OBJETIVOS DEL EXAMEN

Adobe Certified Professional

Profesional certificado de Adobe en efectos visuales y gráficos en movimiento con Adobe After Effects 2021 (versión 18.x)

Todos los objetivos deben dominarse a un nivel apropiado para el candidato objetivo. El candidato objetivo (TC) tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto y está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como con los conceptos profesionales relevantes. El TC es generalmente autosuficiente y capaz de aplicar el conocimiento de la composición de video y los principios de gráficos en movimiento para realizar tareas básicas o rutinarias involucradas en su función laboral con asistencia limitada de pares, documentación del producto o servicios de soporte. El TC generalmente trabaja en colaboración con colegas o con supervisión. Además, el TC podrá responder la mayoría de las preguntas conceptuales y aplicadas rutinarias sobre cómo usar After Effects y, por lo general, no tiene que derivar preguntas básicas a otras personas. Él o ella puede hablar de manera creíble con otros usuarios o clientes sobre lo que se puede hacer con After Effects y cómo usarlo de manera efectiva.

Los detalles sobre los conceptos de software se pueden encontrar en el sitio web de aprendizaje y soporte de Adobe After Effects enhttps://helpx.adobe.com/support/after-effects.html.

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 aspectos legales, técnicos y de diseño.

1.1 Identificar el propósito, la audiencia 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 sus necesidades.

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

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

i. Términos clave: límites de tamaño de archivos de correo electrónico, compresión, códec y arquitectura, formatos de archivos de entrada y salida, relación de aspecto

ii. Conceptos clave: Seleccione el códec y la arquitectura correctos según el formato y los requisitos de entrega.

1.2 Comunicarse con colegas y clientes sobre los planes del proyecto.

1.2.a Demostrar conocimiento de técnicas para comunicar ideas sobre planes de proyectos con pares y clientes.

i. Términos clave: Preproducción: planificación, lista de tomas, redacción de guiones, guiones gráficos, composiciones de diseño o bocetos, guías de estilo y animaciones.

1.2.b Demostrar conocimiento de los conceptos básicos de gestión de proyectos. i. Términos clave: especificaciones del proyecto, hitos, plazos, entregables y tipos de archivos.

1.3 Determinar el tipo de derechos de propiedad intelectual, permisos y licencias necesarios para utilizar contenido específico.

1.3.a Identificar consideraciones legales y éticas para el uso de contenido de terceros.

i. Términos clave: Creative Commons, dominio público, derechos de autor, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo/trato justo

1.3.b Identifique cuándo y cómo obtener permisos para utilizar imágenes, audio o material de archivo.

i. Términos clave: autorización de modelo, permiso de ubicación, autorización de propiedad, derechos, permisos, licencias

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

1.4 Demostrar comprensión de la terminología y las herramientas clave relacionadas con el audio y el video digitales.

1.4.a Demostrar conocimiento de la terminología de audio y vídeo digital.

i. Términos clave: velocidad de cuadros, relación de aspecto, zonas (áreas) seguras de títulos y acciones, resolución de imágenes y videos, formatos de archivos, códecs de video y audio, píxeles, renderizado, monitoreo de audio

1.4.b Demostrar conocimiento de cómo se representa el color en el vídeo digital.

i. Términos clave: balance de blancos, profundidad de bits y espacios de color de trabajo (RGB, CMYK, YUV, HLS).
ii. Conceptos clave: Cómo elegir el espacio de color adecuado.

1.4.c Comprender y utilizar términos clave relacionados con la posproducción de video y audio.

i. Términos clave: edición, transiciones, niveles de audio, formas de onda, efectos, etc.

1.5 Demostrar conocimiento de animación común, efectos visuales (VFX) y principios de diseño.

1.5.a Demostrar conocimiento de términos y principios de animación comunes.

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

1.5.b Demostrar conocimiento de las técnicas de composición estándar.

i. Términos clave: iluminación, color, escala y perspectiva, trabajo en espacio 3D, rotoscopia, enmascaramiento, modos de fusión, coincidencia de movimientos, etc.

1.5.c Definir términos y principios comunes de composición cinematográfica.

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

1.5.d Identificar principios y pautas generales de diseño para gráficos en movimiento.

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

2. Configuración e interfaz del proyecto

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y las configuraciones del programa que ayudan en un flujo de trabajo eficiente y efectivo, así como el conocimiento sobre la importación de activos digitales para un proyecto.

2.1 Crear y modificar proyectos y composiciones.

2.1.a Elija la configuración del proyecto adecuada para cumplir con los requisitos.

i. Conceptos clave: ubicación del proyecto en las unidades, carpetas con recursos multimedia, renderizado y efectos de video (GPU), etc.

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

i. Conceptos clave: velocidad de cuadros, resolución, duración, dimensiones, relación de aspecto, ajustes preestablecidos, ajuste del área de trabajo, color de fondo, nombres de composiciones, composición a partir de metraje, etc.

2.2 Navegar, organizar y personalizar el espacio de trabajo de la aplicación.

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

i. Conceptos clave: menús, barras de herramientas, paneles, navegación y zoom, búsqueda dentro de paneles, etc.
ii. Paneles clave: Panel Proyecto, Panel Línea de tiempo, Panel Composición, Panel Vista previa, Panel Efectos y ajustes preestablecidos, Panel Controles de efectos, Panel Capa, etc.

2.2.b Personaliza y gestiona espacios de trabajo.

i. Conceptos clave: uso y cambio de espacios de trabajo; visualización, ocultación, agrupación y acoplamiento de paneles; panel de espacios de trabajo, accesos directos, menús; personalización, guardado y restablecimiento de espacios de trabajo.

2.2.c Configurar las preferencias de la aplicación.

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

2.3 Utilice herramientas de diseño no visibles en la interfaz para facilitar el flujo de trabajo del video.

2.3.a Controlar y trabajar con la línea de tiempo y los medios.

i. Conceptos clave: panorámica, zoom, reproducción, pausa, atajos de teclado (barra espaciadora, rueda del mouse, etc.), códigos de tiempo, indicadores de tiempo actual (cabezal de reproducción), etc.

2.3.b Utilice marcadores.

i. Conceptos clave: marcadores de composición (línea de tiempo) y de capa (clip)

2.3.c Utilice guías y cuadrículas.

i. Conceptos clave: título/acción, zonas seguras (áreas); agregar, eliminar, bloquear y desbloquear guías; configurar colores; ocultar y mostrar guías y cuadrículas; usar opciones de ajuste o alineación; reglas

2.4 Importar activos a un proyecto.

2.4.a Importar medios desde varias fuentes.

i. Conceptos clave: archivos compatibles, importación de capas desde archivos de Photoshop (.psd) e Illustrator (.ai), Adobe Dynamic Link, comprensión de que todos los archivos están vinculados, arrastrar y soltar, secuencias de imágenes.

2.4.b Administrar activos/material de archivo en un proyecto de After Effects.

i. Conceptos clave: buscar, reemplazar y recargar archivos multimedia vinculados; interpretar material de archivo; organizar activos mediante carpetas, marcadores de posición, metadatos, etc.

3. Organización de proyectos

Este objetivo cubre la estructura de la composición, como las capas, y la gestión de la estructura de la composición para un flujo de trabajo eficiente.

3.1 Utilice el panel Línea de tiempo.

3.1.a Reconocer los diferentes tipos de capas en el panel Línea de tiempo.

i. Tipos de capas clave: metraje, texto, sólido, forma, cámara, ajuste, luz, objeto nulo y precomposición.

3.1.b Utilice el panel Línea de tiempo para administrar capas. i. Conceptos clave: calidad y muestra; agregar, eliminar, bloquear, desbloquear, renombrar y reordenar capas; administrar etiquetas; usar interruptores y modos; etc.

3.1.c Gestionar múltiples capas en una composición compleja.

i. Conceptos clave: precomposición, parentesco, objetos nulos, orden de renderizado, sincronización/alineación de audio con efectos visuales, etc.

3.2 Modificar la visibilidad de las capas mediante opacidad, modos de fusión, máscaras de seguimiento y máscaras.

3.2.a Ajustar la visibilidad de una capa.

i. Conceptos clave: ocultar y mostrar capas; capas solistas, tímidas y silenciadas; modos de fusión, opacidad.

3.2.b Crear, aplicar y manipular máscaras y máscaras de seguimiento.

i. Conceptos clave: máscaras de capa, máscaras de pista, herramientas para crear máscaras

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 Crea elementos visuales utilizando una variedad de herramientas.

i. Conceptos clave: sólidos, capas de formas y creación de formas a partir de capas vectoriales ii. Herramientas clave: herramientas de edición de formas (por ejemplo, Rectángulo, etc.), Pluma y vectores (por ejemplo, Agregar vértice, etc.)

4.1.b Coloque activos en una composición.

i. Conceptos clave: ubicación de los activos, posición temporal (línea de tiempo), posición espacial (coordenadas), orden de apilamiento de capas

4.2 Crear, manipular y animar texto.

4.2.a Crear texto en una composición.

i. Conceptos clave: texto de punto, texto de párrafo, agregar una ruta al texto

4.2.b Ajustar la configuración del personaje.

i. Configuraciones clave: fuente, tamaño, estilo, kerning, tracking, interlineado, escala horizontal y vertical, etc.

4.2.c Ajustar la configuración del párrafo.

i. Configuraciones clave: alineación, sangría (por ejemplo, sangría de margen izquierdo, etc.), espaciado entre párrafos y dirección del texto de izquierda a derecha.

4.2.d Animar texto.

i. Conceptos clave: aplicar y ajustar animaciones preestablecidas.

4.3 Ajustar el metraje para su uso en composiciones.

4.3.a Ajuste las capas utilizando una variedad de herramientas.

i. Conceptos clave: mover, secuenciar, recortar y dividir capas; establecer puntos de entrada y salida en el panel Material de archivo

4.4 Modificar medios digitales dentro de un proyecto.

4.4.a Transformar elementos visuales en la composición.

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

4.4.b Cambiar la velocidad de un videoclip.

i. Conceptos clave: reasignación del tiempo, estiramiento del tiempo, creación de fotogramas congelados, cambio de velocidad, inversión del tiempo.

4.5 Manipular vídeo digital.

4.5.a Utilice métodos y herramientas básicos de autocorrección.

i. Herramientas clave: estabilización y corrección de color.

4.6 Agregar y modificar efectos y ajustes preestablecidos.

4.6.a Aplicar y ajustar un efecto de vídeo o un ajuste preestablecido a una capa.

i. Conceptos clave: cómo agregar y ajustar propiedades de efectos de video en el panel Controles de efectos y la línea de tiempo

4.6.b Utilice el espacio 3D para modificar elementos de composición.

i. Conceptos clave: ejes X, Y y Z; objetos bidimensionales en un espacio tridimensional; cámaras; iluminación; animación de objetos

4.6.c Crear compuestos.

i. Conceptos clave: incrustación, opacidad, efectos de enmascaramiento, máscaras y canales alfa

4.6.d Aplicar y modificar efectos y ajustes preestablecidos en múltiples capas.

i. Conceptos clave: capas de ajuste y ajustes preestablecidos de animación

4.7 Crear y modificar fotogramas clave para gráficos en movimiento.

4.7.a Aplicar y ajustar transformaciones utilizando fotogramas clave.

i. Conceptos clave: creación de fotogramas clave de las propiedades de transformación, trayectorias de movimiento, interpolación espacial y temporal, uso del Editor de gráficos

4.7.b Animar efectos usando fotogramas clave.

i. Conceptos clave: creación de fotogramas clave en el panel Controles de efectos y la línea de tiempo

5. Publicación de medios digitales

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

5.1 Preparar una composición para publicar y archivar.

5.1.a Revisar 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 cuadros, área de trabajo, etc.

5.1.b Archivar un proyecto.

i. Conceptos clave: encontrar archivos faltantes, fuentes, nombres de archivos, ubicaciones de archivos, etc.

ii. Herramienta clave: comando Recopilar archivos

OBJETIVOS DEL EXAMEN

5.2 Exportar vídeo digital a varios formatos de archivo.

5.2.a Exportar marcos.

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

5.2.b Exportar una composición.

i. Conceptos clave: exportación a Premiere Pro, formatos de archivo, códecs de vídeo, ubicaciones de archivos, exportación para más de un tamaño de pantalla de destino o dispositivo de reproducción, exportación en múltiples formatos, etc.

ii. Herramientas clave: Cola de renderizado, Adobe Media Encoder, etc. NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuraciones clave) son ejemplos y no una lista completa. Es posible que los cambios en la industria o la aplicación requieran la cobertura de elementos no incluidos en la descripción del candidato objetivo para el programa Adobe Certified Professional.