

ПРИКЛАДНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ
(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 15.03.01 Машиностроение

Направленность (профиль) Инновационные технологии в сварочном производстве

	Форма обучения
	Очная
Курс	2
Семестр	3
Лабораторные занятия, часы	50
Зачёт, семестр	3
Контактная работа по учебным занятиям, часы	50
Самостоятельная работа, часы	22
Всего часов / зачетных единиц	72/2

1 Цель учебной дисциплины

Целью учебной дисциплины является формирование специалистов, умеющих обоснованно и результативно применять существующие и осваивать новые методы построения изображений пространственных объектов на плоскости и исследования их свойств по имеющимся чертежам.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины студент должен

знать:

- базовые основы компьютерной графики;
- возможности компьютерного выполнения чертежей, создание трехмерных моделей;
- возможности автоматизированной системы проектирования при выполнении курсовых и дипломных проектов.

уметь:

- применять теоретические основы компьютерной графики на практике при создании двумерных чертежей и трехмерных моделей;
- читать сборочные чертежи повышенной сложности;
- понимать принцип работы сборочной единицы;
- строить изображения технических изделий, оформлять чертежи, составлять спецификации в автоматизированной системе проектирования, учитывая требования стандартов ЕСКД.

владеть:

- навыками работы выполнения графических работ в системе КОМПАС-3D.

3. Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
ОПК-2	Способен применять основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации.
ОПК-4	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.
ОПК-6	Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий.
ОПК-14	Способен разрабатывать алгоритмы и компьютерные программы для практического применения.

4. Образовательные технологии: мультимедиа, с использованием ЭВМ.