

Diseño gráfico e ilustración con Adobe Ilustrador CC (2020)



Objetivos del examen

Adobe realizó una investigación para identificar las habilidades fundamentales que los estudiantes necesitan para comunicarse de manera efectiva usando herramientas de medios digitales. Basado en comentarios de educadores, profesionales del diseño, empresas y instituciones educativas de todo el mundo, los objetivos cubren las expectativas de habilidades de nivel de entrada para visual efectos y gráficos en movimiento. Una persona que obtiene esta certificación tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto, y está familiarizado con las características del producto y capacidades, así como conceptos de carrera relevantes.

Las personas que han obtenido una certificación Adobe Certified Professional han 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 cruciales legales, técnicos y relacionados con el diseño.

1.1 Identificar el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para preparar proyectos de efectos visuales y motion graphics.

- 1.1.a Determinar si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia, y las necesidades de la audiencia.
i. 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 comunicarse sobre diseño. planes con compañeros y clientes.
i. Términos clave: Preproducción: lista de tomas, escritura de guiones, guiones gráficos composiciones de diseño o bocetos, guías de estilo, etc.
- 1.2.b Demostrar conocimiento de los conceptos básicos de gestión de proyectos.
i. Términos clave: entrega a tiempo y según las especificaciones

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

1.3.a Identificar las consideraciones legales y éticas para el uso de terceros contenido.

i. *Conceptos clave: derechos de autor, permisos, licencias, etc.*

ii. *Términos clave: Creative Commons, dominio público, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por contrato, uso justo/trato justo, etc.*

1.3.b Identificar cuándo y cómo obtener permisos para usar imágenes o videos de personas y lugares.

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 foto de una persona. cara o una ubicación restringida, etc.*

1.4 Demostrar una comprensión de la terminología clave relacionada con lo digital imágenes

1.4.a Demostrar conocimiento de la terminología de imágenes digitales.

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

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

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

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

1.5.a Comunicar visualmente usando los elementos y principios del diseño y técnicas de diseño comunes.

i. *Términos clave: espacio, línea, figura, 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, kerning, tracking, interlineado, horizontal y escala vertical, longitud de línea, etc.*

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

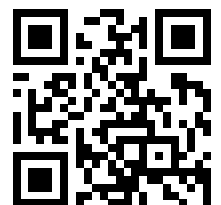
i. *Términos clave: relación de aspecto, regla de los tercios, primer plano, fondo, color, tono, contraste, recorte, profundidad de campo, campo de visión, balance de blancos, etc.*

2.0 Interface y Setup de proyecto

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



itokcentermex



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 ajustes preestablecidos de documentos para reutilizarlos para necesidades específicas del proyecto.

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.

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

2.2.b Organizar y personalizar el espacio de trabajo.

i. Conceptos clave: uso y cambio entre espacios de trabajo predeterminados; documentos con pestañas; mostrar, ocultar, anidar y acoplar paneles; accesos directos y menús; personalizar, guardar y restablecer espacios de trabajo; etc.

2.2.c Configurar las preferencias de la aplicación.

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

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

2.3.a Navegar documentos.

i. Conceptos clave: panorámica, zoom, mesas de trabajo giratorias, mesa de trabajo, etc.

2.3.b Usar reglas.

i. Conceptos clave: panorámica, zoom, mesas de trabajo giratorias, mesa de trabajo, etc.

2.3.c Utilizar guías y cuadrículas.

i. Conceptos clave: agregar, quitar y bloquear/desbloquear guías; ajuste de color; ocultación guías y cuadrículas, mostrando cuadrículas, usando opciones de ajuste o alineación; crear diseños de guía, etc.

2.3.d Use vistas y modos para trabajar eficientemente con gráficos vectoriales.

i. 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 Colocar recursos en un documento de Illustrator.

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

2.5 Administrar colores, muestras y degradados.

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

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

2.5.b Crear y personalizar degradados.

i. Conceptos clave: Panel de degradado, edición de paradas de color y transparencia, radial y gradientes elípticos, malla de degradado, etc.

2.5.c Cree, administre y edite muestras y bibliotecas de muestras.

i. Conceptos clave: muestras de color, color global, patrón y degradado; identificando el color tipo de muestra, incluidos Process, Spot y Global Spot; creación, gestión y cargar bibliotecas de muestras (incluidas bibliotecas comerciales como Pantone), etc.



itokcentermex



2.5.d Use el panel Guía de color para seleccionar colores coordinados.

2.6 Administre pinceles, símbolos, estilos y patrones.

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

2.6.b Crear y editar pinceles, símbolos, estilos y patrones.

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

3.0 Organización documentos

Este objetivo cubre la estructura de la composición, como las capas y la gestión de la estructura de composición para un flujo de trabajo eficiente.

3.1 Usar 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 renombrar capas, etc.*

3.1.b Administrar capas en un proyecto complejo.

i. *Conceptos clave: renombrar capas, crear grupos, eliminar capas vacías, mantener la Panel de capas organizado, usando subcapas, etc.*

3.1.c Trabajar con múltiples capas.

i. *Conceptos clave: jerarquía y orden de apilamiento, selección, selección y focalización objetos utilizando el panel Capas, etc.*

3.2 Modificar la visibilidad de las capas usando opacidad y máscaras.

3.2.a Ajustar la opacidad de una capa.

3.2.b Crear, aplicar y manipular máscaras de recorte.

4.0 Creación y modificación de elementos visuales

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

4.1 Usar 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, herramienta Pincel de manchas, 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.a Usar herramientas de texto para agregar tipografía a un diseño.

i. *Herramientas clave: herramienta Texto de punto, herramienta Texto de área, herramienta Texto en una ruta, herramienta Texto vertical, Herramienta Texto de área vertical, herramienta Texto vertical en una ruta, herramienta Texto táctil, etc.*

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



itokcentermex



- 4.2.b Usar configuraciones de caracteres apropiadas en un diseño.
 - i. *Configuración clave: fuente, tamaño, estilo, alineación, interletraje, seguimiento, interlineado, horizontal y escala vertical y color utilizado para mejorar la legibilidad y la jerarquía, etc.*
- 4.2.c Usar configuraciones de párrafo apropiadas en un diseño.
 - i. *Configuración clave: sangría, alineación, espaciado entre párrafos, etc.*
- 4.2.d Convertir texto a gráficos.
 - i. *Conceptos clave: conversión de texto a esquemas, ventajas/desventajas, etc.*
- 4.2.e Administre el flujo de texto en múltiples áreas de texto.
 - i. *Conceptos clave: administrar texto desbordado, enhebrar texto, ajustar texto, etc.*

4.3 Hacer, administrar y manipular selecciones.

- 4.3.a Seleccionar objetos usando una variedad de herramientas.
 - i. *Conceptos clave: segmentación frente a selección, guardar selecciones, seleccionar en función del objeto atributos (color, trazo, opacidad), etc.*
- 4.3.b Modificar y refinar las selecciones usando varios métodos.
 - i. *Conceptos clave: modificadores de teclado, selección de múltiples objetos con herramientas de selección o Panel de capas, mover y agrupar objetos, herramienta de selección normal frente a selección directa herramienta vs herramienta de selección de grupo, 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: escala, opciones de escala, transformación, deformación, distorsión, sesgo, usando herramientas de distorsión u opciones de menú, etc.*

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

- 4.5.a Aplicar métodos y herramientas básicas de autocorrección.
 - i. *Herramientas clave: herramienta Simplificar, herramienta Modelador, herramienta Suavizar, herramienta Unir, etc.*
- 4.5.b Reparación y reconstrucción de 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 Usar Image Trace para crear vectores a partir de gráficos de mapa de bits.
 - i. *Conceptos clave: Ajustes preestablecidos de seguimiento, configuración de seguimiento, expansión, etc.*



itokcentermex



www.it-okcenter.com



55 9001 1927 | 55 9001 5521



contact@it-okcenter.com



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

4.6.a Usar efectos para modificar imágenes.

i. *Conceptos clave: identificar la diferencia entre los efectos rasterizados y vectoriales, soltar sombras, plumas y resplandores; edición de efectos aplicados, etc.*

4.6.b Crear, editar y guardar estilos gráficos.

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

4.6.c Ampliar la apariencia de los objetos.

i. *Conceptos clave: transformaciones de expansión, trazo, efectos, etc.*

5.0 Publicación de medios digitales

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

5.1 Prepare imágenes para exportar a la web, imprimir y video.

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

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

5.2 Exporte o guarde imágenes digitales en varios formatos de archivo.

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

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

5.2.b Guarde las imágenes en formatos apropiados para impresión o pantalla.

i. *Conceptos clave: formatos de archivo (incluyendo vector vs. raster), profundidad de bits, espacio de color, resolución, dimensiones en píxeles, etc.*

5.2.c Exportar elementos del proyecto.

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

5.2.d Empaquetar un proyecto de Illustrator.

i. *Conceptos clave: administración 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 al candidato objetivo descripción del programa Adobe Certified Professional.



© 2019 Adobe Systems Incorporated. Reservados todos los derechos. Adobe y el logotipo de Adobe son marcas registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.



itokcentermex



www.it-okcenter.com



55 9001 1927 | 55 9001 5521



contact@it-okcenter.com

