## [Урок 14. Твердотельное моделирование.](C:\\Users\\Пользователь\\Desktop\\учебник архив\\public_html\\page14.html)

Создайте чертеж детали с размерами .

**Грань это**

точка в трехмерном пространстве. Для твердого тела это может быть одна из точек на конце ребра  
пространственная кривая произвольной конфигурации, полученная на пересечении двух граней  
гладкая часть поверхности детали, ограниченная замкнутым контуром из ребер

**Ребро это**

точка в трехмерном пространстве. Для твердого тела это может быть одна из точек на конце ребра  
пространственная кривая произвольной конфигурации, полученная на пересечении двух граней  
гладкая часть поверхности детали, ограниченная замкнутым контуром из ребер

**Твердые тела в системе КОМПАС-3D создаются путем выполнения ... операций над отдельными объемными элементами детали**

булевы  
сидоровы  
пространства

**Вершина это**

точка в трехмерном пространстве. Для твердого тела это может быть одна из точек на конце ребра  
пространственная кривая произвольной конфигурации, полученная на пересечении двух граней  
гладкая часть поверхности детали, ограниченная замкнутым контуром из ребер

**Как называются операции с помощью которых материал моделей добавляется, вычитается и пересекается**

булевы  
сидоровы  
пространства

