



GRAFICO

1. Possedere un programma di fotoritocco (Photoshop, The Gimp, Corel Draw...) e saperlo utilizzare.
2. Conoscere le differenze, l'uso e le peculiarità delle principali estensioni di file immagine (PSD, BMP, JPG, PNG, GI, ecc.).
3. Conoscere e saper spiegare la funzione e l'utilizzo dei seguenti termini: Background, Render, Brush, Layer, Merging, Effects, Crop.
4. Organizzare la messa a punto di biglietti d'invito, certificati, attestati dal soggetto preferibilmente originale, artistico e preciso, privo di imperfezioni grafiche e sgranature per un particolare evento di Riparto o Gruppo, curando in particolare la creazione del soggetto principale e la loro stampa.
5. Conoscere le differenze teoriche e pratiche tra grafica "raster" e "vettoriale"; dare prova di saper utilizzare al meglio un programma di grafica vettoriale (Adobe Illustrator, InkScape, ecc.) creando un piccolo logo, a colori o in bianco e nero, per la propria Squadriglia o il proprio Riparto/Gruppo.
6. Collaborare all'illustrazione del sito web del Gruppo/Riparto/Squadriglia (in assenza di questi, dell'Albo d'Oro di Squadriglia o di un giornalino di Squadriglia) in accordo col Webmaster.
7. Saper illustrare le principali norme sul consenso informato alla gestione e alla diffusione di immagini e dati personali