



**ECDL
Foundation**



ECDL Image Editing
Syllabus Version 2.0

Syfte

Detta dokument specificerar kursplanen för *ECDL / ICDL Image Editing*. Syllabus beskriver genom studieresultat de kunskaper och färdigheter som en elev för *ECDL / ICDL Image Editing* bör ha. Syllabus ligger även till grund för teorin och det praktiska testet i denna modul.

Copyright © 2012 ECDL Foundation

Med ensamrätt. Ingen del av denna publikation får reproduceras i någon form utom i enlighet med ECDL Foundation. Förfrågningar om tillstånd att reproducera material bör riktas till ECDL Foundation

Ansvarsfriskrivning

Även om stor omsorg har tagits av ECDL Foundation i utarbetandet av denna publikation, ges ingen garanti av ECDL Foundation som utgivare att den information som finns i publikationen är helt fullständig. ECDL Foundation är inte heller ansvarig för eventuella fel, utelämnanden, felaktigheter, förlust eller skada som uppstår på grund av sådan information eller några instruktioner eller råd på denna publikation. Ändringar kan göras av ECDL Foundation efter eget gottfinnande och när som helst utan förvarning.



Modul - Bildredigering.

Modul

Bildredigering. Denna modul anger väsentliga begrepp och färdigheter som rör förmågan att förstå de huvudsakliga begreppen bakom digitala bilder och att använda ett bildredigeringsprogram för att förbättra bilder, tillämpa effekter och förbereda en bild för utskrift och publicering.

Testtagaren ska kunna:

- Känna till huvudkoncepten för att använda digitala bilder och förstå grafiska formalternativ och färgkoncept.
- Öppna en befintlig bild, spara en bild i olika format och ställ in bildfilialternativ.
- Använd inbyggda alternativ som att visa verktygsfält, paletter för att öka produktiviteten.
- Fånga och spara en bild, använd olika markeringsverktyg och manipulera bilder.
- Skapa och använd lager, arbeta med text, använd effekter och filter och använd rit- och målarverktyg.
- Förbered bilder för tryckning eller publicering.



Kategori	Kunskapsområde	Ref.	Kunskapsmoment
1 Bildkoncept	<i>1.1 Digitala bilder</i>	1.1.1	Identifiera vanliga användningsområden för digitala bilder som: webb- och tryckt publicering, distribution via e-post och mobiltelefon, hemtryck, digitala fotoramar.
		1.1.2	Understand the terms pixel, resolution and identify the key features of a digital image: composed of discrete pixels, represented digitally in binary code.
		1.1.3	Förstå termerna förlustfri, förlustfri bildfilskomprimering.
		1.1.4	Förstå termen upphovsrätt och konsekvenserna för bildanvändning. Förstå termerna royaltyfria bilder och rättighetskyddade bilder.
	<i>1.2 Grafiska format</i>	1.2.1	Förstå termerna raster och vektorgrafik och skilja mellan dem. Identifiera vanliga raster- (jpeg, gif) och vektor- (svg, eps) format.
		1.2.2	Känn igen proprietära applikationsformat för digital bildredigering: psd, psp, xcf, cpt.
	<i>1.3 Färgkoncept</i>	1.3.1	Förstå termen färgmodell och känna igen vanliga färgmodeller: RGB, HSB, CMYK, gråskala.
		1.3.2	Förstå begreppen färgpalett, färgdjup.
		1.3.3	Förstå termerna nyans, mättnad, färgbalans.
		1.3.4	Förstå begreppen kontrast, ljusstyrka, gamma.
		1.3.5	Förstå termen transparens.



2 Bildfångst

2.1 Fånga bilder

- 2.1.1 Spara en bild från en digitalkamera till en plats på en enhet.
- 2.1.2 Använd utskriftsskärmen för att fånga ett aktivt fönster i helskärmsläge.
- 2.1.3 Spara en bild från ett bildbibliotek, webbsida till en plats på en enhet.
- 2.1.4 Öppna ett skanningsprogram och skanna en bild: förhandsgranska, ställ in skanningsparametrar, skanna, spara.

3 Använda applikationen

3.1 Bildskapande

- 3.1.1 Öppna, stäng ett bildredigeringsprogram. Öppna, stäng bildfiler.
- 3.1.2 Skapa en ny bildfil och ställ in alternativ: färgmodell, storlek, upplösning, bakgrundsfärg.
- 3.1.3 Skapa en ny bildfil från urklipp.
- 3.1.4 Växla mellan öppna bildfiler.
- 3.1.5 Spara en bild på en plats på en enhet. Spara en bild under ett annat namn till en plats på en enhet.
- 3.1.6 Spara, exportera en bild som en annan filtyp som: jpeg, gif, tiff, png.

3.2 Inställningar

- 3.2.1 Ställ in bakgrundsfärg, förgrundsfärg.
- 3.2.2 Ställ in rutnätsegenskaper: enheter, horisontellt avstånd, vertikalt avstånd, färg.

3.3 Öka produktiviteten

- 3.3.1 Ställ in grundläggande alternativ/preferenser i applikationen som: transparens, rutnätsinställningar, måttenheter.



4 Arbeta med bilder

4.1 Urval

- 3.3.2 Använd tillgängliga hjälpfunktioner.
- 3.3.3 Använd verktyg för förstoring/zoom.
- 3.3.4 Använd kommandot ångra, gör om. Använd ångrahistoriken.
- 3.3.5 Visa, dölj inbyggda verktygsfält, paletter, fönster.

4.1.1 Välj en hel bild, lager.

4.1.2 Ställ in egenskaper för urvalsverktyget: förhållandet mellan flera markeringar, fjädring, kantutjämning, bredd, höjd.

4.1.3 Välj en del av en bild med hjälp av urvalsverktyg: rektangulär, elliptisk, trollstav, magnetisk lasso, frihandsbild.

4.1.4 Invertera ett urval.

4.1.5 Spara ett urval, ladda ett sparat urval.

4.2 Bildmanipulationer

4.2.1 Ändra kanvasstorleken på en bild.

4.2.2 Ändra storlek på en bild i pixlar, måttenheter.

4.2.3 Beskär en bild.

4.2.4 Kopiera, flytta bild (bilder), markering i en bild.

4.2.5 Roter, spegla en bild, markering i en bild.

4.3 Skikten

4.3.1 Definiera och förstå termen lager.

4.3.2 Skapa, kopiera, ta bort ett lager.



- 4.3.3 Ställ in lageregenskaper: namn, dölj, visa, lås, opacitet, blandningsläge.
- 4.3.4 Ordna, slå samman, länka, platta till lager.
- 4.3.5 Transformera lager: skala, rotera, vända, flytta, trimma.
- 4.3.6 Konvertera ett ritat objekt till ett rasterlager.
- 4.3.7 Skapa en animerad gif från lager.
- 4.4 *Text*
 - 4.4.1 Lägg till, redigera, ta bort text.
 - 4.4.2 Kopiera, flytta text.
 - 4.4.3 Justera text: vänster, mitten, höger, justerad.
 - 4.4.4 Använd textformatering: teckenstorlekar, typsnitt, teckensnittsfärg.
 - 4.4.5 Applicera en textförvrängning.
- 4.5 *Effekter och filter*
 - 4.5.1 Tillämpa konstnärliga distorsionseffekter: pixelera, relief, vind, krusning, snurra, desaturate.
 - 4.5.2 Applicera oskärpa effekter: gaussisk, rörelse.
 - 4.5.3 Tillämpa ljuseffekter: belysning, överstrålning.
 - 4.5.4 Tillämpa justeringar: ljusstyrka-kontrast, nyans-mättnad, färgbalans.
 - 4.5.5 Applicera en skärpa, osarp mask.
 - 4.5.6 Applicera reducering av röda ögon.

5 Rita och måla	<i>5.1 Ritverktyg</i>	5.1.1	Lägg till en linje i en bild: rak linje, fri tecknad linje, kurvor. Ställ in, ändra linjevikt, stil och färg.	
		5.1.2	Lägg till en form till en bild: rektangel, ellips, n-formad polygon. Ställ in, ändra linje, fyllningsstil och färg.	
		<i>5.2 Målningsverktyg</i>	5.2.1	Plocka upp ett färgvärde med pipetten.
			5.2.2	Fyll en del av en bild med gradientverktyget, välj opacitet/transparens, radiell, linjär, position, rotation.
			5.2.3	Färglägg en del av en bild med penselverktyget, välj färg, form, storlek.
			5.2.4	Radera en del av en bild med suddgummiverktyget och välj dess form och storlek.
	5.2.5		Fyll en del av en bild med färg med hjälp av färghinkverktyget.	
	5.2.6		Klona en del av en bild med hjälp av ett klonverktyg, välj storlek, opacitet.	
	6 Förbered utgångar	<i>6.1 Uppstart</i>	6.1.1	Förhandsgranska en bild.
			6.1.2	Välj lämpligt färgdjup, upplösning, bildstorlek, grafiskt format för webb, skärm, tryck.
		<i>6.2 Skriva ut</i>	6.2.1	Ändra utskriftsriktning: stående, liggande. Ändra pappersstorlek.
			6.2.2	Skriv ut en bild till en installerad skrivare med definierade alternativ, standardinställningar.