ICDL
The Digital Skills Standard

AICA

ICDL WORKFORCE

ImageEditing

Syllabus 2.0



Versione italiana

Scopo

Questo documento presenta il syllabus di *ECDL Standard Modulo 9 – Image Editing*. Il syllabus descrive, attraverso i risultati del processo di apprendimento, la conoscenza e le capacità di un candidato. Il syllabus fornisce inoltre le basi per il test teorico e pratico relativo a questo modulo.

Nota del traduttore

La versione ufficiale in lingua inglese del Syllabus ECDL Image Editing Versione V2.0 è quella pubblicata sul sito web della Fondazione ECDL che si trova all'indirizzo **www.ecdl.org**. La presente versione italiana è stata tradotta a cura di AICA e rilasciata nell'anno 2010.

Tanto la natura "definitoria" del testo, quanto la sua forma schematica costituiscono ostacoli di fronte ai quali è necessario trovare qualche compromesso; pur cercando di rendere al meglio in lingua italiana i concetti espressi nell'originale inglese, in alcuni casi sono evidenti i limiti derivanti dall'uso di un solo vocabolo per tradurre una parola inglese. Tale limite è particolarmente riduttivo per i verbi che dovrebbero identificare con maggiore esattezza i requisiti di conoscenza o competenza: moltissime voci contengono verbi come *understand*, *know*, *know about*, che sono stati solitamente tradotti con "comprendere", "conoscere", "sapere", ma che potrebbero valere anche per "capire", "intendere", "definire", "riconoscere", "essere a conoscenza"...
Per alcuni vocaboli tecnici è inoltre invalso nella lingua l'uso del termine inglese (es. *hardware*, *software*), e in molti casi – pur cercando di non assecondare oltre misura questa tendenza – si è ritenuto più efficace attenersi al vocabolo originale o riportarlo tra parentesi per maggior chiarezza.
Si invitano i lettori che abbiano particolari esigenze di analisi approfondita dei contenuti a fare riferimento anche alla versione inglese di cui si è detto sopra.

Limitazione di responsabilità

Benché la Fondazione ECDL abbia messo ogni cura nella preparazione di questa pubblicazione, la Fondazione ECDL non fornisce alcuna garanzia come editore riguardo la completezza delle informazioni contenute, né potrà essere considerata responsabile per eventuali errori, omissioni, inaccuratezze, perdite o danni eventualmente arrecati a causa di tali informazioni, ovvero istruzioni ovvero consigli contenuti nella pubblicazione. Le informazioni contenute in questa pubblicazione non possono essere riprodotte né nella loro interezza né parzialmente senza il permesso e il riconoscimento ufficiale da parte della Fondazione ECDL. La Fondazione ECDL può effettuare modifiche a propria discrezione e in qualsiasi momento senza darne notifica.

Copyright © 2013 The ECDL Foundation Ltd.
Tutti i diritti riservati. Questa pubblicazione non può essere riprodotta in alcuna forma se non dietro consenso della Fondazione ECDL[1]. Le richieste di riproduzione di questo materiale devono essere inviate all'editore.

[1] Tutti i riferimenti alla Fondazione ECDL riguardano la European Computer Driving Licence Foundation Ltd.

Modulo ECDL Image Editing

Questo documento descrive, attraverso i risultati dell'apprendimento, le conoscenze e le abilità che un candidato alla certificazione ECDL Image Editing deve possedere.

Obiettivi del modulo

Il modulo ECDL Image Editing verifica che il Candidato abbia compreso alcuni dei principali concetti riguardanti il trattamento delle immagini digitali e sia competente nell'utilizzare un'applicazione di *image editing*, per elaborare immagini, applicare effetti e preparare le immagini per la stampa o per la pubblicazione.

Il Candidato dovrà essere in grado di:

- conoscere i concetti base dell'utilizzo delle immagini digitali e comprendere i concetti relativi ai formati grafici e ai colori
- visualizzare un'immagine esistente, salvare un'immagine in diversi formati
- utilizzare le opzioni predefinite, come la visualizzazione delle barre d'applicazione o della tavolozza dei colori
- catturare un'immagine, selezionare tutta o una parte dell'immagine ed effettuare delle modifiche sull'immagine stessa
- utilizzare i livelli, inserire del testo, usare effetti e filtri, usare strumenti di disegno e pittura
- realizzare la stampa di un'immagine o di pubblicarla.

CATEGORIA	SKILL SET	RIF.	TASK ITEM
1 Concetti base	*1.1 Immagini digitali*	1.1.1	Identificare alcuni usi possibili delle immagini digitali: pubblicazione su Web o su stampa, distribuzione via posta elettronica, realizzazione di stampe a casa.
		1.1.2	Comprendere i termini pixel e risoluzione ed identificare le caratteristiche chiave di un'immagine digitale: composta di insiemi di pixel distinti e rappresentata in modo digitale con codice binario.
		1.1.3	Definire e comprendere il significato di formati grafici lossy (con perdita di informazione) e lossless (senza perdita di informazione).
		1.1.4	Definire e comprendere il termine copyright. E le implicazioni relative all'utilizzo di immagini. Comprendere cosa s'intende per immagini esenti da diritti d'autore (royalty-free) o soggetta a diritti d'autore (rights managed).
	1.2 Formati grafici	1.2.1	Comprendere i termini grafica raster e grafica vettoriale e le loro differenze. Identificare i comuni formati raster (jpeg,gif) e vettoriali (svg, eps).
		1.2.2	Riconoscere il formato proprietario di alcuni programmi di editing di immagini digitali: PSD, PSP, XCF, CPT.
	1.3 Colore	1.3.1	Comprendere il termine modello di colore e riconoscere i modelli comuni di colore: RGB, HSB, CMYK.
		1.3.2	Comprendere i termini: tavolozza dei colori, profondità di colore.

Copyright © 2013 AICA / The ECDL Foundation Ltd

CATEGORIA	SKILL SET	RIF.	TASK ITEM
		1.3.3	Comprendere i termini: tonalità, saturazione, bilanciamento del colore.
		1.3.4	Definire e comprendere i termini contrasto, luminosità, gamma.
		1.3.5	Definire e comprendere il termine trasparenza.
2 Catturare immagini	*2.1 Catturare e salvare immagini*	2.1.1	Salvare un'immagine da una fotocamera digitale su una determinata locazione del disco.
		2.1.2	Utilizzare la funzione di stampa schermo per catturare l'immagine dell'intero schermo, o di una finestra attiva.
		2.1.3	Salvare un'immagine da una libreria di immagini, o appartenente a una pagina Web.
		2.1.4	Eseguire un programma di acquisizione di immagini con l'uso di uno scanner e acquisire un'immagine (anteprima, selezione dei parametri di scansione, scansione, salvataggio).
3 Utilizzare gli applicativi	*3.1 Creare immagini*	3.1.1	Utilizzando un applicativo di fotoritocco, aprire e chiudere file d'immagine in differenti formati.
		3.1.2	Stabilire i parametri per la creazione di file d'immagine: profondità di colore, risoluzione, colore di sfondo, dimensione.
		3.1.3	Creare una nuova immagine dagli appunti (clipboard).
		3.1.4	Passare da un file d'immagine aperto ad un altro.
		3.1.5	Salvare un file d'immagine con un nuovo nome su una determinata locazione del disco.
		3.1.6	Salvare, esportare un'immagine in un diverso formato: jpeg, gif, tiff, png.
	3.2 Applicare settaggi	3.2.1	Applicare il colore di sfondo e di primo piano.
		3.2.2	Applicare le proprietà della griglia: unità, spaziatura orizzontale, spaziatura verticale, colore.
	3.3 Rendere più efficienti le operazioni	3.3.1	Assegnare alcune opzioni/preferenze del programma applicativo: trasparenza, proprietà della griglia, unità di misura.
		3.3.2	Utilizzare le funzioni di aiuto.
		3.3.3	Utilizzare lo strumento zoom.
		3.3.4	Utilizzare i comandi annulla, ripeti. Utilizza lo storico del comando annulla.
		3.3.5	Visualizza, nascondi barre di applicazione, tavolozze di colori, finestre predefinite.
4 Lavorare con le immagini	*4.1 Comandi di selezione*	4.1.1	Selezionare un'immagine intera.

Copyright © 2013 AICA / The ECDL Foundation Ltd

CATEGORIA	SKILL SET	RIF.	TASK ITEM
		4.1.2	Assegnare alcune proprietà dei comandi di selezione: relazione tra selezioni multiple, smussamento dei bordi, minimizzazione della distorsione da campionamento (anti-aliasing), larghezza, altezza.
		4.1.3	Selezionare parti di un'immagine: selezione di una porzione rettangolare d'immagine o di una selezione ellittica, selezione "bacchetta magica", selezione "lazo", selezione "a mano libera".
		4.1.4	Invertire una selezione.
		4.1.5	Salvare una selezione, caricare una selezione salvata.
	4.2 Elaborare immagini	4.2.1	Modificare le dimensioni del quadro di un'immagine.
		4.2.2	Ridimensionare un'immagine in pixel, o in altre unità di misura.
		4.2.3	Ritagliare un'immagine.
		4.2.4	Duplicare un'immagine o una selezione all'interno di un'immagine.
		4.2.5	Ruotare, rendere speculare un'immagine, o una selezione all'interno di un'immagine.
	4.3 Livelli	4.3.1	Definire e comprendere il termine livello.
		4.3.2	Creare un nuovo livello, duplicare, eliminare un livello.
		4.3.3	Assegnare proprietà a un livello: nascondi/scopri, blocca, assegna nome, opacità, metodi di fusione.
		4.3.4	Combinare, fondere, indirizzare, appiattire più livelli.
		4.3.5	Trasformare livelli: scalare, ruotare, spostare, rifinire.
		4.3.6	Convertire un oggetto disegnato in un livello raster.
		4.3.7	Creare un gif animato dai livelli.
	4.4 Formattare testi	4.4.1	Aggiungere, modificare, cancellare un testo.
		4.4.2	Duplicare, spostare un testo.
		4.4.3	Allineare un testo a sinistra, al centro, a destra, giustificarlo.
		4.4.4	Modificare i tipi, le dimensioni, i colori dei font.
		4.4.5	Applicare una curvatura al testo.
	4.5 Effetti e filtri	4.5.1	Applicare effetti artistici e di distorsione: effetti pennellate rilievo, effetti vento, increspatura, spirale.
		4.5.2	Applicare effetti di sfocatura: controllo gaussiano, effetto movimento.
		4.5.3	Applicare effetti di luce: stili, tipi di luce.

Copyright © 2013 AICA / The ECDL Foundation Ltd

CATEGORIA	SKILL SET	RIF.	TASK ITEM
		4.5.4	Applicare correzioni: luminosità-contrasto, tonalità-saturazione, bilanciamento colore.
		4.5.5	Applicare un processo di affilatura (maschera di contrasto).
		4.5.6	Applicare l'effetto di riduzione occhi rossi.
5 Disegnare, colorare	*5.1 Strumenti di disegno*	5.1.1	Aggiungere a un'immagine diversi tipi di linee, scegliere lo spessore, lo stile e il colore. Selezionare linee diritte, curve, a mano libera.
		5.1.2	Aggiungere a un'immagine diversi tipi di forme: rettangolari, ellissoidali, poligonali, scegliendo stile e colore.
	5.2 Strumenti per colorare	5.2.1	Acquisire una tonalità di colore con lo strumento contagocce.
		5.2.2	Riempire una porzione d'immagine con lo strumento sfumatura, selezionando opacità /trasparenza, radiale, lineare, posizione, rotazione.
		5.2.3	Colorare una porzione d'immagine con lo strumento "pennello", selezionando colore, forma, dimensione.
		5.2.4	Cancellare una porzione d'immagine con lo strumento gomma, selezionando forma e dimensione.
		5.2.5	Colorare una porzione d'immagine con lo strumento secchiello.
		5.2.6	Copiare una porzione d'immagine usando lo strumento clonazione, selezionando dimensione ed opacità.
6 Pubblicare	*6.1 Preparazione*	6.1.1	Visualizzare un'anteprima d'immagine.
		6.1.2	Selezionare valori appropriati di profondità di colore, risoluzione, dimensione immagine, formato grafico per il web e per la stampa.
	6.2 Stampa	6.2.1	Selezionare opzioni di stampa: dimensione carta, orientamento.
		6.2.2	Stampare un'immagine su di una stampante di sistema, utilizzando opzioni definite, settaggi di default.

Copyright © 2013 AICA / The ECDL Foundation Ltd