

SYLLABUS

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Inxhinierisë dhe Informatikës		
Titulli i lëndës:	CAD II		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	II		
Numri i orëve në javë:	3		
Vlera në kredi – ECTS:	5		
Koha / lokacioni:	Kabineti 213		
Mësimdhënësi i lëndës:	MSc. Flamur SALIHU		
Detajet kontaktuese:	flamur.salihu@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës			
	<i>Kjo lëndë do t'i njoftojë studentët për mënyrat e vizatimit/konstruktimit në hapësirë (3D). Përmes ligjëratave, ushtrimeve dhe vizatimeve, studentët do të njihen me Computer-Aided Design në 3D (AutoCAD/Inventor).</i>		
Qëllimet e lëndës:			
	<i>Qëllimi i lëndës është aftësimi i studentëve me parimet themelore dhe të avancuara të vizatimit në pamje tre dimensionale (3D) duke shfrytëzuar softuerin aplikativ AutoCAD/Inventor.</i>		
Rezultatet e pritura të nxënies:			
	<p><i>Pas përfundimit të këtij moduli, studenti do të jenë në gjendje të:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>kuptoj mënyrën e përdorimit të softuerit AutoCAD/Inventor,</i> • <i>aplikoj komandat në softuerin AutoCAD/Inventor për vizatim të figurave ndryshme në 3D,</i> • <i>zhvilloj aftësitë për menaxhimin sistemit koordinatave në 3D, lajerëve ndryshëm inxhinierikë, teknikave të ndryshme për të krijuar modele solide në 3D dhe sipërfaqeve 3D, materialeve ndryshme etj.</i> • <i>krijoj modele ndryshme, tekste, dimensione etj, në 3D,</i> • <i>zhvilloj me sukses projekte inxhinierike duke përdorur softuerin AutoCAD/Inventor.</i> 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxëniet të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Mësimdhënie (ligjëratat dhe ushtrime)	3	15	45

Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	4	4
Ushtrime në teren			
Kollokfiime,seminare	2	7	14
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	15	45
Përgatitja përfundimtare për provim	2	7	14
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2		2
Projektet, prezantimet ,etj.			
Totali			124
Metodologjia e mësimdhënies:			
	<i>Ligjërata me anë të prezantimeve, si dhe duke e përdorur softuerin drejtpërdrejtë, ushtrime me detyra dhe shembuj konkret, punime seminarike, diskutime.</i>		
Metodat e vlerësimit:			
	<i>Detyrat grafike 20%, Provimi final 80%</i>		
Literatura			
Literatura bazë:	<p>[1] Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (AutoCAD 2008)</p> <p>[2] Avdiu S. Vizatimi me kompjuter (praktikum) 2005</p> <p>[3] Engineering Design Graphics with Autodesk Inventor 2020, James D. Bethune.</p>		
Literatura shtesë:	<p>[4] Finkelstein E. AutoCAD 2013 and AutoCAD LT 2013 BIBLE.2012</p> <p>[5] Autodesk Inventor 2019, Basics Tutorial</p>		
Plani i dizajnuar i mësimi:			
Java	Ligjërata që do të zhvillohet		
Java e parë:	<p><i>Fillimi i punës në hapësirë (3D) (AutocAD). Kalimi nga rrafshi (2D) në hapësirë (3D). Mënyra e përdorimit të interfejsit (panelet e komandave, pamjet ne 3D, riboni etj)</i></p> <p><i>Komandat ne panelin Solid (BOX, SPHERE, CYLINDER, CONE, WEDGE and TORUS)</i></p>		
Java e dytë:	<p><i>Komandat ne panelin draw dhe modify (3D polyline, 3D mirror, 3D rotate, 3D align, 3D scale etj).</i></p> <p><i>Komandat: Extrude, Loft.</i></p>		
Java e tretë:	<p><i>Komandat ne panelin draw dhe modify (3D array, 3D fillet, chamfer, etj). Komandat: Sweep, Revolve.</i></p> <p><i>Sitemi koordinatave UCS, Pamjet ne Viewports. Krijimi i</i></p>		

	<i>layereve.</i>
Java e katërt:	<i>Komandat Solid Editing (union, slice, subtract, intersect, thicknes, seperate etj)</i>
Java e pestë:	<i>Komandat MESH (meshbox, cylindermesh etj). Modelimi dhe editimi i solideve mesh.</i>
Java e gjashtë:	<i>Dimenzionimi i modeleve. Zgjedhja e materialeve.</i>
Java e shtatë:	<i>Vizualizimi dhe renderimi.</i>
Java e tetë:	<i>Fillimi i punës në Autodesk Inventor. Interfejsi. Përshkrimi i disa veçorive (komandave) të ngjashme me programin AutoCAD.</i>
Java e nëntë:	<i>Veglat për vizatim.</i>
Java e dhjetë:	<i>Modelet bazike ne Autodesk Inventor.</i>
Java e njëmbëdhjete:	<i>Krijimi i tërësive përmes montimit (Assembly).</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Krijimi i modeleve komplekse.</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Projeksionet e trupave, prerjet dhe dimensionimi.</i>
Java e katërmëdhjetë:	<i>Vizualizimi dhe materialet.</i>
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Simulimi i tërësive makinerike</i>

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:

Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.