

Képszerkesztés



Syllabus 1.0

A syllabus célja

Az alábbiakban ismertetjük a *Képszerkesztés* modul követelményeit, amely a modulvizsga alapját is képezi.

© 2014 ECDL Alapítvány

A syllabus az ECDL Alapítvány tulajdonát képezi.

Jogi nyilatkozat

Az ECDL Alapítvány az esetlegesen előforduló hibákért és azokból eredő következményekért nem tehető felelőssé. A változtatás jogát az ECDL Alapítvány fenntartja.

A modul célja

Az ECDL **Képszerkesztés** alapfokú követelményrendszerben (Syllabus 1.0) a vizsgázónak értenie kell a digitális képekkel kapcsolatos legfontosabb fogalmakat, valamint ismernie kell egy képszerkesztő alkalmazást. Ezen a vizsgán tudni kell képeket megnyitni és beolvasni, kijelöléseket készíteni, képeket módosítani. Ismerni kell továbbá a rétegek használatát, a szövegelemek, rajzolt objektumok készítésének módszereit, a festés és szűrők lehetőségeit. A vizsgázónak képesnek kell lenni az elkészített képek nyomtatására, vagy publikálására a web-en.

Kategória	Tudásterület	Hivatkozás	Tudáselem
1. Alapok	1.1 Képek használata	1.1.1	A digitális képek előnyei: web-publikáció, továbbítás e-mail-ben, otthoni nyomtatás
		1.1.2	A képszerkesztő alkalmazások alapfunkciói: képek javítása, létrehozása, előkészítés a web-re
		1.1.3	A szerzői jog fogalma
	1.2 Digitális kép	1.2.1	A digitális képek fő tulajdonságai: pixelekből épülnek fel, bináris kód
		1.2.2	A pixel fogalmának definíciója
		1.2.3	A felbontás fogalmának definíciója
	1.3 Szín	1.3.1	Az általánosan használt színmódok definíciója: HSB, RGB, CMYK
		1.3.2	A színezet, telítettség és színegyensúly fogalmainak definíciója
		1.3.3	A paletta fogalmának definíciója
		1.3.4	A színmélység fogalmának definíciója
1.3.5		Az átlátszóság fogalmának definíciója	
1.3.6		A kontraszt, világosság és gamma fogalmainak definíciója	

		1.3.7	A grafikus üzemmód definíciója
	1.4 Grafikus formátumok	1.4.1	A pixelgrafika és vektorgrafika fogalma
		1.4.2	A veszteségmentes grafikus formátum fogalma, az általánosan használt formátumok: BMP, GIF, PNG
		1.4.3	A veszteséges grafikus formátum fogalma, az általánosan használt formátumok: JPEG, JPEG2000
		1.4.4	Az általánosan használt képszerkesztő szoftverek natív fájlformátumai: PSD, PSP, XCF, CPT
2. Az alkalmazás használata	2.1 Első lépések	2.1.1	A képszerkesztő alkalmazás indítása, kép/képek megnyitása különböző formátumokból
		2.1.2	Képi fájl létrehozása
		2.1.3	Képi fájl kezdeti paramétereinek megadása: színmélység, felbontás, háttérszín, méret
		2.1.4	Váltás megnyitott képi fájlok között
		2.1.5	Képi fájl mentése új néven és különböző formátumban
		2.1.6	Képi fájl/fájlok bezárása az alkalmazásból történő kilépés nélkül
		2.1.7	A rendelkezésre álló Súgó funkciók használata
		2.1.8	A képszerkesztő alkalmazás bezárása
3. Fontosabb műveletek	3.1 Beállítások	3.1.1	A nagyító eszköz használata
		3.1.2	Előtérszín és háttérszín kiválasztása
		3.1.3	Rács tulajdonságainak beállítása: mértékegység, vízszintes igazítás, függőleges igazítás, szín
	3.2 Képek beolvasása és mentése	3.2.1	Szkennelő alkalmazás indítása, kép szkennelése (előnézet, szkennelési paraméterek, szkennelés, mentés)
		3.2.2	Az aktív ablak képernyő tartalmának beolvasása (print screen), mentése
		3.2.3	Kép beolvasása digitális fényképezőgépről
		3.2.4	Kép beolvasása weboldalról, képtárból
	3.3 Kijelölések	3.3.1	A teljes kép kijelölése
		3.3.2	Kijelölő eszközök tulajdonságai, kijelölések relációja, elmosás, antialias
		3.3.3	Kép részletének kijelölése: téglalap, ellipszis kijelölő eszköz, varázspálca, mágneses lasszó, szabadkézi kijelölés
	3.4 Kép átalakítása	3.4.1	Kép újraméretezése pixelszám, vagy más mértékegység alapján
		3.4.2	Kép, vagy kijelölés forgatása

		3.4.3	Kép, vagy kijelölés kétszerezése
		3.4.4	Kép, vagy kijelölés mozgatása
		3.4.5	Kivágás
		3.4.6	Vászon átméretezése
4. Műveletek képekkel	<i>4.1 Rétegek</i>	4.1.1	A réteg fogalmának definíciója
		4.1.2	Réteg létrehozása
		4.1.3	Réteg kettőzése
		4.1.4	Réteg törlése
		4.1.5	Rétegsorrend beállítása
		4.1.6	Rétegek összevonása
		4.1.7	Rajzolt objektum raszteres réteggé konvertálása
		4.1.8	Réteg tulajdonságainak beállítása: láthatóság, zárolás, név, opacitás, fedési mód
	<i>4.2 Szöveg</i>	4.2.1	Szöveg létrehozása
		4.2.2	Szöveg kettőzése
		4.2.3	Szöveg mozgatása
		4.2.4	Szöveg törlése
		4.2.5	Szöveg igazítás: jobbra, balra, középre, sorkizárt
		4.2.6	Betűtípus méretének, színének módosítása
	<i>4.3 Rajzoló eszközök</i>	4.3.1	Egyenes vonal, görbe, szabadkézi rajz készítése a vonalvastagság, stílus és szín megválasztásával
		4.3.2	Alakzatok (téglalap, ellipszis, n oldalú sokszög) készítése a stílus és szín megválasztásával
		4.3.3	Rajzolt objektum tulajdonságainak módosítása: szín, stílus, vonalvastagság
	<i>4.4 Festőeszközök</i>	4.4.1	Színválasztás a pipetta eszközzel
		4.4.2	Kép részletének kitöltése a színátmenet eszközzel
		4.4.3	A ecset eszköz használata a szín, ecsetforma és ecsetméret megadásával
		4.4.4	A radír eszköz használata az ecsetforma és ecsetméret megadásával
	<i>4.5 Szűrők és hatások</i>	4.5.1	Művészi hatások: festett üveg, mozaik, domborítás
		4.5.2	Elmosás: gauss-i, bemozdulás
		4.5.3	Torzítási hatások: szél, fodrozás, örvény
		4.5.4	Render hatások: megvilágítás, becsillanás
4.5.5		Világosság-kontraszt, színezet-telítettség, színegyensúly beállítása	

5. Kimenetek	<i>5.1 Nyomtatás</i>	5.1.1	Kép előnézete
		5.1.2	Nyomtatási tulajdonságok beállítása: papírméret, tájolás
		5.1.3	Kép nyomtatása a telepített nyomtatón
	<i>5.2 Publikáció web-re</i>	5.2.1	Színmélység és képméret megváltoztatása az optimális letöltési idő érdekében
		5.2.2	Váltottsoros kép fogalma