



Adobe Certified Associate en vidéo numérique Utilisation de Adobe Premiere Pro CC 2020

Objectifs d'examen

Adobe a mené des recherches pour identifier les compétences fondamentales dont les étudiants ont besoin pour communiquer en utilisant les outils des médias numériques. Basé sur les commentaires des éducateurs, des professionnels du design, les entreprises et les établissements d'enseignement du monde entier, les objectifs couvrent les compétences de base des attentes en matière de vidéo numérique. Une personne qui obtient cette certification dispose d'environ 150 heures d'instruction et d'expérience pratique du produit, et est familier avec le produit, ses caractéristiques et ses capacités, ainsi que les concepts de carrière pertinents.

Les personnes qui ont obtenu la certification Adobe Certified Associate ont démontré la maîtrise des compétences suivantes. Les objectifs détaillés de l'examen sont disponibles sur le site Adobe Education Exchange.

1. Travailler dans l'industrie de la vidéo

Cet objectif couvre les concepts essentiels liés au travail avec les collègues et les clients ainsi que les connaissances juridiques, techniques et conceptuelles.

1.1 Identifier l'objectif et les besoins du public pour la préparation des images.

- 1.1.a Déterminer si le contenu est pertinent par rapport à l'objectif, au public et à ses besoins.

i. Termes clés : objectifs du client, public cible, démographie, accessibilité, etc.

1.2 Communiquer avec les collègues et les clients sur les plans de projet.

- 1.2.a Démontrer une connaissance des techniques de communication sur les plans de conception avec les collègues et les clients.

i. Termes clés : Préproduction : liste des plans, écriture du scénario, storyboard, repérage des lieux, etc.

- 1.2.b Démontrer une connaissance des concepts de base de la gestion de projet.

i. Termes clés : Production : installation, tournage et emballage ; Post-production : importation, montage, correction des couleurs, notation, distribution, etc.

1.3 Déterminer le type de droit d'auteur, les autorisations et les licences nécessaires pour utiliser un contenu spécifique.

- 1.3.a Identifier les considérations juridiques et éthiques liées à l'utilisation de contenus tiers.

i. Termes clés : droits d'auteur, autorisations, licences, etc.

ii. Concept clés : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, utilisation commerciale, attribution, travail à louer, utilisation équitable, traitement équitable, etc.

- 1.3.b déterminer quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images de personnes et de lieux

i. Termes clés : libération du modèle, libération du lieu, etc.

ii. Concept clés : l'autorisation d'utiliser une photo est distincte de l'autorisation d'utiliser le visage d'une personne ou un lieu restreint, etc.

1.4 Démontrer une compréhension de la terminologie clé liée à l'audio et à la vidéo

- 1.4.a Démontrer une connaissance de la terminologie de la vidéo numérique.

i. Termes clés : fréquence d'images, rapport d'aspect, zone de sécurité, résolution d'image et de vidéo, formats de fichiers, codecs vidéo, pixels, rendu, taux d'échantillonnage audio, etc.

1.4.b Démontrer une connaissance de la gestion des couleurs dans la vidéo numérique.

i. Termes clés : balance des blancs, étalonnage des couleurs, etc.

1.4.c Comprendre et utiliser les termes clés liés à la production vidéo et audio.

i. Termes clés : Audio : écrêtage, niveaux, microphones (micro-canon, à main, sans fil, etc.) son naturel/ambient, tonalité de la pièce, son de Foley, etc. Vidéo : ouverture, vitesse d'obturation, ISO, types d'objectifs (zoom, prime/fixe, téléobjectif, etc.), trépied, chariot, etc.

1.5 Démontrer une connaissance des principes de conception de base et des meilleures pratiques utilisées dans l'industrie de la vidéo.

1.5.a Communiquer visuellement en utilisant des techniques standard de film/vidéo.

i. Concepts clés : règle des tiers ; suivi de l'action ; entrée et sortie des plans pour donner aux monteurs le temps de couper ; correspondance des plans ; zooms et panoramiques ; plans larges contre plans serrés ; plans d'ouverture contre plans de fermeture ; tournage de séquences en rouleur B ; modèle de couverture utilisant un plan large maître comme image de base ; marge de sécurité ; points de coupure ; coupes en L ; tonalités de salle, etc.

1.5.b Identifier les principes généraux de conception et les lignes directrices pour le montage vidéo.

i. Concepts clés : séquençement des plans, coupures, transitions, vidéo appropriée à des usages spécifiques, bonne typographie et lisibilité des titres, fondu, coupures, dissolutions, effacements, chroma key, compositing, niveaux audio, musique de fond, narration, effets sonores, images fixes utilisées en vidéo (formats de fichiers et spécifications d'images), titres, tiers inférieurs, rouler, ramper, etc.

1.5.c Définir des termes et des principes communs de composition photographique et cinématographique.

i. Termes clés : rapport d'aspect, règle des tiers, avant-plan, arrière-plan, couleur, ton, contraste, recadrage, profondeur de champ, champ de vision, balance des blancs, etc.

1.5.d Définir les types de prises de vue et donner des exemples de quand et pourquoi les utiliser

i. Les types de prises de vue comprennent : gros plan (CU), extrême plan (ECU), plan moyen (MCU), plan moyen (MS), plan large (WS), plan long (LS), plan long extrême (ELS), arrière-plan (BG ou bg), avant-plan (FG ou fg), au-dessus de l'épaule (OTS), point de vue (POV), coupe, etc.

2. Mise en place et interface du projet

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui contribuent à un déroulement efficace et efficient du travail, ainsi que les connaissances sur l'acquisition de biens numériques pour un projet.

2.1 Définissez les paramètres de projet appropriés pour la vidéo.

2.1.a Définissez les paramètres de projet appropriés pour la vidéo.

i. Concepts clés : emplacement du projet sur le(s) lecteur(s), paramètres de la séquence, disque de travail, etc.

2.1.b Créez une séquence qui correspond aux exigences du projet.

i. Concepts clés : fréquence d'images, résolution, etc.

2.2 Naviguez, organisez et personnalisez l'espace de travail de l'application.

2.2.a Identifier et manipuler les éléments de l'interface de Premiere Pro.

i. Concepts clés : menus, panneaux, barres d'outils, séquences, moniteurs de programmes et de sources, éditeur de raccourcis, naviguer, zoomer, etc.

2.2.b Organisez et personnalisez l'espace de travail.

i. Concepts clés : utilisation/commutation des espaces de travail par défaut ; affichage, masquage, emboîtement des panneaux, utilisation des espaces de travail en direct et du commutateur d'espace de travail, des raccourcis et des menus ; personnalisation, sauvegarde et réinitialisation des espaces de travail ; etc.

2.2.c Configurer les préférences de l'application.

i. Paramètres clés : Auto-save, Général (paramètres de la corbeille, échelle par défaut de la taille de l'image et durée de la transition)

2.3 Utiliser des outils de conception non visibles dans l'interface pour faciliter le flux de travail vidéo.

2.3.a Naviguer dans un projet.

i. Concepts clés : panoramique, zoom, jeu, pause, raccourcis clavier (jkl, barre d'espacement, backslash), etc.

2.3.b Utilisez des marqueurs temporels.

i. Concepts clés : indicateurs de temps, marqueurs, images clés, bandes élastiques audio/vidéo, etc.

2.3.c Utilisez des guides.

i. Concepts clés : zones de sécurité des titres, zones de sécurité des actions, etc.

2.4 Importer les rushes dans un projet.

2.4.a Importer des médias de diverses sources

i. Concepts clés : fichier, caméra, importation de couches dans des fichiers .psd ou .ai, liaison dynamique, tous les fichiers sont liés, glisser-déposer, création d'un proxy à l'importation, etc.

2.4.b Gérer les actifs dans un projet Premiere Pro.

i. Concepts clés : relier des fichiers, mettre à jour l'emplacement des fichiers pour les supports manquants/déplacés/mis à jour, organisation des projets dans des bacs, affichage de vignettes ou de listes, métadonnées, renommage d'une séquence, suppression des actifs inutilisés, gestionnaire de projet, etc.

3. Organiser des projets vidéo

Cet objectif couvre la structure des projets vidéo, y compris les couches, les pistes et les ressources pour un déroulement efficace du travail.

3.1 Utilisez la Timeline pour gérer les pistes vidéo et audio.

3.1.a Utilisez le panneau "Timeline" pour gérer les pistes.

i. Concepts clés : clips vs pistes, ajouter/supprimer des pistes, verrouiller/déverrouiller des pistes, renommer les pistes et les séquences, le ciblage d'une piste, l'expansion d'une piste dans la ligne de temps, etc.

3.1.b Gérer des séquences dans le cadre d'un projet complexe.

i. Concepts clés : emboîtement des séquences, utilisation de séquences pour contrôler les effets sur plusieurs clips, relier/délier les clips audio et vidéo, synchroniser l'audio avec les clips vidéo, etc.

3.2 Modifiez la visibilité et les niveaux audio des pistes de base.

3.2.a Ajustez la visibilité et les niveaux sonores d'une piste.

i. Concepts clés : masquer/afficher des pistes, mettre en sourdine des pistes, placer des pistes en solo, etc.

4. Création et modification d'éléments visuels

Cet objectif couvre les outils de base et les fonctionnalités de l'application, ainsi que les outils qui affectent les séquences au sein du projet.

4.1 Utilisez les outils et les fonctionnalités de base pour éditer l'audio et la vidéo.

4.1.a Créez une ébauche de vidéo (l'ours) en utilisant divers outils et panneaux.

i. Outils clés : timeline, moniteur de source, moniteur de programme, coupes d'assemblage, coupes grossières, montage avec coupes seules, création de points d'entrée et de sortie pour une coupe grossière, outil Razor ; insertion, écrasement, levage et extraction de clips ; création d'une séquence source multi-caméras ; etc.

4.1.b Placez les images et la vidéo dans une séquence.

i. Concepts clés : durée des images, automatisation à la séquence, etc.

4.2 Ajouter et animer des titres et modifier les propriétés des titres.

4.2.a Créer des textes et des formes superposés dans une séquence vidéo.

i. Concepts clés : texte du point, texte du paragraphe, texte du chemin, application de la fonction "Show Video Behind Title", etc...

4.2.b Utilisez les paramètres de caractères appropriés dans un titre.

i. Paramètres clés : police, taille, style, crénage, suivi, avance, échelle horizontale et verticale, etc.

4.2.c Utilisez les paramètres de paragraphe appropriés dans un titre.

i. Paramètres clés : alignement, longueur de ligne, lisibilité, hiérarchie, utilisation de la couleur pour améliorer la lisibilité

4.2.d Animer les éléments de titre.

i. Concepts clés : animation du texte pour démarrer et arrêter hors de l'écran en utilisant des images clés, réglage de la vitesse de roulage/flexion, etc.

4.3 Découper les images pour les utiliser dans des séquences.

4.3.a Redimensionner les clips à l'aide de divers outils.

- i. *Termes clés : ajustement de l'échelle, du rapport d'aspect ou de la taille de l'image ; boîte aux lettres ; ajustement pour des rapports d'aspect mixtes ; utilisation de vidéos tournées verticalement à partir de téléphones ; etc.*

4.3.b Modifiez et affinez les découpages des clips en utilisant diverses méthodes.

- i. *Concepts clés : ajustement des points d'entrée et de sortie aux séquences existantes, coupe en J, coupe en L, montage multi-caméras, etc.*
- ii. *Outils clés : Outil d'édition en rouleau, outil d'édition en vague, outil de glissement, outil de glissement, etc.*

4.4 Transformer les médias numériques dans le cadre d'un projet.

4.4.Modifier les paramètres du clip.

- i. *Concepts clés : étiqueter, renommer, définir le cadre de l'affiche, créer un proxy d'un clip existant, etc.*

4.4.b Changer la vitesse ou la direction d'un clip vidéo.

- i. *Concepts clés : varier la vitesse tout au long d'un clip vidéo, notamment en créant un arrêt sur image ; changer la vitesse ou la direction ; outil Rate Stretch ; remapping temporel ; etc.*

4.4.c Ajustez le son d'un clip vidéo.

- i. *Concepts clés : gain audio, remappage des canaux, normalisation, etc.*

4.5 Utiliser des techniques de montage de base et des préréglages d'effets pour manipuler l'audio et la vidéo.

4.5.a Utiliser des méthodes et des outils d'autocorrection de base.

- i. *Principaux outils : étalonnage des couleurs, balance des blancs, tonalité automatique, normalisation audio, etc.*
- ii. *NOTE : Les courbes, la TSL (Teinte, Saturation, Lumière), la couleur secondaire sont hors de portée*

4.5.b Utilisez les préréglages des effets audio et vidéo.

- i. *Outils clés : coupes ou fondus rapides, découpage en B-roll pour masquer une coupe, transitions vidéo, etc.*

4.5.c Appliquez et ajustez les préréglages des effets sur plusieurs clips dans des pistes séparées en utilisant des couches d'ajustement.

- i. *Outils clés : réglage de la longueur de la couche d'ajustement, application de l'effet préréglé à la couche d'ajustement, etc.*

4.6 Utilisez les commandes d'effets pour modifier la vidéo dans une séquence.

4.6.a Modifiez les paramètres des effets vidéo.

- i. *Concepts clés : ajout et ajustement des propriétés des effets vidéo et des images clés dans le panneau de contrôle des effets, etc.*

4.6.b Appliquer et ajuster les effets de mouvement vidéo.

- i. *Concepts clés : ajustement des paramètres du clip dans le temps en utilisant des images clés pour contrôler l'échelle, la position, les effets visuels, l'élastique d'opacité sur la ligne de temps, etc.*

4.6.c Pistes vidéo composites.

- i. *Concepts clés : l'ultrakey ou Keying (luma/chroma), opacité, masquage, mattes, canal alpha, picture-in-picture, utilisation de l'imbrication pour appliquer des effets à plusieurs pistes, interpolation, etc.*

4.7 Gérer l'audio dans une séquence vidéo.

4.7.a Ajouter de l'audio à une séquence.

- i. *Concepts clés : synchronisation, liaison, remplacement, fusion de clips, pistes mono contre pistes stéréo, enregistrement de voix off, etc.*

4.7.b Ajustez l'audio sur la timeline ou en utilisant le panneau de contrôle des effets.

- i. *Concepts clés : ajout de transitions et d'effets audio ; ajout, suppression et ajustement d'images clés (y compris l'élastique), etc.*

5. Publication de médias numériques

Cet objectif couvre la publication et l'exportation de séquences vidéo et audio dans de multiples formats pour diverses plateformes de publication.

5.1 Préparer des séquences vidéo et audio pour les publier sur le web, l'écran et d'autres appareils numériques.

5.1.a Vérifier les erreurs et les spécifications d'un projet

- i. Concepts clés : lacunes dans le calendrier, niveaux audio, niveaux d'exposition, orthographe, résolution, zone de sécurité du titre, taille du projet, etc.*

5.2 Exporter et archiver des séquences vidéo et audio.

5.2.a Exportez un clip, une série d'images ou une séquence entière.

- i. Concepts clés : formats de fichiers/codecs vidéo, noms de fichier, lieux d'exportation, exportation uniquement de l'audio ou de la vidéo, etc.*

5.2.b Exporter une seule image.

- i. Concepts clés : format de fichier, nom de fichier, lieu d'exportation, etc.*

5.2.c Exporter en utilisant Adobe Media Encoder.

- i. Concepts clés : traitement par lots, plus d'une taille d'écran cible ou plus d'un appareil de lecture, formats multiples, etc.*

5.2.d Archivez un projet.

- i. Outil clé : Ranger son projet*

REMARQUE : Tous les éléments clés (termes clés, outils clés, concepts clés et paramètres clés) sont des exemples et non une liste exhaustive. Des changements dans le secteur ou l'application peuvent nécessiter la couverture d'éléments non énumérés qui s'appliquent à la description du candidat cible pour le programme Adobe Certified Associate.