

## SYLLABUS OFFICIEL

# Examen ACP Animate

## Animations interactives avec Adobe Animate

Certification : Adobe Certified Professional in Multiplatform Animation Using Adobe Animate

Niveau : Adobe Certified Professional | Public : Animateurs 2D / Designers d'animations web

# 1. Présentation de la certification

L'examen **Adobe Certified Professional in Multiplatform Animation Using Adobe Animate** valide votre maîtrise d'Adobe Animate, l'application Creative Cloud dédiée à la création d'animations interactives pour web, mobile et TV. Cette certification atteste de votre compétence à utiliser Animate dans un contexte professionnel selon les bonnes pratiques de l'industrie et les standards Adobe.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **Adobe Certified Professional in Multiplatform Animation**, reconnue internationalement, délivrée par **Adobe** via Certiport (Pearson VUE). En obtenant cette certification combinée à une autre certification Adobe éligible, vous pouvez également obtenir un **Specialty Credential en Web Design**.

## Informations clés

<b>Code de l'examen</b>	ACP-An (Adobe Certified Professional — Animate)
<b>Intitulé officiel</b>	Adobe Certified Professional in Multiplatform Animation Using Adobe Animate
<b>Certification obtenue</b>	Adobe Certified Professional in Multiplatform Animation
<b>Application Creative Cloud</b>	Adobe Animate (An)
<b>Specialty Credential possible</b>	Web Design (après 2 certifs éligibles)
<b>Éditeur officiel</b>	Adobe Systems Inc.
<b>Centre de test</b>	Certiport (Pearson VUE)
<b>Programme</b>	Adobe Certified Professional (anciennement Adobe Certified Associate)
<b>Durée de l'examen</b>	50 minutes
<b>Nombre de questions</b>	Environ 30 questions (mix de QCM, tasks live-in-app, selected-response)
<b>Score requis</b>	700 sur 1000 (~ 70 %)
<b>Prérequis recommandé</b>	150 heures de pratique applicative recommandées par Adobe

<b>Format</b>	Live-in-the-app : tasks dans l'application Adobe + questions QCM
<b>Langues disponibles</b>	Plusieurs langues selon le produit (jusqu'à 12 langues pour Photoshop)
<b>Âge minimum recommandé</b>	14 ans et plus
<b>Validité de la certification</b>	3 ans à partir de la date de réussite (liée à la version Creative Cloud)
<b>Politique de reprise</b>	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake à utiliser sous 60 jours)
<b>Modalité</b>	En centre agréé Certiport (CATC) ou en OnVUE — OpenCertif est un centre Certiport autorisé
<b>Badge numérique</b>	Badge officiel Credly délivré automatiquement après réussite
<b>Specialty Credentials</b>	Visual Design (Ps + Ai/Id), Video Design (Pr + Ae/Ps), Web Design (Dw + Ai/An). Obtenir 2 certifications éligibles attribue automatiquement un specialty credential.

## 2. Profil du candidat

En tant que candidat à l'examen Adobe Certified Professional Animate, vous développez et validez des compétences professionnelles dans l'application Adobe Animate. Vous êtes capable de :

- Créer un projet Animate pour la target appropriée (HTML5 Canvas, WebGL, AIR).
- Naviguer l'interface Animate et organiser les workspaces.
- Gérer la Timeline avec frames, keyframes, layers.
- Créer des symbols : Movie Clip, Button, Graphic.
- Créer des Motion Tweens, Shape Tweens et Classic Tweens.
- Animer en Inverse Kinematics avec le Bone tool.
- Créer des Buttons interactifs avec states.
- Écrire du code Frame Script (ActionScript 3.0 ou JavaScript).
- Gérer audio et synchronisation.
- Créer des animations responsive (Stage scaling).
- Publier en HTML5 Canvas, WebGL, GIF animé, video.
- Exporter des sprite sheets pour les jeux et apps.

L'examen évalue spécifiquement cinq familles de compétences essentielles, communes à tous les Adobe Certified Professional, appliquées à ce produit :

- Working in the Industry — project planning, copyright, communication.
- Project Setup and Interface — documents, workspace Animate.
- Document Organization — layers, panels, structure dans Animate.
- Creating and Modifying Visual Elements — core tools spécifiques Animate.
- Publishing Digital Media — saving, exporting, formats finaux.

## 3. Prérequis et public cible OpenCertif

Aucun prérequis académique formel n'est exigé. Adobe et Certiport recommandent toutefois :

- **Environ 150 heures de pratique Adobe Animate** (recommandation officielle).
- Accès à Adobe Animate (version Creative Cloud 2024 ou plus récente).
- Familiarité avec l'écosystème Adobe Creative Cloud (Bridge, fonts, Behance).
- Notions de base sur la gestion de projet créatif et le copyright.
- Anglais niveau scolaire suffisant pour comprendre les questions de l'examen.
- Aucun diplôme Bachelor ou autre prérequis académique requis.

### Public cible OpenCertif

- Animateurs 2D pour web, social media, e-learning.
- Designers d'animations interactives et infographies animées.
- Game designers indie utilisant Animate pour les jeux 2D.
- Designers e-learning interactif.

- Étudiants en BTS Audiovisuel, écoles d'animation, MMI.
- Profils en reconversion vers l'animation 2D digitale.
- Freelances animateurs et illustrateurs animés.

## 4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 5 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur Adobe Creative Cloud 2024-2025). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	Working in the Industry	10 — 15 %
2	Project Setup and Interface (Animate)	10 — 15 %
3	Document Organization	10 — 15 %
4	Creating and Modifying Visual Elements (Animate)	45 — 55 %
5	Publishing Digital Media	10 — 15 %

*Remarque : l'examen UCU Programmer dure environ 50 minutes pour 40 questions, soit environ 1 minute 15 par question. La gestion du temps est essentielle. Le score requis pour valider est de **500 sur 700** (sur une échelle officielle Unity de 200 à 700 points).*

## 5. Détail des compétences mesurées

Cette section détaille de manière exhaustive l'ensemble des compétences couvertes par l'examen ACP Animate, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur Adobe Creative Cloud 2024-2025).

### 1 Working in the Industry

10 — 15 %

#### 1.1 Project requirements et communication

- ▶ Identifier le purpose, audience et audience needs pour préparer des designs.
- ▶ Communiquer avec les collègues et clients sur les choix de design.
- ▶ Déterminer si le content est pertinent pour le purpose et le user experience.
- ▶ Gérer le project scope, online / cloud collaboration et project timeline.

## 1.2 Copyright, permissions et licensing

- ▶ Identifier les copyright, permissions ou licensing requis pour utiliser un contenu.
- ▶ Comprendre **fair use, public domain, commercial use, attribution**.
- ▶ Différencier **intellectual property**, derivative work, work for hire.
- ▶ Gérer les **model releases** et **location releases**.
- ▶ Identifier les enjeux liés aux **AI-generated content** et restricted fonts.

## 1.3 Terminologie professionnelle

- ▶ Connaître la terminologie spécifique au domaine de Animate.
- ▶ Comprendre les key terms : resolution, file types, color spaces.
- ▶ Différencier raster vs vector, pixel vs path.

# 2 Project Setup and Interface (Animate)

10 — 15  
%

## 2.1 Création de documents

- ▶ Créer un document avec les paramètres appropriés dans Adobe Animate.
- ▶ Sélectionner les bonnes settings : dimensions, color mode, resolution, units.
- ▶ Créer des document presets réutilisables.

## 2.2 Workspace et interface

- ▶ Naviguer, organiser et personnaliser le workspace Animate.
- ▶ Identifier et manipuler les elements de l'interface : panels, tools.
- ▶ Utiliser tabbed documents, montrer/cacher/imbriquer/docker les panels.
- ▶ Sauvegarder et reset les workspaces personnalisés.

## 2.3 Préférences et application settings

- ▶ Configurer les preferences de l'application.
- ▶ Utiliser les non-printing design tools (guides, grids, rulers, snap).
- ▶ Paramétrer les units & increments.

## 2.4 Gestion des assets dans le projet

- ▶ Gérer les assets dans un projet.
- ▶ Importer les sources externes : images, videos, fonts.
- ▶ Utiliser Adobe Bridge et Creative Cloud Libraries.

# 3 Document Organization

10 — 15  
%

### 3.1 Layers et organisation

- ▶ Utiliser les **layers** pour gérer les design elements.
- ▶ Ajouter, supprimer, montrer/cacher, verrouiller, dupliquer, renommer des layers.
- ▶ Configurer les layer options et les layer colors.

### 3.2 Gestion de layers multiples

- ▶ Gérer et travailler avec des layers multiples dans un projet complexe.
- ▶ Comprendre la hiérarchie et le stacking order.
- ▶ Grouper, sélectionner et cibler des objets via le Layers panel.

### 3.3 Opacity, masks et transparency

- ▶ Modifier la layer visibility avec opacity et masks.
- ▶ Utiliser le Transparency panel et les **opacity masks**.
- ▶ Créer, appliquer et manipuler des **clipping masks**.

## 4 Creating and Modifying Visual Elements (Animate)

45 — 55  
%

### 4.1 Outils de dessin

- ▶ Utiliser les drawing tools : Pencil, Brush, Pen, Line, Rectangle, Oval.
- ▶ Manipuler les paths avec Subselection tool.
- ▶ Créer des shapes complex avec Combine Objects.
- ▶ Travailler avec Object Drawing mode et Merge Drawing mode.

### 4.2 Timeline et frames

- ▶ Gérer la **Timeline** : Frames, Keyframes, Blank Keyframes.
- ▶ Utiliser l'Onion Skin pour visualiser plusieurs frames.
- ▶ Configurer le frame rate (FPS) de la scène.
- ▶ Gérer multiple layers et folders dans la Timeline.

### 4.3 Symbols et Library

- ▶ Créer des **Symbols** : Movie Clip, Button, Graphic.
- ▶ Gérer la **Library** et les Symbol instances.
- ▶ Comprendre la différence Movie Clip vs Graphic vs Button.
- ▶ Créer des nested symbols et réutiliser des assets.

#### 4.4 Tweens (animations)

- ▶ Créer des **Motion Tweens** pour les animations de transform.
- ▶ Créer des **Shape Tweens** pour les morphings.
- ▶ Créer des **Classic Tweens** (legacy).
- ▶ Gérer les easing et le Motion Editor.
- ▶ Animer le long d'un path (Motion Path).

#### 4.5 Bones et IK animation

- ▶ Créer des armatures avec le **Bone tool**.
- ▶ Animer en Inverse Kinematics (IK) des shapes ou des symbols.
- ▶ Configurer les contraintes IK.

#### 4.6 Buttons et interactivité

- ▶ Créer des **Button symbols** avec Up, Over, Down, Hit states.
- ▶ Configurer les Event Handlers basiques.
- ▶ Gérer les invisible buttons et hit areas.

#### 4.7 ActionScript 3.0 / HTML5 Canvas code

- ▶ Comprendre les bases d'**ActionScript 3.0** pour les targets AS3.
- ▶ Écrire du **JavaScript / CreateJS** pour les targets HTML5 Canvas.
- ▶ Gérer les Frame Scripts dans la Timeline.
- ▶ Créer des interactions : click handlers, navigation.

#### 4.8 Audio et synchronisation

- ▶ Importer des fichiers audio.
- ▶ Configurer le Sync : Event, Start, Stop, Stream.
- ▶ Synchroniser audio et animation.

## 5 Publishing Digital Media

10 — 15  
%

#### 5.1 Préparation pour publication

- ▶ Préparer les documents Animate pour publication web, print et autres devices.
- ▶ Vérifier les erreurs et les project specifications (preflight).
- ▶ Paramétrer color space, bleed, resolution, document size.

#### 5.2 Sauvegarde et formats

- ▶ Sauvegarder pour compatibilité avec les versions antérieures du logiciel.
- ▶ Sauvegarder des copies et gérer le versioning.
- ▶ Connaître les formats natifs Adobe Animate et leurs alternatives.

### 5.3 Export multi-formats

- ▶ Exporter dans les formats appropriés pour print, screen ou online.
- ▶ Formats spécifiques Animate: HTML5 Canvas (.html + .js), WebGL, .swf (legacy), GIF animé, sprite sheets.
- ▶ Gérer la compression, la qualité et la taille des fichiers exports.

## 6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au ACP Animate à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en Animate, Timeline, Symbols, Tweens, ActionScript, HTML5 Canvas, sprites et publishing et accompagnement tutoré.

### Format de la formation

<b>Durée recommandée</b>	150 heures de pratique Adobe Animate recommandées (OpenCertif structure ce parcours sur 70 à 90 heures de formation tutorée complétées par 60 à 80 heures de projet personnel)
<b>Modalité</b>	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
<b>Support pédagogique</b>	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
<b>Plateforme LMS</b>	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
<b>Encadrement</b>	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
<b>Pratique requise</b>	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
<b>Évaluations</b>	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
<b>Certification finale</b>	Passage de l'examen ACP Animate en centre OpenCertif (CATC Certiport)

### Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Industrie animation — client, brief, droits.
- **Module 2** : Interface Animate et workspaces.
- **Module 3** : Création projet — targets HTML5 Canvas, WebGL.
- **Module 4** : Outils de dessin et Object Drawing.
- **Module 5** : Layers et organisation Timeline.
- **Module 6** : Frames et Keyframes.
- **Module 7** : Onion Skin et frame-by-frame animation.
- **Module 8** : Symbols — Movie Clip, Button, Graphic.

- **Module 9** : Motion Tweens et Motion Editor.
- **Module 10** : Shape Tweens et morphing.
- **Module 11** : Classic Tweens (legacy).
- **Module 12** : Motion Paths et easing avancé.
- **Module 13** : Bones et Inverse Kinematics.
- **Module 14** : Buttons interactifs et states.
- **Module 15** : Frame Scripts — ActionScript 3.0 ou JavaScript.
- **Module 16** : Audio et synchronisation.
- **Module 17** : Publishing — HTML5 Canvas, WebGL, GIF animé.
- **Module 18** : Sprite sheets pour jeux et apps.
- **Module 19** : Mini-projet animation interactive.
- **Module 20** : Examen blanc CertPREP.

## 7. Ressources d'étude officielles

En complément du parcours OpenCertif, les ressources officielles Unity Technologies et Certiport suivantes sont fortement recommandées :

- Documentation officielle Adobe Animate ([helpx.adobe.com](https://helpx.adobe.com)).
- Page officielle Adobe Certified Professional Animate : [certifiedprofessional.adobe.com/animate](https://certifiedprofessional.adobe.com/animate).
- Objectifs officiels Adobe Animate 2025 (PDF disponible sur Certiport).
- Adobe Learn / Adobe Education Exchange ([edex.adobe.com](https://edex.adobe.com)).
- CertPREP Practice Tests (GMetrix) — examens blancs Certiport.
- Cours Adobe + Coursera career certificates (parcours Animate).
- Tutoriels gratuits Adobe — chaine YouTube officielle Adobe Animate.
- Adobe Stock pour les assets et templates.
- Page Certiport officielle : [certiport.pearsonvue.com/Certifications/Adobe/ACP](https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Adobe/ACP).
- Behance pour le portfolio et l'inspiration.
- Badge officiel délivré via Credly ([credly.com](https://credly.com)).
- Pages OpenCertif dédiées : [opencertif.fr/adobe](https://opencertif.fr/adobe).

## 8. Modalités de passage de l'examen

<b>Inscription</b>	Via OpenCertif ou directement auprès d'un centre Certiport
<b>Centre d'examen</b>	OpenCertif — Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) / Pearson VUE
<b>Mode de passage</b>	En centre uniquement (Unity n'autorise pas l'examen OnVUE à distance pour les certifications UCU — présence sur site requise)
<b>Pièce d'identité</b>	1 pièce d'identité avec photo obligatoire le jour de l'examen (pour les mineurs : autorisation parentale et CNI / passeport)
<b>Aménagements</b>	Demande possible auprès de Certiport (temps additionnel, assistance technique)
<b>Résultat</b>	Score communiqué immédiatement à la fin de l'examen (échelle 200-700, seuil de réussite 500)
<b>Validité de la certification</b>	3 ans à partir de la date de réussite — attribuée une seule fois (stackable, pas de renouvellement payant requis)

<b>Politique de reprise</b>	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise. Voucher retake à utiliser sous 60 jours après l'échec.
<b>Badge numérique</b>	Badge officiel délivré via Credly et intégrable à LinkedIn, CV, portfolio, sites de recrutement

## 9. Contact et inscription

Pour toute information complémentaire, demande de devis ou inscription à la formation préparatoire au ACP Animate, l'équipe OpenCertif reste à votre disposition. OpenCertif est un Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) habilité à délivrer les certifications Unity Certified User.



## 10. Mentions légales et version

Ce syllabus est établi par OpenCertif sur la base des Objective Domains officiels publiés par Certiport pour la certification ACP Animate, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur Adobe Creative Cloud 2024-2025). Les compétences mesurées, les pondérations et les objectifs présentés reflètent fidèlement la structure de l'examen telle que publiée par Unity Technologies via Certiport.

Adobe, le logo Adobe, Creative Cloud, Animate (An), Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects, Dreamweaver, Animate, Bridge, Adobe Stock, Adobe Fonts et Behance sont des marques déposées ou marques de commerce d'Adobe Systems Inc., enregistrées aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Adobe Certified Professional, Adobe Certified Associate (ancien nom) et les specialty credentials Visual Design, Video Design, Web Design sont des marques déposées d'Adobe Systems Inc. Certiport et CertPREP sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Pearson VUE est une marque déposée de Pearson Education Inc. GMetrix est une marque déposée de GMetrix LLC. Credly est une marque déposée de Pearson Education Inc.

OpenCertif n'est pas affilié à Unity Technologies. Ce document est fourni à titre informatif. Pour la version officielle et à jour des Objective Domains, consulter [certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity](https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity) et [unity.com/products/unity-certifications](https://unity.com/products/unity-certifications).

**Version du syllabus :** 2026.05 — Édition mai 2026

**Source officielle Certiport :** [certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify](https://certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify)

**Source officielle Unity :** [unity.com/products/unity-certifications/user-programmer](https://unity.com/products/unity-certifications/user-programmer)

**Page OpenCertif :** [opencertif.fr/unity-user-programmer](https://opencertif.fr/unity-user-programmer)