

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

2017 г.

Рабочая программа учебной дисциплины Компьютерная графика разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы (базовой подготовки)

Организация-разработчик: ФГБОУ ВО «Воронежский государственный технический университет», Естественно-технический колледж

Разработчик:

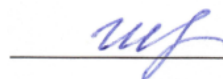
Надеева Ирина Александровна, преподаватель

Рекомендована Методическим советом ЕТК

Протокол № _____ от « ____ » _____ 20__ г.

Председатель

Методического совета



И.Е. Шрамченко

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика

1.1 Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 230113 Компьютерные системы и комплексы, входящей в состав укрупненной группы специальностей 230000 Информатика и вычислительная техника по направлению подготовки 230100 Информатика и вычислительная техника.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании в рамках реализации программ переподготовки кадров по рабочим профессиям в учреждениях НПО и СПО по следующим рабочим профессиям:

- 16199 Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин;
- 16200 Оператор электронного набора и верстки.

1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина входит в общепрофессиональный цикл

Программа обучения рассчитана на определенный уровень подготовки студентов:

- базовые знания по информатике;
- владение основными приемами работы с объектами в операционной среде;
- владение офисным пакетом программ.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен уметь:

- создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере.
- создавать и редактировать трехмерные модели на персональном компьютере.

В результате освоения дисциплины студент должен знать:

- основные приёмы работы с чертежом на персональном компьютере;
- основные приемы работы с трехмерными моделями на персональном компьютере.

1.4 Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента – 96 часов, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки студента – 64 часа;
- самостоятельной работы студента – 32 часа

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объем часов</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	96
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	64
в том числе	
- практические занятия	64
Самостоятельная работа студента (всего)	32
в том числе	
- систематическая проработка конспектов занятий, учебной и дополнительной литературы	12
- выполнение индивидуальных заданий	20
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа студентов	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Тема 1. Теоретические основы компьютерной графики	Содержание учебного материала		
	Введение. Цели и задачи предмета. Общее ознакомление с программой и основными разделами системы КОМПАС-3D. Инструктаж по охране труда и пожарной безопасности		2
	Практическое занятие 1.Ознакомление с основными разделами «Компьютерной графики». Система КОМПАС-3D.	2	
	Самостоятельная работа студентов Работа с дополнительной литературой	2	
Тема 2. Настройка КОМПАС-График	Содержание учебного материала		
	Настройка рабочего стола КОМПАС-График. Стандартная панель управления. Строка меню. Панель управления. Инструментальная панель. Работа с объектами на рабочем столе КОМПАС-График. Нанесение размеров.		3
	Практические занятия 1. Основные элементы интерфейса: инструментальная панель, панель расширенных команд. Команда Ввод отрезка, Текущий стиль прямой, Удаление объекта, Отмена операции. Построение прямоугольника, окружности, дуги, эллипса, штриховки. Выполнение команды Удалить/часть, копия, масштабирование, симметрия. Нанесение размеров. 2. Построение с помощью геометрического калькулятора. Построение непрерывной линии, кривой линии по точкам (сплайн). Простановка точек равномерно по замкнутому элементу, копия объектов по окружности. Использование локальных и глобальных привязок.	6	
	Самостоятельная работа студентов Работа с дополнительной литературой. Работа над индивидуальным заданием по теме практического занятия	8	
Тема 3. Создание рабочего чертежа в КОМПАС-График	Содержание учебного материала		
	Построение трех видов детали в проекционной связи с использованием вспомогательный прямых. Заполнение основной надписи. Построение сложного разреза. Нанесение технологических обозначений на чертеже. Построение сопряжений. Построение массивов элементов.		3

	Практические занятия 1. Построение трех видов детали в проекционной связи с использованием вспомогательных прямых. Заполнение основной надписи. 2. Построение сложного разреза на главном виде чертежа проекционных построений детали главного вида и вида сверху. 3. Построение сопряжений на чертеже детали на листе формата А3. 4. Построение массивов элементов на чертеже детали. 5. Построение трехпроекционного чертежа детали в масштабе 1:1 с построением разрезов на месте соответствующих видов на листе формата А3.	20	
	Самостоятельная работа студентов Работа с дополнительной литературой. Работа над индивидуальным заданием по теме практического занятия	12	
Тема 4. Создание 3D-модели в КОМПАС-3D	Содержание учебного материала		3
	Основы трехмерного проектирования. Понятие 3D-модели. Компактная панель. Операции с 3D-моделями. Метод перемещения по сечениям. Метод копирования объекта. Построение 3D-модели по заданному чертежу. Выполнение трех видов детали по построенной 3D-модели.		
	Практические занятия 1. Введение в Компас-3D. Инструментальная среда 3D-моделирования. 2. Создание 3D-модели с применением операции Выдавливание и Вращение. 3. Построение 3D-модели по заданному чертежу при помощи операции Выдавливание. 4. Построение 3D-модели по заданному чертежу при помощи операции Вращение 5. Построение 3D-модели с применением Кинематической операции. 6. Построение 3D-модели с применением метода Перемещения по сечениям. 7. Построение 3D-модели с применением операции Зеркальное отражение. Построение трех видов детали. 8. Построение 3D-модели с применением метода Копирования объекта. 9. Построение 3D-модели с применением метода Копирования объекта к сложному объекту.	34	
	Самостоятельная работа студентов Работа с дополнительной литературой. Работа над индивидуальным заданием по теме практического занятия	10	
Итоговое занятие.			
	Содержание учебного материала	2	3
	Итоговое занятие по дисциплине. Сдача зачетной работы.		
ВСЕГО:		96	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программ учебной дисциплины требует наличие кабинета компьютерной графики и лаборатории информационных технологий.

Оборудование:

- электронные методические пособия;
- компьютеры, мультимедийное оборудование.

3.2 Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Пантюхин П.Я. Компьютерная графика : учеб. пособие. Ч. 1 / П.Я. Пантюхин, А.В. Быков, А.В. Репинская. - М.: ФОРУМ-ИНФРА-М, 2008.- 88 с.
2. Пантюхин П.Я. Компьютерная графика : учеб. пособие. Ч. 2 / П.Я. Пантюхин, А.В. Быков, А.В. Репинская. - М.: ФОРУМ-ИНФРА-М, 2008.- 62 с.
3. КОМПАС-3D V8. Руководство пользователя. Том 1 ЗАО АСКОН, 2005. - 263 с.
4. КОМПАС-3D V8. Руководство пользователя. Том 2 ЗАО АСКОН, 2005. - 271 с.
5. КОМПАС-3D V8. Руководство пользователя. Том 3 ЗАО АСКОН, 2005. - 316 с.
6. Азбука КОМПАС-3D - ЗАО АСКОН, 2009. – 332 с.

Интернет-ресурсы:

1. <http://webct.karelia.ru/>
2. <http://nachertalka.siteeditworld.ru/files>
3. <http://uchebniki-online.com/read/610/>

Дополнительные источники:

1. Феофанов А.Н. Основы машиностроительного черчения, ОИЦ «Академия», 2007. – 80 с.
2. Куликов В.П. Инженерная графика / В.П. Куликов, В.М. Демин, А.В. Кузин, ООО Издательство «Форум», 2006. – 365 с.
3. Гохберг Г.С. Информационные технологии / Г.С. Гохберг, А.В. Зафиевский, А.А. Короткин, ОИЦ «Академия», 2010. – 328 с.
4. Аверин В.Н. Компьютерная инженерная графика / В.Н. Аверин, ОИЦ «Академия», 2009. – 224 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, выполнения самостоятельных, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Умения:	
создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере, создавать и редактировать трехмерные модели	оценка за выполнение заданий на практических занятиях;
Знания:	
основные приёмы работы с чертежом и трехмерными моделями на персональном компьютере	оценка за выполнение индивидуального задания