

**АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.Б.11 – Начертательная геометрия и инженерная графика**

(указывается шифр и наименование дисциплины по учебному плану)

Для направления (специальности) подготовки:

23.03.01 - «Технология транспортных процессов»

Профиль (специализация) подготовки:

«Организация перевозок и управление на автомобильном транспорте»

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная, заочная

Дисциплина «Начертательная геометрия и инженерная графика» рассчитана на студентов первого курса Уральского государственного горного университета при нормативной длительности освоения программы по очной форме обучения – 4 года. Дисциплина проводится в 1-2 семестрах на очной и заочной формах обучения.

Дисциплина является комплексной и включает в себя как элементы начертательной геометрии (теоретические основы построения чертежей геометрических фигур), инженерной графики, так и компьютерной графики (составление чертежей изделий). В курсе рассмотрены необходимые сведения по выполнению чертежей, геометрическим построениям, начертательной геометрии и проекционному черчению, а также по оформлению конструкторской документации с использованием справочной и иной учебной литературы.

В рабочей программе представлены цели и задачи дисциплины «Начертательная геометрия, инженерная и компьютерная графика».

Цели дисциплины: формирование и развитие общеинженерного интеллекта, в частности речь идет об умении мысленно оперировать конкретными пространственными объектами, решать позиционные и метрические пространственные задачи на плоскости, а также выполнять и читать чертежи конкретных технических объектов (детали, сборочные единицы), использовать средства машинной графики.

Место дисциплины в структуре ОПОП:

Учебная дисциплина «Начертательная геометрия, инженерная и компьютерная графика» относится к циклу Б.1.Б.11. Дисциплина логически связана в высшей математикой, в частности, аналитической геометрией, так как в том и другом курсе решаются одни и те же пространственные задачи, а именно: основная метрическая задача геометрии, основная позиционная задача геометрии. Кроме того, инженерная графика является базовой дисциплиной механического профиля. При освоении дисциплины необходимы знания школьной математики, в частности, алгебры, геометрии и тригонометрии, а также владение элементарными навыками черчения.

В результате изучения дисциплины выпускник должен приобрести следующие профессиональные компетенции: способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-1); способность применять систему фундаментальных знаний (математических, естественнонаучных, инженерных и экономических) для идентификации, формулирования и решения технических и технологических проблем в области технологии, организации, планирования и управления технической и коммерческой эксплуатацией транспортных систем (ОПК-3); способность разрабатывать наиболее эффективные схемы организации движения транспортных средств (ПК-14).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) знать: элементы начертательной геометрии и компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, а также основные понятия и методы построения изображений на плоскости; проекции с числовыми отметками (точка, прямая линия,

плоскость, многогранники и кривые поверхности, пересечение поверхностей); стереографические и наглядные проекции; правила оформления чертежей для целей геологоразведочных работ;

2) уметь: выполнять технические чертежи деталей и элементов конструкций, а также ориентироваться в пространстве, определять координаты объектов, горных выработок и скважин, наносить их на карты, планы и разрезы; выполнять графические документы горно-геологического содержания в различных видах проекций;

3) владеть: методами графического изображения горно-геологической информации; способами обработки полученной информации в виде конкретной модели для последующего решения задачи с помощью изученных свойств модели, простейшими графическими пакетами программ.

Краткое содержание дисциплины по разделам:

Раздел 1. Начертательная геометрия

1. Методы проецирования. Прямоугольное проецирование на три взаимно перпендикулярные плоскости декартовой системы координат. Понятие об аксонометрических проекциях. Точка. Способы задания точки. Общие и частные случаи положения точки.
2. Задание и изображение прямой на чертеже. Прямая общего положения. Прямые частного положения.
3. Способы задания плоскости на эюре. Прямая и точка в плоскости. Связь между различными способами задания плоскости.
4. Параллельные и взаимно перпендикулярные плоскости.
5. Пересечение плоскостей, заданных различными способами. Определение точки встречи прямой линии и плоскости.
6. Применение метода перемены плоскостей проекций к решению позиционных и метрических задач.
7. Поиск кратчайшего расстояния между различными геометрическими элементами.
8. Определение истинной величины угла между геометрическими элементами.
9. Кинематический способ образования поверхности. Классификация поверхностей
10. Построение линий пересечения поверхностей плоскостями частного и общего положения. Способ вспомогательных секущих плоскостей.
11. Развертки поверхностей. Построение разверток многогранников, цилиндрических и конических поверхностей с нанесением на них линии сечения. Приближенное развертывание неразвертываемых и комбинированных поверхностей.
12. Пересечение прямой с поверхностью. Алгоритмы построения точек пересечения прямой с многогранниками, цилиндрами, конусами и шарами.
13. Пересечение многогранников. Построение линии пересечения многогранников способом секущих плоскостей частного положения.
14. Пересечение поверхностей вращения. Построение линии пересечения способом секущих плоскостей и секущих сфер.
15. Плоскости, касательные к поверхности.

Раздел 2. Инженерная графика. Правила оформления и разработки чертежей

1. Ознакомление со стандартами на оформление чертежей. Проекционное черчение. Выполнение аксонометрии по чертежу.
2. Ознакомление со стандартами на изображение деталей с резьбовыми элементами и их соединений. Типы резьб. Изображение и обозначение резьбы на чертежах. Выполнение эскизов деталей сборочной единицы с натуры.
3. Выполнение эскизов деталей с натуры с построением разрезов и сечений.
4. Ознакомление со стандартами на оформление сборочных чертежей. Выполнение сборочного чертежа по самостоятельно разработанным рабочим чертежам.

5. Электронный документ как одна из равноправных форм графической и текстовой конструкторской документации. Разработка конструкторских документов в современном графическом редакторе (AutoCAD).
6. Разработка рабочих чертежей на основе чертежа общего вида. Выполнение ряда рабочих чертежей в форме электронных документов.

Раздел 3. Компьютерная графика

1. Базовая графика и математические алгоритмы компьютерной графики. Области применения компьютерной графики; тенденции построения современных графических систем: графическое ядро, приложения, инструментарий для написания приложений; стандарты в области разработки графических систем; системы координат, типы преобразований графической информации; форматы хранения графической информации; принципы построения "открытых" графических систем; алгоритмы визуализации: отсечения, удаления невидимых линий и поверхностей, закраски; способы создания фотореалистических изображений; основные функциональные возможности современных графических систем: программирование базовой графики, матрицы трехмерных преобразований, алгоритмы Брезенхема для отрезка линии и окружности, алгоритмы заполнения (заливки), алгоритмы двухмерного и трехмерного отсечения, алгоритмы удаления невидимых линий, создание фотореалистичных изображений по методам Гуро и Фонга.
2. Работа в графическом редакторе 3D и 2D на базе полной (лицензионной) версии «AutoCAD». 2D и 3D моделирование в рамках графических систем; проблемы геометрического моделирования: ортогональные и аксонометрические проекции, трехмерные модели деталей и их ассоциативные виды, разрезы, сечения, создание сборки из трехмерных моделей, спецификации и ассоциативного сборочного чертежа.
3. Геометрическое моделирование трехмерных объектов и технологии трехмерного моделирования. Области применения компьютерной графики; тенденции построения современных графических систем.