



ECDL / ICDL Image Editing

Syllabus Version 2.0

Qëllimi

Ky dokument detajon planin mësimor për ECDL / ICDL Bazat e Kompjuterit. Syllabusi përshkruan, nëpërmjet rezultateve të mësimit, njohuritë dhe aftësitë që një kandidat duhet të posedojë për ECDL / ICDL Bazat e Kompjuterit. Syllabusi gjithashtu ofron bazën e provimit teorik dhe praktik për këtë modul.

Copyright © 2009 ECDL Foundation

Të gjitha të drejtat e rezervuara. Asnjë pjesë e këtij botimi nuk mund të riprodhohet në asnjë formë, përveç nëse lejohet nga ECDL Foundation. Kërkesat për leje për të riprodhuar materiale duhet të drejtohen në ECDL Foundation.

Përgjegjësi

Edhe pse Fondacioni ECDL ka punuar me shumë kujdes në përgatitjen e këtij botimi, nuk jep asnjë lloj garancioni si botues, në lidhje me tërësinë e informatave të cilat i përmban ky botim, si dhe ECDL Foundation nuk është përgjegjës dhe nuk e mban përgjegjësinë për ndonjë gabim, lëshim, pasaktësi, humbje ose dëmtim të çfarëdollojshëm që mund të jetë si pasojë e informacioneve, udhëzimeve apo këshillave që përmban ky publikim. Ndryshimet mund të bëhen nga ECDL Foundation në diskrecionin e vet dhe në çdo kohë pa paralajmërim.

ECDL / ICDL Modifikimi i Imazheve

Ky modul përcakton konceptet themelore dhe aftësitë për të kuptuar konceptet kyçe të imazheve dixhitale dhe përdorimin e një aplikacioni për modifikim të imazheve për të rritur imazhet, zbatuar efekte, si dhe të përgatisë një imazhin për shtypje dhe publikim.

Qëllimi i modulit

Kandidatët e suksesshëm do të jetë në gjendje të:

- Kuptoj konceptet kryesore të përdorimit të imazheve digjitale, opsionet e formatimit grafik dhe konceptet e ngjyrave.
- Hap një imazh ekzistues, ruaje një imazh në formate të ndryshme dhe vendos opsionet e imazhit.
- Përdor opsione të tilla si shfaqja e veglave dhe e paletës për të rritur produktivitetin.
- Zë dhe ruaje një imazh, përdor vegla të ndryshme të përzgjedhjes dhe manipuloje me imazhe.
- Krijoj dhe përdor shtresa, punoj me tekst, përdor efekte dhe filtra dhe vegla për vizatim dhe lyerje.
- Përgatisë imazhe për printim ose publikim.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>
1 Konceptet e Imazheve	1.1 Imazhet Dixhitale	1.1.1	Identifikimi i përdorimit të përbashkët e imazheve dixhitale si: web-i dhe publikimi, shpërndarja me e-mail dhe telefon celular, shtypje në shtëpi, korniza dixhitale.
		1.1.2	Të kuptuarit e termeve pixel, rezolutë dhe identifikimi i karakteristikave kryesore të një imazhi dixhital: të përbërë nga pixels diskrete, të përfaqësuar në mënyrë dixhitale në kodin binar.
		1.1.3	Të kuptuarit e termit lossy, image file compression lossless.
		1.1.4	Të kuptuarit termit e drejtë e autorit dhe të implikimeve për të përdorur imazhin. Të kuptuarit e termeve royalty-free imazhe dhe të drejtat e menaxhuara të imazheve.
	1.2 Formatet grafike	1.2.1	Të kuptuarit e termeve raster dhe grafikë vektoriale dhe dallimi në mes tyre. Identifikimi i raster të përbashkët (jpeg, gif) dhe formate vektoriale (SVG, EPS).
		1.2.2	Njohja e formateve të pershtatshme të imazheve dixhitale: psd, psp, xcf, cpt.
	1.3 Konceptet e ngjyrave	1.3.1	Të kuptuarit e termit modeli i ngjyres dhe njohja e modeleve të përbashkëta të ngjyrave: RGB, HSB, CMYK, grayscale.
		1.3.2	Të kuptuarit e termeve paleta e

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>		
2	Image Capture	2.1	Capturing Image	1.3.3	ngjyrave, thellësi e ngjyrave.
				1.3.4	Të kuptuarit e termeve ngjyrosje, mbushje, balancim te ngjyres.
				1.3.5	Të kuptuarit e termit transparence.
				2.1.1	Ruajtja e një imazhi nga një aparat fotografik dixhital në një vend per ruajtje (drive).
				2.1.2	Përdorimi i fotografimit te ekranit (print screen) per te fotografuar ekranin e plotë, dritaren aktive.
				2.1.3	Ruajtja e një imazhi nga një biblioteke e imazheve, web faqe në një vend në drajv.
				2.1.4	Hapja e një aplikacioni per skanim dhe skanimi i një imazhi: shikimi paraprak, vendosja e parametrave te skanimit, skanimi, ruajtja.
3	Perdorimi i aplikacionit	3.1	Krijimi i imazhit	3.1.1	Hapja, mbyllja e nje aplikacioni per modifikim te imazheve. Hapja dhe mbyllja e fajllave te fotografive.
				3.1.2	Krijimi i një fajlli të ri imazhi dhe përcaktimi i opsioneve: modeli ngjyrë, madhësia, rezolucioni, ngjyra e sfondit.
				3.1.3	Krijimi i një fajll të ri imazhi nga clipboard.
				3.1.4	Kalimi nga nje fajll imazhi ne fajllin tjetër.
				3.1.5	Ruajtja e nje imazhi ne nje lokacion ne drajv. Ruajtja e nje imazhi nen nje emer tjetër ne nje lokacion ne drajv.
				3.1.6	Ruajtja, eksportimi i nje imazhi si nje tjetër lloj fajlli, siq jane: jpeg, gif, tiff, png.
		3.2	Parametrat	3.2.1	Vendosja e ngjyres se prapavise, ngjyres primare.
				3.2.2	Vendosja e parametrave te rrjetes: njesi, ndarja horizontale, ndarja vertikale, ngjyra.
		3.3	Rritja e produktivitetit	3.3.1	Vendosja e opsioneve / preferencave bazike ne aplikacion siq jane: transparencë, parametrat e rrjetes, njesia matese.
				3.3.2	Perdorimi i funksioneve te disponueshme te ndihmes.
				3.3.3	Perdorimi i veglave per zmadhim.
				3.3.4	Perdorimi i komandave undo, redo. Perdorimi i undo historise.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>	<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>	
4 Puna me imazhe	4.1 Perzgjedhja	3.3.5	Paraqitja, fshehja e shiritit te veglave built-in, paletes, dritares.	
		4.1.1	Perzgjedhja e tere imazhit, shtreses.	
		4.1.2	Vendosja e parametrave te vegles per perzgjedhje: lidhja ne mes zgjedhjeve te shumta, antialiasing, gjeresine, lartesine.	
		4.1.3	Zgjedhja e nje pjese te imazhit duke perdorur mjetet per perzgjedhje: drejtekeshe, eliptike, shkop magjik, lasso magnetike, imazhit skice.	
		4.1.4	Inverse perzgjedhjen.	
		4.1.5	Ruajtja e nje perzgjedhje, ngarkimi i nje perzgjedhje te ruajtur.	
		4.2 Manipulimi me imazhe	4.2.1	Ndryshimi i madhesisë canvas te imazhit.
			4.2.2	Resize i nje imazh ne pixel, njesi te matjes.
			4.2.3	Prerja e nje imazhi.
			4.2.4	Kopjimi, zhvendosja e imazheve, perzgjedhja brenda imazhit.
	4.2.5		Rrotullimi, pasqyrimi i imazhit, perzgjedhjes brenda imazhit.	
	4.3 Shtresat	4.3.1	Definimi dhe kuptimi i termit shtrese.	
		4.3.2	Krijimi, kopjimi, fshirja e shtresave.	
		4.3.3	Vendosja e parametrave te shtresave: emri, fshehja, shfaqja, bllokimi, opacity (perde), blending mode.	
		4.3.4	Aranzhimi, shkrirja, lidhja, shkaterrimi i shtresave.	
		4.3.5	Transformimi i shtresave: shkallzimi, rrotullimi, flip, zhvendosja, trim.	
		4.3.6	Konvertimi i nje objekti te vizatuar ne nje shtrese raster.	
		4.3.7	Krijimi i nje gif te animuar nga shtresat.	
	4.4 Teksti	4.4.1	Vendosja, modifikimi, fshirja e tekstit.	
		4.4.2	Kopjimi, zhvendosja e tekstit.	
4.4.3		Vendosja e tekstit: majtas, i qenderzuar, djathtas, i barazuar.		
4.4.4		Aplikimi i formatizimit te tekstit: madhesisë se shkronjave, llojit te shkronjave, ngjyres se shkronjave.		
4.5 Efekte dhe filtra	4.4.5	Aplikimi i thyerjes se tekstit.		
	4.5.1	Aplikimi i efekteve artistike ose shtremberimi: pixelate, stampimi, era, gurgullime, rrotullime, Desaturate.		
	4.5.2	Aplikimi i efekteve turbullime: Gaussian, lëvizje.		

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>		<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>			
			4.5.3	Aplikimi i efekteve te ndriçimit: ndriçimi, flakërimi.			
			4.5.4	Aplikimi i rregullimeve: ndriçimi, kontrasti, hue saturation, bilancimi i ngjyres.			
			4.5.5	Aplikimi i mprehtësise, unsharpen mask.			
			4.5.6	Aplikimi i reduktimit te syve te kuq.			
5	Vizatimi dhe pikturimi	5.1	Veglat per vizatim	5.1.1	Shtimi i nje vije në një imazh: vijë të drejtë, vije te lire te tërhequr, te thyer. Vendosja, modifikimi i trashesise se vijes, stilit dhe ngjyres.		
				5.1.2	Shtimi i një forme në një imazh: drejtkëndësh, elips, poligon n-formë. Vendosja, modifikimi i nje vije të mbushja dhe ngjyrosja.		
				5.2	Format	5.2.1	Zgjedhja e një vlerë te ngjyres with the dropper.
				5.2.2		Mbushja e një pjesë të një imazhi me mjet gradient, përzgjedhja e dukshmërisë / transparencës, rrezës, linear, pozicionin.	
		5.2.3	Ngjyrosja e një pjese të një imazhi me brush, ngjyrën e përzgjedhur, formën, madhësinë.				
		5.2.4	Fshirja e një pjesë të një imazhi me gomë, zgjedhja e formës dhe madhësisë.				
		5.2.5	Plotësimi i një pjesë të një imazhi me ngjyrë duke përdorur mjetin kovë per ngjyrosje.				
		5.2.6	Klonimi i një pjesë të një imazhi duke përdorur veglën klon, madhësinë e perzgjedhur, dukshmërinë.				
		6	Printimi	6.1	Setup	6.1.1	Shikimi paraprak i nje imazhi.
						6.1.2	Zgjidhni thellësinë e duhur te ngjyrës, rezolucionin, madhësinë e imazhit, format grafike për web, ekranin.
6.2	Printimi			6.2.1	Ndryshimi I orientimit te imazhit: portret, peizazh. Ndryshimi i madhësisë së letrës.		
				6.2.2	Shtypja e një imazhi në një printer të instaluar duke përdorur opsionet e përcaktuara.		