



OPIS SPOSOBU SPRAWDZENIA WIEDZY NA POCZĄTKU I NA KOŃCU FORMY WSPARCIA

PRZEPROWADZANIE KONTROLI PROGRESU ODPRAKTYCZNEGO

REGULARNIE PODCZAS REALIZACJI PROGRAMU.



PROGRAM ZAJĘĆ

L.p.	Temat	Liczba godzin
1	BUDOWA I MOŻLIWOŚCI Drukarki 3D.	1
2	APLIKACJE I STRONY INTERNETOWE W PROJEKTOWANIU 3D.	7
3	FORMATY ZAPISU W DRUKU 3D - PŁYKI STL I GCODE.	7
4	PROJEKTOWANIE ZA POMOCĄ VECTRER 3.	1
5	PROJEKTOWANIE MODELI BIEŁOZŁA DO KLUCZY	1
6	EDYCJA PARAMETRZYCH PROJEKTÓW 3D	1
7	PROJEKTOWANIE CZŁOŚĆ CYFROWEJ	2
8	PROJEKTOWANIE Z ODRĘBNIENIEM ZWYCZAJNEJ GEOMETRII PROJEKTU, EDYCJA STRUKTURY WIELOCIĘMNIOWEJ PROJEKTU	1
9	FUNKCJA PROJEKTOWANIA PODPOR W MODELACH PRZESTRZENNYCH.	1
10	PROJEKTOWANIE MODELI MINIATURA - KUCIANKI OTWORÓW ZA POMOCĄ BRP - TIMMERCAD	1
11	PROJEKTOWANIE LIBRARIUM MODELI PRZEDMIOTÓW WZSTĘTU CODZIENNEGO.	1
12	WIZUALIZACJE PROJEKTÓW 3D W DOSTĘPNYCH ŚRODKACH INTERNETOWYCH.	7
13	PROJEKTOWANIE Z UŻYCIEM BRP GEOMETRII	1
14		
15		
16		
17		
18		
19		



20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		



OPIS EFEKTÓW UCZENIA, KTÓRE OSIĄGNĄ UCZNIOWIE W WYNIKU PROWADZONYCH ZAJĘĆ

uczniowie nabeżdżą wiedzę i umiejętności pozwalające
na samodzielne wykorzystanie oprogramowania oraz
drukarki 3D

KRYTERIA OCENY

ocena umiejętności projektowania oraz
modelu 3D po zakończeniu projektu.
uczestnicy kursu wykonają samodzielnie
projekt wybranego przedmiotu wykorzystując
podane narzędzia (po labyciu odpowiednich umiejęt-
ności) prowadzący będzie pod uwagę stopień
opanowania technik projektowania na bieżąco
podczas każdego zajęcia.