

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 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Grzegorz Misztal

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 oraz tworzenia trójwymiarowych modeli budynków

Wymagania wstępne

Znajomość geometrii wykreślnej, podstawy rysunku technicznego budowlanego

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, lustruj itp.) Dodatkowe narzędzia edycji (kreskuj,wypełnij, wstaw blok, utwórz blok). Podstawowe informacje o warstwach (tworzenie,zastosowanie, edycja). Podstawowe informacje o rodzajach wymiarowania oraz wymiarowanie stworzonych obiektów (style wymiarowania, edycja linii i tekstu wymiarowania). Przygotowanie rysunku do wydruku (ustawienie obszaru, wybranie arkusza, 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 osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiadał wiedzę na temat tworzenia rysunków płaskich. Zna metody i techniki pozwalające osiągnąć żądany cel. Posiadał 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_W12K_U07K_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

Arcon, Home Designer Pro

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr inż. Gerard Bryś (ostatnia modyfikacja: 19-04-2018 15:51)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ