveillée (Proctored Assessment)

La surveillance (proctoring) joue un rôle crucial dans le maintien de l'intégrité et de la crédibilité de tous les examens de certification d'associé Toon Boom. Elle garantit que tous les candidats sont évalués dans des conditions justes et cohérentes, confirmant que les résultats reflètent fidèlement les connaissances et les compétences propres à chaque individu.

Pour garantir l'intégrité et la validité de votre certification, tous les examens de certification Toon Boom Animation sont menés dans un environnement strictement surveillé et administrés en ligne par notre partenaire agréé, BrightShift (Summit Consulting Group, Inc). Bien que le district ou l'école ait l'autorité de désigner des surveillants (proctors), ceux-ci ne doivent pas avoir de conflit d'intérêts dans l'administration de l'examen. Plus précisément, tout surveillant sélectionné par le district ou l'école ne peut être un enseignant qui donne directement des cours à l'étudiant en vue d'un examen de certification professionnelle et il lui est donc interdit de surveiller l'évaluation de cet étudiant.

La surveillance est disponible à la fois sur site et à distance. La section suivante décrit les responsabilités des surveillants dans les deux environnements de test, sur site et à distance.

Surveillance sur site (On-site proctoring) :

- Vérifier l'identité du candidat et confirmer son numéro d'identification étudiant.
- Activer et déverrouiller l'examen uniquement après que l'identité de l'étudiant a été confirmée.
- Assurer une supervision générale du candidat tout au long de la session de test, garantissant un environnement de test sécurisé. Cela comprend la prévention de toute forme de fraude académique, telle que donner ou recevoir de l'aide, utiliser des matériaux non autorisés, ou consulter des livres ou des notes.

Surveillance à distance (Remote proctoring) :

- Le surveillant virtuel doit être une personne qualifiée, présente en direct, qui surveille le candidat en temps réel via une caméra ou un affichage vidéo.
- Observer le candidat au test et l'environnement de test de manière synchrone pour garantir un cadre sécurisé et sans distraction.
- Vérifier l'identité du candidat et confirmer son numéro d'identification étudiant.
- Activer et déverrouiller l'examen uniquement après que l'identité de l'étudiant a été vérifiée avec succès.

Administration sécurisée de l'examen :

Pour maintenir la sécurité de l'évaluation, les questions d'examen sont délivrées de manière sécurisée et numérique. Comme aucun matériel physique n'est impliqué, le contenu de l'examen n'est pas accessible au surveillant pendant une période prolongée au-delà de la durée du test. L'utilisation simultanée des logiciels de Toon Boom pendant la passation de l'examen n'est pas autorisée. Les questions d'examen sont tirées d'une vaste banque de questions aléatoires pour créer une expérience de test sécurisée et variée, garantissant qu'aucun étudiant ne reçoit le même examen. Les étudiants peuvent tenter l'examen jusqu'à trois fois au cours de la même année scolaire et doivent respecter un délai d'attente obligatoire de 20 jours entre chaque tentative.

Détails et notation de l'évaluation

Notation:

Toutes les évaluations écrites requises pour la certification d'associé Toon Boom sont notées automatiquement sur la plateforme sécurisée BrightShift. Les notes sont ensuite analysées par Toon Boom Animation, l'organisme de certification, pour garantir des résultats cohérents et précis.

Langues de l'examen :

L'examen de certification est disponible en anglais et en espagnol.

Limite de temps :

Une limite de temps spécifique a été établie pour toutes les évaluations écrites requises pour obtenir la certification professionnelle :

- **Temps de test standard** : 45 minutes
- **Temps de test prolongé (pour les candidats handicapés)** : 90 minutes

Cette limite de temps s'applique uniformément à tous les individus cherchant la certification, à l'exception des aménagements nécessaires fournis aux candidats handicapés—voir Aménagements.

Note de passage :

- 70 % ou 18/25 bonnes réponses pour l'examen Storyboard Pro.
- 70 % ou 25/35 bonnes réponses pour les examens Harmony Premium et Harmony Advanced.

Format des questions :

- Les examens sont des questions à choix multiples.
- Les questions sont tirées d'une vaste banque de questions et sont randomisées pour augmenter la sécurité.

Nombre total de questions :

- Harmony Premium et Advanced : 35
- Storyboard Pro : 25

Accès et éligibilité

L'examen de certification d'associé Toon Boom est disponible pour les étudiants, les professionnels et tout autre candidat recherchant la certification.

Si vous n'êtes pas actuellement affilié à une école et que vous êtes intéressé à passer l'examen de certification, veuillez nous contacter directement à sales@toonboom.com.

Aménagements

Toon Boom et son partenaire de test agréé, BrightShift, s'engagent à fournir des aménagements qui garantissent que les étudiants handicapés ont un accès équitable aux tests, au même titre que leurs pairs. Les candidats ayant des besoins documentés (par exemple, Plans d'Éducation Individualisés ou Plans 504) peuvent recevoir des aménagements raisonnables déterminés par le district ou l'école, à condition que ces aménagements soient documentés dans le PEI ou le Plan 504 de l'étudiant, et ne compromettent pas l'intégrité de l'examen de certification. En conséquence, le district ou l'école peut attribuer ces aménagements à sa discrétion, sans exiger l'approbation ou la soumission de documents justificatifs à Toon Boom. Les aménagements suivants sont disponibles, incluant, mais sans s'y limiter :

- **Temps prolongé** : Les candidats autorisés peuvent recevoir jusqu'à 90 minutes pour compléter leur examen, au lieu des 45 minutes standard.
- **Lecteur d'écran** : Les candidats autorisés qui exigent que leur examen soit lu à voix haute peuvent utiliser les lecteurs d'écran gratuits compatibles suivants.
 - NVDA (Utilisateurs Windows) <https://www.nvaccess.org/download/>

- Apple VoiceOver (Utilisateurs Apple) <https://www.apple.com/accessibility/vision/>
- ChromeVox - Lecteur intégré à Chrome pour les utilisateurs de Chrome

Processus d'inscription à l'examen

Le coordonnateur CTE ou de test (Administrateur ou Instructeur) est responsable de la création des sessions de test et de la sélection de l'examen de certification approprié pour ses étudiants. Ce processus comprend la vérification de la disponibilité de crédits de test suffisants dans BrightShift, la plateforme en ligne de notre partenaire de test agréé. Une fois confirmé, le coordonnateur ou l'instructeur CTE peut ajouter des étudiants aux listes de classe, attribuer l'examen et s'assurer que tous les aménagements de test approuvés sont correctement appliqués et suivis. Pour plus d'informations sur les aménagements de test, veuillez vous référer à la section Accès et éligibilité.

Objectifs d'apprentissage

Les examens contiennent 1 à 2 questions par objectif d'apprentissage. Le matériel d'étude peut être trouvé sur le portail d'apprentissage gratuit Toon Boom Learn et le cours StartingPoint.

Harmony Premium

<https://learn.toonboom.com/journeys/certification-exam-preparation-premium>

ID	Catégorie	Objectif
SHA.01.0	Histoire de l'animation	Identifier les moments clés de l'histoire et du développement de l'industrie de l'animation.
SHA.02.0	Techniques d'animation	Évaluer et recommander différentes techniques d'animation en fonction du style, des exigences et des avantages.
SHA.03.0	Principes d'animation	Analyser, évaluer et identifier les principes d'animation et la manière de les appliquer lors de l'animation.
SHA.04.0	Pipeline d'animation	Déconstruire le pipeline de l'animation et identifier les rôles impliqués dans le processus.
SHA.05.0	Efficacité et organisation	Faire preuve d'esprit critique pour organiser les pensées, les idées, les actifs, les dossiers de travail et les produits à livrer.
SHA.06.0	Création du projet	Démontrer la capacité à créer et à configurer un fichier de projet répondant aux exigences de la sortie finale.
SHA.07.0	Navigation dans l'interface	Démontrer sa capacité à naviguer et à personnaliser l'interface utilisateur afin d'optimiser l'efficacité du travail.

ID	Catégorie	Objectif
SHA.08.0	Outils de dessin	Démontrer sa capacité à utiliser des outils de dessin dans des environnements vectoriels pour créer des œuvres d'art adaptées à toutes les étapes du projet.
SHA.09.0	Dessin bitmap	Démontrer la capacité à utiliser les outils de dessin dans un environnement bitmap.
SHA.10.0	Conception	Appliquer les compétences et les processus artistiques pour créer une variété de personnages et d'accessoires dans un style cohérent.
SHA.11.0	Mise en page	Appliquer des compétences et des processus techniques et artistiques pour créer des décors et des arrière-plans en perspective.
SHA.12.0	Couches	Démontrer sa capacité à créer et à organiser des calques en fonction des règles d'ordonnancement et du type.
SHA.13.0	Animation sans papier	Appliquer les compétences et les processus artistiques pour créer des animations sans papier image par image basées sur les principes de l'animation.
SHA.14.0	Temps d'exposition et dessin	Démontrer sa capacité à ajuster le timing de l'animation et l'exposition du dessin.
SHA.15.0	Outils de référence visuelle	Identifier les outils de référence visuelle essentiels et leur utilité dans un contexte de production.
SHA.16.0	Stylisme des couleurs	Analyser les exigences en matière d'ambiance et appliquer des compétences artistiques pour créer des schémas de couleurs.
SHA.17.0	Palettes de couleurs	Appliquer des compétences techniques pour créer et structurer des palettes de couleurs.
SHA.18.0	Peinture	Appliquer les compétences techniques pour créer des animations sans papier image par image avec efficacité.
SHA.19.0	Gréement	Comprendre les concepts fondamentaux du truquage et appliquer la pensée critique et les compétences en matière de résolution de problèmes pour décomposer et truquer des personnages afin qu'ils soient animables.
SHA.20.0	Animation des découpes	Appliquer les compétences artistiques et techniques pour créer des animations découpées cohérentes et crédibles basées sur les principes de l'animation.
SHA.21.0	Bibliothèque et modèles	Démontrer la capacité à structurer et à partager des actifs par le biais d'une bibliothèque.

ID	Catégorie	Objectif
SHA.22.0	Lip-Sync	Démontrer la capacité à animer des personnages et des bouches en synchronisation avec le dialogue, l'action et l'ambiance.
SHA.23.0	Son	Démontrer la capacité d'importer, de chronométrer et d'éditer du son.
SHA.24.0	Importation	Démontrer la capacité à importer des images de tiers et à les intégrer dans un projet.
SHA.25.0	Mise en scène	Appliquer les compétences techniques pour positionner les éléments sur la scène et construire une composition.
SHA.26.0	Images clés et mouvement	Identifier et comprendre les différents composants et paramètres impliqués dans les trajectoires générées par ordinateur.
SHA.27.0	Déplacement de la caméra	Démontrer sa capacité à positionner et animer une caméra sur une scène dans un environnement 2D et 3D.
SHA.28.0	Lecture	Comprendre le concept de plage de lecture, de boucles et de fréquence d'images.
SHA.29.0	Compositing et effets	Appliquer des compétences techniques pour composer des scènes, rassembler des éléments, éclairer les composants et ajouter des effets.
SHA.30.0	Système de nœuds	Comprendre l'objectif du système nodal, son fonctionnement et comment le dépanner.
SHA.31.0	Espace 3D	Comprendre la mise en scène spatiale en 3D et le positionnement des éléments.
SHA.32.0	Exportation	Démontrer sa capacité à exporter un projet pour le partager avec d'autres.

Harmony Advanced

<https://learn.toonboom.com/journeys/certification-exam-preparation-harmony-advanced>

ID	Catégorie	Objectif
SHA.01.0	Histoire de l'animation	Identifier les moments clés de l'histoire et du développement de l'industrie de l'animation.
SHA.02.0	Techniques d'animation	Évaluer et recommander différentes techniques d'animation en fonction du style, des exigences et des avantages.
SHA.03.0	Principes d'animation	Analyser, évaluer et identifier les principes d'animation et la manière de les appliquer lors de l'animation.

ID	Catégorie	Objectif
SHA.04.0	Pipeline d'animation	Déconstruire le pipeline de l'animation et identifier les rôles impliqués dans le processus.
SHA.05.0	Efficacité et organisation	Faire preuve d'esprit critique pour organiser les pensées, les idées, les actifs, les fichiers de travail et les produits à livrer.
SHA.06.0	Création du projet	Démontrer la capacité à créer et à configurer un fichier de projet répondant aux exigences de la sortie finale.
SHA.07.0	Navigation dans l'interface	Démontrer sa capacité à naviguer et à personnaliser l'interface utilisateur afin d'optimiser l'efficacité du travail.
SHA.08.0	Outils de dessin	Démontrer sa capacité à utiliser des outils de dessin dans des environnements vectoriels pour créer des œuvres d'art adaptées à toutes les étapes du projet.
SHA.09.A	Dessin bitmap	Démontrer sa capacité à créer des illustrations et des croquis dans un environnement bitmap.
SHA.10.0	Conception	Appliquer des compétences et des processus artistiques pour créer une variété de personnages et d'accessoires dans un style cohérent.
SHA.11.A	Mise en page	Appliquer des compétences artistiques et concevoir des mises en page d'arrière-plan à l'aide d'outils de guidage.
SHA.12.A	Couches	Démontrer sa capacité à créer des calques et à organiser une ligne de temps.
SHA.13.A	Animation sans papier	Appliquer les 12 principes de l'animation pour créer des animations traditionnelles, de l'animation clé au nettoyage.
SHA.14.A	Temps de pose et exposition du dessin	Faire preuve d'esprit critique pour appliquer le principe de l'animation synchronisée afin d'ajuster le rythme de l'animation ainsi que le timing comique.
SHA.15.A	Outils de référence visuelle	Utilisez tous les outils de référence visuelle ainsi que les animations de décalage et de traçage pour créer des interpolations et des nettoyages d'animation.
SHA.16.0	Stylisme des couleurs	Analyser les exigences en matière d'ambiance et appliquer des compétences artistiques pour créer des schémas de couleurs.
SHA.17.0	Palettes de couleurs	Appliquer des compétences techniques pour créer et structurer des palettes de couleurs.
SHA.18.A	Peinture	Appliquer des compétences techniques pour peindre des animations sans papier image par

ID	Catégorie	Objectif
		image en utilisant des modèles de couleurs, des palettes d'ambiance de couleurs et des textures.
SHA.21.A	Bibliothèque et modèles	Démontrer la capacité à sauvegarder des actifs dans une bibliothèque pour pouvoir les réutiliser.
SHA.22.A	Lip-Sync	Démontrer la capacité à décomposer des sons, à animer des bouches synchronisées avec le dialogue, l'action et l'ambiance et à utiliser des outils d'assistance automatisés.
SHA.23.0	Son	Démontrer la capacité d'importer, de chronométrer et d'éditer du son.
SHA.24.0	Importation	Démontrer la capacité à importer des images de tiers et à les intégrer dans un projet.
SHA.25.A	Mise en scène	Appliquer les compétences techniques aux éléments de la scène en utilisant une ligne de temps linéaire.
SHA.26.0	Images clés et mouvement	Identifier et comprendre les différents composants et paramètres impliqués dans les trajectoires générées par ordinateur.
SHA.27.A	Déplacement de la caméra	Démontrer sa capacité à positionner et animer une caméra sur une scène dans un environnement 2D.
SHA.28.0	Lecture	Comprendre le concept de plage de lecture, de boucles et de fréquence d'images.
SHA.29.A	Compositing et effets	Appliquer les compétences techniques pour éclairer les composants et ajouter des effets à l'aide d'une ligne de temps linéaire.
SHA.31.0	Espace 3D	Comprendre la mise en scène spatiale en 3D et le positionnement des éléments.
SHA.32.0	Exportation	Démontrer sa capacité à exporter un projet pour le partager avec d'autres.

Storyboard Pro

<https://learn.toonboom.com/journeys/certification-exam-preparation-storyboard-pro>

ID	Catégorie	Objectif
SSA.01.0	Efficacité et organisation	Faire preuve d'esprit critique pour organiser les pensées, les idées, les actifs, les fichiers de travail et les produits à livrer.
SSA.02.0	Création du projet	Démontrer la capacité à créer et à configurer un fichier de projet répondant aux exigences de la sortie finale.

ID	Catégorie	Objectif
SSA.03.0	Navigation dans l'interface	Démontrer sa capacité à naviguer et à personnaliser l'interface utilisateur afin d'optimiser l'efficacité du travail.
SSA.04.0	Storyboard	Appliquer des compétences et des processus artistiques pour créer des panneaux de scénarimage communiquant clairement des idées et des concepts.
SSA.05.0	Légendes et textes	Analyser un scénario pour le décomposer en scènes visuelles et alimenter les légendes en fonction des moments clés, des actions et des types.
SSA.06.0	Outils de dessin	Démontrer sa capacité à utiliser des outils de dessin dans des environnements vectoriels pour créer des œuvres d'art adaptées à toutes les étapes du projet.
SSA.07.0	Dessin bitmap	Démontrer la capacité à utiliser des outils de dessin dans des environnements bitmap.
SSA.08.0	Mise en page	Appliquer des compétences et des processus techniques et artistiques pour créer des conceptions de lieux et des mises en page d'arrière-plan avec perspective.
SSA.09.0	Couches	Démontrer sa capacité à créer et à organiser des calques en fonction des règles d'ordonnancement et du type.
SSA.10.0	Manipulation de panneaux et de scènes	Démontrer sa capacité à créer et à organiser des panneaux dans une structure adaptée au scénario et aux actions.
SSA.11.0	Traitement des œuvres d'art sur plusieurs panneaux	Comprendre l'objectif de la manipulation d'œuvres d'art sur plusieurs panneaux simultanément et démontrer la capacité à exécuter l'opération.
SSA.12.0	Outils de référence visuelle	Identifier les outils de référence visuelle essentiels et leur utilité dans un contexte de production.
SSA.13.0	Partage et bibliothèques	Démontrer la capacité à partager des actifs via une bibliothèque et entre les panneaux.
SSA.14.0	Couleur	Faire preuve de discernement et d'esprit critique pour appliquer des couleurs à un storyboard en mettant en évidence les éléments clés et en créant des mattes et des ombres.
SSA.15.0	Calendrier	Faire preuve de créativité, d'esprit critique et de capacité à résoudre des problèmes pour synchroniser les scènes et l'action afin de créer une histoire cohérente et bien rythmée.

ID	Catégorie	Objectif
SSA.16.0	Importation	Démontrer la capacité à importer des images de tiers et à les intégrer dans un projet.
SSA.17.0	Mise en scène	Appliquer les compétences techniques pour positionner les éléments sur la scène et construire une composition.
SSA.18.0	Images clés et mouvement	Créez des mouvements de calque à l'aide d'images clés pour planifier des scènes et améliorer la clarté de la narration.
SSA.19.0	Déplacement de la caméra	Démontrer sa capacité à positionner et animer une caméra sur une scène dans un environnement 2D et 3D.
SSA.20.0	Espace 3D	Comprendre l'espace 3D et le raisonnement spatial pour manipuler et mettre en scène des objets 3D et des plans 2D dans un environnement 3D.
SSA.21.0	Son	Démontrer la capacité d'importer, de chronométrer et d'éditer du son.
SSA.22.0	Effets de base	Appliquer des compétences artistiques et techniques pour ajouter des effets de flou de base aux calques afin d'améliorer les mouvements et la composition.
SSA.23.0	Exportation	Démontrer la capacité d'exporter un projet en tant que support imprimé et vidéo pour le partager avec d'autres.

Documentation publiquement disponible

En tant qu'organisme de certification, Toon Boom fournit une documentation complète et accessible au public concernant les normes et les exigences de notre certification. Ces informations sont téléchargeables ci-dessous. Des informations supplémentaires sont également accessibles via les liens suivants :

- <https://helpcentre.toonboom.com/hc/en-ca/sections/39972684207891-Associate-Certification>
- <https://brightshiftinc.com/resources/>
- <https://brightshift.tawk.help/search?q=proctor>