# Effets visuels & Motion Graphics sur Adobe After Effects CC 2020

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

Les personnes qui ont obtenu la certification Adobe Certified Associate ont démontré la maîtrise des compétences suivantes :

## 1. Travailler dans l'industrie des effets visuels et des graphiques animés

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

### 1.1 Identifier l'objectif, le public et les besoins du public pour la préparation des effets visuels et des projets de motion graphics.

**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 permettant de communiquer des idées sur les plans de projet avec les pairs et les clients.

i. *Termes clés : Préproduction : liste de plans, écriture du scénario, storyboard, compositions ou esquisses de design, guides de style, etc.*

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

i. *Termes clés : Livrer dans les délais et selon les spécifications*

### 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 aspects juridiques et éthiques liées à l'utilisation de contenus tiers.

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

ii. *Termes clés : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, utilisation commerciale, attribution, travail à la commande, usage loyal/utilisation équitable, etc.*

**1.3.b** Déterminer quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images ou des vidéos de personnes et de lieux.

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

ii. *Concepts 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 et des outils clés liés à l'audio et à la vidéo numériques.

**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.*

CERTIPORT
A PEARSON VUE BUSINESS

© 2019 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

**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 post-production vidéo et audio

i. *Termes clés : montage, transitions, niveaux audio, formes d'onde, etc.*

### 1.5 Démontrer une connaissance des principes de base du motion graphics, des effets vidéo (VFX) et de la conception.

**1.5.a** Communiquer visuellement en utilisant des techniques de composition standard.

i. *Termes clés : éclairage, couleur, échelle et perspective, travail dans l'espace 3D, rotoscopie, etc.*

**1.5.b** Identifier les principes généraux de conception et les lignes directrices pour les graphiques animés.

i. *Termes clés : espace, ligne, forme, couleur, texture, accent/point focal, unité/harmonie, variété, équilibre, alignement, proximité, répétition, rythme, échelle, mouvement, espace négatif, gestalt, etc.*

**1.5.c** Définir des termes et des principes communs de composition photographique/cinématique.

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

**1.5.d** Démontrer une connaissance des termes et principes communs de l'animation

i. *Termes clés : relâchement, écrasement, étirement, anticipation, mise en scène, action en ligne droite et pose à pose, action de suivi et de chevauchement, ralentissement, arc, action secondaire, timing, exagération, dessin solide, appel, 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 Create and edit a project with the appropriate settings for video.

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

i. *Concepts clés : emplacement du projet sur le(s) lecteur(s), dossiers contenant des actifs médiatiques, etc.*

**2.1.b** Créer et modifier des compositions pour répondre aux exigences du projet.

i. *Concepts clés : fréquence d'images, résolution, durée, dimensions, rapport d'aspect, préréglages, réglage de la zone de travail, couleur de fond, dénomination des compositions, 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 After Effects.

i. *Concepts clés : menus, barres d'outils, panneaux, navigation et zoom, etc.*

ii. *Outils clés : Panneau de projet, Panneau de la ligne de temps, Panneau de composition, Panneau de prévisualisation, Panneau des effets et des préréglages, Panneau de contrôle des effets, Panneau des calques, etc.*

**2.2.b** Personnaliser et gérer les espaces de travail.

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

**2.2.c** Configurer les préférences de l'application.

i. *Paramètres clés : Apparence, Sauvegarde automatique, Grilles et guides, Média et cache disque, Mémoire, Prévisualisation, etc.*

CERTIPORT
A PEARSON VUE BUSINESS

© 2019 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

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

#### 2.3.a Naviguer dans une composition.

i. *Concepts clés : panoramique, zoom, jeu, pause, raccourcis clavier (barre d'espacement, molette de la souris, etc.), codes temporels, indicateurs de temps, etc.*

#### 2.3. Utilisez des marqueurs.

i. *Concepts clés : ligne de temps et marqueurs de clip, etc.*

#### 2.3.c Utilisez des guides et des grilles.

i. *Concepts clés : titres des zones de sécurité ; zones de sécurité des actions ; ajout, suppression, verrouillage et déverrouillage des guides ; réglage de la couleur ; masquage et affichage des guides et des grilles ; utilisation des options d'alignement ou d'accrochage ; etc.*

### 2.4 Importer des actifs dans un projet.

#### 2.4.a Importer des médias de diverses sources.

i. *Concepts clés : fichiers, importation de couches dans des fichiers .psd ou .ai, Adobe Dynamic Link, comprendre que tous les fichiers sont liés, glisser-déposer, séquences d'images, etc.*

#### 2.4.b Gérer les actifs/images dans un projet After Effects.

i. *Concepts clés : relier des fichiers, mettre à jour l'emplacement des fichiers pour les supports manquants/déplacés/mis à jour, interpréter des séquences, organiser des projets avec des dossiers, créer des proxies, des métadonnées, etc.*

## 3. Organiser des projets vidéo

*Cet objectif couvre la structure de composition telle que les couches et la gestion de la structure de composition pour un flux de travail efficace.*

### 3.1 Utilisez le tableau chronologique.

#### 3.1.a Utilisez le panneau "Timeline" pour gérer les couches.

i. *Concepts clés : qualité et échantillon ; ajout, suppression, verrouillage, déverrouillage et renommage des calques ; réorganisation des calques ; gestion des étiquettes ; commutation des pistes et des modes ; etc.*

#### 3.1.b Gérer plusieurs couches dans une composition complexe.

i. *Concepts clés : précomposition, parentalité, objets nuls, ordre de rendu, synchronisation de l'audio avec les effets visuels, etc.*

#### 3.1.c Reconnaître les différents types de couches dans le panneau "Timeline".

i. *Concepts clés : couches de séquences vs texte vs forme, caméra, ajustement, lumière, objet nul et précomposition, etc.*

### 3.2 Modifiez la visibilité des couches en utilisant l'opacité, les modes de mélange et les masques.

#### 3.2.a Ajustez la visibilité d'une couche.

i. *Concepts clés : masquer et montrer les couches ; couches solo, timides et muettes ; modes de mélange, opacité, etc.*

#### 3.2.b Créer, appliquer et manipuler des masques.

i. *Concepts clés : couches de masques, mattes, pochoirs, outils pour créer des masques, 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 l'apparence visuelle des éléments du document.*

### 4.1 Utilisez les outils et les fonctionnalités de base pour créer des compositions.

#### 4.1.a Créez des formes en utilisant divers outils.

i. *Concepts clés : solides, couches de formes, création de formes à partir de couches vectorielles, etc.*

ii. *Outils clés : outils de forme, outil stylo, etc.*

#### 4.1.b Placez les actifs dans une composition.

i. *Concepts clés : position du cadre de composition, ordre d'empilage, tri des couches, etc.*

CERTIPORT
A PEARSON VUE BUSINESS

© 2019 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

## 4.2 Ajoutez, manipulez et animez du texte.

### 4.2.a Créer un texte dans une composition.

i. *Concepts clés : texte de point, texte de paragraphe, texte de chemin, etc.*

### 4.2.b Ajustez les paramètres des caractères.

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

### 4.2.c Ajustez les paramètres des paragraphes.

i. *Paramètres clés : alignement, longueur de la ligne, etc.*

### 4.2.d Texte animé.

i. *Concepts clés : animations prédéfinies, animations personnalisées, sélecteurs, etc.*

## 4.3 Découper des séquences pour les utiliser dans des compositions.

### 4.3.a Découpez les couches à l'aide de divers outils.

i. *Concepts clés : déplacer, découper et diviser les calques ; définir des points d'entrée et de sortie dans le panneau de séquences ; etc.*

### 4.3.b Modifiez et affinez le découpage des couches en utilisant diverses méthodes.

i. *Concepts clés : faire un panoramique derrière, ajuster les réglages, etc.*

## 4.4 Modifier les médias numériques au sein d'un projet.

### 4.4.a Transformer les éléments visuels dans la composition.

i. *Termes clés : mise à l'échelle, rotation, retournement, déplacement, ajustement, etc.*

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

i. *Concepts clés : remappage du temps, étirement du temps, création d'images fixes. changement de vitesse, changement de direction, etc.*

## 4.5 Utiliser des techniques de base de reconstruction et de montage pour manipuler des fichiers audio et vidéo numériques.

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

i. *Outils clés : stabilisation, étalonnage des couleurs, etc.*

### 4.5.b Modifiez et éditez les graphiques vectoriels.

i. *Outils clés : outils de forme, outils d'édition vectorielle, etc.*

## 4.6 Ajouter et modifier des effets et des présélections.

### 4.6.a Appliquer et ajuster un effet vidéo à une piste.

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 Utilisez l'espace 3D pour modifier les éléments de composition.

i. *Concepts clés : Axes X, Y et Z ; objets bidimensionnels dans des espaces tridimensionnels ; caméras ; éclairage ; caméra d'animation contre objets d'animation ; etc.*

### 4.6.c Créer des images composites.

i. *Concepts clés : keying (luma/chroma), opacité, effets de masquage, mattes, canal alpha, pochoirs, utilisation de la 3D, motion tracking, etc.*

### 4.6.d Manipulez et animez les images à l'aide d'outils avancés.

i. *Outils clés : Outil marionnette, etc.*

### 4.6.e Appliquer et modifier les effets sur plusieurs couches.

i. *Concepts clés : couches d'ajustement, etc.*

## 4.7 Créer et modifier des images clés pour les graphiques en mouvement.

### 4.7.a Appliquer et ajuster les transformations à l'aide d'images clés.

i. *Concepts clés : ajustement des paramètres des couches dans le temps ; utilisation d'images clés pour contrôler l'échelle, la position, la rotation, l'opacité et le point d'ancrage ; assouplissement ; trajectoires de mouvement ; interpolation spatiale et temporelle ; etc.*

ii. *Outils clés : éditeur graphique, etc.*

CERTIPORT
A PEARSON VUE BUSINESS

© 2019 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

**4.7.b** Animer des effets à l'aide d'images clés.

*i. Concepts clés : ajuster les paramètres des effets dans le temps en utilisant des images clés, travailler dans le panneau de contrôle des effets et les contrôles des effets dans la timeline, etc.*

## 5. Publication de médias numériques

*Cet objectif couvre la sauvegarde et l'exportation de compositions ou d'actifs spécifiques dans de multiples formats.*

### 5.1 Préparer une composition pour la publication sur le web, l'écran et d'autres dispositifs numériques.

**5.1.a** Vérifiez qu'une composition ne comporte pas d'erreurs et qu'elle est conforme aux spécifications.

*i. Concepts clés : couches cachées, timing de l'animation, niveaux audio, orthographe, résolution, zone de sécurité du titre, taille du projet, etc.*

### 5.2 Exporter la vidéo numérique vers différents formats de fichiers.

**5.2.a** Enregistrez le format de fichier natif pour After Effects (.aep).

*i. Concepts clés : enregistrement dans plusieurs formats, noms de fichiers, emplacements des fichiers, etc.*

**5.2.b** Exporter les cadres.

*i. Concepts clés : exportation d'une ou plusieurs images, formats de fichiers, noms de fichiers, emplacements d'exportation, fichiers Photoshop en couches, etc.*

**5.2.c** Exporter une composition.

*i. Concepts clés : rendu des files d'attente, exportation vers Premiere Pro, formats de fichiers, codecs vidéo, emplacements des fichiers, exportation pour plusieurs tailles d'écran ou appareils de lecture cibles, exportation dans plusieurs formats, etc.*

*ii. Outils clés : Adobe Media Encoder, etc.*

**5.2.d** Archivez un projet.

*i. Outil clé : Commande Collecter des fichiers*

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.

CERTIPORT
A PEARSON VUE BUSINESS

© 2020 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.