

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2020/2021

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: niestacjonarne

Kod kierunku: I

Stopień studiów: II

Specjalności: Informatyka stosowana

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Metody geometryczne
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Geometric Methods
KOD PRZEDMIOTU	WiIT I oIIN D5 20/21
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	3.00
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	SEMINARIUM	PROJEKT
2	18	0	18	0	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie się z metodami i reprezentacjami grafiki komputerowej dla potrzeb modelowania przestrzennego.

Cel 2 Omówienie podstawowej funkcjonalności aplikacji do projektowania przestrzennego takich jak: AutoCAD, 3Dmax.

Cel 3 Praktyczna implementacja reprezentacji graficznych w modelowaniu przestrzennym przy pomocy oprogramowania Matlab i AutoCAD.

Cel 4 Wykonanie prostych projektów i modeli przestrzennych przy pomocy oprogramowania: Sketchup i AutoCAD.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

- 1 podstawy programowania,
- 2 podstawy grafiki komputerowej,
- 3 algebra i analiza matematyczna

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Umiejętności Implementacja algorytmów do modelowania krzywych i powierzchni parametrycznych w środowisku MATLAB

EK2 Umiejętności Tworzenie prostych modeli obiektów 3D w różnych środowiskach graficznych

EK3 Wiedza Posługiwanie się aparatem geometrii analitycznej w zakresie pojęć: wektora, prostej, płaszczyzny, powierzchni II stopnia, oraz algebry w zakresie operacji na macierzach. Definiowanie transformacji w przestrzeni afinicznej z wykorzystaniem współrzędnych jednorodnych. Zaznajomienie z prawami geometrii rzutowej oraz metodami geometrii obliczeniowej.

EK4 Wiedza Znajomość przestrzennych reprezentacji graficznych. Wiedza w zakresie definiowania i przetwarzania krzywych i powierzchni, konstrukcji brył, przetwarzania siatek wielokątowych.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Repetitorium algebry liniowej w środowisku Matlab.	1
L2	Repetitorium algebry liniowej.	1
L3	Przekształcenia afiniczne.	1
L4	Modele szkieletowe z elementami geometrii obliczeniowej.	1
L5	Powierzchnie drugiego stopnia.	1
L6	Krzywe parametryczne.	1
L7	Powierzchnie parametryczne	1
L8	Przetwarzanie siatek trójkątnych	2
L9	SketchUp - proste szkice	1
L10	SketchUp - projekt budynku	2

LABORATORIUM		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L11	AutoCAD - rysunki 2D	1
L12	AutoCAD - rysunki 3D	2
L13	AutoCAD - CSG	1
L14	AutoCAD - tworzenie własnych modułów programowych	2

WYKŁAD		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Repetitorium z algebry liniowej - macierze, układy współrzędnych, przekształcenia liniowe, normy, iloczyny skalarne, wektorowe, mieszane, interpretacje geometryczne, przekształcenia izometryczne, układy równań liniowych.	2
W2	Przestrzenie afiniczne - współrzędne kartezjańskie i jednorodne, współrzędne barycentryczne, przekształcenia afiniczne przestrzeni trójwymiarowej.	1
W3	Siatki wielokątowe, powierzchnie drugiego stopnia	1
W4	Krzywe Beziera, Hermitea, B-sklejane, ciągłość geometryczna i parametryczna.	2
W5	Płaty Beziera, powierzchnie w reprezentacji Hermite'a, powierzchnie B-sklejane, powierzchnie NURBS.	2
W6	Reprezentacje z przesunięciem, z podziałem przestrzennym, drzewa CSG, BSP, B-rep, fraktale i gramatyki probabilistyczne.	2
W7	Modelowanie powierzchni 3D akwizycja danych, skanery 3D, etapy modelowania powierzchni 3D	1
W8	Przetwarzanie siatek 3D metody filtracji, wygładzania, rejestracja i scalanie siatek	2
W9	Budowa modelu 3D uzupełnianie siatek, przygotowanie do prototypowania, metody i urządzenia do szybkiego prototypowania	1
W10	Podstawy odwzorowań, w szczególności elementów, związanych z prostokątnymi rzutami Monge'a. Rzuty aksonometryczne brył przestrzennych. Rysunek techniczny zasady czytania i tworzenia dokumentacji technicznej	2
W11	Elementy geometrii obliczeniowej - otoczka wypukła, triangulacja	1
W12	Interfejs i techniki modelowania (3DS MAX, Blender, PovRay). Wstęp do renderingu. Wizualizacja stereoskopowa.	1

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Ćwiczenia laboratoryjne

N2 Wykłady

N3 Ćwiczenia projektowe

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	36
Konsultacje przedmiotowe	8
Egzaminy i zaliczenia w sesji	2
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	24
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	20
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	90
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Sprawozdanie z ćwiczenia laboratoryjnego

F2 Odpowiedź ustna

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Kolokwium

P2 Średnia ważona ocen formujących

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu poniżej 45%

NA OCENĘ 3.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 45%
NA OCENĘ 3.5	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 55%
NA OCENĘ 4.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 65%
NA OCENĘ 4.5	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 75%
NA OCENĘ 5.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 85%
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu poniżej 45%
NA OCENĘ 3.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 45%
NA OCENĘ 3.5	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 55%
NA OCENĘ 4.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 65%
NA OCENĘ 4.5	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 75%
NA OCENĘ 5.0	Rozwiązanie zagadnień w stopniu powyżej 85%
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 45% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 3.0	Powyżej 45% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 3.5	Powyżej 55% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 4.0	Powyżej 65% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 4.5	Powyżej 75% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 5.0	Powyżej 85% punktacji za odpowiedzi
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 2.0	Poniżej 45% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 3.0	Powyżej 45% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 3.5	Powyżej 55% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 4.0	Powyżej 65% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 4.5	Powyżej 75% punktacji za odpowiedzi
NA OCENĘ 5.0	Powyżej 85% punktacji za odpowiedzi

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	I2_W01 I2_W02 I2_U07 I2_U12 I2_K04	Cel 3	L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7	N1	F1 F2 P2
EK2	I2_W01 I2_W02 I2_U07 I2_U12	Cel 4	L8 L9 L10 L11 L12 L13 L14	N1 N3	F1 P2
EK3	I2_W01 I2_W02 I2_U07 I2_U12	Cel 1	W1 W2 W3 W4 W5 W10	N2	P1
EK4	I2_W01 I2_W02 I2_U07 I2_U12	Cel 1	W6 W7 W8 W9 W11 W12	N2	P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | James D. Foley, Andries van Dam, Steven K. Feiner, John F. Hughes, Richard L. Phillips — *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, Warszawa, 2004, WNT
- [2] | Kiciak P. — *Podstawy modelowania krzywych i powierzchni*, Warszawa, 2005, WNT
- [3] | de Berg M., van Kreveld M., Overmars M., Schwarzkopf O. — *Geometria obliczeniowa. Algorytmy i zastosowania*, Warszawa, 2006, WNT

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

- [1] | Nielsen F. — *Visual Computing. Geometry, Graphics and Vision*, -, 2005, Charles River Media
- [2] | Farin G. — *Curves and Surfaces for CAD. A practical guide.*, -, 2002, Morgan Kaufmann

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Krzysztof Skabek (kontakt: krzysztof.skabek@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Krzysztof Skabek (kontakt: kskabek@pk.edu.pl)



13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....