



Adobe Certified Professional in Graphic Design & Illustration Using Adobe Illustrator Versión del examen: 2025 (v 29.x)

Las certificaciones Adobe Certified Professional, entregadas por [Certiport](#), son las credenciales oficiales reconocidas por la industria que validan la competencia en las aplicaciones de Adobe Creative Cloud y el conocimiento fundamental para carreras en medios digitales.

El examen de Diseño gráfico e ilustración con Adobe Illustrator, de 50 minutos de duración, consta de dos secciones (elementos de respuesta seleccionada seguidos de tareas en vivo en la aplicación en Illustrator) y está diseñado para el nivel apropiado para el siguiente candidato objetivo:

El candidato ideal cuenta con aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con Illustrator. Está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como con conceptos relevantes para su carrera profesional. Generalmente es autosuficiente y capaz de aplicar sus conocimientos sobre diseño y producción de documentos para realizar tareas básicas o rutinarias propias de su puesto, con asistencia limitada de compañeros, documentación del producto o servicios de soporte. Generalmente trabaja de forma independiente o en colaboración con colegas, con mínima supervisión. Además, es capaz de responder a la mayoría de las preguntas conceptuales y prácticas habituales sobre el uso de Illustrator y, por lo general, no tiene que remitir preguntas básicas a otros. Puede hablar con credibilidad a otros usuarios o clientes sobre las posibilidades de Illustrator y cómo utilizarlo eficazmente.

1. Trabajar en la industria del diseño

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como terminología y principios cruciales relacionados con aspectos legales, técnicos y de diseño.

1.1 Identificar la terminología e interpretar la comunicación relacionada con el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para desarrollar diseños.

1.1.a Determinar si el contenido es relevante y tiene un diseño apropiado para el propósito, la audiencia, las necesidades de la audiencia y la experiencia del usuario.

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

1.1.b Identificar los requisitos en función del resultado y el uso previstos del diseño.

1.1.c Identificar técnicas para comunicar sobre planes de diseño con compañeros y clientes.

i. Términos clave: bocetos, especificaciones, proceso de diseño, wireframes, prototipos, iteraciones, órdenes de cambio, borradores, ciclo de retroalimentación, guía de estilo, resumen del proyecto

1.1.d Definir conceptos básicos de gestión de proyectos.

i. Términos clave: alcance del proyecto, ampliación del alcance, colaboración en línea y en la nube, archivo gestión, cronograma del proyecto

1.2 Determinar el tipo de derechos de autor, permisos y licencias necesarios para utilizar contenido y fuentes específicas.

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

- i. Conceptos clave: Derechos de uso, dominio público, derechos de autor, propiedad intelectual, Trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo, trato justo, imágenes de archivo y gráficos vectoriales, contenido generado por IA, fuentes restringidas, autorizaciones de modelos y ubicación.

1.2.b Verificar y cambiar la información de derechos de autor de un archivo de Illustrator.

1.3 Definir la terminología clave relacionada con los gráficos digitales.

1.3.a Definir la terminología de gráficos digitales.

- i. Términos clave: resolución de imagen, tamaño de imagen, tipos de archivo, pixel, ráster, mapa de bits, vector, ruta, objeto, tipo, rasterización, renderizado, redimensionamiento, identificación de la diferencia entre efectos ráster y vectoriales, sangrado, recorte, área viva, unidades de medida para impresión o salida digital

1.3.b Explique cómo se representa el color en los gráficos digitales y la impresión.

- i. Términos clave: modo de color, gama, CMYK, RGB, HSB, escala de grises, valores hexadecimales, punto, negro intenso

1.4 Evaluar la aplicación de los principios de diseño.

1.4.a Integrar los elementos y principios del diseño para crear una comunicación efectiva.

- i. Elementos clave: espacio, línea, forma, color y valor del color, textura
- ii. Principios clave: énfasis/punto focal, unidad/armonía, variedad, equilibrio, alineación, proximidad, repetición, ritmo, escala, movimiento, espacio negativo, contraste, regla de los tercios, primer plano, fondo, encuadre, relación de aspecto

1.4.b Identificar cómo los ajustes tipográficos crean jerarquía y mejoran la legibilidad.

- i. Términos clave: fuente, tamaño, estilo de fuente, color, alineación, kerning, tracking, interlineado, escala horizontal y vertical, longitud de línea, desplazamiento de línea base.

2. Gestión de documentos

Este objetivo cubre la gestión de documentos, incluida la creación, el guardado y la exportación.

2.1 Crear documentos y modificar sus configuraciones para el resultado deseado.

2.1.a Establecer la configuración adecuada del documento.

- i. Conceptos clave: ancho/alto, orientación, mesas de trabajo y espaciado, sangrado, rasterizado efectos, modo de color, unidades de medida

2.1.b Crear y utilizar ajustes preestablecidos de documentos para necesidades específicas del proyecto.

2.2 Utilice mesas de trabajo.

2.2.a Administrar y trabajar con mesas de trabajo.

- i. Conceptos clave: escalar y mover ilustraciones con mesas de trabajo; duplicar, redimensionar, recortar y organizar mesas de trabajo; copiar y pegar ilustraciones y mesas de trabajo dentro y entre documentos.

- ii. Herramienta clave: Mesa de trabajo

2.3 Administrar activos en un proyecto.

2.3.a Colocar activos en un documento.

- i. Conceptos clave: incrustar, copiar y pegar, opciones de importación, la diferencia entre abrir un archivo y colocar recursos en un documento

2.3.b Utilice el panel Enlaces.

- i. Conceptos clave: vincular, reemplazar, editar original

2.4 Guardar y exportar documentos y activos.

2.4.a Guardar documentos.

- i. Conceptos clave: compatibilidad; opciones de guardado, incluyendo documentos de Creative Cloud; .pdf, .ai, .eps y .svg; guardar como plantilla

2.4.b Exportar gráficos.

- i. Conceptos clave: formatos de archivo (incluidos vectoriales y raster), elección del modo de color, Resolución, dimensiones en píxeles, usar mesas de trabajo, panel de exportación de activos

2.4.c Empaquetar un proyecto.

- i. Conceptos clave: gestión y resolución de problemas de fuentes e imágenes, paquetes de archivos

3. Personalización del flujo de trabajo y de la interfaz

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz, la configuración del programa, las capas y los activos reutilizables que ayudan en un flujo de trabajo eficiente y efectivo.

3.1 Navegar y personalizar el espacio de trabajo.

3.1.a Identificar y manipular elementos de la interfaz.

- i. Conceptos clave: barra de aplicaciones, panel de control, menús, paneles, barras de herramientas, mesas de trabajo, barra de tareas contextual

3.1.b Organizar y personalizar el espacio de trabajo.

- i. Conceptos clave: uso y alternancia de espacios de trabajo predeterminados; pestañas de documentos; visualización, ocultación, agrupación y acoplamiento de paneles; personalización, guardado y restablecimiento de espacios de trabajo.

3.1.c Configurar las preferencias de la aplicación.

- i. Conceptos clave: General, Tipo, Unidades, Guías y cuadrícula, Interfaz de usuario, Manejo de archivos, Apariencia del negro, Guías inteligentes

3.2 Utilice ayudas de diseño.

3.2.a Navegar por los documentos.

- i. Conceptos clave: desplazar, hacer zoom y rotar la mesa de trabajo; portapapeles
- ii. Herramientas clave: Mano, Rotar vista, Zoom

3.2.b Utilice reglas.

- i. Conceptos clave: mostrar y ocultar reglas, ajustar y restablecer el origen de las reglas

3.2.c Utilice guías y cuadrículas.

- i. Conceptos clave: agregar, eliminar y bloquear/desbloquear guías; ocultar guías y cuadrículas; mostrar cuadrículas; usar opciones de ajuste o alineación; crear guías a partir de objetos.

3.2.d Utilice vistas y modos para trabajar eficientemente con gráficos vectoriales.

- i. Conceptos clave: Esquema, Vista previa de sobreimpresión, Vista previa de píxeles, Vista recortada, Modo de pantalla, Modo de presentación

3.2.e Utilizar modos de dibujo.

3.2.f Utilice la herramienta Dimensión.

3.2.g Utilice la herramienta Maqueta.

3.3 Administrar colores, muestras y degradados.

3.3.a Crear, administrar y editar muestras y bibliotecas de muestras.

Conceptos clave: color, color global, patrón y muestras de degradado; identificación del tipo de muestra de color, incluyendo proceso, directo y global; creación, gestión y carga de bibliotecas de muestras; panel Guía de color, menú Opciones de muestra

3.3.b Crear y modificar degradados.

i. Conceptos clave: Panel de degradado, edición de paradas de color y opacidad, tipos de degradado, Malla de degradado

3.4 Administrar pinceles, símbolos, estilos y patrones.

3.4.a Abrir e importar pinceles, símbolos, estilos gráficos y patrones desde bibliotecas.

3.4.b Crear, editar y aplicar pinceles, símbolos, estilos gráficos y patrones.

i. Conceptos clave: trazo, relleno, pinceles, tipos de pincel, crear un patrón, generar patrones, símbolos dinámicos vs. estáticos

3.5 Utilice capas para administrar elementos de diseño.

3.5.a Utilice el panel Capas.

i. Conceptos clave: agregar, eliminar, ocultar/mostrar, bloquear/desbloquear, duplicar y renombrar capas; opciones de capa; seleccionar y apuntar a objetos mediante el panel Capas

3.5.b Trabajar con múltiples capas.

i. Conceptos clave: uso de subcapas, pegar recuerda capas, jerarquía y orden de apilamiento, fusionar capas, recopilar en una nueva capa

4. Trabajar con objetos, rutas y texto

Este objetivo cubre las herramientas principales utilizadas para crear contenido.

4.1 Crear objetos y rutas.

4.1.a Utilice la herramienta Pluma.

i. Agregar, manipular, convertir y eliminar puntos, segmentos, puntos de anclaje; curvar un ángulo

4.1.b Utilizar herramientas de dibujo.

i. Herramientas clave: Curvatura, Lápiz, Pincel, Pincel de manchas, Segmento de línea
ii. Conceptos clave: Cuándo es apropiada cada herramienta y los tipos de rutas que crean

4.1.c Utilice herramientas de forma.

i. Herramientas clave: Rectángulo, Elipse, Polígono, Estrella

4.1.d Utilice Image Trace para crear vectores a partir de imágenes rasterizadas.

i. Conceptos clave: Ajustes preestablecidos de trazado, Ignorar color, Umbral, expansión

4.1.e Utilice IA para crear objetos y contenido.

i. Herramienta clave: Generar vectores
ii. Concepto clave: indicaciones para escribir

4.2 Modificar objetos y rutas.

4.2.a Utilice métodos de refinamiento de ruta.

- i. Herramientas clave: Simplificar, Suavizar, Unir, Limpiar, Delinear trazo, Desplazar trazado

4.2.b Modificar objetos.

- i. Herramientas clave: Borrador, tijeras, cuchillo, constructor de formas
- ii. Conceptos clave: pintura interactiva, trazados compuestos, Buscatrazos

4.2.c Ampliar la apariencia de los objetos.

- i. Conceptos clave: transformaciones en expansión, trazo, efectos

4.2.d Utilice esquinas interactivas para cambiar la apariencia de las formas.

4.3 Agregar texto.

4.3.a Utilice herramientas de tipografía para agregar tipografía.

- i. Herramientas clave: Tipo, Tipo de área, Tipo en una ruta, Tipo vertical, Tipo de área vertical, Vertical
Escribir en una ruta, comprobar la ortografía
- ii. Conceptos clave: diferencia entre tipo de área, tipo de punto y tipo de trazado; texto de marcador de posición; glifos; cambiar entre mayúsculas y minúsculas

4.3.b Utilice configuraciones de caracteres apropiadas.

- i. Ajustes clave: fuente, tamaño, estilo de fuente, kerning, tracking, interlineado, horizontal y vertical
Escala, color, trazo, desplazamiento de línea base, estilos de carácter

4.3.c Utilice configuraciones de párrafo apropiadas.

- i. Configuraciones clave: sangría, alineación, espaciado entre párrafos, viñetas y numeración, separación de palabras, estilos de párrafo

4.4 Modificar texto.

4.4.a Administrar el flujo de texto.

- i. Conceptos clave: múltiples áreas de texto, gestión de texto desbordado, enhebrado de texto, texto envolvente

4.4.b Administrar opciones de tipo de área.

- i. Conceptos clave: Filas, Columnas, Ajuste automático de tamaño, Alineación horizontal, Espaciado de inserción

4.4.c Convertir texto en gráficos.

- i. Conceptos clave: convertir texto en contornos y cuándo utilizarlos

5. Modificar la apariencia y la posición de los objetos

Este objetivo cubre las herramientas que afectan la apariencia visual de los elementos del documento.

5.1 Realizar, gestionar y manipular selecciones.

5.1.a Seleccionar, modificar, agrupar y refinar selecciones utilizando varios métodos.

- i. Conceptos clave: selección de varios objetos con herramientas de selección o el panel Capas, movimiento y agrupación de objetos, modo de aislamiento, selección de objetivos, guardar selecciones, selección según atributos de objeto (color, trazo, opacidad)
- ii. Herramientas clave: Selección, Selección directa, Lazo, Selección de grupo

5.1.b Rotar, voltear y transformar objetos individuales, selecciones o grupos.

- Conceptos clave: escala, opciones de escala (Escalar trazos, Efectos, Esquinas), transformación, deformación, distorsión, sesgo, uso de herramientas de distorsión u opciones de menú, repetir objetos, cuadro delimitador, puntos de referencia

5.2 Modificar la apariencia de los elementos de diseño.

5.2.a Ajustar la apariencia de los objetos y selecciones.

- i. Conceptos clave: relleno y trazo, panel Apariencia, aplicación de muestras, volver a colorear ilustraciones, Selector de color, relleno de forma generativo
- ii. Herramientas clave: Cuentagotas

5.2.b Utilice efectos para modificar grupos, objetos y capas.

- i. Conceptos clave: sombras paralelas, plumas y brillos; edición de efectos aplicados; 3D

5.2.c Crear, editar y guardar estilos gráficos.

- i. Conceptos clave: crear, eliminar y administrar estilos gráficos; romper vínculos a estilos gráficos

5.3 Modificar la visibilidad usando opacidad y máscaras.

5.3.a Ajustar la opacidad de un objeto.

- i. Conceptos clave: Panel de Transparencia y máscaras de Opacidad, modos de fusión

5.3.b Aplicar y manipular máscaras de recorte.

5.4 Posicionar objetos.

5.4.a Alinear y distribuir objetos.

- i. Herramientas clave: Alinear objetos; Distribuir objetos; Distribuir espaciado; Alinear con mesa de trabajo, selección u objeto clave

5.4.b Alinear objetos a una ruta.

- i. Herramienta clave: Objetos en la ruta

NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuraciones clave) se presentan como ejemplos y no constituyen una lista exhaustiva. Los cambios en la industria o en la aplicación pueden requerir la inclusión de elementos no enumerados que sean pertinentes para la descripción del candidato objetivo del programa Adobe Certified Professional.