

Список вопросов для зачета по занятиям 2D и 3D

1. Введение

- 1.1. Типы графики
- 1.2. Что такое прототип чертежа
- 1.3. Команды
 - 1.3.1. Классификация команд с точки зрения выполняемых функций
 - 1.3.2. Классификация команд с точки зрения диалога с пользователем (привести примеры)
 - 1.3.3. Способы задания команд
 - 1.3.4. Способы завершения команд
 - 1.3.5. Отмена результата предыдущей команды
 - 1.3.6. Отмена результата шага команды
 - 1.3.7. Повтор последней (и не только) команды
 - 1.3.8. Определение опции команды
 - 1.3.9. Структура команд с опциями
 - 1.3.10. Способы выбора опции команды
- 1.4. Применение границ чертежа
- 1.5. Задание границ чертежа (команда)
- 1.6. Способы задания точек 2-х мерных (перечень, кратко)
- 1.7. Определение объектных привязок
- 1.8. Способы работы с объектными привязками

2. Режимы рисования. Свойства геометрических объектов.

- 2.1. Способы ВКЛ/ВЫКЛ режимов рисования
- 2.2. Перечень функциональных клавиш с их назначением
- 2.3. Применение сетки
- 2.4. Применение шаговой привязки
- 2.5. Какие режимы для отслеживания направлений вы знаете
- 2.6. По каким правилам задаются интервалы сетки и шаговой привязки
- 2.7. При каких режимах рисования можно задавать точки по направлению
- 2.8. При каких режимах рисования можно задавать точки курсором
- 2.9. Режим объектного отслеживания (определение)
- 2.10. Какие настройки необходимы для режима объектного отслеживания
- 2.11. Последовательность задания точки с помощью объектного отслеживания
- 2.12. Основные свойства геометрических объектов
- 2.13. Слои
 - 2.13.1. Определение слоя
 - 2.13.2. Применение слоев
 - 2.13.3. Свойства слоев
 - 2.13.4. Как сделать слой текущим
 - 2.13.5. Как изменить принадлежность к слою
- 2.14. Определение стиля
- 2.15. Для каких команд необходимо настраивать стиль

3. Координатный способ задания точки. Команды черчения

- 3.1. Координаты для задания двухмерных точек (примеры в общем виде)
- 3.2. Как считается угол для полярных координат
- 3.3. Способы задания дуги
- 3.4. Чем характеризуются сложные геометрические объекты

4. Редактирование

- 4.1. Способы работы с командами редактирования
- 4.2. Способы выбора объектов
- 4.3. В чем разница при выборе объектов рамкой (окно) и секущей рамкой
- 4.4. Определения рамки
- 4.5. Определение секущей рамки
- 4.6. Способы изменения свойств объектов

4.7. Способы получения чертежа с различными свойствами

4.8. Мультилиния.

4.8.1. Что такое мультилиния.

4.8.2. Значения опции “**расположения**” команды мультилинии

4.8.3. Команда редактирования мультилинии

4.9. Редактирование свойств геометрических объектов

5. Сборочный чертеж. Блоки.

5.1. Определение блока

5.2. Что такое вхождение блока

5.3. Применение блоков

5.4. Какие библиотеки блоков вы знаете?

5.5. Свойства блока

5.6. Требования к выбору базовой точки

5.7. Как редактировать блок (технология: одного вхождения и всех вхождений)

5.8. Атрибуты. Определение. Применение. Свойства. Режимы атрибутов

5.9. Создание и редактирование атрибутов

5.10. Способы редактирования блока

6. 3-х мерная графика. Аппарат наблюдения

6.1. Типы трехмерных моделей

6.2. Достоинства и недостатки типов моделей

6.3. Перечислить визуальные стили

6.4. Способы задания 3-х мерных точек

6.5. Координатные фильтры. Определение.

6.6. Типы координатных фильтров. Примеры

6.7. Виды. Что такое вид и чем он характеризуется

6.8. Типы видовых экранов.

7. 3-х мерная графика. Твердотельные модели

7.1. Способы создания твердотельной модели

7.2. Требования к заготовке для вращения (выдавливания) (твердотельное моделирование)

7.3. Особенности формирования твердотельных примитивов

7.4. Перечень логических операций

7.5. Команды создания видов и разрезов в пространстве листа при твердотельном моделировании

8. 3-х мерная графика. Поверхностные модели

8.1. Способы создания поверхностных моделей

8.2. Особенности формирования поверхностных примитивов

8.3. Требования к заготовкам для формирования поверхности Кунса

8.4. Требования к заготовкам для формирования поверхности соединения