

ECDL ImageMaker Müfredat

Test Hedefleri:

ECDL ImageMaker testi bir görüntü işleme uygulaması kullanarak Adayın yetkin olmasını ve sayısal görüntülerin altında yatan ana kavramların bazılarını anlamasını gerektirir . Aday bir görüntü yakalayarak veya mevcut bir görüntü açarak bir görüntünün parçasını veya tümünü seçerek ve bir görüntü işleyerek, görevleri yerine getirebilmelidir. Ayrıca, aday katmanlar kullanabilmeli, metni biçimlendirebilmeli, bir görüntü üzerinde nesnelere çizilebilmeli ve boyayabilmeli ve etkilerle filtreler kullanabilmelidir. Son olarak, Aday web üzerinde yazdırma veya yayıncılık için bir görüntü hazırlayabilmelidir.

1.1 Görüntüleme	1.1.1 Görüntülerin Kullanılması	1.1.1.1 Bazı sayısal görüntülerin kullanılmasını tanımlayınız. Web yayıncılık, Temel Bilgiler E posta ile dağıtım, evde yazdırma
	1.1.1.2	Sayısal görüntü işleme uygulamalarının ana fonksiyonlarının bazılarını tanımlayınız. Görüntü zenginleştirme, görüntü oluşturma, web yayıncılık hazırlama
	1.1.1.3	Kopya hakkı terimini tanımlayınız ve anlayınız. Kopya hakkı hamilinin izni olmaksızın kopya hakkına tabi görüntülerin kullanılamayacağını anlayınız.
	1.1.2 Sayısal Görüntü	1.1.2.1 Bir sayısal görüntünün ana özelliklerini tanımlayınız.
		Soyut pikseller, çift kodlu sayısal olarak gösterilen
	1.1.2.2	Piksel terimini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.2.3	Çözünürlük terimini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.3 Renk	1.1.3.1 Genel renk modellerini tanımlayınız ve anlayınız. HSB, RGB, CMYK
	1.1.3.2	Renk tonu, doyma, renk dengesini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.3.3	Renk paleti terimini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.3.4	Renk derinliği terimini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.3.5	Renk şeffaflığı terimini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.3.6	Kontrast, parlaklık, gama terimlerini tanımlayınız ve anlayınız.
	1.1.4 Grafik	1.1.4.1 Kafes ve vektör biçimlerini tanımlayınız ve anlayınız ve aralarındaki farkı ayırt ediniz.
	1.1.4.2	Lossy ve lossless grafik biçimleri terimlerini tanımlayınız ve anlayınız. Ana lossless, lossy grafik biçim tiplerini tanımlayınız.
	1.1.4.3	Genel sayısal görüntü düzeltme uygulamalarının biçimi:

			PSD, PSP, XCF, CPT.
1.2 Alma	1.2.1 İlk adımlar	1.2.1.1	Bir görüntü düzenleme uygulaması açınız ve farklı biçimlerde görüntü dosyası açınız.
		1.2.1.2	Bir görüntü dosyası oluşturunuz.
		1.2.1.3	Görüntü dosyası oluşturulması için parametreleri veriniz. Renk derinliği, çözünürlük, zemin rengi, büyüklük
		1.2.1.4	Açık dosyalar arasında geçiş yapınız.
		1.2.1.5	Bir sürücüde bir bölgeye farklı bir biçimde ve yeni bir ad altında bir görüntü saklayınız.
		1.2.1.6	Uygulamadan çıkmadan bir veya birkaç görüntü dosyasını kapatınız.
		1.2.1.7	Yardım fonksiyonlarını kullanınız.
		1.2.1.8	Görüntü düzenleme uygulamasını kapatınız .
1.3 Ana İşlemler	1.3.1 Ayarlar	1.3.1.1	Büyütme aracını kullanınız Görüntü zemin rengi, ön zemin rengi seçiniz
		1.3.1.2	Izgara özelliklerini ayarlayınız. Birimler, yatay aralama, dikey aralama, renk
	1.3.2 Bir Görüntü Yakalama Ve Saklama	1.3.2.1	Bir tarama uygulaması açınız ve bir resim tarayınız. (ön izleme, tarama parametrelerini ayarlama, tarama, saklama)
		1.3.2.2	Bir pencere veya tam ekran yakalamak için ekrana kaydetme özelliğini kullanınız. Yakalanan görüntüyü sürücüde bir bölgeye kaydediniz.
		1.3.2.3	Sayısal bir kameradan bir görüntü kaydediniz.
		1.3.2.4	Bir web sayfasından, görüntü kütüphanesinden bir görüntü kaydediniz.
	1.3.3 Seçim Araçları	1.3.3.1	Tüm bir görüntü seçiniz.
		1.3.3.2	Seçim araç özelliklerini ayarlayınız. Çoklu seçimler, değişik renklemler, antialiasing arasında ilişki
		1.3.3.3	Bir görüntü parçası seçiniz. dikdörtgen görüntü seçimi, eliptik görüntü seçimi, sihirli çubuk görüntü seçimi, manyetik kement seçimi, serbest el görüntü seçimi

- 1.3.4 Görüntü ölçülendirmek İşleme
- 1.3.4.1 Piksel ölçüm birimi olarak bir görüntüyü yeniden
- 1.3.4.2 Bir görüntü içinde bir seçimi döndürmek, ayna gibi yansıtma
- 1.3.4.3 Bir görüntü içinde bir seçimi çiftleştirmek
- 1.3.4.4 Bir görüntü içinde bir seçimi hareket ettirmek
- 1.3.4.5 Bir görüntüyü kırmak
- 1.3.4.6 Bir görüntünün tuval büyüklüğünü değiştirmek
- 1.4 1.4.1 Katmanlarla çalışmak Görüntüler
- 1.4.1.1 Katman terimini tanımlayınız ve anlayınız.
- 1.4.1.2 Bir tabaka oluşturunuz
- 1.4.1.3 Bir tabaka çiftleştiriniz
- 1.4.1.4 Bir katman siliniz
- 1.4.1.5 Tabakaları düzenleyiniz
- 1.4.1.6 Katmanları birleştiriniz
- 1.4.1.7 Çizilen bir nesneyi bir kafes katmana dönüştürmek
- 1.4.1.8 Katman özelliklerini belirlemek Gizlemek/açmak, kilitlemek, isim vermek, donukluk, karıştırma biçimi
- 1.4.2 Metin
- 1.4.2.1 Metin eklemek *Biçimlemek*
- 1.4.2.2 Metni çiftleştirmek
- 1.4.2.3 Metni hareket ettirmek
- 1.4.2.4 Metni silmek
- 1.4.2.5 Metni sola, merkeze, sağa, her iki yana yaslayıp hizalamak
- 1.4.2.6 Yazı tipini, yazı büyüklüğünü, yazı tipi rengini değiştirmek
- 1.4.3 Çizim Araçları
- 1.4.3.1 Eklemek, bir görüntüye farklı tipte çizgi kalınlığı, stil ve renk seçmek: düz çizgi, serbest çizilen çizgi, eğriler seçmek
- 1.4.3.2 Bir görüntüye farklı tipte şekil, renk ve stil eklemek veya seçmek: Dikdörtgen, elips, n-sayıda kenarlı poligon
- 1.4.3.3 Çizilen bir nesnenin özelliklerini değiştirmek: Renk, stil, çizgi kalınlığı

	1.4.4 Boya Araçları	1.4.4.1	Damlalıkla bir renk değerini seçmek
		1.4.4.2	Bir görüntünün bir kısmına donukluk, şeffaflık vermek, döndürmek doğrusal hale getirmek, yerleştirmek ve döndürmek
		1.4.4.3	Bir görüntünün bir kısmını fırçayla renk vermek, renk, şekil ve ölçü seçmek
		1.4.4.4	Bir görüntünün bir kısmını silgiyle silmek, şekil ve büyüklük ayarlamak
	1.4.5 Etkiler ve değiştirmek, kabartma Filtreler	1.4.5.1	Artistik etkiler uygulamak: Piksel ayarı
		1.4.5.2	Bulanıklık etkileri uygulamak Gauss , hareket
		1.4.5.3	Bozulma etkileri uygulamak Sarmak, hafif dalga vermek, kıvrırmak
		1.4.5.4	Çevirme etkileri uygulamak: Işık vermek, alevlendirmek
		1.4.5.5	Ayarları uygulamak Parlaklık, kontrast, renk tonu doyma, renk dengesi
1.5 Çıktılar	1.5.1 Yazdırma Görüntüler	1.5.1.1	Bir görüntü ön izlemesi
		1.5.1.2	Yazdırma tercihlerini seçmek: Kağıt büyüklüğü, yönlendirme
		1.5.1.3	Seçenekleri ve geçerli ayarları kullanarak yazıcıdan bir resmi yazdırmak
	1.5.2 Webte yayınlamak	1.5.2.1	Hızlı dosya indirmek için renk derinliği, görüntü büyüklüğü, grafik biçimini değiştirmek
		1.5.2.2	Geçme terimini tanımlayınız ve anlayınız

