

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu: Grafika inżynierska - Corel

Rok akademicki: 2016/2017 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)
Wiedza			
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
Umiejętności			
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
Kompetencje społeczne			
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, interaktywnej 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