AutoCAD — самая популярная в мире система автоматизированного проектирования и выпуска рабочей конструкторской и проектной документации. С его помощью создаются двумерные и трехмерные проекты различной степени сложности в области архитектуры и строительства, машиностроения, генплана, геодезии и т.д.

1. Знакомство с AUTOCAD. Рабочая среда.
	1. Типы графики
	2. Что такое прототип чертежа
	3. Применение границ чертежа
	4. Задание границ чертежа
	5. Типы геометрических объектов (привести примеры)
	6. Чем характеризуются сложные графические объекты
2. Работа с командами
	1. Классификация команд с точки зрения выполняемых функций
	2. Классификация команд с точки зрения диалога с пользователем (привести примеры)
	3. Определение опции команды
	4. Способы выбора опции команды
	5. Определение стиля
	6. Способы задания команд
	7. Способы завершения команд
	8. Отмена результата предыдущей команды
	9. Отмена результата шага команды
	10. Повтор последней (и не только) команды
3. Работа с видами
	1. Что такое вид
	2. Типы видовых экранов
	3. Создание видового экрана
	4. Команда работы с видами
4. Способы задания точек 2-х мерных. Способы обеспечения точности.
	1. Координаты для задания двухмерных точек (примеры в общем виде)
	2. Применение сетки
	3. Применение шаговой привязки
	4. При каких режимах рисования можно задавать точки по направлению
	5. При каких режимах рисования можно задавать точки курсором
	6. Режим полярного отслеживании
	7. Режим объектного отслеживании
	8. Какие настройки необходимы для режима объектного отслеживания
	9. Определение объектных привязок
	10. Способы работы с объектными привязками
	11. Объектные привязки (перечень)
	12. Как считается угол для полярных координат
5. Редактирование
	1. Способы выбора объектов
	2. Конец выбора объектов
	3. В чем разница при выборе объектов рамкой (окно) и секущей рамкой
	4. Способы работы с командами редактирования
	5. Определения рамки
	6. Определение секущей рамки
	7. Способы изменения свойств объектов
	8. Способы получения чертежа с различными свойствами
	9. Редактирование с помощью “ручек” (технология)
	10. Редактирование сложных графических объектов
6. Слои
	1. Определение слоя
	2. Применение слоев
	3. Свойства слоев
	4. Как сделать слой текущим
	5. Основные свойства геометрических объектов
	6. Из каких частей состоит панель свойств
	7. Как изменить принадлежность к слою
7. Команды
	1. Для каких команд необходимо настроить стиль
	2. Команды черчения (привести примеры)
	3. Значения опции “**расположения”** команды мультилинии
	4. Команда и опции для создания ПСК
	5. Команды редактирования (привести примеры)
	6. Команды удаления части геометрического объекта
8. Сборочный чертеж
	1. Определение блока
	2. Применение блоков
	3. Свойства блока
	4. Определение атрибутов блока
	5. Свойства атрибутов блока
	6. Требования к выбору базовой точки
	7. Как редактировать блок (технология)
9. 3-х мерная графика. Аппарат наблюдения
	1. Типы трехмерных моделей
	2. Способы задания 3-х мерных точек.
	3. Координаты для задания трехмерной точки (примеры в общем виде)
	4. Определение фильтра
	5. Перечислить все фильтры
	6. Примеры применения фильтров
	7. Команды 3-х мерного редактирования
	8. Установка вида (изменение точки зрения)
10. 3-х мерная графика. Поверхностные модели
	1. Свойства поверхностных моделей
	2. Способы создания поверхностных моделей
	3. Требования к заготовкам для формирования поверхности Кунса
	4. Требования к заготовкам для формирования поверхности соединения
	5. Особенности формирования поверхностных примитивов
11. 3-х мерная графика. Твердотельные модели
	1. Свойства твердотельных моделей
	2. Способы создания твердотельной модели
	3. Требования к заготовке для вращения (выдавливания) (твердотельное моделирование)
	4. Особенности формирования твердотельных примитивов
	5. Перечень визуальных стилей
	6. Перечень логических операций
	7. Разрез
12. Пространство листа
	1. Свойства и назначение пространства листа
	2. Последовательность действий при формировании 2D чертежа в пространстве листа
	3. Что делает команда т-профиль
	4. Что делают команды т-вид и т-рисование
	5. Как получить ортогональные виды и разрезы в пространстве листа
	6. Последовательность действий при формировании 3D чертежа в пространстве листа