



ECDL / ICDL 2D CAD
Syllabus Version 1.5

Qëllimi

Ky dokument detajon planin mësimor për ECDL / ICDL Bazat e Kompjuterit. Syllabusi përshkruan, nëpërmjet rezultateve të mësimit , njohuritë dhe aftësitë që një kandidat duhet të posedojë për ECDL / ICDL Bazat e Kompjuterit. Syllabusi gjithashtu ofron bazën e provimit teorik dhe praktik për këtë modul.

Copyright © 2009 ECDL Foundation

Të gjitha të drejtat e rezervuara. Asnjë pjesë e këtij botimi nuk mund të riprodhohet në asnjë formë, përveç nëse lejohet nga ECDL Foundation. Kërkesat për leje për të riprodhuar materiale duhet të drejtohen në ECDL Foundation.

Përgjegjësi

Edhe pse Fondacioni ECDL ka punuar me shumë kujdes në përgatitjen e këtij botimi, nuk jep asnjë lloj garancioni si botues, në lidhje me tërësinë e informatave të cilat i përmban ky botim, si dhe ECDL Foundation nuk është përgjegjës dhe nuk e mban përgjegjësinë për ndonjë gabim, lëshim, pasaktësi, humbje ose dëmtim të çfarëdollojshëm që mund të jetë si pasojë e informacioneve, udhëzimeve apo këshillave që përmban ky publikim. Ndryshimet mund të bëhen nga ECDL Foundation në diskrecionin e vet dhe në çdo kohë pa paralajmërim.

ECDL / ICDL 2D CAD

Ky modul u shërben studentëve të nivelit të dytë dhe të tretë, që studiojnë në fushat që lidhen me sektorët e arkitekturës, inxhinierisë dhe të ndërtimit, të cilët dëshirojnë që shkathtësitë e tyre nga 2D CAD (Comuter Aided Design - Vizatimi me ndihmën e kompjuterit) ti certifikojnë në një standard të pavarur ndërkombëtar. Gjithashtu është i përshtatshëm edhe për ata kandidatë të cilët tashmë punojnë në këta sektorë në një kapacitet jo-teknik dhe të cilët dëshirojnë të fitojnë ose ti certifikojnë aftësitë në 2D CAD.

Qëllimi i modulit

Kandidatët e suksesshëm do të jetë në gjendje të:

- Përdorin një aplikacion dy-dimensional të projektimit për të krijuar dhe ruajtur vizatimet e reja, të importojnë dhe eksportojnë vizatimet.
- Përdorin shtresat dhe nivelet.
- Krijojnë objekte dhe elemente, të përdorin veglat për përzgjedhje (seleksionim) dhe të manipulojnë .
- Përdorin komandat për informata, p.sh. për të matur distancat, këndet, sipërfaqet.
- Vendosin dhe modifikojnë veçoritë; krijojnë dhe modifikojnë tekste dhe dimensione.
- Përdorin blloqe dhe qeliza, krijojnë, modifikojnë dhe përdorin objekte nga një librari qelizash, futjen ose lidhjen e objekteve duke përdorur teknologjinë OLE (**Object Linking and Embedding** = Lidhja dhe futja e objekteve).
- Përgatisin rezultatet për shtypje ose plotim.

Kategoria		Lëmi i njohurive		Ref.	Objektivat
1	Të filluarit	1.1	Hapat e parë	1.1.1	Hapja (dhe mbyllja) e një CAD aplikacionit.
				1.1.2	Hapja e një apo me shume vizatimeve.
				1.1.3	Krijimi i një vizatimi te ri.
				1.1.4	Vendosja e njësive për vizatim / njësive te punës; metrik, imperial.
				1.1.5	Vendosja e kufijve te vizatimit.
				1.1.6	Vendosja, shfaqja e rrjetit si dhe kyçja e “magneteve” (ngjitëseve) /rrjetit.
				1.1.7	Krijimi i një vizatimi duke përdorur një shabllon të specifikuar ekzistues.
				1.1.8	Ruajtja e vizatimit si shabllon.
				1.1.9	Ruajtja e vizatimit në një lokacion në disk.
				1.1.10	Ruajtja e vizatimit me një emër tjetër.
				1.1.11	Kalimi nga një vizatim i hapur ne tjetrin.
				1.1.12	Shfaqja, fshehja e veglave të integruara.
				1.1.13	Mbyllja e vizatimit.
				1.1.14	Përdorimi i veglave të ndihmës.
	1.2	Navigimi	1.2.1	Përdorimi i veglave për zmadhim.	

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>		<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>	
			1.2.2	Krijimi i pamjeve te emërtuara/ruajtura, vendosja/thirrja e pamjeve të emërtuara/ruajtura.	
			1.2.3	Përdorimi i veglës pan.	
			1.2.4	Përdorimi i veglave redraw, regen/azhurno (fresko).	
		1.3	Përdorimi i shtresave/niveleve	1.3.1	Krijimi i shtresave/niveleve dhe përcaktimi i veçorive të shtresave.
				1.3.2	Modifikimi i veçorive/tipareve të shtresave/niveleve.
				1.3.3	Aktualizimi apo aktivizimi i një shtrese/niveli.
				1.3.4	Modifikimi i statusit të shtresave/niveleve: i ndezur, i fikur, i ngrirë, i shkrirë, i mbyllur, i hapur.
		1.4	Këmbimi i vizatimeve	1.4.1	Eksportimi i vizatimit në një tjetër tip fajlli: .dxf, .dwg, .wmf, .dwt/.pdf.
				1.4.2	Importimi i fajllave dxf, dwg në vizatim.
2	Veprimet kryesore	2.1	Krijimi i objekteve /elementeve	2.1.1	Aplikimi i sistemeve të koordinatave: absolute, relative/kënddrejta, polare.
				2.1.2	Vizatimi i një vije, drejtkëndësh / bllok, vije të përbërë /smartline.
				2.1.3	Vizatimi i një harku, një shumëkëndëshi, një rrethi, një elipse, një unaze.
				2.1.4	Vizatimi i një lakoreje.
				2.1.5	Krijimi i vijëzimit (shrafurës).
				2.1.6	Ndarja e objekteve/pikave përgjatë një elementi.
				2.1.7	Përdorimi i veglave “magneteve” (ngjitëseve)
		2.2	Veglat për përzgjedhje	2.2.1	Përzgjedhja e një apo më shumë objekteve.
				2.2.2	Përdorimi i dritare /gardh veglave për përzgjedhje.
				2.2.3	Përdorimi i vegës/kapëses.
				2.2.4	Zgjedhja ne baze te tipareve/veçorive të shtresave / niveleve.
		2.3	Manipulimi me objekte/elemente	2.3.1	Kopjimi i objekteve/elementeve në vizatim apo ndërmjet vizatimeve si objekte/elemente apo si blloqe.
				2.3.2	Zhvendosja e objekteve/elementeve në vizatim apo ndërmjet vizatimeve.
				2.3.3	Fshirja e objekteve/elementeve.
				2.3.4	Rrotullimi i objekteve/elementeve.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>		<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>	
			2.3.5	Shkallëzimi i objekteve/elementeve.	
			2.3.6	Pasqyrimi i objekteve/elementeve.	
			2.3.7	Zgjatja e objekteve/ elementeve.	
			2.3.8	Përshkimi/kopjimi paralele i objekteve/elementeve.	
			2.3.9	Krijimi i shumë objekteve/modelit të objekteve/elementeve.	
			2.3.10	Shkurtimi i objekteve duke përdorur tjera objekte/elemente.	
			2.3.11	Këputja/fshirja e pjeshme e objekteve.	
			2.3.12	Eksplodimi/hedhja e objekteve/elementeve.	
			2.3.13	Vazhdimi, zgjatja e objekteve/elementeve.	
			2.3.14	Zbatimi i rrëzimit të kulmeve.	
			2.3.15	Zbatimi i rumbullakimit të kulmeve.	
			2.3.16	Modifikimi i vijave të përbëra /elementeve komplekse.	
			2.3.17	Shndërrimi i objekteve/elementeve në vija të përbëra/elemente komplekse.	
		2.4	Përdorimi i komandave për informata	2.4.1	Matja e distancave, këndeve.
				2.4.2	Matja e sipërfaqeve.
		2.5	Veçoritë	2.5.1	Ndryshimi i veçorive/tipareve të objekteve/elementeve përmes shtresave/niveleve,.
				2.5.2	Përputhja e veçorive/tipareve në mes të objekteve/elementeve.
				2.5.3	Vendosja, ndryshimi i llojit / stilit të vijës, trashësisë së vijës, ngjyrës së vijës për objekteve / elementeve.
		2.6	Shënimi (tekst dhe dimensione)	2.6.1	Vendosja , modifikimi i tekstit.
				2.6.2	Krijimi, vendosja, modifikimi i stileve të tekstit.
				2.6.3	Ndryshimi i llojit, fontit për objektet tekstuale.
				2.6.4	Vendosja e dimensioneve.
				2.6.5	Krijimi, vendosja, modifikimi, i stilit të dimensioneve.
				2.6.6	Ndryshimi i llojit, fontit për objektet dimension.
				2.6.7	Vendosja e tolerancës gjeometrike.
3	Tiparet e avancuara	3.1	Përdorimi i blloqeve / qelizave	3.1.1	Krijimi i blloqeve/qelizave.

<i>Kategoria</i>	<i>Lëmi i njohurive</i>		<i>Ref.</i>	<i>Objektivat</i>	
			3.1.2	Vendosja e blloqeve/qelizave në vizatim.	
			3.1.3	Krijimi i wblock.	
			3.1.4	Krijimi i librarisë së blloqeve/qelizave.	
			3.1.5	Krijimi, modifikimi i atributëve/etiketave.	
			3.1.6	Vendosja e objekteve/elementeve, fajllave nga libreria.	
			3.1.7	Ekstraktimi/raportimi, atributëve / etiketave të bllokut/qelizës p.sh. krijimi i listës së pjesëve.	
		3.2	Përdorimi i OLE	3.2.1	Futja/lidhja e një fajlli dhe shfaqja si një objekt.
				3.2.2	Vendosja e hiperlinkut në objekt.
4	Rezultatet	4.1	Opsionet për shtypje / plotim	4.1.1	Përdorimi i hapësirës së modelit, hapësirës letër / modelit të projektimit, modelit fletë.
				4.1.2	Krijimi, përdorimi, modifikimi i modeleve të fletës.
				4.1.3	Krijimi, përdorimi, shkallëzimi i porteve të shikimit/pamjeve të ndryshme.
				4.1.4	Shtimi i një bloku titull
				4.1.5	Përzgjedhja e shtypësit / ploterit
				4.1.6	Shtimi dhe përdorimi i stileve të plotimit/ tabelave të lapsave
				4.1.7	Plotimi/shtypja e tërësishme, një pjesë të vizatimit të shkallëzuar, futja në faqe.