

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ Компьютерная графика

НАПРАВЛЕНИЕ 27.03.02 Управление качеством

ПРОФИЛЬ ПОДГОТОВКИ Управление качеством в социально-экономических системах

УРОВЕНЬ ОБРАЗОВАНИЯ бакалавриат

ОБЕСПЕЧИВАЮЩЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ Кафедра прикладная механика

Цели освоения дисциплины: формирование представлений о теории и практике создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, основ инженерной графики и анимации.

Результаты обучения:

Знать:

- программные средства компьютерной графики;
- сущность и значение информации в развитии современного информационного общества,
- основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации

Уметь:

- • настраивать пользовательский интерфейс;
- • грамотно формулировать задачу по использованию графики и строить ее концептуальную и прикладную модели;
- • рационально выбирать средства программной реализации полученных моделей;
- • оптимально использовать возможности вычислительной техники, программного обеспечения и математического аппарата при решении прикладных задач интерактивной компьютерной графики.

Владеть:

- способами построения графических изображений, создания чертежей с применением компьютерных пакетов программ;
- способами хранения и передачи информации;
- пакетами прикладных программ для построения чертежей;
- навыками выполнения и оформления чертежей и других конструкторских документов;

Компетенции: ПК-14.

Распределение по курсам и семестрам:

Курс	Семестр	Лекции	Практики	Лабораторные работы	Курсовая работа	Вид аттестации
1	1	12	-	12	-	зачет

Содержание дисциплины:

- 1 Введение.
- 2 Назначение системы КОМПАС 3D.
- 3 Построения на плоскости
4. Знакомство с возможностями подсистемы трехмерного моделирования
- 5 Чертежи и схемы по специальности.

Общая трудоемкость дисциплины: 3 зачетные единицы, 108 часов.