

# **Professionnel certifié Adobe en conception visuelle utilisant Adobe Photoshop**

**Versions d'examen : 2022 (23.x) et 2023 (24.x)**

# OBJECTIFS DE L'EXAMEN

Professionnel certifié Adobe en conception visuelle utilisant Adobe Photoshop. Versions d'examen : 2022 (23.x) et 2023 (24.x)

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

## 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 images.

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 l'image sera utilisée, y compris la vidéo, l'impression et le Web.

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, 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.

> **Termes clés** : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, utilisation commerciale, attribution, travail contre rémunération, utilisation équitable, utilisation équitable, images de stock, 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 la connaissance de la terminologie clé liée aux images numériques.

1.4.a Démontrer une connaissance de la terminologie des images numériques.

> **Termes clés** : résolution d'image, taille d'image, types de fichiers, pixel, raster, bitmap, vecteur, chemin, objet, type, rasterisation, rendu, rééchantillonnage, redimensionnement, taille d'image mesurée en pixels par rapport à la taille du document mesurée en pouces/centimètres, etc.

1.4.b Démontrer la connaissance de la façon dont la couleur est créée dans les images numériques.

> **Termes clés** : mode de couleur, profondeur de bits, gamme, CMJN, RVB et niveaux de gris, 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 Communiquer visuellement en utilisant les éléments et principes de conception et les techniques de conception courantes.

> **Termes clés** : espace, ligne, forme, couleur, texture, emphase/point focal, unité/harmonie, variété, équilibre, alignement, proximité, répétition, rythme, échelle, mouvement, espace négatif, gestalt, etc.

1.5.b Identifier et utiliser les ajustements typographiques courants pour créer un contraste, une hiérarchie et une lisibilité/lisibilité améliorée.

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

1.5.c Démontrer une connaissance des termes et principes courants de composition photographique/cinématographique.

> **Termes clés** : rapport hauteur/largeur, règle des tiers, premier plan, arrière-plan, couleur, tonalité, contraste, cadrage, profondeur de champ, champ de vision, balance des blancs, etc.

## 2. Configuration et interface du projet

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui aident dans un flux de travail efficace et efficient, ainsi que des 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 la vidéo.

2.1.a Définissez les paramètres de document appropriés pour les images imprimées et à l'écran.

> **Concepts clés** : largeur/hauteur, orientation, plans de travail, résolution, mode couleur, profondeur de bits, arrière-plan, etc.

2.1.b Créez un nouveau 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 Photoshop.

> **Concepts clés** : barre d'options, menus, panneaux, barre d'outils, plans de travail, 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 ; raccourcis et menus ; etc.

2.2.c Configurer les préférences de l'application.

> **Concepts clés** : unités et règles, guides, grilles et tranches, performances, disques de travail, interface, 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, zoom, rotation du canevas, 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, définition de la couleur, affichage/masquage des guides et des grilles, utilisation des options d'accrochage ou d'alignement, création de dispositions de guides, etc.

2.4 Importer des actifs dans un projet.

2.4.a Ouvrez ou importez des images à partir de divers appareils.

> **Concepts clés** : fichier, appareil photo, scanner, etc.

2.4.b Placez les éléments dans un document Photoshop.

> **Concepts clés** : intégré, lié, copié-collé, etc.

2.4.c Utilisez l'interface Adobe Camera Raw pour importer des images.

2.5 Gérer les couleurs, les échantillons et les dégradés

2.5.a Définir la couleur active du premier plan et de l'arrière-plan.

> **Concepts clés** : sélecteur de couleurs, échantillons, outil Pipette, valeur hexadécimale, etc.

2.5.b Créer, personnaliser et organiser des dégradés.

> **Concepts clés** : panneau Dégradé, édition des arrêts de couleur et de transparence, options de dégradé (c'est-à-dire radial et elliptique), regroupement, etc.

2.5.c Créer, modifier et organiser des échantillons.

> **Concepts clés** : regrouper, créer, importer et exporter

2.6 Travailler avec des pinceaux, des styles et des motifs.

2.6.a Ouvrez, parcourez et recherchez les bibliothèques de pinceaux, styles et motifs inclus.

2.6.b Créer, utiliser, modifier et organiser des pinceaux, des styles et des motifs.

### 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 gérer le contenu visuel.

> **Concepts clés** : ajouter, supprimer, masquer/afficher, verrouiller/déverrouiller et dupliquer, etc.

##### 3.1.b Gérer et organiser les couches dans un projet complexe.

> **Concepts clés** : renommer les calques, créer des groupes de calques, supprimer des calques vides, garder le panneau Calques organisé, sélectionner, regrouper ou lier, aplatiser et fusionner, compromis avec la possibilité de modification et la taille du fichier, etc.

##### 3.1.c Reconnaissez les différents types de calques dans le panneau Calques.

> **Concepts clés** : arrière-plan, pixel, ajustement, type, remplissage, forme, vecteur, objet intelligent (intégré et lié), actif/inactif (caché), calques du plan de travail, etc.

#### 3.2 Modifiez la visibilité des calques à l'aide de l'opacité, des modes de fusion et des masques.

##### 3.2.a Ajustez l'opacité, le mode de fusion et l'opacité de remplissage d'un calque.

##### 3.2.b Créer et modifier des masques.

> **Concepts clés** : masques de calque, masques d'écrêtage, outil de cadre, application, suppression, désactivation et lien/dissociation, etc.

#### 3.3 Différencier et effectuer des modifications destructives ou non destructives pour répondre aux exigences de conception.

##### 3.3.a Effectuer des modifications non destructives : objets intelligents, filtres intelligents et calques de réglage.

##### 3.3.b Effectuer des modifications destructives : peinture, ajustements, effacement et rasterisation.

### 4. Création et modification d'éléments visuels

Cet objectif couvre les outils et fonctionnalités de base de l'application.

#### 4.1 Utiliser les outils et fonctionnalités de base pour créer des éléments visuels.

##### 4.1.a Créer et modifier des images raster.

> **Outils clés** : recadrage, recadrage en perspective, crayon, tampon de clonage, pinceau d'historique, gomme, gomme d'arrière-plan, gomme magique, dégradé et pot de peinture.

##### 4.1.b Créer et modifier des images vectorielles.

> **Outils clés** : stylo, stylo de forme libre, stylo de courbure, ajouter un point d'ancrage, supprimer un point d'ancrage, convertir un point, rectangle, rectangle arrondi, ellipse, triangle, polygone, ligne et forme personnalisée.

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

##### 4.2.a Utiliser les outils de typographie pour ajouter de la typographie à un dessin.

##### 4.2.b Ajuster les paramètres des caractères et des paragraphes dans une conception.

> **Concepts clés** : utiliser la police, la taille, le style, l'alignement et la couleur pour améliorer la lisibilité, la lisibilité et la hiérarchie ; crénage, suivi, interlignage et échelle horizontale et verticale, etc.

##### 4.2.c Convertir le texte en graphiques.

> **Concepts clés** : type de rasterisation

#### 4.3 Effectuer, gérer et manipuler des sélections.

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

> **Outils clés** : sélection rapide, outil Lasso, baguette magique, outils de sélection de caractère, sélection du sujet, outil de sélection d'objet, sélection du ciel, etc.

##### 4.3.b Modifier et affiner les sélections à l'aide de diverses méthodes.

> **Concepts clés** : modificateurs de clavier, plume, expansion, contraction, inverse, sélection et masque de l'espace de travail, affiner les cheveux, ajouter et soustraire de la sélection, désélectionner, etc.

##### 4.3.c Enregistrez et chargez les sélections en tant que canaux.

#### 4.4 Transformer les graphiques et les médias numériques.

##### 4.4.a Modifier le canevas ou les plans de travail.

> **Outils clés** : redimensionnement, recadrage, expansion, rééchantillonnage, etc.

> **Concepts clés** : comprendre la différence entre redimensionner et rééchantillonner, etc.

4.4.b Faites pivoter, retournez et modifiez des calques individuels, des objets, des sélections, des groupes et des éléments graphiques.

> **Concepts clés** : transformer, déformer, déformer, incliner, etc.

4.5 Utiliser des techniques de reconstruction et de retouche de base pour manipuler des graphiques et des médias numériques.

4.5.a Appliquer les méthodes et outils de correction automatique de base.

4.5.b Utiliser divers outils pour réparer et reconstruire des images.

> **Outils clés** : outils de guérison, outils de clonage, outils Content-Aware, liquéfaction, etc.

4.5.c Évaluer ou ajuster l'apparence des objets, des sélections ou des calques à l'aide de divers outils.

> **Concepts clés** : ajustements, calques de réglage, histogramme, opacité, outil Pipette, etc.

4.5.d Utilisez les outils Photoshop pour gérer l'exposition et la saturation.

> **Outils clés** : outil de gravure, outil d'esquive, options de désaturation, etc.

4.6 Modifier l'apparence des éléments de conception à l'aide de filtres et de styles.

4.6.a Utiliser des filtres pour modifier les images de manière destructive ou non destructive.

> **Concepts clés** : filtres intelligents vs filtres, etc.

4.6.b Appliquer, modifier, copier et supprimer des styles de calque.

4.6.c Créer, gérer et enregistrer des styles de calque personnalisés.

## 5. Publication de médias numériques

Cet objectif couvre l'enregistrement et l'exportation de documents ou d'actifs au sein de couches ou de sélections individuelles.

5.1 Préparer les images pour l'exportation vers le Web, l'impression et la vidéo.

5.1.a Vérifier le document pour les erreurs et les spécifications du projet.

> **Concepts clés** : définition de l'espace colorimétrique, de la résolution, des dimensions en pixels, des métadonnées, etc.

5.2 5.2 Exportez ou enregistrez des images numériques dans différents formats de fichiers.

5.2.a Enregistrez au format de fichier natif pour Photoshop (.psd).

> **Concepts clés** : compatibilité, sauvegarde sous forme de copie, sauvegarde locale ou dans le Cloud, etc.

5.2.b Enregistrez dans des formats d'image appropriés aux fins prévues.

> **Concepts clés** : format de fichier, profondeur de bits, espace colorimétrique, résolution, dimensions en pixels, etc.

5.2.c Exporter les éléments du projet.

> **Concepts clés** : exportation de calques, exportation de sélections, exportation vers des fichiers, exportation vers des bibliothèques, métadonnées, etc.