



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.

2.3 Use non-visible design tools in the interface to aid in video workflow.

2.3.a Navigate a composition.

- i. *Key Concepts: panning, zooming, playing, pausing, keyboard shortcuts (spacebar, mouse wheel, etc.), time codes, current time indicators, etc.*

2.3.b Use markers.

- i. *Key Concepts: timeline and clip markers, etc.*

2.3.c Use guides and grids.

- i. *Key Concepts: title safe areas; action safe areas; adding, removing, locking, and unlocking guides; setting color; hiding and showing guides and grids; using snap or align options; etc.*

2.4 Import assets into a project.

2.4.a Import media from various sources.

- i. *Key Concepts: files, importing layers in .psd or .ai files, Adobe Dynamic Link, understanding that all files are linked, dragging and dropping, image sequences, etc.*

2.4.b Manage assets/footage in an After Effects project.

- i. *Key Concepts: relinking files, updating file locations for missing/moved/updated media, interpreting footage, organizing projects with folders, creating proxies, metadata, etc.*

3. Organizing Video Projects

This objective covers composition structure such as layers and managing composition structure for efficient workflow.

3.1 Use the Timeline panel.

3.1.a Use the Timeline panel to manage layers.

- i. *Key Concepts: quality and sample; adding, deleting, locking, unlocking, and renaming layers; reordering layers; managing labels; track switches and modes; etc.*

3.1.b Manage multiple layers in a complex composition.

- i. *Key Concepts: precomposing, parenting, null objects, render order, synchronizing audio with visual effects, etc.*

3.1.c Recognize the different types of layers in the Timeline panel.

- i. *Key Concepts: footage vs text vs shape layers, camera, adjustment, light, null object and precomposition, etc.*

3.2 Modify layer visibility using opacity, blending modes, and masks.

3.2.a Adjust a layer's visibility.

- i. *Key Concepts: hiding and showing layers; solo, shy, and mute layers; blending modes, opacity, etc.*

3.2.b Create, apply, and manipulate masks.

- i. *Key Concepts: layer masks, mattes, stencils, tools for creating masks, etc.*

4. Creating and Modifying Visual Elements

This objective covers core tools and functionality of the application, as well as tools that affect the visual appearance of document elements.

4.1 Use core tools and features to create compositions.

4.1.a Create shapes using a variety of tools.

- i. *Key Concepts: solids, shape layers, creating shapes from vector layers, etc.*
- ii. *Key Tools: shape tools, Pen tool, etc.*

4.1.b Place assets into a composition.

- i. *Key Concepts: composition frame position, stacking order, sorting layers, etc.*

4.2 Add, manipulate, and animate text.

4.2.a Create text in a composition.

i. Key Concepts: point text, paragraph text, path text, etc.

4.2.b Adjust character settings.

i. Key Settings: font, size, style, kerning, tracking, leading, horizontal and vertical scale, etc.

4.2.c Adjust paragraph settings.

i. Key Settings: alignment, line length, etc.

4.2.d Animate text.

i. Key Concepts: preset animations, custom animations, selectors, etc.

4.3 Trim footage for use in compositions.

4.3.a Trim layers using a variety of tools.

i. Key Concepts: moving, trimming, and splitting layers; setting In and Out points in the Footage panel; etc.

4.3.b Modify and refine layer trims using various methods.

i. Key Concepts: panning behind, adjusting trim, etc.

4.4 Modify digital media within a project.

4.4.a Transform visual elements in the composition.

i. Key Terms: scaling, rotating, flipping, moving, fitting to, etc.

4.4.b Change the speed or direction of a video clip.

i. Key Concepts: time remapping, time stretching, creating freeze frames. changing speed, changing direction, etc.

4.5 Use basic reconstructing and editing techniques to manipulate digital audio and video.

4.5.a Use basic auto-correction methods and tools.

i. Key Tools: stabilization, color grading, etc.

4.5.b Modify and edit vector graphics.

i. Key Tools: shape tools, vector editing tools, etc.

4.6 Add and modify effects and presets.

4.6.a Apply and adjust a video effect to a track.

i. Key Concepts: adding and adjusting video effect properties and keyframes in the Effect Controls panel, etc.

4.6.b Use 3D space to modify composition elements.

i. Key Concepts: X,Y, and Z axes; two-dimensional objects in three-dimensional spaces; cameras; lighting; animating camera vs animating objects; etc.

4.6.c Create image composites.

i. Key Concepts: keying (luma/chroma), opacity, masking effects, mattes, alpha channel, stencils, using 3D, motion tracking, etc.

4.6.d Manipulate and animate images using advanced tools.

i. Key Tools: Puppet tool, etc.

4.6.e Apply and modify effects on multiple layers.

i. Key Concepts: adjustment layers, etc.

4.7 Create and modify keyframes for motion graphics.

4.7.a Apply and adjust transformations using keyframes.

i. Key Concepts: adjusting layer settings over time; using keyframes to control scale, position, rotation, opacity and the anchor point; easing; motion paths; spatial and temporal interpolation; etc.

ii. Key Tools: Graph Editor, etc.

4.7.b Animate effects using keyframes.

- i. *Key Concepts: adjusting effect settings over time by using keyframes, working in the Effects Controls panel and the Effects controls in the timeline, etc.*

5. Publishing Digital Media

This objective covers saving and exporting compositions or specific assets in multiple formats.

5.1 Prepare a composition for publishing to web, screen, and other digital devices.

5.1.a Check a composition for errors and against specifications.

- i. *Key Concepts: hidden layers, animation timing, audio levels, spelling, resolution, title safe area, project size, etc.*

5.2 Export digital video to various file formats.

5.2.a Save in the native file format for After Effects (.aep).

- i. *Key Concepts: saving in multiple formats, file names, file locations, etc.*

5.2.b Export frames.

- i. *Key Concepts: exporting one or multiple frames, file formats, file names, export locations, layered Photoshop files, etc.*

5.2.c Export a composition.

- i. *Key Concepts: render queues, exporting to Premiere Pro, file formats, video codecs, file locations, exporting for more than one target screen size or playback device, exporting in multiple formats, etc.*
- ii. *Key Tools: Adobe Media Encoder, etc.*

5.2.d Archive a project.

- i. *Key Tool: Collect Files command*

NOTE: All key items (Key Terms, Key Tools, Key Concepts, and Key Settings) are examples and not a comprehensive list. Changes in the industry or application may necessitate coverage of items not listed that apply to the Target Candidate description for the Adobe Certified Associate program.