

Graphic Design & Illustration using Adobe Illustrator 2024 (v28.x)

※出題範囲は以下の操作や機能を含みますが、これらに限定されるものではありません。

| 出題範囲（参考訳） | |
|---------------------------------|---|
| 1.0 デザイン業界で働く | |
| 1.1 | デザインやアートワークの目的、対象者、対象者のニーズを特定する |
| 1.2 | デザインプランについて同僚や顧客とコミュニケーションをとる |
| 1.3 | 特定の内容を使用するために必要な著作権、許可、ライセンスの種類を特定する |
| 1.4 | デジタル画像に関する主な用語についての理解を示す |
| 1.5 | デザインの基本原則、およびビジュアル デザイン業界におけるベストプラクティスについての知識を示す |
| 2.0 プロジェクトの環境設定とインターフェース | |
| 2.1 | モバイル端末用、ウェブ用、印刷用、フィルムや動画用、アートやイラスト用にドキュメントを適切な設定で作成する |
| 2.2 | アプリケーションのワークスペースを切り替える、整理する、カスタマイズする |
| 2.3 | 印刷されないデザインツールを画面に表示して、デザインや作業を行いやすくする |
| 2.4 | プロジェクトのアセットを管理する |
| 2.5 | 色、スウォッチ、グラデーションを管理する |
| 2.6 | プリセットブラシ、シンボル、スタイル、パターンを管理する |
| 3.0 ドキュメントの整理 | |
| 3.1 | レイヤーを使用してデザイン要素を管理する |
| 3.2 | 不透明度、マスクを使用してレイヤー表示を変更する |
| 4.0 視覚的要素の作成と変更 | |
| 4.1 | 主要なツールや機能を使用してビジュアル要素を作成する |
| 4.2 | 適切なタイポグラフィの設定を使用してテキストを追加する、操作する |
| 4.3 | 選択範囲を作成する、管理する、操作する |
| 4.4 | デジタル画像やメディアを変換する |
| 4.5 | 再構成や編集の基本的技法を使ってデジタル画像やメディアを操作する |
| 4.6 | 効果やグラフィックスタイルを使用してデザイン要素のアピアランスを変更する |
| 5.0 デジタルメディアの公開 | |
| 5.1 | ウェブ用、印刷用、動画用の画像を準備する |
| 5.2 | デジタル画像をさまざまなファイル形式に書き出し、保存する |