

Intitulé de la certification

Utilisation d'un logiciel d'édition d'images (ICDL-PCIE)

Référentiel de compétences	Référentiel de certification	
	Modalité(s)	Critères
C1. Maîtriser les grands concepts liés aux images et à leurs propriétés pour mieux appréhender leur traitement	Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). Evaluation adaptée à tout type de formation (initiale, continue, en alternance, etc.) et aux personnes en situation de handicap.	Cr1 Maîtriser les notions liées aux images numériques et à leur utilisation : distinguer la publication Web et l'impression professionnelle, l'envoi par e-mail/ ou depuis un téléphone portable, les notions de pixel et de résolution, identifier les principales caractéristiques d'une image numérique, appréhender la notion de compression d'image avec/sans perte de qualité. Maîtriser les notions de copyright (et ses implications lors de l'utilisation des images) d'image libre de droits (royalty-free) et d'image en droits gérés (rights-managed). Cr2 Maîtriser les notions liées aux formats graphiques : distinguer image matricielle/bitmap et image vectorielle, identifier les principaux formats bitmap (jpeg, gif) et vectoriels (svg, eps), reconnaître les principaux formats générés par les applications de traitement d'images comme : psd, psp, xcf, cpt. Cr3 Maîtriser les concepts liés aux couleurs : identifier les modèles colorimétriques tels que RVB, TSV, CMJN, gérer les niveaux de gris, maîtriser les notions de palette, de profondeur, de teinte, de saturation, de balance, de contraste, de luminosité, de gamma, de transparence et d'opacité.
	Durée et modalités d'évaluation de la certification Temps alloué : 35 minutes.	Cr1 Ouvrir/enregistrer une image dans différents formats et définir les options du fichier de sauvegarde : transférer une image d'un appareil photo numérique (APN) vers un emplacement sur un lecteur, utiliser la fonction de capture (Print Screen / Impr. Ecran), capturer l'intégralité de l'écran ou la fenêtre active, enregistrer une image qui se trouve dans une bibliothèque d'images ou dans une page Web vers un emplacement spécifique d'un lecteur, ouvrir une application de numérisation d'image (Scanning) et numériser une image en visualisant l'aperçu de la numérisation, en choisissant des paramètres de numérisation et en enregistrement le fichier numérisé.

<p>C3. Utiliser efficacement les fonctions de base du logiciel pour réaliser la création et le traitement d'une image</p>	<p>Nombre de questions : 36. Barre de succès : 75% de bonnes réponses.</p> <p>Typologie des questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Questions de type Hotspot, visant à identifier une fonctionnalité en cliquant sur un emplacement de l'écran. • Questions de type 2Qx2Q, visant à identifier une bonne réponse parmi quatre propositions. 	<p>Cr1 Créer une image : ouvrir/fermer une application de traitement d'images, ouvrir/fermer des fichiers images, créer un nouveau fichier image et choisir les options principales (modèle colorimétrique, taille, résolution, couleur d'arrière-plan), basculer entre des fichiers images ouverts, enregistrer une image à l'emplacement spécifique d'un lecteur, enregistrer une image sous un nom différent à un emplacement spécifique d'un lecteur, enregistrer/exporter une image vers un autre format de fichier comme : jpeg, gif, tiff, png.</p> <p>Cr2 Maîtriser les réglages principaux: choisir une couleur d'arrière-plan, de premier plan, définir les propriétés de la grille, ses unités, son espacement horizontal, son espacement vertical, sa couleur.</p> <p>Cr3 Maîtriser les fonctions permettant d'optimiser sa productivité : choisir les principales options/préférences dans l'application comme la transparence, les paramètres de la grille, les unités de mesures, utiliser les possibilités fournies par la fonction d'aide, les outils de grossissement/zoom, les commandes « annuler/rétablir », utiliser l'historique des annulations possibles, afficher/masquer les barres d'outils intégrées, les palettes, les fenêtres.</p>
<p>C4. Créer et utiliser des calques, du texte et des effets pour réaliser des modifications sur une image</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Questions de type 4QV, visant à identifier une bonne réponse parmi quatre propositions, en s'appuyant sur une copie d'écran illustrant une fonctionnalité du logiciel ou une problématique donnée. 	<p>Cr1 Sélectionner une image : sélectionner une image entière, sélectionner le(s) calque(s), choisir les propriétés de l'outil de sélection, comme la relation entre les sélections multiples, la possibilité d'adoucir, le lissage, la largeur, la hauteur, sélectionner une partie de l'image en utilisant les outils de sélection (rectangulaire, elliptique, contigüe, par lasso magnétique, à main levée), inverser la sélection, enregistrer une sélection, charger une sélection précédemment enregistrée.</p> <p>Cr2 Manipuler une image : modifier la taille du canevas d'une image, redimensionner/mettre à l'échelle une image en pixels, en une autre unité de mesure, découper, rogner une image, copier, déplacer une (des) image(s), une sélection dans une image. Réaliser une rotation, un retournement, un effet miroir sur une image, sur une sélection dans l'image.</p> <p>Cr3 Gérer les calques : créer, copier, supprimer un calque, définir les propriétés des calques, organiser, fusionner, lier, aplatir les calques, transformer le(s) calque(s) (dimension, rotation, retournement, déplacement, découpage), convertir un objet dessiné en calque, créer un gif animé à partir de calques.</p> <p>Cr4 Insérer du texte : ajouter, modifier, supprimer, copier et déplacer un texte, aligner le texte (à gauche, au centre, à droite, justifier le texte), appliquer divers</p>

		<p>formats à un texte (taille de police, type de police, couleur de police) déformer un texte.</p> <p>Cr5 Utiliser des effets et des filtres : appliquer des effets artistiques et de distorsion (pixellisation, relief, vent, ondulation, distorsion, désaturation), appliquer des effets de flou et des effets de lumière, modifier les réglages (luminosité-contraste, teinte-saturation, balance des couleurs), appliquer un filtre pour renforcer/diminuer la netteté, appliquer un filtre de suppression des yeux rouges.</p>
<p>C5. Maîtriser les outils de dessin et de peinture du logiciel</p>		<p>Cr1 Utiliser les outils de dessin : ajouter une ligne à une image (ligne droite, ligne à main levée, courbe), définir, modifier l'épaisseur de la ligne, son style, sa couleur, ajouter une forme à une image (rectangle, ellipse, polygone), définir, modifier la ligne, le style de remplissage, la couleur.</p> <p>Cr2 Utiliser les outils de peinture : récupérer la valeur d'une couleur avec l'outil pipette à couleurs, remplir une partie de l'image avec l'outil de dégradé, choisir le niveau d'opacité/de transparence, appliquer un dégradé radial/linéaire, choisir sa position, sa rotation, colorier une partie de l'image avec l'outil pinceau, choisir sa couleur, sa forme et sa taille, effacer une partie de l'image avec l'outil gomme, choisir sa forme et sa taille.</p>
<p>C6. Préparer les images pour l'impression ou la publication</p>		<p>Cr1 Gérer les réglages de l'image avant impression : afficher l'aperçu avant impression d'une image, choisir une profondeur de couleurs appropriée, la résolution, la taille de l'image, le bon format graphique pour le Web ou pour l'écran, la bonne imprimante.</p> <p>Cr2 Gérer les paramètres d'impression : modifier l'orientation de l'impression (portrait, paysage), le format du papier à utiliser pour l'impression, imprimer une image sur une imprimante déjà installée, en utilisant les options définies, les réglages par défaut.</p>