

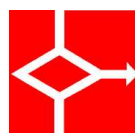
# EUROPEAN COMPUTER DRIVING LICENCE IMAGEMAKER - Versione 1.5

Copyright © 2007 The European Computer Driving Licence Foundation Ltd.

Tutti i diritti riservati. Questa pubblicazione non può essere riprodotta in alcuna forma se non dietro consenso della Fondazione ECDL<sup>1</sup>. Le richieste di riproduzione di questo materiale devono essere inviate all'editore.

**AICA – Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico**  
P.le Morandi 2 – 20121 Milano

**Tel: +39.02.764550.1**  
**Email: [aica@aicanet.it](mailto:aica@aicanet.it)**  
**URL: [www.aicanet.it](http://www.aicanet.it)**



**AICA**

Associazione Italiana per l'Informatica  
ed il Calcolo Automatico

**The European Computer Driving Licence Foundation Ltd**  
The ECDL Foundation Ltd.  
Third Floor  
Portview House  
Thorncastle Street  
Dublin 4, Ireland

Tel: +353 1 6306000  
Fax: +353 1 6306001



**ECDL**  
ImageMaker

E-mail: [info@ecd.com](mailto:info@ecd.com)  
URL: <http://www.ecdl.com>

---

<sup>1</sup> Tutti i riferimenti alla Fondazione ECDL riguardano la European Computer Driving Licence Foundationb Ltd.

## Modulo ECDL IMAGEMAKER

### Obiettivi del modulo

Il modulo ECDL ImageMaker verifica che il Candidato abbia compreso alcuni dei principali concetti relativi al trattamento delle immagini digitali e sia competente nell'utilizzare un'applicazione di *image editing*. Il Candidato dovrà essere in grado di svolgere operazioni come visualizzare un'immagine esistente, catturare un'immagine, selezionare tutta o una parte dell'immagine ed effettuare delle modifiche sull'immagine stessa. Inoltre il Candidato dovrà essere in grado di utilizzare i livelli o piani (*layer*), inserire del testo, creare oggetti disegnati, colorare un'immagine, ed usare effetti e filtri. Infine il Candidato dovrà essere in grado di realizzare la stampa di un'immagine o di pubblicarla su una pagina Web.

Categoria	Skill set	Rif.	Task Item
<b>1.1 Concetti base</b>	1.1.1 <i>Uso delle immagini</i>	1.1.1.1	Identificare alcuni usi possibili delle immagini digitali: pubblicazione sulle pagine Web, distribuzione via posta elettronica, realizzazione di stampe a casa.
		1.1.1.2	Descrivere alcune delle principali funzioni degli applicativi di editing di immagini digitali: fotoritocco, creazione di immagini, preparazione delle immagini per la loro pubblicazione sul Web.
		1.1.1.3	Definire e comprendere il termine copyright. Comprendere che le immagini soggette a copyright non possono essere usate senza il permesso del detentore del copyright.
	1.1.2 <i>Immagini digitali</i>	1.1.2.1	Identificare le caratteristiche base di un'immagine digitale: composta da insiemi di pixel distinti, rappresentata digitalmente in codice binario.
		1.1.2.2	Definire e comprendere il termine pixel.
		1.1.2.3	Definire e comprendere il termine risoluzione.
	1.1.3 <i>Colore</i>	1.1.3.1	Definire e comprendere i modelli comuni di colore: HSB, RGB, CMYK.
		1.1.3.2	Definire e comprendere i termini: tonalità, saturazione, bilanciamento del colore.
		1.1.3.3	Definire e comprendere il termine tavolozza dei colori (palette).
		1.1.3.4	Definire e comprendere il termine profondità di colore.
	1.1.4 <i>Formati grafici</i>	1.1.3.5	Definire e comprendere il termine trasparenza.
		1.1.3.6	Definire e comprendere i termini contrasto, luminosità, gamma.
		1.1.4.1	Definire e comprendere i termini grafica raster (grafica reticolare o bitmap) e grafica vettoriale e le loro differenze.

## 1.2 Per cominciare

### 1.2.1 Primi passi

- 1.1.4.2 Definire e comprendere il significato di formati grafici lossy (con perdita di informazione) e lossless (senza perdita di informazione). Identificare i principali tipi di formato lossy e lossless.
- 1.1.4.3 Riconoscere il formato proprietario di alcuni programmi di editing di immagini digitali: PSD, PSP, XCF, CPT.
- 1.2.1.1 Utilizzando un applicativo di fotoritocco, aprire uno o più file d'immagine in differenti formati.
- 1.2.1.2 Creare un file d'immagine.
- 1.2.1.3 Stabilire i parametri per la creazione di file d'immagine: profondità di colore, risoluzione, colore di sfondo, dimensione.
- 1.2.1.4 Passare da un file d'immagine aperto ad un altro,
- 1.2.1.5 Salvare un file d'immagine con un nuovo nome e in un diverso formato, su una determinata locazione del disco.
- 1.2.1.6 Chiudere uno o più file d'immagine senza uscire dall'applicazione.
- 1.2.1.7 Utilizzare le funzioni di aiuto disponibili.
- 1.2.1.8 Chiudere l'applicativo di fotoritocco.

## 1.3 Principali operazioni

### 1.3.1 Messa a punto

- 1.3.1.1 Utilizzare lo strumento zoom.
- 1.3.1.2 Selezionare l'immagine, il colore di sfondo e di primo piano.
- 1.3.1.3 Applicare le proprietà della griglia: unità, spaziatura orizzontale, spaziatura verticale, colore.

### 1.3.2 Catturare e salvare un'immagine

- 1.3.2.1 Eseguire un programma di acquisizione di immagini con l'uso dello scanner e acquisire un'immagine (anteprima, selezione dei parametri di scansione, scansione, salvataggio).
- 1.3.2.2 Utilizzare la funzione di stampa schermo per catturare l'immagine dell'intero schermo, o di una finestra attiva. Salvare l'immagine catturata, in una determinata locazione del disco.
- 1.3.2.3 Salvare un'immagine ottenuta da una fotocamera digitale.
- 1.3.2.4 Salvare un'immagine appartenente ad una pagina Web, ad una libreria di immagini.

### 1.3.3 Comandi di selezione

- 1.3.3.1 Selezionare un'immagine intera.
- 1.3.3.2 Assegnare alcune proprietà dei comandi di selezione: relazione tra selezioni multiple, smussamento dei bordi, minimizzazione della distorsione da campionamento (anti-aliasing).

		1.3.3.3	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".
<b>1.4 Lavorare con immagini</b>	<i>1.3.4 Manipolazione delle immagini</i>	1.3.4.1	Ridimensionare un'immagine in pixel, o in altre unità di misura.
		1.3.4.2	Ruotare, rendere speculare un'immagine, o una selezione all'interno di un'immagine.
		1.3.4.3	Duplicare un'immagine o una selezione all'interno di un'immagine.
		1.3.4.4	Spostare un'immagine o una selezione all'interno di un'immagine.
		1.3.4.5	Ritagliare un'immagine.
		1.3.4.6	Cambiare le dimensioni del quadro di lavoro (dimensione quadro).
	<i>1.4.1 Livelli</i>	1.4.1.1	Definire e comprendere il termine livello, piano (layer).
		1.4.1.2	Creare un nuovo livello.
		1.4.1.3	Duplicare un livello.
		1.4.1.4	Eliminare un livello.
		1.4.1.5	Combinare più livelli.
		1.4.1.6	Fondere più livelli.
		1.4.1.7	Convertire un oggetto disegnato in un livello raster.
		1.4.1.8	Assegnare proprietà a un livello: nascondi/scopri, blocca, assegna nome, opacità, metodi di fusione,
	<i>1.4.2 Formattazione di testi.</i>	1.4.2.1	Aggiungere un testo.
		1.4.2.2	Duplicare un testo.
		1.4.2.3	Spostare un testo.
		1.4.2.4	Cancellare un testo.
		1.4.2.5	Allineare un testo a sinistra, al centro, a destra, giustificarlo.
		1.4.2.6	Modificare i tipi, le dimensioni, i colori dei font.
	<i>1.4.3 Strumenti di disegno</i>	1.4.3.1	Aggiungere ad un'immagine diversi tipi di linee, scegliere lo spessore, lo stile e il colore. Selezionare linee diritte, curve, a mano libera.
		1.4.3.2	Aggiungere ad un'immagine diversi tipi di forme: rettangolari, ellissoidali, poligonali, scegliendo stile e colore.
		1.4.3.3	Cambiare proprietà ad un oggetto disegnato: colore, stile, dimensioni delle linee.

	1.4.4	<i>Strumenti per colorare</i>	1.4.4.1	Acquisire una tonalità di colore con lo strumento "contagocce".
			1.4.4.2	Riempire una porzione d'immagine con lo strumento sfumatura, selezionando opacità /trasparenza, radiale, lineare, posizione, rotazione.
			1.4.4.3	Colorare una porzione d'immagine con lo strumento "pennello", selezionando colore, forma, dimensione.
			1.4.4.4	Cancellare una porzione d'immagine con lo strumento "gomma", selezionando forma e dimensione.
	1.4.5	<i>Effetti e filtri</i>	1.4.5.1	Applicare effetti artistici: effetto pennellate (pixelate), effetto rilievo (emboss).
			1.4.5.2	Applicare effetti di sfocatura: controllo gaussiano, effetto movimento
			1.4.5.3	Applicare effetti di distorsione: effetto vento, increspatura, spirale.
			1.4.5.4	Applicare effetti di rendering: effetti di luce, fiamma.
			1.4.5.5	Applicare correzioni: luminosità-contrasto, tonalità-saturazione, bilanciamento colore.
<b>1.5 Output</b>	1.5.1	<i>Stampa immagini</i>	1.5.1.1	Visualizzare un'anteprima d'immagine..
			1.5.1.2	Selezionare opzioni di stampa: dimensione carta, orientamento.
			1.5.1.3	Stampare un'immagine su di una stampante di sistema, utilizzando opzioni definite, settaggi di default.
	1.5.2	<i>Pubblicazione sul Web</i>	1.5.2.1	Cambiare la profondità del colore, la dimensione dell'immagine, il formato grafico per assicurare un tempo di caricamento accettabile.
			1.5.2.2	Definire e comprendere il termine: interallacciamento.