

Programme

Adobe Certified Professional : Animate

Animation multiplateforme utilisant Adobe Animate

CERTIFIER

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

La certification Animation multiplateforme utilisant Adobe Animate prouve la maîtrise des principes fondamentaux concernant :

- le travail dans l'industrie de l'animation ;
- la configuration du projet et son interface ;
- l'organisation des documents ;
- la création et la modification des éléments multimédias ;
- la publication de médias numériques.

Une personne qui obtient cette certification peut démontrer qu'elle connaît les fonctionnalités et les capacités du produit, ainsi que les concepts de carrière pertinents.

Durée : 50 minutes d'examen

Langue : anglais

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

1. TRAVAILLER DANS L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION

- **Identifier l'objectif, le public et les besoins du public pour préparer le contenu**

- Déterminer si le contenu est pertinent par rapport à l'objectif, au public, aux besoins du public, à l'expérience de l'utilisateur et s'il est conçu de manière appropriée pour les dispositifs cibles

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

- Identifier les exigences des projets/publications lors de la création d'animations et de contenus interactifs

- **Communiquer avec les collègues et les clients au sujet des plans de conception**

- Démontrer la connaissance des techniques de communication des idées sur les plans de conception avec les pairs et les clients

Termes clés : croquis de vignettes, storyboards, spécifications, processus de conception, wireframes, maquettes, prototypes, itérations, brouillons, boucle de rétroaction, etc.

- Démontrer une connaissance des concepts de base de la gestion de projet

Termes clés : périmètre du projet, dérive des objectifs, collaboration sur le cloud et gestion des fichiers

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

1. TRAVAILLER DANS L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION

- **Déterminer le type de droits d'auteur, d'autorisations et de licences nécessaires pour utiliser un contenu spécifique**

- Identifier les considérations juridiques et éthiques liées à l'utilisation de contenus de tiers, telles que les droits d'auteur, les autorisations et les licences

Termes clés : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, usage commercial, attribution, travail à la demande, usage équitable/déloyal, images de stock, etc.

- Identifier quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images de personnes et de lieux

Termes clés : décharge de modèle, décharge de lieu, etc.

Concepts clés : la permission d'utiliser une photo est distincte de la permission d'utiliser le visage d'une personne ou un lieu restreint, etc.

- **Démontrer une connaissance de la terminologie clé liée à l'animation et aux médias interactifs**

- Démontrer une connaissance de la terminologie de l'animation

Termes clés : fréquence d'images, résolution d'image et de vidéo, rapport d'aspect, formats de fichiers, taux d'échantillonnage audio, taille de l'image, types de fichiers, graphiques vectoriels, images bitmap, images, images-clés, interpolations, animation image par image, easing, guides, masques, symboles, etc.

- Démontrer une connaissance des médias interactifs

Termes clés : événements, auditeurs, variables, texte dynamique, JavaScript, ActionScript, méthodes, fonctions, classes, etc.

- Comprendre et utiliser les termes clés liés à l'animation multiplateforme

Termes clés : Apple iOS, Google Android, Microsoft Windows, Apple macOS, HTML5 Canvas, Adobe AIR, réalité virtuelle (VR), WebGL, GIF animé, vidéo, sprite sheets, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

1. TRAVAILLER DANS L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION

- **Démontrer une connaissance des principes de base de la conception et des meilleures pratiques employées dans l'industrie**

- Communiquer visuellement en utilisant les éléments et les principes de la conception, ainsi que les techniques de conception courantes

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

- Identifier et utiliser les ajustements typographiques courants pour créer des contrastes, une hiérarchie et améliorer la lisibilité

Termes clés : police, taille, style, couleur, alignement, crénage, approche et interlignage, échelle horizontale et verticale, longueur de ligne, etc.

- **Démontrer une connaissance des principes de l'animation et des médias interactifs**

- Démontrer une connaissance des principes courants de l'animation

Termes clés : les 12 principes de base de l'animation : écrasement et étirement, anticipation, mise en scène, action continue et pose à pose, suivi et action superposée, ralentissement et accélération, arc, action secondaire, timing, exagération, dessin solide et attrait, etc.

- Démontrer la connaissance des principes des médias interactifs

Termes clés : expérience utilisateur (UX), interface utilisateur (UI), interaction utilisateur, esthétique, fonctionnalité, hiérarchie, cohérence, accessibilité utilisateur, facilité de découverte dans l'UI, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

2. CONFIGURER LE PROJET ET L'INTERFACE

- **Créer un document avec les paramètres appropriés pour les projets multimédias**

- Créer un nouveau document avec les paramètres appropriés pour un nouveau projet
Concepts clés : type de document, préréglages, largeur, hauteur et fréquence d'images
- Gérer les paramètres des documents en fonction des besoins spécifiques du projet
Propriétés clés : largeur et hauteur, unités, couleur de la scène, fréquence d'images, accessibilité (ActionScript 3.0 uniquement), etc.
Concepts clés : comprendre comment la fréquence d'images impacte le timing et le rythme, préparer les documents à la taille appropriée pour l'utilisation prévue, etc.

- **Personnaliser l'espace de travail de l'application et utiliser des aides visuelles pour la mise en page**

- Identifier les éléments et personnaliser l'espace de travail Animate

Concepts clés : menus et outils ; scène et zone de collage ; utiliser/changer les espaces de travail par défaut ; afficher, masquer, regrouper et ancrer les panneaux ; utiliser le workspace switcher et le Window menu ; personnaliser, sauvegarder et réinitialiser les espaces de travail, etc.

- **Configurer les préférences de l'application**

Concepts clés : General, Sync Settings, Drawing

- **Naviguer dans un document**

Concepts clés : pan, zoom, play, pause, keyboard/mouse shortcuts, spacebar, Rotation tool, Time Scrub tool, etc.

- **Personnalisation de la barre d'outils et des outils de la ligne de temps**

Concepts clés : glisser-déposer des outils, créer des mini-barres d'outils, personnaliser la timeline, Properties, Library, etc.

- **Utiliser des règles, des guides et des grilles**

Concepts clés : ajouter, supprimer et verrouiller/déverrouiller des guides ; définir la couleur ; afficher et masquer les guides, grilles et règles ; utiliser les options d'alignement ou d'accrochage, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

2. CONFIGURER LE PROJET ET L'INTERFACE

• Importer et gérer des ressources dans un projet

- Importer des médias à partir de diverses sources
Concepts clés : importer des calques de fichiers .psd ou .ai, fichiers image, fichiers audio, fichiers vidéo, CC libraries, importer en utilisant les menus ou le glisser-déposer, etc.
- Gérer les ressources d'un projet Animate
Concepts clés : utiliser le panneau Bibliothèque (renommer, supprimer, déplacer, dupliquer, rechercher et prévisualiser les ressources) ; mettre à jour et importer des fichiers ; sélectionner les éléments non utilisés ; créer de nouveaux symboles et dossiers ; travailler avec plusieurs bibliothèques ; différencier les symboles graphiques, les symboles de bouton, Movie clip symbols et autres ressources de la bibliothèque (polices, bitmaps, sons, etc.), etc.
- Charger un support externe
Concepts clés : audio, vidéo, images, etc.

• Gérer les couleurs, les échantillons, les dégradés et les pinceaux

- Définir la couleur active du remplissage et du trait
Concepts clés : sélecteur de couleur, panneau couleur, pipette, valeur hexadécimale, alpha, remplissage bitmap, etc.
- Créer et personnaliser un dégradé
Concepts clés : panneau couleur, éditer les arrêts de couleur et de transparence, dégradés radiaux et linéaires, outil de transformation de dégradé, etc.
- Créer, gérer et modifier des échantillons
Concepts clés : panneau nuanciers, types de nuanciers (étiquetés, solides, bitmap et dégradés), ensembles de couleurs, etc.
- Créer et éditer des brosses
Concepts clés : pinceaux (contour, remplissage, types, outil de largeur), pinceaux et pré-réglages existants et personnalisés

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

3. ORGANISER DES DOCUMENTS

- **Utiliser le panneau “Timeline” pour organiser le contenu dans l'espace et dans le temps**

- Gérer et organiser les couches
Concepts clés : créer, supprimer, verrouiller/déverrouiller, dupliquer, sélectionner, nommer/renommer les calques ; visibilité, mode contour, hauteur des calques, réorganisation des dossiers de calques, mode de calques avancé, etc.
- Reconnaître les différents types de calques dans le panneau Calques
Concepts clés : Normal, Mask, Masked, Folder, Guide et Camera layer
- Gérer le contenu au fil du temps
Concepts clés : images, plage d'images, images-clés

- **Modifier la visibilité des couches à l'aide de la transparence et des masques**

- Ajuster la visibilité et la transparence d'un calque
Concepts clés : masquer/afficher des calques individuels ou des groupes et ajuster la transparence
- Créer, appliquer et manipuler des masques
Concepts clés : calque de masque, imbrication de calques masqués, animer un calque de masque, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. CRÉER ET MODIFIER DES ÉLÉMENTS MULTIMÉDIAS

- **Utiliser les outils et fonctionnalités de base pour créer et modifier des éléments vectoriels**

- Créer des graphiques vectoriels à l'aide de divers outils

Outils clés : outil plume, outil crayon, outil pinceau, outil pinceau de peinture, pinceau fluide, outils primitifs, outils de formes, etc.

Concepts clés : remplissage et contour, mode de dessin d'objet

- Modifier et éditer des graphiques vectoriels à l'aide d'une variété d'outils vectoriels

Outils clés : outil transformation libre, outil transformation de dégradé, outil largeur, outils de point d'ancrage, outil plume, outil gomme, outil pot de peinture, outil bouteille d'encre, outils de sélection, etc.

- **Ajouter et manipuler du texte en utilisant les paramètres appropriés**

- Utiliser les outils typographiques pour ajouter de la typographie à un projet

Outils clés : outil texte, texte de point vs texte de zone, texte statique vs texte dynamique vs texte d'entrée, etc.

Concepts clés : comprendre la différence entre le texte de zone, le texte de point et le texte statique vs dynamique vs d'entrée

- Ajuster les paramètres des caractères

Paramètres clés : police, taille, style, alignement, espacement des lignes et retrait, type horizontal et vertical, paramètres d'anti-aliasing, etc.

- Ajuster les paramètres du paragraphe

Paramètres clés : retrait, alignement, espacement des paragraphes, etc.

- Convertir du texte en graphiques

Concepts clés : convertir le texte en vectoriel en utilisant la séparation, convertir en bitmaps, avantages/inconvénients, etc.

- Configurer les zones de texte dynamique et de texte de saisie

Concepts clés : nom de l'instance, sélection de la police, incorporation des caractères de type, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. CRÉER ET MODIFIER DES ÉLÉMENTS MULTIMÉDIAS

- **Réaliser, gérer et manipuler des sélections**

- Effectuer des sélections à l'aide de divers outils

Outils clés : outil de sélection, outil de sous-sélection, outil lasso, outil baguette magique, outil polygone, etc.

- Modifier et affiner les sélections à l'aide de diverses méthodes

Concepts clés : sélectionner plusieurs objets avec les outils de sélection ou la timeline, déplacer et grouper les objets, outil de sélection régulière vs outil de sous-sélection, etc.

- Grouper ou dégroupier les sélections

Concepts clés : grouper/dissocier des sélections, modifier des objets groupés, entrer dans un groupe, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. CRÉER ET MODIFIER DES ÉLÉMENTS MULTIMÉDIAS

- **Utiliser les techniques de base pour manipuler les graphiques numériques et les médias dans une animation**

- Faire pivoter, retourner et transformer des objets, des sélections, des groupes, des symboles ou des éléments graphiques

Concepts clés : transformer, aligner, distribuer et espacer, incliner et faire pivoter, translation 3D et rotation 3D (ActionScript 3.0 uniquement), etc.

- Utiliser l'appareil photo pour modifier la vue du document

Concepts clés : ajouter/supprimer une caméra, pivoter, faire un panoramique, zoomer, ajustements de teinte/couleur (ActionScript 3.0 uniquement), etc.

- Appliquer les méthodes et outils de base de l'autocorrection

Outils clés : optimisation, lissage, redressement, etc.

- Modifier et éditer des graphiques vectoriels en utilisant diverses techniques

Concepts clés : convertir les lignes en remplissage, étendre le remplissage, combiner des objets avec union, intersection, perforation et découpage, etc.

- Ajuster l'apparence des objets et des sélections à l'aide de divers outils

Concepts clés : propriétés de remplissage et de contour, contours de largeur variable, opacité, outil pipette, pinceaux vectoriels et à motifs, etc.

- Conversion entre bitmaps et vecteurs

Concepts clés : tracer des bitmaps, convertir des vecteurs en bitmaps, définir le seuil de couleur, la zone minimale, le corner threshold, l'ajustement des courbes, etc.

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. CRÉER ET MODIFIER DES ÉLÉMENTS MULTIMÉDIAS

- **Modifier l'apparence des éléments de conception à l'aide d'effets et de styles graphiques**

- Modifier les instances de symboles avec les effets

Concepts clés : appliquer/enlever des filtres, effets de couleur, modes de fusion, etc.

- Appliquer, modifier et gérer des filtres

Concepts clés : ajouter, enlever, appliquer, supprimer et éditer les filtres, etc.

- **Créer et modifier des animations**

- Appliquer et ajuster des transformations à l'aide d'images clés

Concepts clés : types d'images-clés, ajuster les propriétés en utilisant des images-clés comme la position, échelle, rotation, inclinaison, couleur, filtre, etc.

- Animer des objets en utilisant les techniques de l'image par image et de tween

Concepts clés : images-clés, formes, mouvements et interpolations classiques, cinématique inverse (IK), tweens, onion-skinning, morphing, easing, armature, pose, éditeur de mouvement, chemin de mouvement, imbrication, etc.

- Modifier et manipuler des symboles pour l'animation

Concepts clés : clips de film ; graphique ; options de boucle ; sélecteur d'image ; quand utiliser différents types de symboles ; comprendre que différents types de symboles ont des timelines internes différentes ; comprendre la relation entre symbol timeline et parent timeline, à la fois de manière dépendante et indépendante

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

4. CRÉER ET MODIFIER DES ÉLÉMENTS MULTIMÉDIAS

● Ajouter du contenu interactif ou dynamique à un document

- Ajouter et modifier des éléments interactifs à votre document

Concepts clés : boutons, utiliser des clips de film pour l'interactivité et texte dynamique ; règles et conventions de nommage des instances, etc.

- Manipuler des éléments de texte interactifs à l'aide de code

Concepts clés : texte d'entrée, texte dynamique, polices web (HTML 5 Canvas uniquement)

- Ajouter et modifier le code

Concepts clés : utiliser le panneau actions, utiliser ActionScript ou JavaScript selon le type de document, button states, Actions Wizard, panneaux extraits de code, référence au contenu externe, navigation dans la timeline

● Contrôler et configurer l'audio et la vidéo dans un projet

- Incorporer le son dans un projet

Concepts clés : options de synchronisation audio (Start, Event, Stream), mono, stéréo, Left /Right Channel, fondu en entrée/sortie, fondu de gauche à droite/de droite à gauche, compression, MP3, parole, ADPCM, RAW

- Intégrer la vidéo dans un projet

Concepts clés : MPEG-4, Adobe Media Encoder, encodage vidéo, débit binaire, composant FLVPlayback (ActionScript 3.0), composant Vidéo (HTML 5), Video Import wizard

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

5. PUBLIER DES MÉDIAS NUMÉRIQUES

- **Préparer le contenu pour l'exportation vers le web, un écran et d'autres plateformes**

- Vérifier que le document ne contient pas d'erreurs et qu'il est conforme aux spécifications du projet

Concepts clés : tester les films, paramètres de publication, options d'accessibilité, calques cachés, timing de l'animation, tester sur plusieurs dispositifs, taille du projet en octets, relecture des textes, dimensions du projet, etc.

- **Exporter les actifs d'un document Animate**

- Enregistrer dans les formats de fichiers natifs pour Animate (.fla ou .xfl)

sauvegarder vs enregistrer sous..., nom et emplacement du fichier, sauvegarder dans CC library, modèle Animate, etc.

- Exporter les actifs d'un document Animate

Concepts clés : vidéo, GIF animé, séquence d'images, .svg, etc.

- Publier les documents finaux

Concepts clés : paramètres de publication du document appropriés à la plateforme, y compris l'emplacement du fichier et d'autres paramètres spécifiques à la plateforme, SWF, APP, EXE, AIR, HTML5, JS, APK, WebGL, profils de publication

APPRENDRE

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

E-learning

Le cours Adobe Animate – Multiplatform Animation est idéal pour qui souhaite apprendre à construire des animations web et d'autres types d'animations. Il vous prépare à l'examen Multiplatform Animation Using Adobe Animate et aborde des thèmes liés à l'animation, dont le travail dans le secteur de l'animation. Le cours couvre également la prise en main d'Adobe Animate : paramétrage du projet et interface, organisation des documents, création et modification d'éléments multimédias, et publication de médias numériques. Il introduit aussi le scripting, ce qui constitue un tremplin vers d'autres cours de scripting web comme JavaScript. Le cours couvre :

- le travail dans l'industrie de l'animation ;
- la configuration du projet et son interface ;
- l'organisation des documents ;
- la création et modification des éléments multimédias ;
- la publication de médias numériques.

Un certificat d'achèvement peut être obtenu en obtenant un score de 80 % ou plus à tous les tests de post-évaluation de l'e-learning. Un badge peut être obtenu en obtenant un score de 90 % ou plus à tous les tests de post-évaluation.

Ce cours est valable pendant un an en ligne sauf indication contraire, et est limité à l'utilisation par une seule personne. Les licences deviendront inactives si elles sont utilisées par plusieurs personnes.

Durée : 5h35 d'e-learning

Langue : anglais



TESTER

ADOBE CERTIFIED PROFESSIONAL : ANIMATE CERTIFICATION

S'entraîner

Les tests pratiques Adobe Certified Professional : Animate sont alignés sur les objectifs de l'examen Animation multiplateforme utilisant Adobe Animate.

Les tests pratiques sont des évaluations basées sur la performance qui permettent aux candidats de se familiariser avec l'environnement de test et de gagner en confiance avant le jour de l'examen. Ils préparent les candidats à l'examen Animation multiplateforme utilisant Adobe Animate.

Les candidats réussissant l'examen pourront prouver leurs compétences pour créer du contenu dynamique et engageant pour une carrière dans l'animation et le design.

Inclus :

- 2 examens blancs

Langue : anglais