

<i>Название дисциплины</i>	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>	2 з.е./ 72 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>	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач ОПК-2. Способен понимать принципы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
<i>Содержание дисциплины (основные разделы и темы)</i>	Интерфейс программы AutoCAD. 1. Запуск программы. Панели инструментов. Установки файлов чертежей. Работа со справочной системой. 2. Системы координат. Методы задания координат. Создание геометрических объектов. Создание отрезков. Прямоугольник и многоугольник. Окружность и эллипс. Дуга. Кольца и точки. Полилиния. Свойства объектов и слои. Редактирование объектов. Выделение, перемещение и копирование объектов. Масштабирование объектов. Создание фаски. Текст и таблицы. Работа с текстом. Создание и изменение таблиц. Проставление размеров. Линейный размер. Проставление размеров для окружности и угла. Измерение углов. Базовые и связанные размеры. Стилль размера. Штриховки, градиенты, границы. Выбор шаблона штриховки. Выбор градиента. Определение границ штриховки и градиента. Перетаскивание штриховки. Редактирование штриховки и градиента. 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. 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.
<i>Форма промежуточной аттестации</i>	Зачет