



## 使用 Adobe InDesign CC 2018 进行 印刷和数字媒体发布

Adobe 进行了研究，以确定学生使用数字媒体工具进行有效交流所需的基本技能。根据来自世界各地的教育工作者，设计专业人员，企业和教育机构的反馈，目标涵盖了印刷和数字媒体出版的入门级技能期望。获得此证书的个人大约有 150 个小时的产品指导和动手经验，并且熟悉产品的特性和功能以及相关的职业概念。

获得 Adobe 认证助理认证的个人已证明精通以下技能：

### 1. 在设计行业工作

*该目标涵盖与同事和客户合作相关的概念，以及与法律，技术和设计相关的知识。*

#### 1.1 确定准备出版物的目的，受众和受众需求。

##### 1.1.a 确定内容是否与目的，受众和受众需求相关。

*i. 关键字：客户目标，目标受众，受众特征，可访问性等。*

#### 1.2 与同事和客户就设计计划进行沟通。

##### 1.2.a 展示与同行和客户交流设计计划的技术知识。

*i. 关键技术语：草图，规格，线框，原型，迭代，变更单，草图，反馈回路，项目范围，范围转变等。*

##### 1.2.b 展示基本的项目管理概念知识。

#### 1.3 确定使用特定内容所需的版权，权限和许可的类型。

##### 1.3.a 确定使用第三方内容（例如版权，权限和许可）的法律和道德考虑。

*i. 关键概念：知识共享，公共领域，知识产权，衍生作品，商业用途，归因，出租工作，合理使用，公平交易等。*

##### 1.3.b 确定何时以及如何获得使用人物和位置图像的许可。

*i. 关键字：模型发布，位置发布等*

*ii. 关键概念：使用照片的权限与使用人的脸部或受限位置等的权限是分开的。*

#### 1.4 展示对与出版物有关的关键术语的理解。

##### 1.4.a 展示出版术语的知识。

*i. 关键技术语：图像分辨率，图像大小，文件类型，链接和嵌入，像素，栅格，位图，矢量，路径，对象，类型，渲染，调整大小以及以皮卡，英寸，像素，厘米等度量的大小。*

##### 1.4.b 展示有关出版物中如何创建颜色的知识。

*i. 关键技术语：颜色管理，位深度，色域，CMYK 与 RGB 与灰度等。*

#### 1.4.c 了解和使用与多页面布局有关的关键术语。

- i. 关键术语: 标题, 页眉, 正文, 块引用, 页脚, 标题, 目录, 索引, 页面大小, 页面方向, 面对页面, 展开, 出血, 修剪, 嵌线, 母版页, 备用页面布局, 列, 装订线, 边距, 框架等。

### 1.5 展示对设计行业中采用的基本设计原理和最佳实践的了解。

#### 1.5.a 使用设计的要素和原理以及常见的设计技术进行视觉交流。

- i. 关键术语: 空间, 线条, 形状, 形式, 颜色, 纹理, 重点/重点, 统一/和谐, 变化, 平衡, 对齐, 接近度, 重复, 节奏, 比例, 运动, 负空间, 格式等。

#### 1.5.b 识别并使用常见的印刷调整来创建对比, 层次结构和增强的可读性。

- i. 关键术语: 字体, 大小, 样式, 颜色, 对齐方式, 字距调整, 跟踪, 行距, 水平和垂直比例, 行长等。

#### 1.5.c 定义常用的摄影/电影构图术语和原理。

- i. 关键词: 宽高比, 三分法, 前景, 背景, 颜色, 色调, 对比度, 裁切, 景深, 视野, 白平衡等。

## 2. 项目设置和界面

此目标涵盖有助于高效工作流程的界面设置和程序设置, 以及有关为项目摄取数字资产的知识。

### 2.1 创建具有适用于 Web, 打印和移动设备的适当设置的文档。

#### 2.1.a 为印刷和屏幕上的出版物设置适当的文档设置。

- i. 关键概念: 宽度/高度, 方向, 画板, 渗色, 弹头, 光栅效果分辨率, 颜色模式等。

#### 2.1.b 创建一个文档预设以重新用于特定项目需求。

### 2.2 浏览, 组织和自定义应用程序工作区。

#### 2.2.a 识别和处理 InDesign 界面的元素。

- i. 关键概念: 选项栏, 菜单, 面板, 工具栏, 页面/点差等。

#### 2.2.b 组织和自定义工作区。

- i. 关键概念: 选项卡式文档; 显示, 隐藏, 嵌套和对接面板; 保存和重置工作区; 快捷方式和菜单等

#### 2.2.c 配置应用程序首选项。

- i. 关键概念: 显示性能, 界面, 网格, 参考线和粘贴板, 拼写, 故事编辑器显示, 单位和增量等。

### 2.3 在界面中使用非打印设计工具来辅助设计或工作流程。

#### 2.3.a 浏览文档。

- i. 关键概念: 平移, 缩放, 旋转页面, 粘贴板等。

#### 2.3.b 使用标尺。

- i. 关键概念: 显示和隐藏标尺以及更改标尺上的测量单位等。

#### 2.3.c 使用参考线和网格。

- i. 关键概念: 添加, 删除和锁定/解锁指南; 设置颜色; 隐藏参考线和网格, 显示网格, 智能参考线; 创建指南布局等

#### 2.3.d 使用视图和模式可以有效地工作。

- i. 关键概念: 更改显示模式; 预览模式; 屏幕模式-弹头, 演示, 预览和渗色等

## 2.4 将资产导入项目。

### 2.4.a 打开并使用模板。

### 2.4.b 将资产放置在 InDesign 文档中。

i. 关键概念：嵌入，链接，重新链接，打包，复制和粘贴图像的缺点等。

## 2.5 管理颜色，色板和渐变。

### 2.5.a 设置活动填充和描边颜色。

i. 关键概念：框架与文本，颜色选择器，色板，吸管工具，十六进制值等。

### 2.5.b 创建和自定义渐变。

i. 关键概念：“渐变”面板，编辑颜色和透明度色标，径向和椭圆渐变等。

### 2.5.c 创建，管理和编辑色板和色板库。

i. 关键概念：颜色和渐变色板；识别色样类型，包括“处理”和“专色”；创建，管理和加载“颜色主题”面板的色板库（包括 Pantone 等商业库）。

## 2.6 管理段落，字符和对象样式。

### 2.6.a 加载和修改样式。

## 3. 整理文件

此目标涵盖文档结构（例如层，轨道）和用于高效工作流的管理文档结构。

### 3.1 使用图层来管理设计元素。

#### 3.1.a 使用“图层”面板修改图层。

i. 关键概念：添加，删除，隐藏/显示，锁定/解锁，复制和重命名图层，了解图层基于传播等。

#### 3.1.b 采用最佳实践来有效管理复杂项目中的层。

i. 关键概念：重命名图层，创建图层组，删除空图层，使“图层”面板井井有条，使用子图层，跨图层处理

#### 3.1.c 处理多层。

i. 关键概念：层次结构和堆叠顺序，使用“图层”面板选择，分组，选择和定位对象等。

#### 3.1.d 修改图层的可见性和可打印性。

### 3.2 管理和修改页面。

#### 3.2.a 在文档中创建页面。

i. 关键概念：添加/删除页面，母版页，页面与跨页等。

#### 3.2.b 编辑和自定义页面。

i. 关键概念：选择页面，重新排列页面，页面设置，链接/取消链接母版页，备用布局等。

## 4. 创建和修改视觉元素

该目标涵盖了应用程序的核心工具和功能，以及影响文档元素外观的工具。

### 4.1 使用核心工具和功能来布置视觉元素。

#### 4.1.a 使用多种工具创建框架。

i. 关键概念：了解框架类型（图形，文本，未分配），并使用框架工具，文本工具，钢笔工具等创建框架。

#### 4.1.b 将图像放置在文档中。

i. 关键概念：将图像放置到文档或现有框架中，框架适合选项，使用框架影响框架中内容的可见性等。

## 4.2 使用适当的印刷设置添加和操作文本。

### 4.2.a 使用各种字体工具将字体添加到设计中。

i. 关键工具：文本框，常规类型，路径上的键入等。

### 4.2.b 在设计中使用适当的字符设置。

i. 关键设置：字体，大小，样式，对齐方式，字距调整，跟踪，行距，水平和垂直比例等。

ii. 关键概念：使用颜色增强可读性和层次结构等。

### 4.2.c 在设计中使用适当的段落设置。

i. 关键设置：缩进，对齐，段落间距，编号和项目符号列表，使用段落样式并使其有效工作等。

### 4.2.d 将文本转换为图形。

i. 关键概念：将文本转换为轮廓，优点/缺点等

### 4.2.e 管理跨多个文本区域的文本流。

i. 关键概念：管理溢出文本，线程文本，文本换行，主要文本流，文本列等。

### 4.2.f 使用工具添加特殊字符或内容。

i. 关键术语：页码，目录，索引标记和索引，特殊字符，分隔符等。

## 4.3 进行，管理和编辑选择。

### 4.3.a 使用多种工具进行选择。

i. 关键工具：选择工具与直接选择工具，页面选择，选择框架与内容。

### 4.3.b 使用各种方法修改和完善选择。

i. 关键概念：键盘修改器，使用选择工具或在“图层”面板中选择多个对象，移动和分组对象，常规选择工具与直接选择工具等。

## 4.4 转换出版物中的数字图形和媒体。

### 4.4.a 修改框架和框架内容。

i. 关键字：框架，内容，重新定义框架类型，剪切路径，内容收集器等。

ii. 关键概念：了解框架及其内容之间的关系，替换框架内容，使用框架裁剪内容或分割文本等。

### 4.4.b 旋转，翻转和变换单个框架或内容。

i. 关键概念：对齐，分布，缩放，剪切，旋转，变换面板等。

## 4.5 使用基本的重构和编辑技术来处理文档内容。

### 4.5.a 应用基本的自动校正方法和工具。

i. 关键概念：拼写检查，断字，更改大小写等。

### 4.5.b 使用各种工具来修复和重建项目内容。

i. 关键工具：查找/替换，自定义词典，词典语言等。

### 4.5.c 使用各种工具评估或调整对象，框架或图层的外观。

i. 关键概念：填充和描边，不透明度，“探路者”面板等

### 4.5.d 使用故事编辑器来编辑项目中的文本。

i. 关键概念：故事编辑器界面，使用故事编辑器进行编辑，故事编辑器中的故障排除/校对提示。等等

## 4.6 通过使用效果和样式来修改设计元素的外观。

### 4.6.a 使用效果修改图像或框架。

i. 关键概念：应用预制的对象样式，阴影，羽毛，辉光等。

### 4.6.b 创建，编辑和保存对象样式。

i. 关键概念：创建，删除和管理对象样式，断开指向图形样式的链接等。

#### 4.7 将交互式或动态内容或媒体添加到项目。

##### 4.7.a 添加交互元素和行为。

i. 关键概念: 导航, 超链接, 交叉引用, 按钮, 页面过渡和动画。

##### 4.7.b 展示有关如何嵌入富媒体对象的知识。

i. 关键概念: HTML 内容, 视频文件, 媒体和 SWF 面板等。

##### 4.7.c 识别并分配多媒体资产的触发器。

i. 关键概念: 翻转, 点击, 自动加载等。

#### 4.8 创建和编辑表。

##### 4.8.a 创建一个表以显示数据。

i. 关键概念: 添加或导入表格数据, 行, 列, 单元格, 图形或文本单元格等。

##### 4.8.b 编辑表和单元格。

i. 关键概念: 填充, 笔触/边框, 合并/拆分单元格, 分配单元格, 转换文本和表格数据等。

## 5. 发布数字媒体

此目标涵盖了保存和导出单个层或选择中的文档或资产。

#### 5.1 准备文档以发布到 Web, 打印和其他数字设备。

##### 5.1.a 检查文档是否有错误和项目规格。

i. 关键概念: 印前检查面板和过程, 解决印前检查错误, 色彩空间, 渗色, 分辨率, 文档尺寸等。

#### 5.2 将文档导出或保存为各种文件格式。

##### 5.2.a 以 InDesign (.indd) 的本机文件格式保存。

i. 关键概念: 保存以与软件的早期版本 (.idml) 兼容, 保存副本等。

##### 5.2.b 以适当的格式保存以进行打印或打印。

i. 关键概念: PDF, EPUB, HTML 等

##### 5.2.c 在发布之前打印证明副本。

i. 关键概念: 打印设置, 打印页面与跨页, 打印缩略图或图块等。

##### 5.2.d 打包一个 InDesign 项目。

i. 关键概念: 字体和图像管理, 包装项目。

注意: 所有关键项 (关键术语, 关键工具, 关键概念和关键设置) 均为示例, 而不是完整列表。行业或应用程序的变化可能需要覆盖未列出的适用于 Adobe 认证合作伙伴计划的目标候选人描述的项目。