

## ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Интерфейс программы AutoCAD:
  - а) строка меню падающих команд;
  - б) использование левой и правой кнопки мыши;
  - в) панели или ленты: Стандартная, Слои, Свойства объектов, Рисование, Редактирование, Объектные привязки. Включение, закрепление и удаление необходимой панели или использование лент;
  - г) командная строка - ее удаление, включение и увеличение;
  - д) графический экран (вкладки Модель, Лист), мировая система координат;
  - е) строка режимов, ее наполнение и использование;
  - ж) создание, сохранение и использование собственного интерфейса.
2. Сохранение чертежа и шаблона. Использование шаблона в работе.
3. Выделение объектов: щелчком мыши, рамкой, секущей рамкой, секрэмка "лассо", быстрый выбор объектов.
4. Управление изображением на экране (панорамирование, зумирование).
5. Опции AutoCADa (цвет экрана, величина мишени курсора.) - Настройки.
6. Привязки: постоянные и временные (панель и на ПКМ).
7. Слои: создание слоев.
8. Создание Размерного стиля, - и его использование.
9. Создание стиля Текста, - и его использование.
10. Использование Центра управления AutoCADa.
11. Примитивы:
  - а) Отрезок;
  - б) Прямая (Конструкционная прямая);
  - в) Окружность;
  - г) Слайн;
  - д) Штриховка;
  - е) Многоугольник.
12. Использование абсолютного и относительного введение координат точек. Абсолютный и относительный ввод точек по координатам, с помощью

привязки **Смещение**, с помощью фильтров точек, полярных привязок и трассировки.

13. Редактирование:

- а) Удаление примитива;
- б) Перемещение объектов;
- в) Копирование: Простое, Зеркало, Подобие, Массив;
- г) Фаска;
- д) Скругление (Сопряжение);
- е) Обрезка примитива по указанным границам;
- ж) Продление примитива до указанных границ;
- з) Разрушение примитива в двух точках;
- и) Окно "Свойства".

14. Использование привязок (отступ, параллельно, перпендикулярно, касательно, ближайшая точка), фильтров точек и режимов (ортогональный, полярный, трассировка, вес линии) при выполнении двумерных чертежей.

15. Использование геометрического калькулятора при выполнении операции "Отрезок".

16. Создание и редактирование полилинии:

- а) использование опций полилинии: выполнение линии из отрезков и дуг разной толщины на концах любого из элементов;
- б) редактирование полилинии: объединение ломаной линии из отрезков в полилинию;
- в) редактирование полилинии: сглаживание полилинии.

17. Редактирование объектов:

- а) **Растянуть** объект на заданную величину;
- б) **Повернуть** объект на указанный вектор;
- в) **Масштабировать** объект;
- г) копирование объектов командой **Массив**.

18. Создание новой **Мультилинии**, ее использование и редактирование.

19. Создание и использование **Блоков**: блоки статические, динамические, вставка блока с разными масштабами по осям, размещение блока по полилинии.

20. Создание и использование новой **Мультивыноски**: отметка, стрелка взгляда для вида, сечения, разреза.

21. Создание и использование стилей размеров.
22. Создание и использование стилей текста.
23. Выполнение линии естественного грунта с помощью штриховки PLAST, с помощью блока.
24. Использование новых ПСК (Пользовательская Система Координат).
25. Создание нового **Листа**:
  - а) создание шаблона основного формата с основной надписью;
  - б) создание нового листа;
 компоновка видовых экранов в пространстве листа в разных масштабах.

-----

26. Трехмерные построения (на трех экранах). Выполнение различных тел выдавливания и операции редактирования с ними.
27. Создание **Области**.
28. Определение массо-моментных характеристик объектов.

На Зачет: ответы на 3 выбранных преподавателем вопроса и выполнение графического примера за 60 минут. Ниже дан пример, подобный зачетному.

