

Grafika komputerowa w budownictwie W1/W2/W3/W4 - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa w budownictwie W1/W2/W3/W4
Kod przedmiotu	GK_pNadGenVZHN6
Wydział	Wydział Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska
Kierunek	Budownictwo
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	15	1	9	0,6	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest poznanie zasad tworzenia i edytowania rysunków ogólnobudowlanych sporządzonych przy użyciu dostępnego oprogramowania komputerowego ora ztworzenia trójwymiarowych modeli budynków

Wymagania wstępne

Zakres tematyczny

Wprowadzenie do grafiki komputerowej - Systemy rastrowe i wektorowe

Podstawowe narzędzia do rysowania (linia,poliginia, okrąg, prostokąt, łuk). Podstawowe narzędzia edycji narysowanych obiektów (przesuń, obróć, utnij, wydłuż, kopiuuj, lustro itp.) Dodatkowe narzędzia edycji (kreskuj,wypełnij, wstawblok, utwórz blok). Podstawowe informacje o warstwach (tworzenie,zastosowanie, edycja). Podstawowe informacje o rodzajach wymiarowania orazwymiarowanie stworzonych obiektów (style wymiarowania, edycja linii i tekstuwymiarowania). Przygotowanie rysunku do wydruku (ustawienie obszaru, wybraniearkusza, ustawienie stylu wydruku, wydruk do pliku PDF).

Praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy podczas wykonywania przykładowych rzutów budynków wielokondygnacyjnych.

Modelowanie budynków w aplikacjach typu CAD i innych dedykowanych

Metody kształcenia

Laboratorium - ćwiczenia laboratoryjne,

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
posiadł wiedzę na temat tworzenia rysunków płaskich. Zna metody i techniki pozwalające osiągnąć żądany cel. Posiadł wiedzę z zakresu tworzenia i edytowania dowolnej geometrii. Wykazuje znajomość definiowania stylów wymiarowania i wydruk student potrafi dostosować oprogramowanie do swoich potrzeb. Umie tworzyć, definiować i edytować podstawowe obiekty geometryczne. Do tworzenia rysunków płaskich potrafi wskazać, dobrać i zastosować najlepszą dla siebie metodę postępowania. Narysowane obiekty umie poddać modyfikacji w celu uzyskania żądanych efektów. Potrafi przygotować stworzony rysunek do wydruku	<ul style="list-style-type: none">• K_W12• K_U07• K_U16	<ul style="list-style-type: none">• kolokwium	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wykonanie projektów przy zastosowaniu oprogramowania typu CAD,

Sporządzenie rysunku na zaliczenie

Literatura podstawowa

1. Pikoń A.: „Autocad 2009. Pierwsze koki” , Wydawnictwo Helion, Gliwice 2009

2.Praca zbiorowa: Autocad 2009. Pomoc programu (wersja elektroniczna) Autodesk 2009

Literatura uzupełniająca

Opisy i instrukcje użytkowania aplikacji typu

Archon, Home Designer Pro

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Grzegorz Misztal (ostatnia modyfikacja: 04-09-2016 15:35)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ