

Adobe Certified Associate in Graphic Design & Illustration Using Adobe Illustrator CC (2019)



Objetivos del examen

Adobe realizó una investigación para identificar las habilidades fundamentales que los estudiantes necesitan para comunicarse utilizando herramientas de medios digitales. Basado en los comentarios de los educadores, diseñe profesionales, empresas e instituciones educativas de todo el mundo, los objetivos cubren las expectativas de habilidades de nivel de entrada para el diseño gráfico y la ilustración. Un individuo obtener esta certificación tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y prácticas experiencia con el producto y está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como conceptos profesionales relevantes. Las personas que han obtenido una certificación de Adobe Certified Associate tienen demostrado dominio de las siguientes habilidades. Los objetivos detallados del examen están disponibles en Adobe Education Exchange.

1.0 Trabajando en la industria del diseño

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como conocimientos fundamentales legales, técnicos y relacionados con el diseño.

1.1 Identificar el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para preparar imágenes.

1.1.a Determine si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia y necesidades de la audiencia.

l. Términos clave: objetivos del cliente, público objetivo, demografía, accesibilidad, etc.

1.2 Comunicarse con colegas y clientes sobre planes de diseño.

1.2.a Demostrar conocimiento de técnicas para comunicar sobre diseño planes con compañeros y clientes.

l. Términos clave: bocetos, especificaciones, wireframes, prototipos, iteraciones, órdenes de cambio, borradores, bucle de retroalimentación, alcance del proyecto, variación del alcance, etc.

1.2.b Demostrar conocimiento de los conceptos básicos de gestión de proyectos.

1.3 Determine el tipo de derechos de autor, permisos y licencias necesarios para utilizar contenido específico.

1.3.a Identificar consideraciones legales y éticas para el uso de contenido de terceros, como derechos de autor, permisos y licencias.

l. Conceptos clave: Creative Commons, dominio público, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo, trato justo, etc.

1.3.b Identificar cuándo y cómo obtener permiso para usar imágenes de personas y ubicaciones.

i. Términos clave: autorización de modelo, autorización de ubicación, etc.

ii. Conceptos clave: el permiso para usar una foto es independiente del permiso para usar la cara de una persona o ubicación restringida, etc.

1.4 Demostrar comprensión de la terminología clave relacionada con la tecnología digital de imágenes.

1.4.a Demostrar conocimiento de la terminología de la imagen digital.

i. Términos clave: resolución de imagen, tamaño de imagen, tipos de archivo, píxel, ráster, mapa de bits, vector, ruta, objeto, tipo, rasterización, renderizado, remuestreo, cambio de tamaño y tamaño de imagen medido en píxeles frente a tamaño del documento medido en pulgadas / centímetros, etc.

1.4.b Demostrar conocimiento de cómo se crea el color en imágenes digitales.

i. Términos clave: modo de color, profundidad de bits, gama, CMYK frente a RGB frente a escala de grises, difuminado, etc.

1.5 Demostrar conocimiento de los principios básicos de diseño y las mejores prácticas empleado en la industria del diseño.

1.5.a Comunicarse visualmente utilizando los elementos y principios de diseño y técnicas de diseño comunes.

i. Términos clave: espacio, línea, forma, color, textura, énfasis / punto focal, unidad / armonía, variedad, equilibrio, alineación, proximidad, repetición, ritmo, escala, movimiento, espacio negativo, gestalt, etc.

1.5.b Identificar y utilizar ajustes tipográficos comunes para crear contraste y jerarquía y legibilidad mejorada.

i. Términos clave: fuente, tamaño, estilo, color, alineación, interletraje, seguimiento, interlineado, horizontal y vertical escala, longitud de línea, etc.

1.5.c Definir términos comunes de composición fotográfica y cinematográfica y principios.

i. Términos clave: relación de aspecto, regla de los tercios, primer plano, fondo, color, tono, contraste, recorte, profundidad de campo, campo de visión, balance de blancos, etc.

2.0 Configuración e interfaz del proyecto

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y la configuración del programa que ayudan a un flujo de trabajo eficiente y eficaz, así como conocimientos sobre la ingestión activos digitales para un proyecto.

2.1 Cree un documento con la configuración adecuada para web, impresión y video.

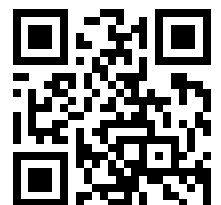
2.1.a Establezca la configuración adecuada del documento para las imágenes impresas y en pantalla.

i. Conceptos clave: ancho / alto, orientación, mesas de trabajo, sangrado, resolución de efectos de trama, modo de color, etc.

2.1.b Cree documentos preestablecidos para reutilizarlos para necesidades específicas del proyecto.



itokcentermex



2.2 Navegue, organice y personalice el espacio de trabajo de la aplicación.

2.2.a Identificar y manipular elementos de la interfaz de Illustrator.

1. Conceptos clave: barra de opciones, menús, paneles, barra de herramientas, mesas de trabajo, etc.

2.2.b Organizar y personalizar el espacio de trabajo.

1. Conceptos clave: uso y cambio entre espacios de trabajo predeterminados; documentos con pestañas; demostración, paneles de ocultación, anidación y acoplamiento; atajos y menús; personalizar, guardar y restablecer espacios de trabajo; etc.

2.2.c Configurar las preferencias de la aplicación.

1. Conceptos clave: general, tipo, unidades, guías y cuadrícula, interfaz de usuario.

2.3 Utilice herramientas de diseño que no sean de impresión en la interfaz para ayudar en el diseño o el flujo de trabajo.

2.3.a Navegar por documentos.

1. Conceptos clave: panorámica, zoom, mesas de trabajo giratorias, cartón, etc.

2.3.b Utilice reglas.

1. Conceptos clave: panorámica, zoom, mesas de trabajo giratorias, cartón, etc.

2.3.c Utilice guías y cuadrículas.

1. Conceptos clave: agregar, quitar y bloquear / desbloquear guías; configuración de color; escondiendo guías y cuadrículas, mostrando cuadrículas, usando opciones de alinear o ajustar; crear diseños de guías, etc.

2.3.d Utilice vistas y modos para trabajar de manera eficiente con gráficos vectoriales.

1. Conceptos clave: esquema vs vista previa, modo de aislamiento, modos de dibujo, etc.

2.4 Importar activos a un proyecto.

2.4.a Abrir o importar imágenes.

2.4.b Coloque activos en un documento de Illustrator.

1. Conceptos clave: incrustar, vincular, copiar y pegar, etc.

2.5 Administrar colores, muestras y degradados.

2.5.a Establezca los colores de trazo y relleno activos.

1. Conceptos clave: Selector de color, muestras, herramienta Cuentagotas, valor hexadecimal, etc.

2.5.b Crear y personalizar degradados.

1. Conceptos clave: panel de degradado, edición de paradas de color y transparencia, radial y elíptica degradados, malla de degradado, etc.

2.5.c Crear, administrar y editar muestras y bibliotecas de muestras.

1. Conceptos clave: muestras de color, color global, patrón y degradado; muestra de color de identificación tipo, incluidos Proceso, Spot y Spot Global; crear, administrar y cargar muestras bibliotecas (incluidas bibliotecas comerciales como Pantone), etc.

2.5.d Utilice el panel Guía de colores para seleccionar colores coordinados.

2.6 Administrar pinceles, símbolos, estilos y patrones.

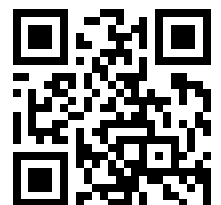
2.6.a Abra y explore bibliotecas de pinceles, símbolos, estilos gráficos, y patrones.

2.6.b Cree y edite pinceles, símbolos, estilos y patrones.

1. Conceptos clave: trazo, relleno, pinceles, tipos de pincel, herramienta de ancho, etc.



itokcentermex



www.it-okcenter.com



55 9001 1927 | 55 9001 5521



contact@it-okcenter.com



3.0 Organización de documentos

Este objetivo cubre la estructura del documento, como capas, pistas y gestión de la estructura del documento para flujos de trabajo eficientes.

3.1 Utilice capas para administrar elementos de diseño.

3.1.a Utilice el panel Capas para modificar capas.

I. Conceptos clave: agregar, eliminar, ocultar / mostrar, bloquear / desbloquear, duplicar y cambiar el nombre capas, etc.

3.1.b Gestionar capas en un proyecto complejo.

I. Conceptos clave: cambiar el nombre de las capas, crear grupos, eliminar capas vacías, mantener las capas panel organizado, usando subcapas, etc.

3.1.c Trabajar con múltiples capas.

I. Conceptos clave: jerarquía y orden de apilamiento, selección, selección y orientación de objetos mediante el panel Capas, etc.

3.2 Modifique la visibilidad de la capa usando opacidad y máscaras.

3.2.a Ajustar la opacidad de una capa.

3.2.b Cree, aplique y manipule máscaras de recorte.

4.0 Creación y modificación de elementos visuales

Este objetivo cubre las herramientas centrales y la funcionalidad de la aplicación, como así como herramientas que afectan la apariencia visual de los elementos del documento.

4.1 Utilice herramientas y funciones básicas para crear elementos visuales.

4.1.a Cree imágenes usando una variedad de herramientas.

I. Herramientas clave: herramientas de dibujo, herramientas de pintura, herramienta Lápiz, herramienta Pincel, formas vectoriales, Blob, Herramienta de pincel, etc.

4.1.b Modifique y edite imágenes vectoriales usando una variedad de herramientas vectoriales.

I. Herramientas clave: herramientas de selección, herramientas de corte, herramientas de corte, etc.

4.2 Agregue y manipule texto utilizando la configuración tipográfica adecuada.

4.2.a Utilice herramientas de tipografía para agregar tipografía a un diseño.

I. Herramientas clave: herramienta Tipo de punto, herramienta Tipo de área, herramienta Texto en una ruta, herramienta Texto vertical, Vertical Herramienta Tipo de área, herramienta Texto vertical en una ruta y herramienta Texto táctil, etc.

ii. Conceptos clave: la diferencia entre tipo de área, tipo de punto y tipo en una ruta debe ser comprendido.

4.2.b Utilice la configuración de caracteres adecuada en un diseño.

I. Configuraciones clave: fuente, tamaño, estilo, alineación, interletraje, rastreo, interlineado, horizontal y vertical escala y color utilizados para mejorar la legibilidad y la jerarquía, etc.

4.2.c Utilice la configuración de párrafo adecuada en un diseño.

I. Configuraciones clave: sangría, alineación, espaciado de párrafos, etc.

4.2.d Convertir texto en gráficos.

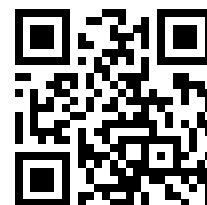
I. Conceptos clave: conversión de texto a esquemas, beneficios / desventajas, etc.

4.2.e Administre el flujo de texto en múltiples áreas de texto.

I. Conceptos clave: gestión de texto de desbordamiento, enhebrado de texto, ajuste de texto, etc.



itokcentermex



4.3 Realizar, administrar y manipular selecciones.

4.3.a Seleccione objetos usando una variedad de herramientas.

I. Conceptos clave: segmentación frente a selección, guardar selecciones, seleccionar en función de los atributos del objeto (color, trazo, opacidad), etc.

4.3.b Modifique y refine las selecciones utilizando varios métodos.

I. Conceptos clave: modificadores de teclado, selección de varios objetos con herramientas de selección o capas panel, mover y agrupar objetos, herramienta de selección regular vs herramienta de selección directa vs grupo Herramienta de selección, etc.

4.3.c Agrupar o desagrupar selecciones.

I. Conceptos clave: objetos agrupados, modo de aislamiento, herramienta de selección de grupos, etc.

4.4 Transformar gráficos y medios digitales.

4.4.a Modificar mesas de trabajo.

I. Herramientas clave: herramienta Mesa de trabajo; cambiar el tamaño, recortar y copiar arte y mesas de trabajo, etc.

ii. Concepto clave: comprender la relación entre el arte y la mesa de trabajo.

4.4.b Rotar, voltear y transformar capas individuales, objetos, selecciones, grupos, o elementos gráficos.

I. Conceptos clave: escalado, opciones de escala, transformación, deformación, distorsión, sesgo, uso herramientas de distorsión u opciones de menú, etc.

4.5 Utilizar técnicas básicas de reconstrucción y edición para manipular archivos digitales. gráficos y medios.

4.5.a Aplicar métodos y herramientas básicos de autocorrección.

I. Herramientas clave: herramienta de simplificación, herramienta de modelado, herramienta de suavizado, herramienta de unión, etc.

4.5.b Reparar y reconstruir imágenes.

I. Herramientas clave: borrador, tijeras, cuchillo, Shape Builder, Pathfinder, Live Paint, etc.

4.5.c Evaluar o ajustar la apariencia de objetos, selecciones o capas.

I. Conceptos clave: relleno y trazo, panel Apariencia, opacidad, pinceles, herramienta Cuentagotas, etc.

4.5.d Utilice Image Trace para crear vectores a partir de gráficos de mapa de bits.

I. Conceptos clave: ajustes preestablecidos de seguimiento, ajustes de seguimiento, expansión, etc.

4.6 Modificar la apariencia de los elementos de diseño mediante efectos y estilos gráficos.

4.6.a Utilice efectos para modificar imágenes.

I. Conceptos clave: identificar la diferencia entre efectos raster y vectoriales, sombras paralelas, plumas y brillos; editar efectos aplicados, etc.

4.6.b Crear, editar y guardar estilos gráficos.

I. Conceptos clave: crear, eliminar y administrar estilos gráficos, romper enlaces a gráficos estilos, etc.

4.6.c Ampliar la apariencia de los objetos.

I. Conceptos clave: expansión de transformaciones, trazos, efectos, etc.



itokcentermex



www.it-okcenter.com



(55) 9001 1927 | (55) 9001 5521



contact@it-okcenter.com



5.0 Publicación de medios digitales

Este objetivo cubre guardar y exportar documentos o activos. dentro de capas o selecciones individuales.

5.1 Preparar imágenes para exportar a la web, imprimirlas y video.

5.1.a Verifique los documentos en busca de errores y especificaciones del proyecto.

l. Conceptos clave: configuración del modo de color del documento (espacio de color), resolución (efectos de trama), píxeles dimensiones, metadatos, etc.

5.2 Exportar o guardar imágenes digitales en varios formatos de archivo.

5.2.a Guarde en el formato de archivo nativo de Illustrator (.ai).

l. Conceptos clave: compatibilidad, guardar como copia, paquete de archivos, etc.

5.2.b Guarde las imágenes en formatos adecuados para imprimir o para pantalla.

l. Conceptos clave: formatos de archivo (incluido vector frente a ráster), profundidad de bits, espacio de color, resolución, píxel dimensiones, etc.

5.2.c Exportar elementos del proyecto.

l. Conceptos clave: exportar activos, exportar selecciones específicas o mesas de trabajo, exportar para pantallas, etc.

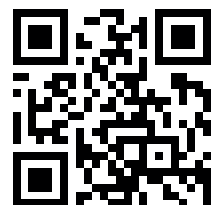
5.2.d Empaquete un proyecto de Illustrator.

l. Conceptos clave: gestión de fuentes e imágenes, paquetes de archivos, etc.

NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuración clave) son ejemplos y no una lista completa. Los cambios en la industria o la aplicación pueden requerir la cobertura de elementos no enumerados que se aplican a la descripción de Target Candidate para el programa Adobe Certified Associate.



itokcentermex



www.it-okcenter.com



55 9001 1927 | 55 9001 5521



contact@it-okcenter.com

