

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ  
И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Северо-Кавказский филиал  
ордена Трудового Красного Знамени федерального государственного  
бюджетного образовательного учреждения высшего образования  
«Московский технический университет связи и информатики»

«Утверждаю»

Зам. директора по УВР

А.Г. Жуковский

«23»

05

2022 г.

### Инженерная и компьютерная графика Б1.В.07

рабочая программа дисциплины

Кафедра

«Информатика и вычислительная техника»

Направление подготовки

**09.03.01. Информатика и вычислительная техника**

Профиль «Вычислительные машины, комплексы, системы и сети»,  
«Обеспечение и интеллектуальные системы»

"Программное"

Формы обучения

очная, заочная

#### Распределение часов дисциплины по семестрам (ОФ обучения), курсам (ЗФ обучения)

Вид учебной работы	ОФ		ЗФ	
	ЗЕ	часов	ЗЕ	часов
Общая трудоемкость дисциплины, в том числе (по семестрам, курсам):	3	108/1	3	108/1
Контактная работа, в том числе (по семестрам, курсам):		36/1		12/1
Лекции		16/1		6/1
Лабораторных работ		16/1		2/1
Практических занятий		4/1		4/1
Семинаров				
Самостоятельная работа		72/1		96/1
Контроль				
Число контрольных работ (по курсам)				1/1
Число КР (по семестрам, курсам)				
Число КП (по семестрам, курсам)				
Число зачетов с разбивкой по семестрам		1/1		1/1
Число экзаменов с разбивкой по семестрам (курсам)				

Программу составил:

*доцент кафедры ИВТ к.т.н. с.н.с. Ткачук Е.О.*

Рецензенты:

*Профессор кафедры ИТСС д.т.н. профессор Шевчук П.С.*

Рабочая программа дисциплины

**«Инженерная и компьютерная графика»**

Разработана в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки **09.03.01 ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА**, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19 сентября 2017 г. N 929.

Составлена на основании учебных планов

направления **09.03.01 Информатика и вычислительная техника,**

профилей **«Вычислительные машины, комплексы, системы и сети»,**

**«Программное обеспечение и интеллектуальные системы»,** одобренного Учёным советом СКФ МТУСИ, протокол №7 от 28.02.2022г., и утвержденного директором СКФ МТУСИ 28.02.2022 г.

Одобрена на заседании кафедры

**"Информатика и вычислительная техника"**

Протокол от 12 05 2022 г. № 9  
Зав. кафедрой  / Соколов С.В./

**Визирование для использования в 20\_\_/20\_\_ уч. году**

Утверждаю

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена на заседании кафедры **"Информатика и вычислительная техника"**

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ / Соколов С.В./

---

**Визирование для использования в 20\_\_/20\_\_ уч. году**

Утверждаю

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена на заседании кафедры **"Информатика и вычислительная техника"**

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ / Соколов С.В./

---

**Визирование для использования в 20\_\_/20\_\_ уч. году**

Утверждаю

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена на заседании кафедры **"Информатика и вычислительная техника"**

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ / Соколов С.В./

---

## 1. Цели изучения дисциплины

Целями изучения дисциплины «Инженерная и компьютерная графика» являются:

- изучение методов построения изображений, используемых при разработке графической конструкторской документации;
- обучение чтению и выполнению чертежей деталей и сборочных единиц;
- изучение общих правил выполнения электрических схем;
- использование средств компьютерной графики для решения разноплановых графических задач (геометрического моделирования, создания графической конструкторской документации);

## 2. Планируемые результаты обучения

Изучение дисциплины направлено на формирование у выпускника способности решать профессиональные задачи в соответствии с *Проектной деятельностью*.

Результатом освоения дисциплины являются сформированные у выпускника следующие **компетенции:**

<b>Компетенции выпускника, формируемые в результате освоения дисциплины (в части, обеспечиваемой дисциплиной)</b>	
<b>ПК-1:</b> Способен производить разработку и отладку программного кода, интегрировать программные модули и компоненты, проектировать программное обеспечение	
<b>Знать:</b>	
компоненты программно-технических архитектур, существующие приложения и интерфейсы взаимодействия с ними;	
<b>Уметь:</b>	
использовать выбранную среду программирования для разработки процедур интеграции программных модулей	
<b>Владеть:</b>	
методами и средствами интеграции модулей и компонент программного обеспечения, приемами развертывания и обновления программного обеспечения	

## 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося (предшествующие дисциплины, модули, темы):</b>	
1	Б1.О.19. Математика
2	Б1.О.06. Физика
3	Б1.О.05 Информатика
<b>Последующие дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо:</b>	
1	Б1.В.15. Конструкторско-технологическое обеспечение производства ЭВМ
2	Б1.В.12 Системное программное обеспечение
3	Б1.В.07. Микропроцессорные системы

#### 4. Структура и содержание дисциплины

##### 4.1 Очная форма обучения, 4 года

Код зан.	Тема и краткое содержание занятия	Вид, зан.	Кол. часов	Компетенции	УМИ О
1	2	3	4	5	6
<b>Курс 1, Семестр 1 – 36 часов аудиторных занятий + 72 часа СРС = 108 часов,</b>					
<b>Модуль 1. Основы начертательной геометрии и инженерной графики</b> 20 часов аудиторных занятий + 34 часов СРС = 54 часов (Лекций 12 + ЛР. 6 + ПЗ 2 + СРС 34=54 часов)					
1.1	<p>Лекция 1. Введение. Метод проекций как основа построения чертежа. Точка в ортогональной системе координат.</p> <p>Введение. Предмет начертательной геометрии, инженерной и компьютерной графики. Проецирование как принцип построения изображений. Центральное и параллельное проецирование. Ортогональное проецирование. Метод Монжа. Проекция точки. Точка в ортогональной системе двух плоскостей проекций. Точка в ортогональной системе трех плоскостей проекций. Взаимное расположение точек.</p>	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.2	<p>Практическое занятие 1. Центральное и параллельное проецирование. Ортогональное проецирование.</p> <p>Решение задач на различные виды проецирования. Сдача теста №1. Выдача индивидуальных заданий на домашнее задание №1</p>	Пр. Зан.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.3	<p>Лекция 2. Прямая линия. Взаимное расположение объектов.</p> <p>Прямая линия и способы ее графического задания. Положение прямой линии относительно плоскостей проекций. Следы прямой линии. Взаимное расположение точки и прямой. Взаиморасположение прямых. Проекция плоских углов.</p>	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.4	<p>Виды проецирования. Проекция с числовыми отметками. Прямая линия и способы ее задания. Положение прямой относительно плоскостей проекций. Следы прямой линии. Проекция точки. Точка в ортогональной системе двух плоскостей и трех плоскостей проекций. Метод вспомогательных секущих плоскостей. Метод</p>	СРС	8	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2

	вспомогательных секущих сфер. Алгоритмы решения задач начертательной геометрии. Аксонометрические проекции Решение Задач №1,2 Домашнего задания №1				
1.5	Лабораторная работа 1. Проекция точки. Проекция прямой линии Взаимное расположение точки и прямой. Решение задач. Тест №2.	Лаб. раб.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.6	Виды Многогранников. Пересечение плоскости с многогранником. прямой линии с многогранником. Взаимное пересечение многогранников. Развертка поверхности многогранников. Развертка цилиндрической и конической поверхностей. Плоские кривые линии. Построение касательной и нормали к плоской кривой. Кривизна кривой линии. Свойства ортогональных проекций кривой. Решение Задачи №3, 4 Домашнего задания №1	СРС	10	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.7	Лекция 3. Плоскости. Взаимное расположение точки, прямой и плоскости.  Способы задания плоскостей. Положение плоскости относительно плоскостей проекций. Следы плоскостей. Взаимное расположение прямой и плоскости. Главные линии плоскости. Взаимное расположение точки и плоскости. Взаимное расположение плоскостей.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.8	Образование и задание поверхности на чертеже. Взаимное расположение линии и поверхности Взаимное расположение плоскости и поверхности. Взаимное пересечение поверхностей. Образование и задание поверхности на чертеже. Взаимное расположение линии и поверхности. Решение задачи №5, 6 Домашнего задания №1	СРС	8	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.9	Лекция 4. Введение в инженерную графику. Общие положения ЕСКД.  Виды изделий и их структура. Основные надписи, форматы, масштабы. Линии чертежа, чертёжные шрифты и штриховка. Виды. Сечения. Обозначение и выполнение сечений. Разрезы. Обозначение и выполнение простых и сложных разрезов. Условности и упрощения при выполнении изображений. Выбор количества и компоновка изображений на чертеже. Построение линий пересечения и перехода. Нанесение размеров.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2

1.10	Лабораторная работа 2. Работа в Autodesk Inventor Интерфейс. Установка файлов для упражнений. Эскизы, начало создания и завершение эскиза. Создание контуров с касательными, показ всех зависимостей, удаление и добавление зависимостей. Выдача индивидуальных заданий домашнего задания № 2.	Лаб. раб.	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.11	Работа в Autodesk Inventor. Редактирование чертежа, нанесение размеров, нанесение осевых линий и маркеров центра. Форматирование размеров модели на чертеже, добавление текста и пояснений. Решение Задачи №1 Домашнего задания №2	СРС	8	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.12	Лекция 5. Аксонометрические проекции. Резьбы, резьбовые изделия и соединения. Разъемные соединения, неразъемные соединения, зубчатые передачи.  Виды аксонометрических проекций. Аксонометрические проекции плоских фигур и трехмерных тел. Соединение болтом, шпилькой и винтом, соединение труб. Знаки и правила обозначения шероховатости. Эскизы. Определение сборочного чертежа. Требования к сборочному чертежу. Последовательность выполнения. Чтение чертежа общего вида. Выполнение чертежей деталей.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.13	Лекция 6. Графическое оформление электрических схем и печатных плат.  Виды и типы схем. Условные графические обозначения элементов электрических схем. Оформление электрической принципиальной схемы. Печатные платы. Чертеж печатной платы детали.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2

## Модуль 2. Основы компьютерной графики

16 часов аудиторных занятий + 38 часов СРС = 54 час

(Лекций 4 + ЛР 10 + ПЗ 2 + СРС 38=54 час)

2.1	Лабораторная работа 3. Работа в Autodesk Inventor. Создание проекта в Редакторе проектов. Создание/открытие файла в проекте. Построение третьего вида по двум заданным и разреза. Зеркальное отображение компонентов изделия. Наложение зависимостей и удаление степеней свободы.	Лаб. раб.	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.2	Работа в Autodesk Inventor . Навигация по библиотеке компонентов, вставка детали или элемента. Изменение проекта. Восстановление старой версии файла. Перенос и копирование файлов, формирование комплекта	СРС	7	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3,

	из файлов. Удаление, изменение структуры файлов Решение Задачи №2 Домашнего задания №2				Л3,4
2.3	Autodesk Inventor. Просмотр размерных стилей в Редакторе стилей, переопределение настроек размерного стиля и настроек допуска. Добавление видов Выбор параметров и пример нормирования шероховатости поверхности. Знаки и правила обозначения шероховатости. Спецификация сборочного чертежа. Условности и упрощения на сборочных чертежах. Построение аксонометрических проекций линий пересечения кривых поверхностей. Резьбы, резьбовые изделия и соединения. Подвижные разъёмные соединения. Неразъемные соединения и зубчатые передачи. Решение Задачи №3 Домашнего задания №2	СРС	7	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.4	Лекция 7. Представление графических данных.  Модели представления графических данных. Цветовые модели и их виды. Закон Грассмана (законы смешивания цветов). Цветовая модель RGB. и CMYK. Цветовые модели HSB, Lab и перцепционные цветовые модели. Черно-белый и полутоновый режим. Растровые представления изображений. Виды растров. Достоинства и недостатки растровой графики. О сжатии растровой графики. Геометрические характеристики раstra.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.5	Определение и основные задачи компьютерной графики. История развития компьютерной (машинной) графики. Области применения компьютерной графики. Аппаратное обеспечение ввода компьютерной графики. Сканеры, классификация и основные характеристики. Цифровой фотоаппарат. Дигитайзеры. Манипуляторы «Мышь», Джойстик, Трекбол, Тачпад и Трекпойнт. Средства диалога для систем виртуальной реальности.	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.6	Практическое занятие 2. Графический редактор Gimp.  Представление изображений. Открытие и закрытие файлов. Создание слоев. Градиенты цвета. Инструменты рисования. Сохранение файлов, экспорт в другие форматы. Создание простейшего рисунка, создание надписей. Выдача индивидуальных вариантов по домашнему заданию №3.	ПЗ	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.7	Мониторы, Видеоадаптер, Принтер, Плоттер, Сканер, Цифровой фотоаппарат. Дигитайзеры. Средства диалога для систем виртуальной реальности. Решение За-	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1,

	дачи № 1 Домашнего задания №3				Л3.3, Л3,4
2.8	Лабораторная работа 4. Работа с графическим редактором Gimp.  Работа с фильтрами света и тени. Создание логотипов. Создание различных вариантов оформления страниц. Просмотр видеороликов. Работа с инструментами. Тест по граф. редакторам,.	Лаб. раб.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.9	Лекция 8. Фрактальная и векторная модель графики.  Геометрические, алгебраические и стохастические фракталы. Векторные примитивы. Объектная модель векторной графики. . Трёхмерная модель графики. Алгоритм создания трёхмерных изображений.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.10	Лабораторная работа 5. Работа с графическим редактором Gimp.  Работа с фильтрами шума. Работа с фильтрами выделения краев. Работа с фильтрами анимации. Создание различных вариантов оформления сайта. Сохранение изображений. Просмотр видеороликов. Работа с инструментами	Лаб. раб.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.11	Растровые представления изображений. Виды растров. Достоинства и недостатки растровой графики. О сжатии растровой графики. Геометрические характеристики растра. Форматы растровых графических файлов.	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.12	Лабораторная работа 6. Программирование графики, Графика в IDE Lazarus. Объект Canvas. Процедуры рисования линии, окружности других фигур. Отладка примера согласно индивидуальному варианту.	Лаб. раб.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.13	Алгоритм вывода прямой линии. Алгоритм Брезенхе-ма. Алгоритм Брезенхема разложения в растр отрезка для первого октанта. Общий алгоритм Брезенхема. Алгоритм Брезенхема для генерации окружности. Алгоритмы растровой графики.	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4

#### 4.2 Заочная форма обучения, 5 лет

Код зан.	Тема и краткое содержание занятия	Вид, зан.	Кол. часов	Компетенции	УМИ О
1	2	3	4	5	6
<b>Курс 1, Семестр 1 – 36 часов аудиторных занятий + 72 часа СРС = 108 часов,</b>					
<b>Модуль 1. Основы начертательной геометрии и инженерной графики</b> 8 часов аудиторных занятий + 44 часов СРС = 52 часов (Лекций 4+ЛР 2 + ПЗ 2 + СРС 44=52 часов)					
1.1	<p>Лекция 1. Введение. Метод проекций как основа построения чертежа. Точка в ортогональной системе координат.</p> <p>Введение. Предмет начертательной геометрии, инженерной и компьютерной графики. Проецирование как принцип построения изображений. Центральное и параллельное проецирование. Ортогональное проецирование. Метод Монжа. Проекция точки. Точка в ортогональной системе двух плоскостей проекций. Точка в ортогональной системе трех плоскостей проекций. Взаимное расположение точек.</p>	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.2	<p>Практическое занятие 1. Центральное и параллельное проецирование. Ортогональное проецирование.</p> <p>Решение задач на различные виды проецирования. Сдача теста №1. Выдача индивидуальных заданий на Контрольную работу</p>	Пр. Зан.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.3	<p>Лекция 2. Прямая линия. Взаимное расположение объектов.</p> <p>Прямая линия и способы её графического задания. Положение прямой линии относительно плоскостей проекций. Следы прямой линии. Взаимное расположение точки и прямой. Взаиморасположение прямых. Проекция плоских углов..</p>	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.4	<p>Виды проецирования. Проекция с числовыми отметками. Прямая линия и способы ее задания. Положение прямой относительно плоскостей проекций. Следы прямой линии. Проекция точки. Точка в ортогональной системе двух плоскостей и трех плоскостей проекций. Метод вспомогательных секущих плоскостей. Метод вспомогательных секущих сфер. Алгоритмы решения задач начертательной геометрии. Аксонометрические</p>	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2

	проекция Решение Задач №1,2 Контрольной работы				
1.5	Проекция точки. Проекция прямой линии Взаимное расположение точки и прямой. Решение задач. Тест №2.	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.6	Виды Многогранников. Пересечение плоскости с многогранником. прямой линии с многогранником. Взаимное пересечение многогранников. Развёртка поверхности многогранников. Развёртка цилиндрической и конической поверхностей. Плоские кривые линии. Построение касательной и нормали к плоской кривой. Кривизна кривой линии. Свойства ортогональных проекций кривой. Решение Задачи №3, 4 Контрольной работы	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.7	Плоскости. Взаимное расположение точки, прямой и плоскости. Способы задания плоскостей. Положение плоскости относительно плоскостей проекций. Следы плоскостей. Взаимное расположение прямой и плоскости. Главные линии плоскости. Взаимное расположение точки и плоскости. Взаимное расположение плоскостей.	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.8	Образование и задание поверхности на чертеже. Взаимное расположение линии и поверхности Взаимное расположение плоскости и поверхности. Взаимное пересечение поверхностей. Образование и задание поверхности на чертеже. Взаимное расположение линии и поверхности. Решение задачи №5, 6 Контрольной работы	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.9	Введение. Общие положения ЕСКД. Виды изделий и их структура. Основные надписи, форматы, масштабы. Линии чертежа, чертёжные шрифты и штриховка. Виды. Сечения. Обозначение и выполнение сечений. Разрезы. Обозначение и выполнение простых и сложных разрезов. Условности и упрощения при выполнении изображений. Выбор количества и компоновка изображений на чертеже. Построение линий пересечения и перехода. Нанесение размеров.	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.10	Лабораторная работа 1. Работа в Autodesk Inventor Интерфейс. Установка файлов для упражнений. Эскизы, начало создания и завершение эскиза. Создание	Лаб. раб.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3,

	контуров с касательными, показ всех зависимостей, удаление и добавление зависимостей.				Л3,4
1.11	Работа в Autodesk Inventor. Редактирование чертежа, нанесение размеров, нанесение осевых линий и маркеров центра. Форматирование размеров модели на чертеже, добавление текста и пояснений. Решение Задачи №7 Контрольной работы	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
1.12	АксонOMETрические проекции. Резьбы, резьбовые изделия и соединения. Разъемные соединения, неразъемные соединения, зубчатые передачи.  Виды аксонOMETрических проекций. АксонOMETрические проекции плоских фигур и трехмерных тел. Соединение болтом, шпилькой и винтом, соединение труб. Знаки и правила обозначения шероховатости. Эскизы. Определение сборочного чертежа. Требования к сборочному чертежу. Последовательность выполнения. Чтение чертежа общего вида. Выполнение чертежей деталей.	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2
1.13	Графическое оформление электрических схем и печатных плат.  Виды и типы схем. Условные графические обозначения элементов электрических схем. Оформление электрической принципиальной схемы. Печатные платы. Чертеж печатной платы детали.	СРС	5	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.1, Л3.2

## Модуль 2. Основы компьютерной графики

4 часа аудиторных занятий + 52 часов СРС = 56 час

(Лекций 2 ++ ПЗ 2 + СРС 52 =56 часов)

2.1	Работа в Autodesk Inventor.  Создание проекта в Редакторе проектов. Создание/открытие файла в проекте. Построение третьего вида по двум заданным и разреза. Зеркальное отображение компонентов изделия. Наложение зависимостей и удаление степеней свободы.	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.2	Работа в Autodesk Inventor . Навигация по библиотеке компонентов, вставка детали или элемента. Изменение проекта. Восстановление старой версии файла. Перенос и копирование файлов, формирование комплекта из файлов. Удаление, изменение структуры файлов Решение Задачи №8 Контрольной работы	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.3	Autodesk Inventor. Просмотр размерных стилей в Редакторе стилей, переопределение настроек размерного	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2,

	стиля и настроек допуска. Добавление видов Выбор параметров и пример нормирования шероховатости поверхности. Знаки и правила обозначения шероховатости. Спецификация сборочного чертежа. Условности и упрощения на сборочных чертежах. Построение аксонометрических проекций линий пересечения кривых поверхностей. Резьбы, резьбовые изделия и соединения. Подвижные разъёмные соединения. Неразъемные соединения и зубчатые передачи. Решение Задачи №9 Контрольной работы				Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.4	Лекция 3.Представление графических данных.  Модели представления графических данных. Цветовые модели и их виды. Закон Грассмана (законы смешивания цветов). Цветовая модель RGB. и CMYK. Цветовые модели HSB, Lab и перцепционные цветовые модели. Черно-белый и полутоновый режим. Растровые представления изображений. Виды растров. Достоинства и недостатки растровой графики. О сжатии растровой графики. Геометрические характеристики растра.	Лек.	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.5	Определение и основные задачи компьютерной графики. История развития компьютерной (машинной) графики. Области применения компьютерной графики. Аппаратное обеспечение ввода компьютерной графики. Сканеры, классификация и основные характеристики. Цифровой фотоаппарат. Дигитайзеры. Манипуляторы «Мышь», Джойстик, Трекбол, Тачпад и Трекпойнт. Средства диалога для систем виртуальной реальности.	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.6	Практическое занятие 2. Графический редактор Gimp.  Представление изображений. Открытие и закрытие файлов. Создание слоев. Градиенты цвета. Инструменты рисования. Сохранение файлов, экспорт в другие форматы. Создание простейшего рисунка, создание надписей. Выдача индивидуальных вариантов по домашнему заданию №3.	ПЗ	2	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.7	Мониторы, Видеоадаптер, Принтер, Плоттер, Сканер, Цифровой фотоаппарат .Дигитайзеры, .Средства диалога для систем виртуальной реальности. ,Решение Задачи № 1 Контрольной работы	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3.4
2.8	Работа с графическим редактором Gimp.  Работа с фильтрами света и тени. Создание логотипов.	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2,

	Создание различных вариантов оформления страниц. Просмотр видеороликов. Работа с инструментами. Тест по граф. редакторам,.				Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.9	Фрактальная и векторная модель графики.  Геометрические, алгебраические и стохастические фракталы. Векторные примитивы. Объектная модель векторной графики. . Трёхмерная модель графики. Алгоритм создания трёхмерных изображений.	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.10	Работа с графическим редактором Gimp.  Работа с фильтрами шума. Работа с фильтрами выделения краев. Работа с фильтрами анимации. Создание различных вариантов оформления сайта. Сохранение изображений. Просмотр видеороликов. Работа с инструментами	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.11	Растровые представления изображений. Виды растров. Достоинства и недостатки растровой графики. О сжатии растровой графики. Геометрические характеристики растра. Форматы растровых графических файлов.	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.12	Программирование графики,  Графика в IDE Lazarus. Объект Canvas. Процедуры рисования линии, окружности других фигур. Отладка примера согласно индивидуальному варианту.	СРС	6	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4
2.13	Алгоритм вывода прямой линии. Алгоритм Брезенхе-ма. Алгоритм Брезенхема разложения в растр отрезка для первого октанта. Общий алгоритм Брезенхема. Алгоритм Брезенхема для генерации окружности. Алгоритмы растровой графики.	СРС	4	ПК-1	Л1.1, Л1.2, Л2.1, Л3.3, Л3,4

## 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 5.1 Рекомендуемая литература

#### 5.1.1. Основная литература

Код	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Кол.
Л1.1	Колесниченко, Н. М.	Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие	Инфра-Инженерия, 2018	Э1
Л1.2	Братченко, Н. Ю.	Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие	Северо-Кавказский федеральный университет, 2017	Э2
Л1.3	Ткачук Е.О.	Инженерная и компьютерная графика Методическое пособие по выполнению лабораторных и практических работ	М.: Интернет-Университет информационных технологий (ИНТУИТ.РУ), 2005, 531 с.	Э3-ЛВС СКФ МТУСИ

#### 5.1.2 Дополнительная литература

Код	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Кол.
Л2.1	Кондратьева, Т. М.	Инженерная и компьютерная графика. Часть 1. Теория построения проекционного чертежа : учебное пособие	Московский государственный строительный университет, Ай Пи Эр Медиа, ЭБС АСВ, 2016	Э4
Л2.2	В. В. Телегин, И. В. Телегин	Autodesk Inventor Professional. Этапы выполнения чертежа: методические указания к выполнению графических работ по курсу «Инженерная и компьютерная графика»	Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2015.	Э5
Л2.3	Таранцев, И. Г.	Компьютерная графика : учебное пособие для СПО	Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020	Э6

#### 5.1.3 Методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

Код	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Кол.
Л3.1	Ткачук Е.О..	Методические указания по выполнению домашнего задания №1 по дисциплине Инженерная и компьютерная графика	СКФ МТУСИ. – Ростов н/Д, 2019	Э7-Сайт СКФ МТУСИ
Л3.2	Смоляков В.Н., Ткачук Е.О.	Инженерная и компьютерная графика. Методическое пособие по выполнению домашнего задания № 2	СКФ МТУСИ. – Ростов н/Д, 2019	Э8-ЛВС СКФ МТУСИ
Л3.3	Смоляков В.Н. Ткачук Е.О.	Инженерная и компьютерная графика. Раздел Компьютерная графика. Методическое пособие по выполнению домашнего задания	СКФ МТУСИ. – Ростов н/Д, 2019	Э9-ЛВС СКФ МТУСИ

#### 5.2 Электронные образовательные ресурсы

Э1	<a href="http://www.iprbookshop.ru/78267.html">http://www.iprbookshop.ru/78267.html</a>
Э2	<a href="http://www.iprbookshop.ru/83199.html">http://www.iprbookshop.ru/83199.html</a>
Э3	Сервер ЛВС МТУСИ/Сетевой студенческий диск/А-218/Инженерная и компьютерная графика
Э4	<a href="http://www.iprbookshop.ru/42898.html">http://www.iprbookshop.ru/42898.html</a>
Э5	<a href="http://www.iprbookshop.ru/55623.html">http://www.iprbookshop.ru/55623.html</a>
Э6	<a href="http://www.iprbookshop.ru/96014.html">http://www.iprbookshop.ru/96014.html</a>
Э7	<a href="http://www.skf-mtusi.ru/?page_id=659">http://www.skf-mtusi.ru/?page_id=659</a>

Э8	<u>Сервер ЛВС МТУСИ/Сетевой студенческий диск/А-218/Инженерная и компьютерная графика/Пз и ЛР</u>
Э9	<u>Сервер ЛВС МТУСИ/Сетевой студенческий диск/А-218/Инженерная и компьютерная графика/ЛЗ и ЛР</u>
<b>5.3 Программное обеспечение</b>	
П.1	MS Windows
П.2	Система визуального программирования Lazarus
П.3	Пакет программ для проведения тестирования по изученным темам
П.4	Пакет презентаций MS Power Point

## 6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

<b>6.1 МТО лекционных занятий</b>	
1	Лекционная аудитория, оснащенная проектором, ПК (ноутбуком), экраном
<b>6.2 МТО лабораторных работ и практических занятий</b>	
1	Лабораторные стенды для физического моделирования лаб.№№2,4
2	Компьютерные аудитории с возможностью выхода в локальную сеть Филиала и Интернет
<b>6.3 МТО рубежных контролей и зачетов</b>	
1	Компьютерные аудитории с возможностью выхода в локальную сеть Филиала и Интернет

## 7. Методические рекомендации для обучающихся по самостоятельной работе

Самостоятельная работа студентов является составной частью учебной работы и имеет целью закрепление и углубление полученных знаний и навыков, поиск и приобретение новых знаний, в том числе с использованием автоматизированных обучающих курсов (систем), а также выполнение учебных заданий, подготовку к предстоящим занятиям, зачетам и экзаменам.

Постановку задачи обучаемым на проведение самостоятельной работы преподаватель осуществляет на одном из занятий, предшествующему данному.

Методику самостоятельной работы все обучаемые выбирают индивидуально.

Студентам очной формы обучения при освоении вопросов для самостоятельного изучения, представленных в подразделе 4.1, рекомендуется соблюдать последовательность их изучения, представленную ниже в таблице.

Студенты заочной формы обучения могут осваивать вопросы для самостоятельного изучения, представленные в подразделе 4.2, в произвольной последовательности в удобное для них время. Однако, к началу сессии они должны ориентироваться в материале, представленном в строках 1.2, 2.6 таблицы подраздела 4.2.

Учебный материал, выносимый на самостоятельное изучение студентам очной формы обучения

№ п/п	Содержание самостоятельной работы	Часы на изучение
		45 часов
<b>Модуль 1. Основы начертательной геометрии и инженерной графики</b>		
1	Виды проецирования. Проекция с числовыми отметками. Прямая линия и способы ее задания. Положение прямой относительно плоскостей проекций. Следы прямой линии. Проекция точки. Точка в ортогональной системе двух плоскостей и трех плоскостей проекций. Метод вспомогательных секущих плоскостей. Метод вспомогательных секущих сфер. Алгоритмы решения задач начертательной геометрии. Аксонометрические проекции Решение Задач №1,2 Домашнего задания №1	8
2	Виды Многогранников. Пересечение плоскости с многогранником. прямой линии с многогранником. Взаимное пересечение многогранников. Развертка поверхности многогранников. Развертка цилиндрической и конической поверхностей. Плоские кривые линии. Построение касательной и нормали к плоской кривой. Кривизна кривой линии. Свойства ортогональных проекций кривой. Решение Задачи №3, 4 Домашнего задания №1	10
3	Образование и задание поверхности на чертеже. Взаимное расположение линии и поверхности Взаимное расположение плоскости и поверхности. Взаимное пересечение поверхностей. Образование и задание поверхности на чертеже. Взаимное расположение линии и поверхности. Решение задачи №5, 6 Домашнего задания №1	8
4	Работа в Autodesk Inventor. Редактирование чертежа, нанесение размеров, нанесение осевых линий и маркеров центра. Форматирование размеров модели на чертеже, добавление текста и пояснений. Решение Задачи №1 Домашнего задания №2	8
<b>Модуль 2. Основы компьютерной графики</b>		
1	Работа в Autodesk Inventor . Навигация по библиотеке компонентов, вставка детали или элемента. Изменение проекта. Восстановление старой версии файла. Перенос и копирование файлов, формирование комплекта из файлов. Удаление, изменение структуры файлов Решение Задачи №2 Домашнего задания	7

	№2	
2	Autodesk Inventor. Просмотр размерных стилей в Редакторе стилей, переопределение настроек размерного стиля и настроек допуска. Добавление видов Выбор параметров и пример нормирования шероховатости поверхности. Знаки и правила обозначения шероховатости. Спецификация сборочного чертежа. Условности и упрощения на сборочных чертежах. Построение аксонометрических проекций линий пересечения кривых поверхностей. Резьбы, резьбовые изделия и соединения. Подвижные разъёмные соединения. Неразъемные соединения и зубчатые передачи. Решение Задачи №3 Домашнего задания №2	7
3	Определение и основные задачи компьютерной графики. История развития компьютерной (машинной) графики. Области применения компьютерной графики. Аппаратное обеспечение ввода компьютерной графики. Сканеры, классификация и основные характеристики. Цифровой фотоаппарат. Дигитайзеры. Манипуляторы «Мышь», Джойстик, Трекбол, Тачпад и Трекпойнт. Средства диалога для систем виртуальной реальности.	6
4	Мониторы, Видеоадаптер, Принтер, Плоттер, Сканер, Цифровой фотоаппарат .Дигитайзеры, .Средства диалога для систем виртуальной реальности. .Решение Задачи № 1 Домашнего задания №3	6
5	Растровые представления изображений. Виды растров. Достоинства и недостатки растровой графики. О сжатии растровой графики. Геометрические характеристики растра. Форматы растровых графических фай-лов.	6
6	Алгоритм вывода прямой линии. Алгоритм Брезенхема. Алгоритм Брезенхема разложения в растр отрезка для первого октанта. Общий алгоритм Брезенхема. Алгоритм Брезенхема для генерации окружности. Алгоритмы растровой графики.	6

### Дополнения и изменения в Рабочей программе