

## Treści programowe

### *CorelDraw X4* - Projektowanie grafiki wektorowej 2D - cz.1

#### Ćwiczenia:

- Podstawy programu *CorelDraw*;
- Praca w programach wektorowych;
- Pojęcie wektora krzywoliniowego;
- Praca z kolorami;
- Zamiana obiektu wektorowego na bitmapę;
- Instruktażowa realizacja prostego rysunku.
- Instruktażowa realizacja złożonego rysunku.
- Impozycja arkusza drukarskiego;
- Separowanie barw i pliki composit;
- Wydruki PDF dla drukarni tradycyjnej i cyfrowej.
- Łączenie grafiki wektorowej i bitmapowej:
- Zadaniowa realizacja prostego rysunku.
- Zadaniowa realizacja złożonego rysunku z wykorzystaniem elementów zrealizowanych w *Photoshop*.
- Zadaniowa realizacja w *CorelDraw* złożonego rysunku

#### Efekty kształcenia:

- Znajomość przedstawiciela jednego z najważniejszych profesjonalnych wektorowych aplikacji graficznych 2D;
- Tworzenie, edycji i obróbka rysunków wektorowych
- Wykorzystanie rysunków w publikowaniu multimedialnym.
- Znajomość programu graficznego: *CorelDraw* na poziomie zaawansowanym.
- Umiejętności łączenia prac grafiki wektorowej i bitmapowej z wykorzystaniem obrazów cyfrowych wykonanych w programie grafiki bitmapowej *Adobe Photoshop*.