OBJETIVOS DEL EXAMEN

Adobe Certified Professional

Profesional certificado por Adobe en diseño visual con Adobe Photoshop

Versiones del examen: 2022 (23.x) y 2023 (24.x)

Certificaciones Adobe Certified Professional, impartidas por Certiport son las credenciales oficiales reconocidas por la industria que validan la competencia de nivel inicial en las aplicaciones de Adobe Creative Cloud y el conocimiento fundamental para carreras en medios digitales. ElDiseño visual con Adobe PhotoshopEl examen tiene una duración de 50 minutos, consta de dos secciones (elementos de respuesta seleccionada seguidos de tareas activas en la aplicación dentro de Photoshop) y está diseñado teniendo en mente al siguiente candidato objetivo: El candidato objetivo (TC) tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto y está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como con los conceptos profesionales relevantes. El TC es generalmente autosuficiente y capaz de aplicar el conocimiento de los principios de diseño gráfico para realizar tareas básicas o rutinarias involucradas en su función laboral con asistencia limitada de pares, documentación del producto o servicios de soporte. El TC generalmente trabaja en colaboración con colegas o con supervisión. Además, el TC podrá responder la mayoría de las preguntas conceptuales y aplicadas rutinarias sobre cómo usar Photoshop y, por lo general, no tiene que derivar preguntas básicas a otras personas. Puede hablar de manera creíble con otros usuarios o clientes sobre lo que se puede hacer con Photoshop y sobre cómo usarlo de manera efectiva. Para obtener más información, visiteprofessionalcertificado.adobe.com/photoshop .

1. Trabajar en la industria del diseño

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

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

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

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

1.1.b Identifique los requisitos en función de cómo se utilizará la imagen, incluido video, impresión y web.

1.2 Comunicarse con colegas y clientes sobre los planes de diseño.

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

i. Términos clave: bocetos, especificaciones, proceso de diseño, wireframes, prototipos, iteraciones, órdenes de cambio, borradores, ciclo de retroalimentación, etc.

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

i. Términos clave: alcance del proyecto, ampliación del alcance, colaboración en la nube y gestión de archivos

1.3 Determinar 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.

i. Términos clave: Creative Commons, dominio público, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo, trato justo, imágenes de archivo, etc.

1.3.b Identificar cuándo y cómo obtener permiso para utilizar imágenes de personas y lugares.

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

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

1.4 Demostrar conocimiento de la terminología clave relacionada con las imágenes digitales.

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

i. Términos clave: resolución de imagen, tamaño de imagen, tipos de archivos, píxel, raster, mapa de bits, vector, ruta, objeto, tipo, rasterización, renderizado, remuestreo, cambio de tamaño, tamaño de imagen medido en píxeles vs tamaño de 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 vs. RGB vs. escala de grises, etc.

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

1.5.a Comunicarse visualmente utilizando los elementos y principios del 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, jerarquía y mejorar la legibilidad.

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

1.5.c Demostrar conocimiento de términos y principios comunes de composición fotográfica/cinematográfica.

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

2. Configuración e interfaz del proyecto

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y las configuraciones del programa que ayudan en un flujo de trabajo eficiente y efectivo, así como el conocimiento sobre la importación de activos digitales para un proyecto.

2.1 Cree un documento con las configuraciones adecuadas para la web, la impresión y el vídeo.

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

i. Conceptos clave: ancho/alto, orientación, mesas de trabajo, resolución, modo de color, profundidad de bits, fondo, etc.

2.1.b Cree un nuevo documento preestablecido para reutilizarlo según las necesidades específicas del proyecto.

2.2 Navegar, organizar y personalizar el espacio de trabajo de la aplicación.

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

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: documentos con pestañas; mostrar, ocultar, anidar y acoplar paneles; guardar y restablecer espacios de trabajo; accesos directos y menús; etc.

2.2.c Configurar las preferencias de la aplicación.

i. Conceptos clave: Unidades y reglas, guías, cuadrículas y sectores, rendimiento, discos de trabajo, interfaz, etc.

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 un documento.

i. Conceptos clave: desplazamiento panorámico, zoom, rotación del lienzo, etc.

2.3.b Utilice reglas.

i. Conceptos clave: mostrar y ocultar reglas, cambiar la unidad de medida en las reglas, etc.

2.3.c Utilice guías y cuadrículas.

i. Conceptos clave: agregar/eliminar y bloquear/desbloquear guías, configurar el color, mostrar/ocultar guías y cuadrículas, usar opciones de ajuste o alineación, crear diseños de guías, etc.

2.4 Importar activos a un proyecto.

2.4.a Abra o importe imágenes desde varios dispositivos.

i. Conceptos clave: archivo, cámara, escáner, etc.

2.4.b Colocar activos en un documento de Photoshop.

i. Conceptos clave: incrustado, vinculado, copiar y pegar, etc.

2.4.c Utilice la interfaz de Adobe Camera Raw para importar imágenes.

2.5 Administrar colores, muestras y degradados.

2.5.a Establezca el color de primer plano y de fondo activos.

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

2.5.b Crea, personaliza y organiza degradados.

i. Conceptos clave: Panel de degradado, edición de niveles de color y transparencia, opciones de degradado (es decir, radial y elíptico), agrupación, etc.

2.5.c Crear, editar y organizar muestras.

i. Conceptos clave: agrupar, crear, importar y exportar

2.6 Trabajar con pinceles, estilos y patrones.

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

2.6.b Crea, usa, edita y organiza pinceles, estilos y patrones.

3. Organización de documentos

Este objetivo cubre la estructura del documento, como las capas, y la 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 administrar el contenido visual.

i. Conceptos clave: agregar, eliminar, ocultar/mostrar, bloquear/ desbloquear, duplicar, etc.

3.1.b Administrar y organizar capas en un proyecto complejo.

i. Conceptos clave: cambiar el nombre de las capas, crear grupos de capas, eliminar capas vacías, mantener organizado el panel Capas, seleccionar, agrupar vs. vincular, aplanar y fusionar, compensaciones con la capacidad de edición y el tamaño del archivo, etc.

3.1.c Reconocer los diferentes tipos de capas en el panel Capas.

i. Conceptos clave: fondo, píxel, ajuste, tipo, relleno, forma, vector, objeto inteligente (incrustado y vinculado), activo/inactivo (oculto), capas de mesa de trabajo, etc.

3.2 Modificar la visibilidad de la capa usando opacidad, modos de fusión y máscaras.

3.2.a Ajuste la opacidad, el modo de fusión y la opacidad del relleno de una capa.

3.2.b Cree y edite máscaras.

i. Conceptos clave: máscaras de capa, máscaras de recorte, herramienta de marco, aplicar, eliminar, deshabilitar y vincular/desvincular, etc.

3.3 Diferenciar y realizar edición destructiva o no destructiva para cumplir con los requisitos de diseño.

3.3.a Realice ediciones no destructivas: objetos inteligentes, filtros inteligentes y capas de ajuste.

3.3.b Realizar edición destructiva: pintar, ajustar, borrar y rasterizar.

4. Creación y modificación de elementos visuales

Este objetivo cubre las herramientas y funcionalidades principales de la aplicación.

4.1 Utilice herramientas y funciones básicas para crear elementos visuales.

4.1.a Crear y editar imágenes rasterizadas.

i. Herramientas clave: Recortar, Recortar en perspectiva, Lápiz, Tampón de clonar, Pincel histórico, Borrador, Borrador de fondo, Borrador mágico, Degradado y Bote de pintura

OBJETIVOS DEL EXAMEN

4.1.b Crear y editar imágenes vectoriales.

i. Herramientas clave: Pluma, Pluma de forma libre, Pluma de curvatura, Agregar punto de ancla, Eliminar punto de ancla, Convertir punto, Rectángulo, Rectángulo redondeado, Elipse, Triángulo, Polígono, Línea y Forma personalizada

4.2 Agregar y manipular texto utilizando configuraciones tipográficas apropiadas.

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

4.2.b. Ajuste la configuración de caracteres y párrafos en un diseño.

i. Conceptos clave: uso de fuentes, tamaño, estilo, alineación y color para mejorar la legibilidad, facilidad de lectura y jerarquía; kerning, tracking, interlineado y escala horizontal y vertical, etc.

4.2.c Convertir texto en gráficos.

i. Conceptos clave: tipo de rasterización

4.3 Realizar, gestionar y manipular selecciones.

4.3.a Realice selecciones utilizando una variedad de herramientas.

i. Herramientas clave: Selección rápida, herramienta Lazo, Varita mágica, herramientas de selección de marquesina, Seleccionar sujeto, herramienta de selección de objetos, Seleccionar cielo, etc.

4.3.b Modificar y refinar selecciones utilizando varios métodos.

i. Conceptos clave: modificadores del teclado, suavizar, expandir, contraer, invertir, seleccionar y enmascarar espacio de trabajo, refinar el cabello, agregar y restar de la selección, deseleccionar, etc.

4.3.c Guardar y cargar selecciones como canales.

4.4 Transformar gráficos y medios digitales.

4.4.a Modificar el lienzo o las mesas de trabajo.

i. Herramientas clave: redimensionar, recortar, expandir, remuestrear, etc.
ii. Conceptos clave: comprender la diferencia entre redimensionar y remuestrear, etc.

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

i. Conceptos clave: transformar, deformar, distorsionar, sesgar, etc.

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

4.5.a Aplicar métodos y herramientas de autocorrección básicos

4.5.b. Utilizar diversas herramientas para reparar y reconstruir imágenes.

i. Herramientas clave: herramientas de curación, herramientas de clonación, herramientas basadas en contenido, licuar, etc.

4.5.c Evalúe o ajuste la apariencia de objetos, selecciones o capas utilizando varias herramientas.

i. Conceptos clave: ajustes, capas de ajuste, histograma, opacidad, herramienta Cuentagotas, etc.

4.5.d Utilice herramientas de Photoshop para gestionar la exposición y la saturación.

i. Herramientas clave: Herramienta Quemar, Herramienta Sobreexponer, Opciones de Desaturar, etc.

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

4.6.a Utilice filtros para modificar imágenes de forma destructiva o no destructiva.

i. Conceptos clave: Filtros inteligentes vs filtros, etc.

4.6.b Aplique, modifique, copie y elimine estilos de capa.

4.6.c Cree, administre y guarde estilos de capa personalizados.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

5. Publicación de medios digitales

Este objetivo cubre el guardado y la exportación de documentos o activos dentro de capas o selecciones individuales.

5.1 Preparar imágenes para exportar a la web, imprimir y vídeo.

5.1.a Verifique el documento para detectar errores y las especificaciones del proyecto.

i. Conceptos clave: configuración del espacio de color, resolución, dimensiones de píxeles, metadatos, etc.

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

5.2.a Guárdelo en el formato de archivo nativo de Photoshop (.psd).

i. Conceptos clave: compatibilidad, guardar como copia, guardar localmente vs. en la nube, etc.

5.2.b Guárdelo en formatos de imagen apropiados para el propósito previsto.

i. Conceptos clave: formato de archivo, profundidad de bits, espacio de color, resolución, dimensiones de píxeles, etc.

5.2.c Exportar elementos del proyecto.

i. Conceptos clave: exportar capas, exportar selecciones, exportar a archivos, exportar a bibliotecas, metadatos, etc.

NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuraciones clave) son ejemplos y no una lista completa. Es posible que los cambios en la industria o la aplicación requieran la cobertura de elementos no incluidos en la descripción del candidato objetivo para el programa Adobe Certified Professional.