

1.2. ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

Вопросы по программе ArchiCAD (III семестр)

1. Параметры и установки рабочей среды.
2. Установка параметров конструкторской и шаговой сеток. Наклонная сетка.
3. Сохранение файлов в пакете ArchiCAD.
4. Возможности и особенности компьютерного проектирования.
5. Назначение пакета. Его сравнение с другими архитектурными программами.
6. Особенности интерфейса ArchiCAD. Плавающие панели, их назначение.
7. Особенности работы с чертежом.
8. Открытие файлов.
9. Особенности выбора объектов чертежа, объектные привязки, различные формы курсора.
10. Особенности работы с изображением на экране, масштаб чертежа, зумирование и панорамирование.
11. Параллельные и перспективные 3d-проекции.
12. Навигация по проекту.
13. Создание нового проекта. Создание панелей, изучение интерфейса и команд.
14. Запуск ArchiCAD, создание нового проекта.
15. Как закрыть панель инструментов в ArchiCAD?
16. Настройка панелей инструментов в ArchiCAD.
17. Как настроить кнопки (инструменты) в панелях команд?
18. Настройка рабочих единиц и единиц измерения.
19. Настройка сетки и фона плана этажа ArchiCAD.
20. Настройка способов привязки к конструкторской сетке ArchiCAD.
21. Настройка привязки к невидимой сетке (шаговая сетка) ArchiCAD.
22. Отключение привязки к сетке.
23. Настройка угла поворота сетки.
24. Отключение поворота сетки.
25. Поворот сетки по вектору.
26. Включить/Выключить отображение линий привязки стен и балок.
27. Включить/Выключить параметр «Истинная толщина линий».
28. Установка начала системы координат ArchiCAD.
29. Включить/Выключить «Скрывать сопряжение стен и балок».
30. Способы выделения объектов в ArchiCAD (инструмент «Выделение объектов» и его параметры).
31. Типы линий, приемы построения и редактирования.
32. Трансформирование линий в конструктивные элементы.
33. Возможности использования слоев.
34. Особенности вставки окон.
35. Особенности вставки дверей.
36. Особенности вставки других объектов библиотеки.
37. Команды редактирования и тиражирования.
38. Использование внешних библиотек.
39. Создание собственных библиотечных объектов.
40. Создание, удаление, копирование этажей.
41. Фоновый этаж.
42. Инструмент построения разрезов и фасадов.
43. Особенности использования фасадов/разрезов в дизайн проектах: модель, чертеж, обновление чертежа.
44. Создание и редактирование лестниц.

45. Особенности обеспечения изображения лестниц на разных этажах: верхних, нижних, промежуточных.
46. Особенности сохранения и открытия лестниц.
47. Инструмент построения односкатных крыш
48. Понятие "Базовая линия ската крыши".
49. Подрезка стен под скатные крыши.
50. Особенности построения многоскатных многоярусных крыш.
51. Простановка размеров на планах, разрезах, фасадах.
52. Автоматическая простановка размеров.

Вопросы к экзамену по программе 3DsMAX (V семестр)

1. Основы трехмерной графики и анимации.
2. Интерфейс программы 3d max.
3. Работа с объектами.
4. Editable Spline. Виды сплайнов. Структура сплайнов.
5. Виды объектов и создание объектов в программе 3d max
6. Управление окнами просмотра проекций
7. Отцентровка объектов, вращение видов в окнах проекции, масштабирование вида.
8. Группировка объектов. Редактирование группы объектов
9. Редактирование объектов.
10. Копирование объектов. Виды копирования.
11. Движение, вращение, масштабирование объектов.
12. Редактирование Editable Spline.
13. Виды точек Editable Spline.
14. Структура Editable Poly.
15. Способы придания объема сплайнам.
16. Редактирование Editable Poly.
17. Способы построения стены с окном и дверным проемом.
18. Расстановка и настройка освещения.
19. Способы построения объемных фигур из сплайнов
20. Создание материалов и применение их к объектам.
21. Применение модификаторов к объектам
22. Визуализация сцен в программе 3d max.
23. Рисование кривых, метод вращения и выдавливание.
24. Нанесение материалов на группу объектов.
25. Способы создания сложных объектов.
26. Расстановка и настройка камер.
27. Работа с плагином Vray.
28. Работа с готовыми объектами.
29. Настройка визуализации сцены.
30. Полигональное моделирование.
31. Преимущества работы с Editable Spline.
32. Этапы работы над созданием интерьера в программе 3d max
33. Преимущества работы с Editable Poly
34. Построение объектов на основе примитивов.
35. Классификация команд с точки зрения выполняемых функций
36. Способы выбора опции команды
37. Применение сетки
38. Определение объектных привязок
39. Способы работы с объектными привязками
40. Способы работы с командами редактирования