



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiały dydaktyczne

Zaawansowane systemy informatyczne

Semestr VI

Laboratoria



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Temat 17 (6 godzin): Modyfikacje brył.

Student powinien poznać:

- Sposoby kolorowania powierzchni.
- Sposoby obracania i przesuwania powierzchni.

umieć:

- zmienić kolor wybranej powierzchni obiektu bryłowego,
- przesunąć wybraną powierzchnię w określone miejsce,
- obrócić wybraną powierzchnię o określony kąt,
- dokonać innych modyfikacji obiektów bryłowych.

Temat 18 (6 godzin): Pozyskiwanie informacji o parametrach fizycznych brył.

Student powinien poznać:

- Sposoby pozyskiwania od programu informacji o parametrach fizycznych zamodelowanego obiektu.

umieć:

- pozyskać informację o objętości obiektu i obliczyć jego masę,
- wyznaczyć środek ciężkości zamodelowanej części,
- wyznaczyć wymiary gabarytowe określonego obiektu,
- pozyskać informacje o momentach bezwładności obiektu bryłowego.

Temat 19 (4 godziny): Tworzenie modeli krawędziowych i powierzchniowych.

Student powinien poznać:

- Sposoby tworzenia modeli krawędziowych.
- Sposoby tworzenia modeli powierzchniowych.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

umieć:

- rozróżniać modele krawędziowe i powierzchniowe,
- utworzyć dowolny model powierzchniowy,
- utworzyć określony model krawędziowy,

Temat 20 (4 godziny): *Wizualizacja obiektów 3D – zastosowanie materiałów i oświetlenia. Animacje.*

Student powinien poznać:

- Sposoby wykorzystania materiałów przy wizualizacji obiektów 3D.
- Sposoby wykorzystania świateł przy wizualizacji obiektów 3D.
- Sposoby i zasady tworzenia animacji.

umieć:

- Wykorzystać bibliotekę materiałów do wizualizacji
- Zdefiniować i zastosować do obiektów własny materiał
- Oświetlić model światłem ogólnym, punktowym, odległym i reflektorem świetlnym,
- Zastosować światła fotometryczne w modelu
- Wykorzystać kalkulator kąta słońca
- Zdefiniować ścieżkę i cel animacji
- Zarejestrować animację w żądanym formacie,

Temat 21 (6 godzin): *Generowanie dokumentacji płaskiej na podstawie modelu 3D – praca w przestrzeni papieru.*

Student powinien poznać:

- Funkcje związane z generowaniem dokumentacji płaskiej na podstawie modelu 3D.

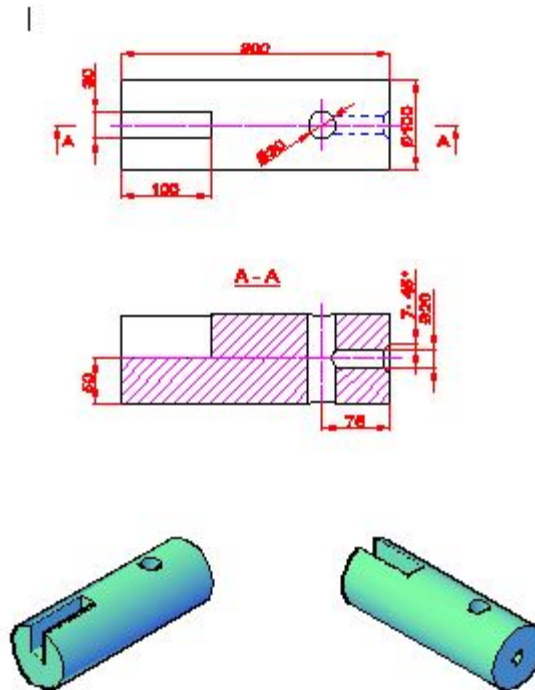
umieć:

- Sporządzić widoki warstw i rzutni za pomocą funkcji „widok bryły”,
- Przeprowadzić rzutowanie widoków brył na płaszczyznę,



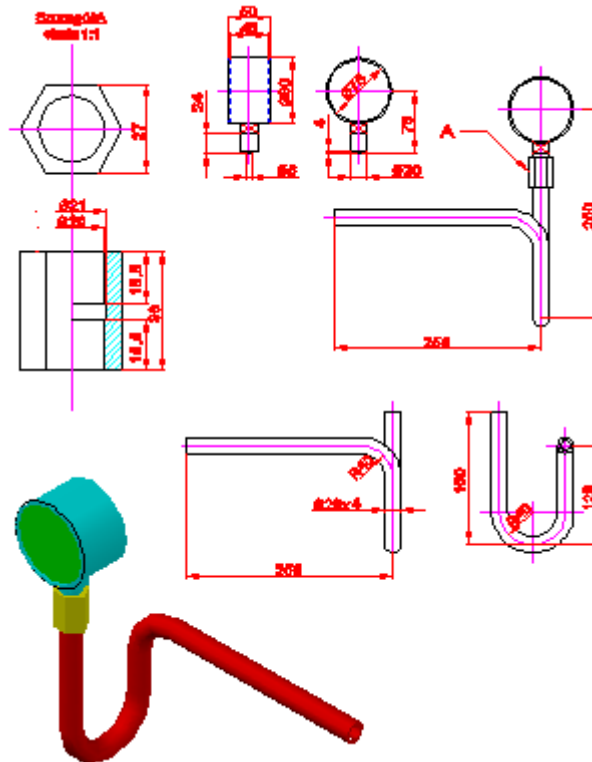
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Zwymiarować utworzone rysunki płaskie,
- Przygotować rysunek do wydruku.



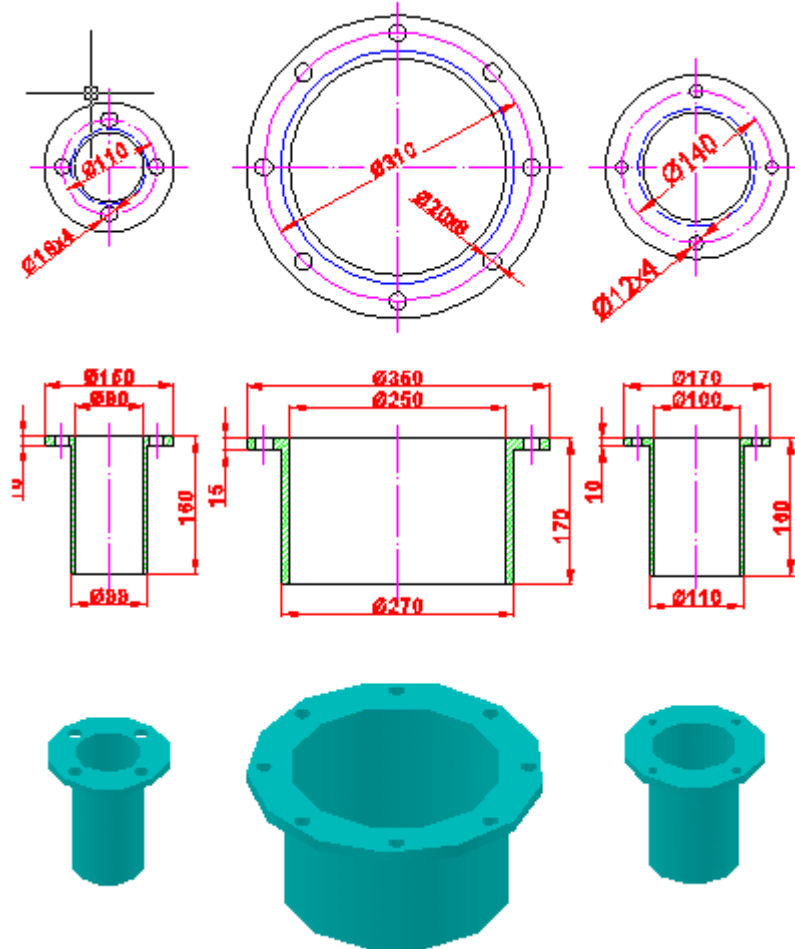


Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



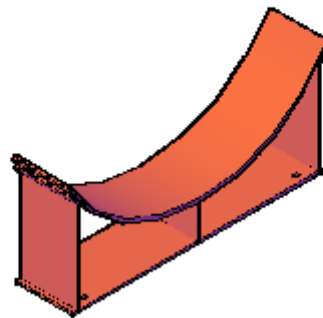
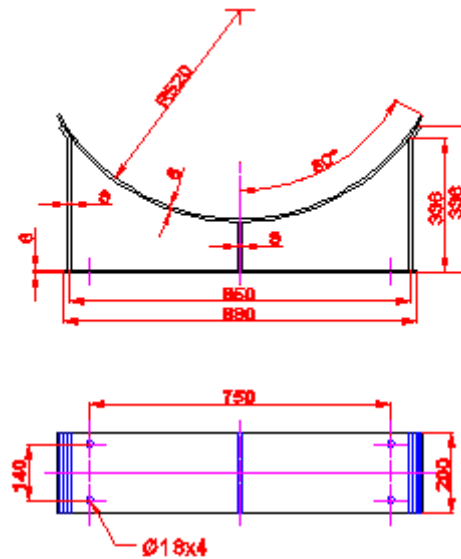


Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



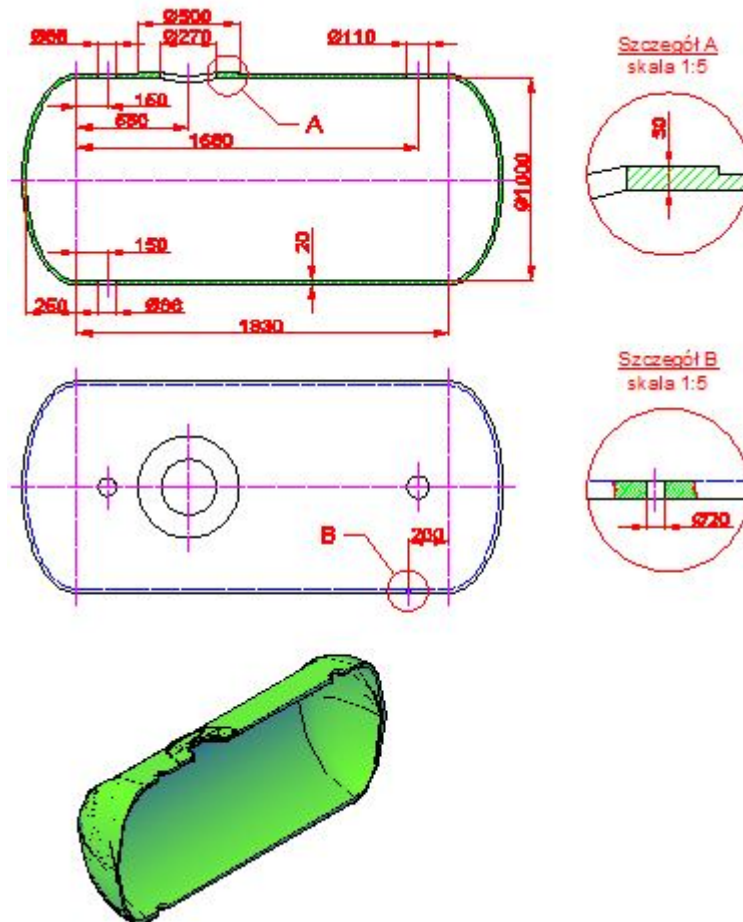


Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



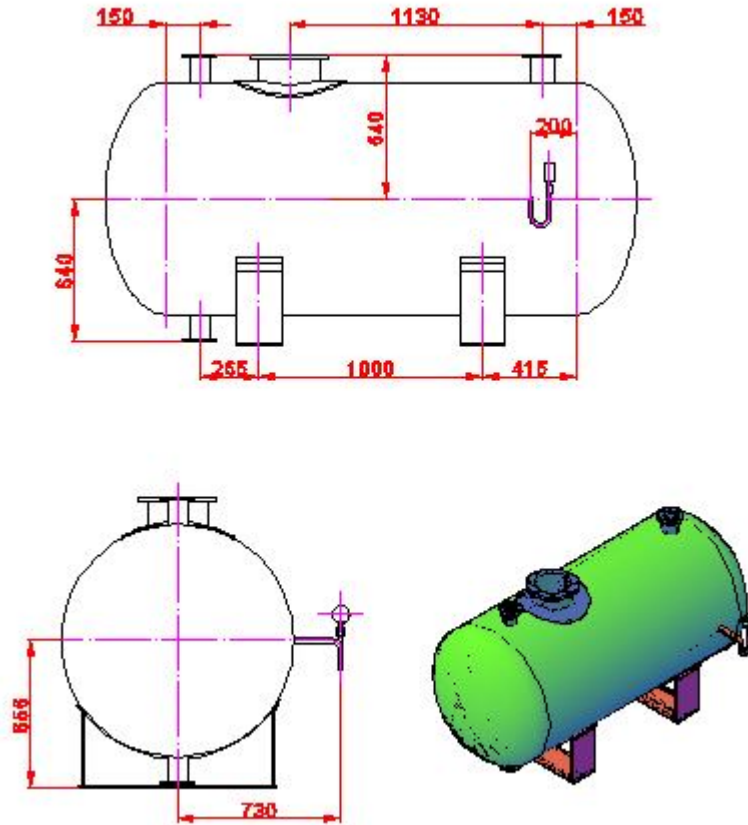


Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



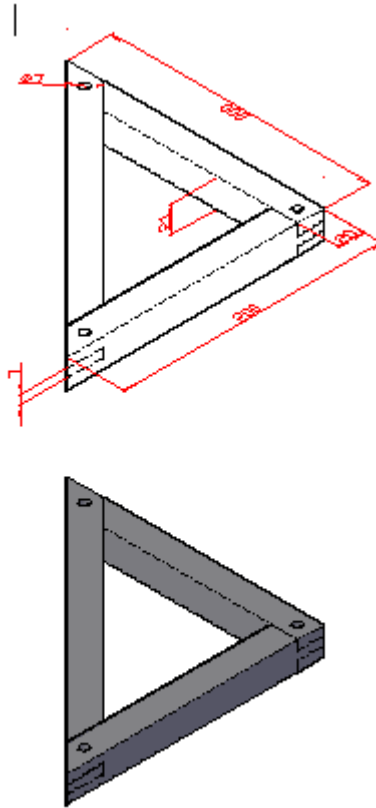


Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

