

Аннотация к дисциплине

<i>Название дисциплины</i>	Введение в информационные технологии
<i>Направление подготовки (специальность)</i>	08.03.01 «Строительство»
<i>Направленность (профиль/ программа/ специализация)</i>	Промышленное и гражданское строительство
<i>Место дисциплины</i>	Обязательная часть Блока 1 Дисциплины (модули)
<i>Трудоемкость (з.е. / часы)</i>	5 з.е./ 180 часов
<i>Цель изучения дисциплины</i>	Целью освоения дисциплины является уровень преподавания дисциплины является владение методами проведения инженерных изысканий, технологией проектирования деталей и конструкций в соответствии с техническим заданием с использованием универсальных и специализированных программно-вычислительных комплексов и систем автоматизированных проектирования.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	ОПК-2 Способен вести обработку, анализ и представление информации в профессиональной деятельности с использованием информационных и компьютерных технологий
<i>Содержание дисциплины (основные разделы и темы)</i>	<p>Интерфейс программы AutoCAD. 1. Запуск программы. Панели инструментов. Установки файлов чертежей. Работа со справочной системой. 2. Системы координат. Методы задания координат.</p> <p>Создание геометрических объектов. Создание отрезков. Прямоугольник и многоугольник. Окружность и эллипс. Дуга. Кольца и точки. Полилиния. Свойства объектов и слои.</p> <p>Редактирование объектов. Выделение, перемещение и копирование объектов. Масштабирование объектов. Создание фаски.</p> <p>Текст и таблицы. Работа с текстом. Создание и изменение таблиц.</p> <p>Проставление размеров. Линейный размер. Проставление размеров для окружности и угла. Измерение углов. Базовые и связанные размеры. Стиль размера.</p> <p>Штриховки, градиенты, границы. Выбор шаблона штриховки. Выбор градиента. Определение границ штриховки и градиента. Перетаскивание штриховки. Редактирование штриховки и градиента.</p> <p>Трехмерное моделирование. 1. Пространство для трехмерного моделирования. Просмотр трехмерных чертежей. Трехмерные координаты. 2. Трехмерные поверхности. Трехмерная грань. Многоугольная сеть. Поверхности вращения, сдвига, соединения. Поверхностные примитивы. Создание отверстий.</p> <p>Твердотельные модели и тонирование трехмерных объектов. 1. Создание типовых тел. Выдавливание тел. Тела вращения. Сложные объемные тела. Основы редактирования трехмерных моделей. 2. Создание источников света. Работа с материалами. Тонирование.</p>
<i>Форма промежуточной аттестации</i>	Зачет, Экзмен