

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE  
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu: Grafika inżynierska - Corel

Rok akademicki: 2015/2016      Kod: BEZ-1-305-s      Punkty ECTS: 2

Wydział: Geologii, Geofizyki i Ochrony Środowiska

Kierunek: Ekologiczne Źródła Energii      Specjalność: —

Poziom studiów: Studia I stopnia      Forma i tryb studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski      Profil kształcenia: Ogólnoakademicki (A)      Semestr: 3

Strona www: —

Osoba odpowiedzialna: mgr inż. Pełka Grzegorz (gpelka@geol.agh.edu.pl)

Osoby prowadzące:

## Opis efektów kształcenia dla modułu zajęć

Kod EKM	Student, który zaliczył moduł zajęć wie/umie/potrafi	Powiązania z EKK	Sposób weryfikacji efektów kształcenia (forma zaliczeń)
<b>Wiedza</b>			
M_W027	Student nabywa szeroką wiedzę na temat możliwości wykorzystania oprogramowania CORELDRAW	EZ1A_U07	Kolokwium, Projekt
M_W028	Student ma wiedzę na temat sporządzania i opracowywania map, przekrojów i innych obiektów graficznych oraz przygotowywania dokumentacji technicznej	EZ1A_U09, EZ1A_W11	Projekt
<b>Umiejętności</b>			
M_U012	Student potrafi zaprojektować lub zmodernizować dowolną instalację w oparciu o oprogramowanie COREL	EZ1A_U11	Projekt
M_U015	Student w oparciu o oprogramowanie COREL wykonuje indywidualne oraz zespołowe projekty	EZ1A_W08, EZ1A_U15	Kolokwium, Projekt
<b>Kompetencje społeczne</b>			
M_K004	Student zna różnice między różnymi wersjami oprogramowania	EZ1A_K01	Projekt

**Matryca efektów kształcenia w odniesieniu do form zajęć**

Kod EKM	Student, który zaliczył moduł zajęć wie/umie/potrafi	Forma zajęć										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Inne	E-learning
Wiedza												
M_W027	Student nabywa szeroką wiedzę na temat możliwości wykorzystania oprogramowania CORELDRAW	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_W028	Student ma wiedzę na temat sporządzania i opracowywania map, przekrojów i innych obiektów graficznych oraz przygotowywania dokumentacji technicznej	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności												
M_U012	Student potrafi zaprojektować lub zmodernizować dowolną instalację w oparciu o oprogramowanie COREL	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_U015	Student w oparciu o oprogramowanie COREL wykonuje indywidualne oraz zespołowe projekty	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne												
M_K004	Student zna różnice między różnymi wersjami oprogramowania	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-

**Treść modułu zajęć (program wykładów i pozostałych zajęć)****Ćwiczenia laboratoryjne**

Podstawowe zagadnienia i elementy obszaru roboczego (4)

Wyjaśnienie pojęć związanych z grafiką wektorową i rastrową, wraz ze szczegółowym opisem ich właściwości. Omówienie obszaru roboczego oraz możliwości importu i eksportu danych.

Narzędzia rysunkowe (6)

Szczegółowe omówienie elementów przybornika, rysowanie kształtów podstawowych za pomocą linii, krzywych oraz kształtów nieregularnych. Rysowanie linii przy użyciu rysunku odręcznego, krzywych Bezierra itd. Przekształcanie obiektów w krzywe, dzielenie i usuwanie części obiektów (kadrowanie, nóż, gumka).

Transformacje obiektów (4)

Przekształcanie obiektów poprzez zmianę ich położenia, obrót, skale itd. Tworzenie kopii, duplikatów i klonowanie obiektów.

#### Praca z warstwami (4)

Tworzenie nowych warstw oraz ich edycja przy pomocy menadżera obiektów. Łączenie warstw w grupy, edycja obiektów poprzez warstwy np. przycinanie, spawanie określania części wspólnej itd.

#### Tekst (2)

Omówienie stylów tekstu. Formatowanie tekstu ozdobnego i akapitowego. Umieszczenie tekstu na ścieżce i modyfikacja przez styl, kształt, wypełnienie i cień.

#### Style wypełnień obiektów oraz tworzenie obrysów (3)

Szczegółowe omówienie styli wypełnień: jednolitego, tonalnego, deseniem i teksturą. Wypełnianie interaktywne obiektów oraz tworzenie obrysu i konturu obiektu.

#### Dokładne rysowanie (3)

Rysowanie przy wykorzystaniu linijki, siatki, prowadnic w tym prowadnic dynamicznych.

#### Wykorzystywanie dodatkowych efektów (2)

Tworzenie metamorfoz i obrysów obiektów. Stosowanie obwiedni tworzenie efektu głębi, cienia, interakcyjnej przezroczystości, perspektywy, wytłaczania i soczewki.

#### Mapy bitowe (1)

Edytowanie map bitowych poprzez ich tarasowanie, edycje kolorów stosowanie efektów specjalnych dedykowanych tym obiektom.

#### Drukowanie (1)

Omówienie podstawowych konfiguracji wydruku, podgląd drukowanego obrazka wraz z ustaleniem jakości wydruku.

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Ocena końcowa = 0,5 • ocena z kolokwium + 0,3 • ocena z projektu + 0,2 • ocena z ćwiczeń wykonywanych podczas zajęć

### **Wymagania wstępne i dodatkowe**

- Znajomość rysunku technicznego
- Znajomość oprogramowania Windows

### **Zalecana literatura i pomoce naukowe**

1. R. Zimek, 2008, CorelDraw X3 PL Kurs
2. R. Zimek, 2006, CorelDraw X3 PL Ćwiczenia praktyczne
3. J.Durski, 2006, CorelDraw X3 dla każdego

### **Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu**

Nie podano dodatkowych publikacji

### **Informacje dodatkowe**

Brak

**Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)**

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych	15 godz
Przygotowanie do zajęć	30 godz
Udział w ćwiczeniach projektowych	15 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	60 godz
Punkty ECTS za moduł	2 ECTS