

Syllabus 2.0

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
	<i>1.4 Grafikus formátumok</i>	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	<i>2.1 Első lépések</i>	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	<i>3.1 Beállítások</i>	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
	<i>3.2 Képek beolvasása és mentése</i>	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
	<i>3.3 Kijelölések</i>	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
	<i>3.4 Kép átalakítása</i>	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