



Profesional certificado por Adobe en efectos visuales y gráficos en movimiento con Adobe After Effects

Versión del examen: 2025 (v 25.x)

Las certificaciones Adobe Certified Professional, entregadas por [Certipor](#), son las credenciales oficiales reconocidas por la industria que validan la competencia en las aplicaciones de Adobe Creative Cloud y el conocimiento fundamental para carreras en medios digitales.

El examen de 50 minutos sobre efectos visuales y gráficos en movimiento con Adobe After Effects consta de dos secciones: elementos de respuesta seleccionada seguidos de tareas activas en la aplicación en After Effects, y diseñado al nivel apropiado para el siguiente candidato objetivo:

El candidato ideal cuenta con aproximadamente 150 horas de formación y experiencia práctica con After Effects. Está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como con conceptos relevantes para su carrera profesional. Generalmente es autosuficiente y capaz de aplicar sus conocimientos de los principios básicos de diseño gráfico y de movimiento, así como de las técnicas de animación, para realizar las tareas esenciales de su puesto con asistencia limitada de compañeros, documentación del producto o servicios de soporte. Suele trabajar de forma independiente o en colaboración con colegas, con mínima supervisión. Además, es capaz de responder a la mayoría de las preguntas conceptuales y prácticas habituales sobre el uso de After Effects y, por lo general, no tiene que remitir preguntas básicas a otros. Puede hablar con credibilidad con otros usuarios o clientes sobre las posibilidades de After Effects y cómo utilizarlo eficazmente.

1. Trabajar en la industria de efectos visuales y gráficos en movimiento

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como conocimientos cruciales relacionados con cuestiones legales, técnicas y de diseño.

1.1 Identificar la terminología e interpretar la comunicación relacionada con el propósito, los clientes y las necesidades de la audiencia para preparar proyectos de efectos visuales y gráficos en movimiento.

1.1.a Determinar si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia.

i. Términos clave: objetivos del cliente, público objetivo, demografía

1.1.b Identificar los requisitos en función de cómo se entregará, distribuirá y/o consumirá el proyecto.

i. Términos clave: Intercambio de archivos, compresión, códec, formatos de archivo de entrada y salida, relación de aspecto

ii. Conceptos clave: Seleccionar el códec correcto según los requisitos de importación y entrega.

1.1.c Demostrar y aplicar el conocimiento de los estándares de accesibilidad y Mejores prácticas para diseño de movimiento o contenido gráfico.

i. Conceptos clave: superposiciones de texto legibles, contraste de color adecuado, estímulos sensoriales y sensibilidad al movimiento, diseño para daltonismo, contraste y accesibilidad del color, espaciado visual y legibilidad, tamaño del texto y accesibilidad de la fuente.

1.1.d Demostrar técnicas para crear activos y proyectos basados en la comunicación de clientes y colegas.

i. Términos clave: Preproducción, planificación, lista de tomas, escritura de guiones, storyboard, composiciones de diseño o bocetos, guías de estilo y animáticas, briefing creativo, mood board.

1.1.e Demostrar conceptos básicos de gestión de proyectos.

i. Términos clave: Alcance y secuencia, configuración, cumplimiento de plazos y presupuestos, ficha técnica

1.2 Evaluar los derechos de propiedad intelectual, permisos y licencias requerido para utilizar contenido específico.

1.2.a Determinar las consideraciones legales y éticas para el uso de terceros contenido.

i. Términos clave: Derechos de uso, derechos de autor, propiedad intelectual, trabajo derivado, políticas de uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo, trato justo, remezcla, Contenido generado por IA

1.2.b Determinar cuándo y cómo obtener permiso para utilizar imágenes, audio o vídeo.

i. Términos clave: liberación de talentos, derechos, permisos, licencias, atribución, espacios públicos, lanzamientos

ii. Conceptos clave: el permiso para usar una imagen es independiente del permiso para usar una la cara de una persona o una ubicación restringida, etc.

1.3 Demostrar comprensión de la terminología y conocimiento del diseño de movimiento y los principios gráficos.

1.3.a Demostrar conocimiento de diseño de movimiento, efectos visuales y terminología gráfica. i. Términos clave: velocidad de fotogramas,

zonas seguras de título/acción (áreas), tamaño de fotograma, formatos de archivo, códecs de vídeo, píxeles, renderizado, efectos, formas de onda, sincronización de audio, fotogramas clave, profundidad de bits, espacios de color, iluminación, trabajo en el espacio 3D, rotoscopia, enmascaramiento, modos de fusión, composición.

1.3.b Demostrar conocimiento de los doce principios de la animación.

i. Términos clave: facilitación, aplastamiento, estiramiento, anticipación, puesta en escena, directo acción y pose a pose, seguimiento y acción superpuesta, entrada y salida lenta, arco, acción secundaria, sincronización, exageración, dibujo sólido, atractivo.

1.3.c Definir principios y términos de forma cinematográfica.

i. Términos clave: relación de aspecto, regla de los tercios, primer plano, fondo, tono, contraste, recorte, profundidad de campo, campo de visión, coincidencia de movimiento, etc.

1.3.d Identificar principios del arte y elementos del diseño.

i. Términos clave: espacio, línea, forma, color, textura, énfasis/punto focal, unidad/ armonía, variedad, equilibrio, alineación, proximidad, repetición, ritmo, escala, movimiento, espacio negativo, gestalt, profundidad, etc.

2. Configuración e interfaz del proyecto

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y la configuración del programa.

2.1 Crear y modificar proyectos y composiciones.

2.1.a Modificar la configuración del proyecto para el rendimiento y la reproducción.

i. Ajustes clave: Renderizado de vídeo y efectos (GPU)

2.1.b Crear y modificar composiciones para que coincidan con los requisitos de entrega.

i. Conceptos clave: velocidad de fotogramas, tamaño de fotograma, resolución, duración, relación de aspecto de píxeles, ajustes preestablecidos, ajuste del área de trabajo, color de fondo, nombres de composiciones, composición a partir de material de archivo

2.1.c Configurar las preferencias de la aplicación. i. Ajustes

clave: Apariencia, Guardado automático, Cuadrículas y guías, Medios y caché de disco, Memoria, Vistas previas, etc.

2.2 Navegar, organizar y personalizar la aplicación utilizando herramientas de diseño.

2.2.a Identificar, navegar y manipular elementos de la interfaz de After Effects.

- i. Conceptos clave: menús, barras de herramientas, paneles, navegación, ampliación de la composición, búsqueda dentro de paneles, etc.
- ii. Paneles clave: Panel Proyecto, Panel Línea de tiempo, Panel Composición, Panel Vista previa, Efectos Panel de ajustes preestablecidos, panel de controles de efectos, panel de capas, panel de propiedades

2.2.b Personalizar y administrar espacios de trabajo.

- i. Conceptos clave: uso/cambio de espacios de trabajo; visualización, ocultación, agrupación y acoplamiento de paneles; menú de espacios de trabajo; asignación de accesos directos; personalización, guardado y restablecimiento de espacios de trabajo; herramientas de diseño no visibles

2.2.c Controlar y trabajar con la línea de tiempo y los medios.

- i. Conceptos clave: panorámica, acercamiento al nivel de fotograma, reproducción, pausa, teclado Atajos, códigos de tiempo, indicador de tiempo actual (cabezal de reproducción), barra de área de trabajo, vista previa Indicador de renderizado

2.2.d Utilice marcadores.

- i. Conceptos clave: marcadores de composición (línea de tiempo) y de capa (clip), contenedor de marcadores de composición, atajos de teclado

2.2.e Utilizar guías y cuadrículas.

- i. Conceptos clave: Título/Acción segura; Cuadrícula proporcional; añadir, eliminar, bloquear y desbloquear guías; cambiar el color de la cuadrícula y las guías; ocultar y mostrar la cuadrícula y las guías; usar las opciones de ajuste o alineación; reglas

3. Organización de composiciones

Este objetivo cubre capas, gestión de la estructura de la composición e importación de activos.

3.1 Importar activos a un proyecto. 3.1.a Importar

medios desde varias fuentes.

- i. Conceptos clave: archivos compatibles, importación de capas desde archivos de Photoshop (.psd) e Illustrator (.ai), medios sin conexión, arrastrar y soltar, secuencias de imágenes

3.1.b Administrar activos en un proyecto de After Effects.

- i. Conceptos clave: buscar, importar, reemplazar, revincular, recargar, interpretar, renombrar y eliminar material de archivo; organizar recursos mediante carpetas; marcadores de posición; metadatos

3.2 Administrar capas.

3.2.a Identificar y diferenciar los tipos de capas en el panel Línea de tiempo.

- i. Tipos de capas clave: metraje, texto, sólido, forma, cámara, ajuste, luz, objeto nulo, audio, relleno según el contenido y precomposición

3.2.b Usar el panel Línea de tiempo para administrar capas. i.

Conceptos clave: calidad y muestreo; añadir, eliminar, bloquear, desbloquear, renombrar y reordenar capas; administrar etiquetas; usar interruptores y modos: tímido, orden de renderizado, desenfoque de movimiento, rasterización continua, modos de fusión, máscara de pista; silenciar y solo; sincronizar/alinear audio con efectos visuales.

3.2.c Ajustar la visibilidad de una capa. i. Conceptos

clave: ocultar y mostrar capas, opacidad

3.2.d Conecte y combine capas mediante anidación, parentesco o vinculación.

- i. Conceptos clave: precomposición y anidación, parentesco, objetos nulos

3.2.e Modificar puntos de anclaje para la animación.

- i. Conceptos clave: Herramienta Pan Behind (Punto de ancla), ajuste de las coordenadas del punto de ancla

4. Creación y modificación de elementos visuales

Este objetivo cubre las herramientas y funcionalidades principales de la aplicación, así como las herramientas que afectan la apariencia visual de los elementos de la composición.

4.1 Utilice herramientas y funciones básicas para crear contenido.

4.1.a Colocar y crear elementos visuales.

- i. Conceptos clave: sólidos, capas de formas y formas a partir de capas vectoriales, ubicación de recursos, posición temporal (línea de tiempo), posición espacial (coordenadas), orden de apilamiento de capas, relleno según el contenido

- ii. Herramientas clave: Forma, Pluma (agregar, eliminar y convertir vértices)

4.1.b Modificar capas usando opacidad, máscaras de seguimiento y máscaras.

- i. Conceptos clave: máscaras de capa, máscaras de seguimiento, interpolación de máscaras, copiar y pegar, ruta, expansión, difuminado, adición y sustracción

4.2 Crear y manipular texto.

4.2.a Crear texto en una composición.

- i. Conceptos clave: texto de punto, texto de párrafo, texto en ruta
- ii. Herramientas y paneles clave: Herramienta Tipo, Panel Carácter, Panel Párrafo, Propiedades panel

4.2.b Ajustar la configuración de caracteres y párrafos.

- i. Ajustes clave: fuente, Adobe Fonts, tamaño, estilo, kerning, tracking, interlineado, horizontal y escala vertical, subíndice y superíndice, alineación, sangría (por ejemplo, sangría del margen izquierdo, etc.), espaciado entre párrafos y dirección del texto de derecha a izquierda.

4.2.c Crear plantillas de gráficos en movimiento.

- i. Conceptos clave: creación de MOGRT sin expresiones, propiedades admitidas en el Panel de gráficos esenciales, nombre y exportación

4.3 Preparar material para composición y animación.

4.3.a Ajustar capas en la línea de tiempo.

- i. Conceptos clave: mover, secuenciar, recortar y dividir capas; configuración en y Puntos de salida en el panel Metraje

4.3.b Transformar elementos visuales en la composición.

- i. Términos clave: escalar, rotar, voltear, mover, ajustar, etc.

4.4 Manipular capas, activos y vídeos.

4.4.a Utilizar métodos y herramientas de seguimiento y estabilización. i.

Herramientas clave: Panel de seguimiento

- ii. Conceptos clave: estabilización, estabilizador de curvatura, movimiento de estabilización

4.4.b Cambiar la velocidad de una capa.

- i. Conceptos clave: reasignación de tiempo, estiramiento de tiempo, creación de fotogramas congelados. cambio velocidad, tiempo inverso

4.4.c Habilitar el espacio 3D para modificar elementos de composición.

- i. Conceptos clave: Ejes X, Y y Z; objetos bidimensionales en el espacio tridimensional; Técnicas 2.5D para profundidad entre capas y rotación X, Y, Z
- ii. Herramientas clave: Seleccionar vista, panel Línea de tiempo, Cambiar capa 3D (Habilitar 3D), herramientas de cursor (Gizmo de transformación 3D)

4.5 Agregar y modificar efectos y ajustes preestablecidos.

4.5.a Aplicar y ajustar un efecto o ajuste preestablecido a una o varias capas.

- i. Conceptos clave: agregar y ajustar propiedades de efectos de video en el panel Controles de efectos y la línea de tiempo, capas de ajuste

5. Animación de elementos visuales

Este objetivo cubre la animación de elementos visuales utilizando diversas técnicas, incluidos fotogramas clave, efectos, expresiones, máscaras y animadores de texto.

5.1 Aplicar fotogramas clave para la animación.

5.1.a Aplicar y modificar fotogramas clave.

- i. Conceptos clave: Propiedades de transformación de fotogramas clave (posición, escala, rotación, opacidad, puntos de anclaje); fotogramas clave lineales, de Bézier y de retención; copiar, pegar e invertir fotogramas clave
- ii. Herramientas clave: Panel Línea de tiempo, Panel Propiedades, Controles de transformación, Ruta de movimiento, Atajos de teclado, Fotogramas clave automáticos (Herramienta Marioneta, Panel Ondulador y Boceto de movimiento)

5.1.b Utilice la interpolación de fotogramas clave para el movimiento.

- i. Conceptos clave: Interpolación espacial y temporal, Easy Ease, Easy Ease In, Easy Ease Afuera
- ii. Herramientas clave: Editor de gráficos (gráficos de velocidad y de valor), Separar dimensiones, Restringir proporciones, Desenfoque de movimiento

5.2 Animar utilizando efectos y técnicas visuales.

5.2.a Aplicar y animar efectos utilizando fotogramas clave.

- i. Conceptos clave: Propiedades del efecto de fotogramas clave
- ii. Paneles clave: Controles de efectos, Línea de tiempo, Propiedades, Efectos y ajustes preestablecidos

5.2.b Usar expresiones para animación. i. Conceptos

clave: Wiggle, vinculación de propiedades con Pick Whip, expresiones de bucle para movimiento repetido.

- ii. Herramientas clave: Editor de expresiones, Expresiones (movimiento y bucle)

5.3 Animar usando rutas de máscara.

5.3.a Animar y modificar máscaras.

- i. Conceptos clave: rutas de máscara de fotogramas clave, difuminado, expansión, animaciones de opacidad, máscaras de seguimiento
- ii. Herramientas clave: Propiedad Trazado de máscara, herramienta Pluma de máscara, controles de Expansión de máscara. Animar máscaras de seguimiento. Conceptos clave: Máscaras de luminancia y alfa, inversión de máscaras.

5.3.b Animar máscaras de pista.

- i. Conceptos clave: mates de luminancia y alfa, mates de inversión

5.4 Animar texto.

5.4.a Crear y modificar animaciones de texto.

- i. Conceptos clave: Ajustes preestablecidos de animación de texto, animación de texto en una ruta
- ii. Herramientas clave: Animadores de texto (posición, color de relleno, seguimiento), Propiedades del animador de texto (Basado en, Forma)

6. Publicación de medios digitales

Este objetivo cubre guardar y exportar composiciones o activos específicos en múltiples formatos.

6.1 Preparar una composición para publicar y archivar.

6.1.a Verificar una composición para detectar errores y verificar las especificaciones.

- i. Conceptos clave: capas ocultas, tiempo de animación, niveles de audio, resolución, área segura del título, velocidad de fotogramas, área de trabajo, tamaño de fotograma

6.1.b Archivar un proyecto.

- i. Conceptos clave: Dependencias, búsqueda de archivos faltantes, fuentes, nombres de archivos, ubicaciones de archivos
- ii. Herramienta clave: Recopilar archivos

6.2 Exportar medios a varios formatos de archivo.

6.2.a Exportar marcos.

- i. Conceptos clave: exportación de uno o varios fotogramas, formatos de archivo, secuencias de archivos, archivo nombres, ubicaciones de exportación, archivos de Photoshop en capas

6.2.b Exportar una composición. i. Conceptos

- clave: formatos de archivo, códecs de video, ubicaciones de archivos, exportación para más de un tamaño de pantalla o dispositivo de reproducción de destino, exportación en múltiples formatos, exportación con ajustes preestablecidos, exportación con un canal alfa

- ii. Herramientas clave: Cola de renderizado, Adobe Media Encoder

NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuraciones clave) se presentan como ejemplos y no constituyen una lista exhaustiva. Los cambios en la industria o en la aplicación pueden requerir la inclusión de elementos no enumerados que sean pertinentes para la descripción del candidato objetivo del programa Adobe Certified Professional.