

Adobe In Design

RS :

Adobe Certified Professional in Print & Digital Media Publication à l'aide d'Adobe InDesign 2021



CERTIFIED
PROFESSIONAL

Démontrez que vous disposez des compétences nécessaires et devenez Professionnel certifié Adobe en conception graphique et composition à l'aide d'Adobe In Design 2021

Prérequis : 150 heures de pratique afin de couvrir l'ensemble des compétences testées.

PROFESSIONAL

Id

Objectifs

Travailler
dans
l'industrie
du design

Cet objectif couvre les concepts critiques liés au travail avec des collègues et des clients ainsi que des connaissances juridiques, techniques et liées à la conception cruciale.

1.1 Déterminer l'objectif, le public et les besoins du public pour la préparation des publications.

1.1.a Déterminer si le contenu est pertinent par rapport à l'objectif, au public, aux besoins du public, à l'expérience utilisateur et s'il a une conception appropriée pour les équipements cibles.

1.1.b Identifier les exigences en fonction de la façon dont la conception sera utilisée, y compris l'impression, le Web et le mobile.

1.2 Communiquer avec les collègues et les clients au sujet des plans de conception.

1.2.a Démontrer une connaissance des techniques de communication des plans de conception avec les pairs et les clients : Termes clés : croquis, spécifications, processus de conception, wireframes, prototypes, itérations, ordres de modification, brouillons, boucle de rétroaction, brief créatif, etc.

1.2.b Démontrer la connaissance des concepts de base de la gestion de projet : Termes clés : portée du projet, glissement de la portée, collaboration dans le cloud et gestion des fichiers.

1.3 Déterminez le type de droits d'auteur, d'autorisations et de licences requis pour utiliser un contenu spécifique.

1.3.a Identifier les considérations juridiques et éthiques pour l'utilisation de contenu tiers, telles que les droits d'auteur, les autorisations et les licences : Concepts clés : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, utilisation commerciale, attribution, travail pour compte d'autrui, utilisation équitable, utilisation équitable, images de stock et graphiques vectoriels...

1.3.b Identifier quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images de personnes et de lieux : Termes clés : libération du modèle, libération de l'emplacement, etc.

Travailler dans l'industrie du design

14 Démontrer une compréhension de la terminologie clé liée aux publications.

1.4.a Démontrer une connaissance de la terminologie de publication : Termes clés : résolution de l'image, taille de l'image, types de fichiers, liaison et intégration, pixel, raster, bitmap, vecteur, chemin, objet, type, redimensionnement, unités de mesure (picas, pouces, pixels, centimètres), etc.

1.4.b Démontrer la connaissance de la façon dont la couleur est créée dans les publications : Termes clés : gestion des couleurs, gamme, CMJN vs RVB vs niveaux de gris, etc.

1.4.c Comprendre et utiliser les termes clés liés aux mises en page : Termes clés : titre, en-tête, corps de texte, citation de bloc, pied de page, légende, table des matières, index, taille de page, orientation de la page, pages en face, étalement, fond perdu, rognage, limace, page maître, autre mise en page, colonne, gouttière, marge, cadre, etc.

15 Démontrer la connaissance des principes de conception de base et des meilleures pratiques utilisées dans l'industrie de la conception.

1.5.a Définir des termes et des principes communs de conception graphique et de mise en page : Termes clés : règle des tiers, premier plan, arrière-plan, ton, accentuation, mouvement, hiérarchie, espace négatif, grilles, point focal, principes de gestalt (similitude, continuation, fermeture, proximité, figure / sol, et symétrie et ordre), etc.

1.5.b Communiquer visuellement en utilisant les éléments et les principes de conception et les techniques de conception courantes : Termes clés : ligne, forme, forme, couleur, texture, contraste, équilibre, espace blanc, proportion, rythme, motif, unité, répétition, alignement, équilibre, échelle.

1.5.c Identifier et utiliser les ajustements typographiques courants pour créer un contraste, une hiérarchie et une lisibilité améliorée : Termes clés : police, taille, style, couleur, alignement, crénage, suivi, début, échelle horizontale et verticale, longueur de ligne, empiètement vs serif san, etc.

Configuration et interface du projet

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui facilitent un flux de travail efficace et efficient, ainsi que la connaissance de l'importation de ressources numériques pour un projet.

21 Créez un document avec les paramètres appropriés pour le Web, l'impression et le mobile.

2.1.a Définir les paramètres de document appropriés pour les publications imprimées et à l'écran : Concepts clés : largeur, hauteur, marges, colonnes, orientation, pages, fond perdu, limace, pages de face, bloc de texte principal, gouttière de colonne, etc.

2.1.b Créer un document prédéfini à réutiliser pour des besoins de projet spécifiques.

22 Naviguez, organisez et personnalisez l'espace de travail de l'application.

2.2.a Identifier et manipuler les éléments de l'interface InDesign : Concepts clés : menus et panneaux (Contrôle, Outils, etc.)

2.2.b Organisez et personnalisez l'espace de travail.

Concepts clés : documents à onglets; affichage, masquage, imbrication et ancrage des panneaux; enregistrement et réinitialisation des espaces de travail.

2.2.c Configurer les préférences de l'application : Concepts clés : performances d'affichage, interface, grilles, guides et tableau de montage, orthographe, affichage de l'éditeur d'histoires, unités et incréments, etc.

Configuration et interface du projet

23 Utiliser des outils de conception non imprimables dans l'interface pour faciliter la conception ou le flux de travail.

2.3.a Naviguer dans un document : Concepts clés : panoramique et défilement, zoom, rotation des pages, table de collage, etc.

2.3.b Utiliser des règles : Concepts clés : affichage et masquage des règles, modification de l'unité de mesure sur les règles, etc.

2.3.c Utiliser des guides et des grilles : Concepts clés : ajout, suppression et verrouillage/déverrouillage de guides ; définition de la couleur ; masquer les guides et les grilles, afficher les grilles, les guides intelligents ; création de mises en page de guide, accrochage, grilles de document et de ligne de base, etc.

2.3.d Utilisez les vues et les modes pour travailler efficacement : Concepts clés : changement du mode d'écran ; Normal, Aperçu, Fond perdu, Limace et Présentation.

24 Importer des ressources dans un projet.

2.4.a Ouvrez et utilisez des modèles.

2.4.b Placer des ressources dans un document InDesign : Concepts clés : incorporation, liaison, reliaison, Afficher les options d'importation, Remplacer l'élément sélectionné, inconvénients de copier et coller des images.

25 Gérer les couleurs, les nuances et les dégradés.

2.5.a Définissez la couleur de fond et de contour active. i. Concepts clés : cadre vs texte, nuances, sélecteur de couleurs, outil Pipette, valeurs de couleur,

2.5.b Créer et personnaliser des dégradés : Concepts clés : panneau dégradé, modification des arrêts de couleur et de transparence, dégradé radial et linéaire, etc.

2.5.c Créer, gérer et modifier des nuances et des bibliothèques de nuances : Concepts clés: nuances de couleur et de dégradé; identifier le type d'échantillon de couleur, y compris le processus et le spot; créer, gérer et charger des bibliothèques de nuances (y compris des bibliothèques commerciales comme Pantone).

26 Gérer les styles de paragraphe, de caractère et d'objet.

2.6.a Charger, créer, appliquer et modifier des styles.

Cet objectif couvre la structure des documents, tels que les couches, et la gestion de la structure des documents pour des flux de travail efficaces.

3.1 Utilisez des couches pour gérer les éléments de conception.

3.1.a Utilisez le panneau Calques pour modifier les calques : Concepts clés : ajout, suppression, masquage/affichage, verrouillage/déverrouillage, duplication et renommage de calques ; options de calque ; comprendre que les couches sont basées sur la propagation; etc.

3.1.b Gérer et travailler avec plusieurs couches dans un projet complexe : Concepts clés : couleur des calques, utilisation des calques sur les planches, hiérarchie et ordre d'empilement, regroupement, sélection et ciblage d'objets à l'aide du panneau Calques, etc.

3.2 Gérer et modifier les pages.

3.2.a Créer, modifier et organiser des pages dans un document : Concepts clés : ajout/suppression de pages, de pages par rapport à des planches, sélection de pages, réorganisation de pages, mélange de pages ou de planches, paramètres de page, mises en page alternatives, page

3.2.b Créer et appliquer des pages maîtres : Concepts clés : Options principales, nommage, déverrouillage d'objets, remplacement, etc

Organisation des documents

Création et modification d'éléments de document

Cet objectif couvre les outils et fonctionnalités de base de l'application, ainsi que les outils qui affectent l'apparence visuelle des éléments de document.

4.1 Utilisez les outils et fonctionnalités de base pour présenter les éléments visuels.

4.1.a Créez des cadres à l'aide de divers outils : Concepts clés : comprendre les types de cadres (graphiques, textes, non attribués); création d'images à l'aide des outils de cadre, de l'outil Texte, de l'outil Plume, etc.

4.1.b Manipuler des graphiques dans des cadres : Concepts clés : placer des graphiques dans des documents ou dans des cadres existants, utiliser des cadres pour affecter la visibilité du contenu, options d'ajustement de cadre, ajustement sensible au contenu, etc.

4.2 Ajouter et manipuler du texte à l'aide de paramètres typographiques appropriés.

4.2.a Utilisez les outils de type pour ajouter du texte : Outils clés : blocs de texte, outil Texte et outil Texte sur un tracé.

4.2.b Utiliser les paramètres de caractères appropriés dans une conception : Paramètres clés : police, taille, style de caractère, crénage, suivi, intercalage, décalage de ligne de base, échelle horizontale et verticale, couleur utilisée pour améliorer la lisibilité et la hiérarchie, etc.

4.2.c Utiliser les paramètres de paragraphe appropriés dans une conception : Paramètres clés : indentation, alignement, espacement des paragraphes, césure, drop cap, listes numérotées et à puces, utilisation et utilisation efficace des styles de paragraphe,

4.2.d Convertir le texte en contours : Concepts clés : avantages/inconvénients, etc

4.2.e Gérer le flux de texte dans plusieurs zones de texte : Concepts clés : gestion du texte en excès, enfilage du texte, habillage de texte, flux de texte principal, colonnes de texte, etc.

Utilisez des outils pour ajouter des caractères spéciaux ou du contenu : Termes clés: numéros de page, table des matières, marqueurs d'index et index, caractères de rupture, caractères spéciaux, glyphes, etc.

4.3 Créez, gérez et modifiez des sélections.

4.3.a Faites des sélections à l'aide d'une variété d'outils : Outils clés: outil de sélection vs outil de sélection directe, sélection de page, sélection de cadres vs contenu, grabber de contenu.

4.3.b Modifier et affiner les sélections à l'aide de diverses méthodes : Concepts clés : modificateurs de clavier, sélection de plusieurs objets à l'aide d'outils de sélection ou dans le panneau Calques, déplacement et regroupement d'objets, etc

4.4 Transformer des graphiques et des médias numériques dans une publication.

4.4.a Modifier les cadres et le contenu des cadres : Termes clés : cadres, contenu, redéfinition des types d'images, chemins d'écritage, collecteur de contenu, etc

Concepts clés : comprendre la relation entre un cadre et son contenu, remplacer le contenu du cadre, utiliser des cadres pour recadrer le contenu ou diviser le texte, manipuler les points d'ancrage, etc.

4.4.b Faire pivoter, retourner et transformer des cadres ou du contenu individuels : Concepts clés : alignement, distribution, mise à l'échelle, cisaillement, rotation, panneau de transformation, point d'enregistrement, etc.

4.5 Utiliser des techniques de reconstruction et d'édition de base pour manipuler le contenu du document.

4.5.a Utiliser divers outils pour réviser et affiner le contenu du projet : Outils clés : recherche/remplacement, dictionnaires personnalisés, langue du dictionnaire, vérification orthographique, etc.

4.5.b Évaluer ou ajuster l'apparence des objets, des cadres ou des calques à l'aide de divers outils : Concepts clés : remplissage et contour, opacité, panneau Pathfinder, etc.

4.5.c Utilisez l'éditeur d'histoire pour modifier le texte d'un projet : Concepts clés : interface de l'éditeur d'histoire, édition avec l'éditeur d'histoire, dépannage / relecture dans l'éditeur d'histoire.

Création et modification d'éléments visuels

- 4.6 Modifier l'apparence des éléments de conception à l'aide d'effets et de styles.**
- 4.6.a** Utiliser des effets pour modifier des images ou des cadres : Concepts clés : application de styles d'objets prédéfinis, d'ombres portées, de plumes, de lueur, etc.
- 4.6.b** Créer, modifier, appliquer et enregistrer des styles d'objet : Concepts clés : création, suppression, redéfinition et gestion des styles d'objets, rompre le lien avec le style, etc.
- 4.7 Ajouter du contenu ou des médias interactifs ou dynamiques à un projet.**
- 4.7.a** Ajouter des éléments et des comportements interactifs : Concepts clés : navigation, hyperliens, références croisées, boutons, signets, événements, transitions de page et animation.
- 4.7.b** Démontrer des connaissances sur la façon d'intégrer des objets multimédias enrichis : Concepts clés : fichiers vidéo, panneau Média, etc.
- 4.8 Créer et éditer des tableaux.**
- 4.8.a** Créer un tableau pour afficher les données : Concepts clés : ajout ou importation de données tabulaires ; lignes, colonnes et cellules ; graphique vs cellules de texte, etc.
- 4.8.b** Modifier les tableaux et les cellules : Concepts clés : remplissage, contours/bordures, fusion/fractionnement de cellules, distribution de cellules, conversion de données de texte et de tableau, options de tableau et de cellule, etc.

Publication de documents

- Cet objectif couvre l'enregistrement et l'exportation de documents entiers dans plusieurs formats ou de ressources spécifiques au sein du projet.
- 5.1 Préparer les documents à publier sur le Web, l'impression et d'autres appareils numériques.**
- 5.1.a** Vérifier le document pour les erreurs et les spécifications du projet : Concepts clés : panneau et processus de contrôle en amont, résolution des erreurs de contrôle en amont, espace colorimétrique, fond perdu, résolution, taille du document, définition des profils et des options de contrôle en amont, etc.
- 5.2 Exporter ou enregistrer des documents dans différents formats de fichiers.**
- 5.2.a** Enregistrez dans le format de fichier natif pour InDesign (.indd) : Concepts clés: enregistrement pour la compatibilité avec les versions antérieures du logiciel (.idml), enregistrement de copies, etc.
- 5.2.b** Enregistrer ou exporter dans des formats appropriés pour l'impression, l'écran ou en ligne i. Concepts clés : PDF, EPUB, HTML, Publier en ligne, etc.
- 5.2.c** Imprimer des copies d'épreuve avant la publication : Concepts clés : paramètres d'impression, impression de pages par rapport à des planches, impression de vignettes ou de vignettes,
- 5.2.d** Empaqueter un projet InDesign : Concepts clés : gestion des polices et des images, projets d'emballage, gestion des polices protégées (CJK).