

Professionnel certifié Adobe en conception graphique et illustration utilisant Adobe Illustrator

Versions d'examen : 2022 (26.x) et 2023 (27.x)

OBJECTIFS DE L'EXAMEN

Professionnel certifié Adobe en conception graphique et illustration utilisant Adobe Illustrator - Versions d'examen : 2022 (26.x) et 2023 (27.x)

Pour en savoir plus, visitez [Certifiedprofessional.adobe.com/illustrator](https://certifiedprofessional.adobe.com/illustrator).

1. Travailler dans l'industrie du design

Cet objectif couvre les concepts critiques liés au travail avec des collègues et des clients ainsi que des connaissances juridiques, techniques et liées à la conception cruciales.

1.1 Identifier le but, le public et les besoins du public pour la préparation des conceptions et des illustrations.

1.1.a Déterminer si le contenu est pertinent par rapport à l'objectif, au public, aux besoins du public, à l'expérience utilisateur et si sa conception est appropriée pour les appareils cibles.

> **Termes clés** : objectifs du client, public cible, données démographiques, accessibilité, etc.

1.1.b Identifier les exigences en fonction de la manière dont les conceptions et les illustrations seront utilisées, y compris la vidéo, l'impression et le Web.

1.2 Communiquer avec les collègues et les clients au sujet des plans de conception.

1.2.a Démontrer la connaissance des techniques de communication sur les plans de conception avec les pairs et les clients.

> **Termes clés** : croquis, spécifications, processus de conception, wireframes, prototypes, itérations, ordres de modification, ébauches, boucle de rétroaction, etc.

1.2.b Démontrer la connaissance des concepts de base de la gestion de projet.

> **Termes clés** : portée du projet, dérive de la portée, collaboration cloud et gestion de fichiers

1.3 Déterminer le type de droits d'auteur, d'autorisations et de licences requis pour utiliser un contenu spécifique.

1.3.a Identifier les considérations juridiques et éthiques liées à l'utilisation de contenu tiers, telles que les droits d'auteur, les autorisations et les licences.

> **Concepts clés** : Creative Commons, domaine public, propriété intellectuelle, œuvre dérivée, utilisation commerciale, attribution, travail contre rémunération, utilisation équitable, utilisation équitable, images de stock et graphiques vectoriels, etc.

1.3.b Identifier quand et comment obtenir l'autorisation d'utiliser des images de personnes et de lieux.

> **Termes clés** : version du modèle, version du lieu, etc.

ii. **Concepts clés** : l'autorisation d'utiliser une photo est distincte de l'autorisation d'utiliser le visage d'une personne ou un emplacement restreint, etc.

1.4 Démontrer une compréhension de la terminologie clé liée aux graphiques numériques.

1.4.a Démontrer une connaissance de la terminologie graphique numérique.

> **Termes clés** : résolution d'image, taille d'image, types de fichiers, pixel, raster, bitmap, vecteur, chemin, objet, type, rastérisation, rendu, redimensionnement, taille d'image mesurée en pixels par rapport à la taille du document mesurée en pouces/centimètres, etc.

1.4.b Démontrer la connaissance de la façon dont la couleur est créée dans les graphiques numériques.

> **Termes clés** : mode de couleur, gamme, CMJN, RVB, HSB et niveaux de gris, tramage, etc.

1.5 Démontrer une connaissance des principes de conception de base et des meilleures pratiques utilisées dans l'industrie du design.

1.5.a Communiquer visuellement en utilisant les éléments et principes de conception et les techniques de conception courantes.

> **Termes clés** : espace, ligne, forme, couleur, texture, emphase/point focal, unité/harmonie, variété, équilibre, alignement, proximité, répétition, rythme, échelle, mouvement, espace négatif, gestalt, etc.

1.5.b Identifier et utiliser les ajustements typographiques courants pour créer du contraste, une hiérarchie et une meilleure lisibilité.

> **Termes clés** : police, taille, style, couleur, alignement, crénage, suivi, interlignage, échelle horizontale et verticale, longueur de ligne, etc.

1.5.c Définir les termes et principes communs en matière de conception graphique et d'illustration.

> **Termes clés** : rapport hauteur/largeur, règle des tiers, premier plan, arrière-plan, couleur, ton, contraste, cadrage, etc.

2. Configuration et interface du projet

Cet objectif couvre la configuration de l'interface et les paramètres du programme qui contribuent à un flux de travail efficace et efficient, ainsi que les connaissances sur l'importation d'actifs numériques pour un projet.

2.1 Créez un document avec les paramètres appropriés pour le mobile, le Web, l'impression, le film et la vidéo, ou l'art et l'illustration.

2.1.a Définissez les paramètres de document appropriés pour les illustrations imprimées et à l'écran.

> **Concepts clés** : largeur/hauteur, orientation, plans de travail, fond perdu, effets raster, résolution, mode couleur, etc.

2.1.b Créer des préréglages de documents à réutiliser pour les besoins spécifiques du projet.

2.2 Naviguez, organisez et personnalisez l'espace de travail de l'application.

2.2.a Identifier et manipuler les éléments de l'interface Illustrator.

> **Concepts clés** : barre d'application, en-tête d'application, panneau de configuration, menus, panneaux, barres d'outils, plans de travail, canevas 100x, etc.

2.2.b Organiser et personnaliser l'espace de travail.

> **Concepts clés** : utilisation et basculement entre les espaces de travail par défaut ; documents à onglets ; afficher, masquer, regrouper et ancrer des panneaux ; raccourcis et menus ; personnaliser, enregistrer et réinitialiser les espaces de travail ; etc.

2.2.c Configurer les préférences de l'application.

> **Concepts clés** : général, type, unités, guides et grille, interface utilisateur, gestion des fichiers et presse-papiers, apparence du noir

2.3 Utiliser des outils de conception non imprimables dans l'interface pour faciliter la conception ou le flux de travail.

2.3.a Parcourir les documents.

> **Concepts clés** : panoramique, zoom, carton, etc.

2.3.b Utilisez des règles.

> **Concepts clés** : afficher et masquer les règles, modifier l'unité de mesure sur les règles, ajuster et réinitialiser l'origine des règles.

2.3.c Utiliser des guides et des grilles.

> **Concepts clés** : ajout, suppression et verrouillage/déverrouillage de guides ; cacher les guides et les grilles ; afficher des grilles ; en utilisant les options d'accrochage ou d'alignement ; création de mises en page de guide

2.3.d Utiliser les vues et les modes pour travailler efficacement avec les graphiques vectoriels.

> **Concepts clés** : Aperçu du contour ou de la surimpression/Aperçu des pixels/Vue de découpage, mode écran, mode présentation, mode isolation, modes de dessin

2.4 Gérer les actifs d'un projet.

2.4.a Ouvrir l'illustration.

2.4.b Placez les éléments dans un document Illustrator.

> **Concepts clés** : intégration, liaison, remplacement, copier-coller, options d'importation, etc.

2.4.c Utilisez le panneau Liens.

2.5 Gérer les couleurs, les échantillons et les dégradés.

2.5.a Définir les couleurs de remplissage et de contour actives.

> **Concepts clés** : sélecteur de couleurs, échantillons, outil Pipette, valeurs de couleur, etc.

2.5.b Créer et personnaliser des dégradés.

> **Concepts clés** : panneau Dégradé, modification des arrêts de couleur et de l'opacité, types de dégradés, filet de dégradé, etc.

2.5.c Créer, gérer et modifier des échantillons et des bibliothèques d'échantillons.

> **Concepts clés** : échantillons de couleur, de couleur globale, de motif et de dégradé ; identifier le type d'échantillon de couleur, notamment Processus, Spot et Global Spot ; créer, gérer et charger des bibliothèques d'échantillons ; etc.

- 2.5.d Utilisez le panneau Guide des couleurs pour sélectionner des couleurs coordonnées.
- 2.6 Gérer les pinceaux, symboles, styles et motifs prédéfinis.
- 2.6.a Ouvrez et parcourez les bibliothèques de pinceaux, symboles, styles graphiques et motifs inclus.
- 2.6.b Modifier les pinceaux, symboles, styles graphiques et motifs prédéfinis.
- > **Concepts clés** : contour, remplissage, pinceaux, types de pinceaux, outil de largeur, etc.

3. Organisation des documents

Cet objectif couvre la gestion de la structure des documents, telle que les calques et les pistes, pour des flux de travail efficaces.

- 3.1 Utilisez des calques pour gérer les éléments de conception.
- 3.1.a Utilisez le panneau Calques pour modifier les calques.
- > **Concepts clés** : ajouter, supprimer, masquer/afficher, verrouiller/déverrouiller, dupliquer et renommer des calques ; options de calque ; etc.
- 3.1.b Gérer et travailler avec plusieurs couches dans un projet complexe.
- > **Concepts clés** : utilisation des sous-couches, collage en mémoire des calques, hiérarchie et ordre d'empilement, sélection et ciblage des objets à l'aide du panneau Calques, etc.
- 3.2 Modifier la visibilité des calques à l'aide de l'opacité et des masques.
- 3.2.a Ajuster l'opacité d'un calque.
- > **Concepts clés** : panneau de transparence et masques d'opacité
- 3.2.b Créer, appliquer et manipuler des masques d'écrêtage.

4. Création et modification d'éléments visuels

Cet objectif couvre les outils et fonctionnalités de base de l'application, ainsi que les outils qui affectent l'apparence visuelle des éléments du document.

- 4.1 Utiliser les outils et fonctionnalités de base pour créer des éléments visuels.
- 4.1.a Créer des graphiques ou des illustrations à l'aide de divers outils.
- > **Outils clés** : outils de dessin, outils de peinture, outil Crayon, outil Pinceau, outil Plume, outil Courbure, formes, outil Pinceau Blob, etc.

- 4.2 Ajouter et manipuler du texte à l'aide des paramètres typographiques appropriés.
- 4.2.a Utilisez les outils de saisie pour ajouter de la typographie.
- > **Outils clés** : outil Type de point, outil Type de zone, outil Texte sur un chemin, outil Texte vertical, Outil Texte de zone verticale, Outil Texte vertical sur un chemin et Outil Texte tactile
- > **Concepts clés** : différence entre le type de zone, le type de point et le type sur un chemin ; texte d'espace réservé
- 4.2.b Utilisez les paramètres de caractères appropriés.
- > **Paramètres clés** : police, taille, style, alignement, crénage, suivi, interlignage, échelle horizontale et verticale, couleur utilisée pour améliorer la lisibilité et la hiérarchie, caractères améliorés, etc.
- 4.2.c Utilisez les paramètres de paragraphe appropriés.
- > **Paramètres clés** : indentation, alignement, espacement des paragraphes
- 4.2.d Convertir le texte en graphiques.
- > **Concepts clés** : conversion de texte en plans, avantages/inconvénients
- 4.2.e Gérer le flux de texte.
- > **Concepts clés** : plusieurs zones de texte, gestion du texte de débordement, filage du texte, habillage du texte, etc.
- 4.3 Effectuer, gérer et manipuler des sélections.
- 4.3.a Sélectionner des objets à l'aide de divers outils.
- > **Concepts clés** : ciblage ou sélection, enregistrement des sélections, sélection basée sur les attributs de l'objet (couleur, trait, opacité), etc.
- 4.3.b Modifier et affiner les sélections à l'aide de diverses méthodes.
- > **Concepts clés** : modificateurs de clavier, sélection de plusieurs objets avec des outils de sélection ou du panneau Calques, déplacement et regroupement d'objets, outil de sélection standard vs outil de sélection directe vs outil Lasso vs outil de sélection de groupe, etc.
- 4.3.c Regrouper ou dissocier les sélections.
- > **Concepts clés** : objets groupés, mode d'isolement, etc.

4.4 Transformer les graphiques et les médias numériques.

4.4.a Modifier les plans de travail.

> **Outils clés** : outil Artboard ; redimensionner, recadrer et copier-coller des illustrations et des plans de travail dans et entre des documents, etc.

> **Concept clé** : comprendre la relation entre l'art et le plan de travail.

4.4.b Faites pivoter, retournez et transformez des calques individuels, des objets, des sélections, des groupes ou des éléments graphiques.

> **Concepts clés** : mise à l'échelle, options d'échelle, transformation, déformation, distorsion, inclinaison, utilisation d'outils de distorsion ou d'options de menu, répétition d'objets, etc.

4.5 Utiliser des techniques de base de reconstruction et d'édition pour manipuler des graphiques et des médias numériques.

4.5.a Appliquer les méthodes et outils de correction automatique de base.

> **Outils clés** : outil Simplifier, outil Lisser, outil Rejoindre, etc.

4.5.b Réparer et reconstruire les graphiques.

> **Outils clés** : gomme, ciseaux, couteau, Shape Builder, pathfinder, Live Paint, etc.

4.5.c Évaluer ou ajuster l'apparence des objets, des sélections ou des calques.

> **Concepts clés** : remplissage et contour, panneau Apparence, pinceaux, outil Pipette, etc.

4.5.d Utilisez Image Trace pour créer des vecteurs à partir d'images bitmap.

> **Concepts clés** : préréglages de traçage, paramètres de traçage, expansion, etc.

4.6 Modifier l'apparence des éléments de conception à l'aide d'effets et de styles graphiques.

4.6.a Utiliser des effets pour modifier les images.

> **Concepts clés** : identifier la différence entre les effets raster et vectoriels ; déposez des ombres, des plumes et des lueurs ; édition des effets appliqués, etc.

4.6.b Créer, modifier et enregistrer des styles graphiques.

> **Concepts clés** : création, suppression et gestion de styles graphiques ; rompre les liens avec les styles graphiques, etc.

4.6.c Développez l'apparence des objets.

> **Concepts clés** : transformations en expansion, traits, effets

5. Publication de médias numériques

Cet objectif couvre l'enregistrement et l'exportation de documents ou d'actifs au sein de couches ou de sélections individuelles.

5.1 Préparer les images pour l'exportation vers le Web, l'impression et la vidéo.

5.1.a Vérifier les spécifications du projet.

> **Concepts clés** : paramètres d'impression, mode couleur du document, résolution (effets raster), dimensions en pixels, métadonnées, etc.

5.2 Exportez ou enregistrez des images numériques dans différents formats de fichiers.

5.2.a Enregistrez au format de fichier natif pour Illustrator (.ai).

> **Concepts clés** : compatibilité, options de sauvegarde, y compris les documents Cloud

5.2.b Enregistrez les graphiques dans des formats appropriés pour l'impression ou l'écran.

> **Concepts clés** : formats de fichiers (y compris vectoriels ou raster), CMJN ou RVB, résolution, dimensions en pixels, etc.

5.2.c Exporter les éléments du projet.

> **Concepts clés** : exportation d'actifs, exportation de sélections ou de plans de travail spécifiques, exportation pour des écrans, etc.

5.2.d Packager un projet Illustrator.

> **Concepts clés** : gestion et dépannage des polices et des images, packages de fichiers, etc.