

Professionnel certifié Adobe en publication sur supports imprimés et numériques utilisant Adobe InDesign

Versions d'examen : 2022 (16.x) et plus

OBJECTIFS DE L'EXAMEN

Professionnel certifié Adobe en publication sur supports imprimés et numériques utilisant Adobe InDesign, versions d'examen : 2022 (16.x) et plus

Pour en savoir plus, visitez [Certifiedprofessional.adobe.com/InDesign](https://certifiedprofessional.adobe.com/InDesign).

1. 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 cruciales.

1.1 Identifier le but, 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 si sa conception est appropriée pour les appareils cibles.

> **Termes clés** : objectifs du client, public cible, données démographiques, accessibilité, etc.

1.1.b Identifier les exigences en fonction de la manière 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 la connaissance des techniques de communication sur les plans de conception avec les pairs et les clients.

> **Termes clés** : croquis, spécifications, processus de conception, wireframes, prototypes, itérations, ordres de modification, ébauches, 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, dérive de la portée, collaboration cloud et gestion de fichiers.

1.3 Déterminer 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 liées à 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 contre rémunération, utilisation équitable, utilisation équitable, images de stock et graphiques vectoriels, etc.

1.3.b Identifier quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images de personnes et de lieux.

> **Termes clés** : version du modèle, version du lieu, etc.

ii. **Concepts clés** : l'autorisation d'utiliser une photo est distincte de l'autorisation d'utiliser le visage d'une personne ou un emplacement restreint, etc.

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

1.4.a Démontrer une connaissance de la terminologie des publications.

> **Termes clés** : résolution d'image, taille d'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 sa connaissance de la façon dont la couleur est créée dans les publications.

> **Termes clés** : gestion des couleurs, gamme, CMJN, RVB et niveaux de gris, etc.

1.4.c Comprendre et utiliser les termes clés liés aux mises en page.

> **Termes clés** : titre, en-tête, corps du texte, bloc de citation, pied de page, légende, table des matières, index, format de page, orientation de la page, pages en regard, planche, fond perdu, rognage, slug, page maître, mise en page alternative, colonne, gouttière, marge, cadre, etc.

1.5 Démontrer une connaissance des principes de conception de base et des meilleures pratiques utilisées dans l'industrie du design.

1.5.a Définir les termes et principes communs de conception graphique et de mise en page.

> **Termes clés** : règle des tiers, premier plan, arrière-plan, ton, emphase, mouvement, hiérarchie, espace négatif, grilles, point focal, principes de gestalt (similarité, continuation, fermeture, proximité, figure/fond, symétrie et ordre), etc.

1.5.b Communiquer visuellement en utilisant les éléments et principes de conception et les techniques de conception courantes.

> **Termes clés** : ligne, 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 du contraste, une hiérarchie et une meilleure lisibilité.

> **Termes clés** : police, taille, style, couleur, alignement, crénage, suivi, interlignage, échelle horizontale et verticale, longueur de ligne, empattement ou san serif, etc.

2. Configuration et interface du projet

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui contribuent à un flux de travail efficace et efficient, ainsi que les connaissances sur l'importation d'actifs numériques pour un projet.

2.1 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, fonds perdus, slug, pages en regard, cadre de texte principal, gouttière de colonnes, etc.

2.1.b Créer un document prédéfini à réutiliser pour les besoins spécifiques du projet.

2.2 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 Organiser et personnaliser l'espace de travail.

> **Concepts clés** : documents à onglets ; afficher, masquer, imbriquer et ancrer des panneaux ; sauvegarder et réinitialiser les 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'histoire, unités et incréments, etc.

2.3 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, carton, etc.

2.3.b Utilisez des règles.

> **Concepts clés** : afficher et masquer les règles, changer 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 ; réglage de la couleur ; masquage des guides et des grilles, affichage grilles, guides intelligents ; création de dispositions de guide, d'accrochage, de grilles de documents et de lignes de base, etc.

2.3.d Utiliser les vues et les modes pour travailler efficacement.

> **Concepts clés** : changement de mode d'écran ; Normal, Aperçu, Fond perdu, Slug et Présentation.

2.4 Importer des actifs dans un projet.

2.4.a Ouvrir et utiliser des modèles.

2.4.b Placer des éléments dans un document InDesign.

> **Concepts clés** : intégration, liaison, reconnexion, affichage des options d'importation, remplacement de l'élément sélectionné, inconvénients du copier-coller d'images.

2.5 Gérer les couleurs, les échantillons et les dégradés.

2.5.a Définir la couleur de remplissage et de contour active.

> **Concepts clés** : cadre par rapport au texte, échantillons, sélecteur de couleurs, outil Pipette, valeurs de couleur, etc.

2.5.b Créer et personnaliser des dégradés.

> **Concepts clés** : panneau Dégradé, édition des arrêts de couleur et de transparence, dégradé radial et linéaire, etc.

2.5.c Créer, gérer et modifier des échantillons et des bibliothèques d'échantillons.

> **Concepts clés** : échantillons de couleurs et de dégradés ; identifier le type d'échantillon de couleur, y compris Processus et Spot ; créer, gérer et charger des bibliothèques d'échantillons (y compris des bibliothèques commerciales comme Pantone).

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

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

3. Organisation des documents

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

3.1 Utilisez des calques pour gérer les éléments de conception.

3.1.a Utilisez le panneau Calques pour modifier les calques.

> **Concepts clés** : ajouter, supprimer, masquer/afficher, verrouiller/déverrouiller, dupliquer et renommer des calques ; options de calque ; comprendre que les couches sont basées sur la répartition ; etc.

3.1.b Gérer et travailler avec plusieurs couches dans un projet complexe.

> **Concepts clés** : couleur des calques, utilisation des calques sur plusieurs 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 les pages d'un document.

> **Concepts clés** : ajout/suppression de pages, pages par rapport aux planches, sélection de pages, réorganisation des pages, mélange des pages ou des planches, paramètres de page, mises en page alternatives, outil Page, etc.

3.2.b Créer et appliquer des pages maîtres.

> **Concepts clés** : options principales, dénomination, déverrouillage d'objets, remplacement, etc.

4. 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 du document.

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

4.1.a Créer des cadres à l'aide de divers outils.

> **Concepts clés** : comprendre les types de cadres (graphiques, texte, non attribués) ; créer des cadres à l'aide des outils Cadre, de l'outil Texte, de l'outil Plume, etc.

4.1.b Manipuler des graphiques dans des images.

> **Concepts clés** : placement de graphiques dans des documents ou dans des cadres existants, utilisation de cadres pour affecter la visibilité du contenu, options d'ajustement du cadre, ajustement sensible au contenu, etc.

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

4.2.a Utilisez les outils de saisie pour ajouter du texte.

> **Outils clés** : blocs de texte, outil Texte et outil Texte sur un chemin.

4.2.b Utiliser les paramètres de caractères appropriés dans une conception.

> **Paramètres clés** : police, taille, style de caractère, crénage, suivi, interlignage, décalage de la ligne de base, échelle horizontale et verticale et 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, lettrines, listes numérotées et à puces, utilisation et utilisation efficace des styles de paragraphe, etc.

4.2.d Convertir le texte en contours.

> **Concepts clés** : avantages/inconvénients, etc.

4.2.e Gérer le flux de texte sur plusieurs zones de texte.

> **Concepts clés** : gestion du texte excédentaire, fil de discussion, retour à la ligne du texte, flux de texte principal, colonnes de texte, etc.

4.2.f Utiliser 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 saut, caractères spéciaux, glyphes, etc.

4.3.a Effectuer des sélections à l'aide de divers outils.

> **Outils clés** : outil de sélection par rapport à l'outil de sélection directe, sélection de pages, sélection de cadres par rapport au contenu, capture 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 avec les outils de sélection ou dans le panneau Calques, déplacement et regroupement d'objets, etc.

4.4 Transformer les graphiques et les médias numériques au sein d'une publication.

4.4.a Modifier les cadres et le contenu des cadres.

> **Termes clés** : cadres, contenu, redéfinition des types de cadres, chemins de détournement, collecteur de contenu, etc.

ii. **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 images 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 base de reconstruction et d'édition pour manipuler le contenu du document.

4.5.a Utiliser divers outils pour réviser et affiner le contenu du projet.

> **Outils clés** : rechercher/remplacer, 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 Story Editor, édition avec Story Editor, dépannage/relecture dans Story Editor.

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'objet, rupture du lien vers 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 la connaissance de la façon d'incorporer des objets Rich Media.

> **Concepts clés** : fichiers vidéo, panneau Média, etc.

4.8 Créer et modifier des tableaux.

4.8.a Créez un tableau pour afficher les données.

> **Concepts clés** : ajout ou importation de données tabulaires ; lignes, colonnes et cellules ; cellules graphiques ou de texte, etc.

4.8.b Modifier les tableaux et les cellules.

> **Concepts clés** : remplissage, traits/bordures, fusion/fractionnement de cellules, distribution de cellules, conversion de données de texte et de tableau, options de tableau et de cellule, etc.

5. Publication de documents

Cet objectif couvre la sauvegarde et l'exportation de documents entiers dans plusieurs formats ou d'actifs spécifiques au sein du projet.

5.1 Préparer les documents à publier sur le Web, sur papier et sur 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, fonds perdus, résolution, taille du document, définition de profils et d'options de contrôle en amont, etc.

5.2 Exportez ou enregistrez des documents dans différents formats de fichiers.

5.2.a Enregistrez au format de fichier natif pour InDesign (.indd).

> **Concepts clés** : sauvegarde pour compatibilité avec les versions antérieures du logiciel (.idml), sauvegarde de copies, etc.

5.2.b Enregistrez ou exportez dans des formats appropriés pour l'impression, l'écran ou en ligne.

> **Concepts clés** : PDF, EPUB, HTML, publication en ligne, etc.

5.2.c Imprimer des épreuves avant la publication.

> **Concepts clés** : paramètres d'impression, impression de pages par rapport aux planches, impression de vignettes ou de vignettes, etc.

5.2.d Packager un projet InDesign.

> **Concepts clés** : gestion des polices et des images, projets de packaging, gestion des polices protégées (CJK).