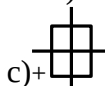


TESTE GRILĂ LA AUTOCAD

1. Desenul a fost salvat în formatul AutoCad 2006 Drawing (.dwg). Se va deschide oare acest desen în AutoCAD 2004?
a) DA + b) NU
2. Care parametru al instrumentului Rectangle (dreptunghi) permite de a rotunji unghiurile ?
a) Chamfer b) Fillet + c) Elevation d) Width
3. Care obiect nu poate fi descompus în entități simple cu ajutorul comenzii Explode?
a) Rectangle b) Line c) Circle+ d) Polygon
4. Pentru a indica simultan lungimea segmentului 10 mm și unghiul 45 grade este necesar de a introduce:
a) 10,45 b) 10, < 45 c) @10,45+ d) @10 < 45
5. Multiline (multilinie) este:
a) linie, la fel ca și Poliline (polilinie);
b) linie, alcătuită din câteva elemente paralele;+
c) linie obișnuită, care automat creează un contur închis.
6. Pentru instrumentul Polygon (poligon) raza se enumără:
a) de la centru până la mijlocul laturii;+
b) de la centru până la punctul unghiular.
7. Se poate oare ajusta din start comanda Polygon (poligon) cu unghiurile rotunjite?
a) DA+ b) NU
8. În care format se păstrează structura unui bloc (block) ?
a) DXF b) DWT c) DWG+ d) DWS
9. Tipul de fișier DWT este utilizat pentru:
a) salvarea desenului obișnuit;
b) salvarea șablonului în mapa Template,+
c) salvarea obiectului selectat.
10. Modul SNAP este destinat pentru:
a) snap la mijlocul obiectului;
b) snap la grila adițională a desenului;
c) snap la începutul sistemului de coordonate;
d) snap la orice punct al obiectului.+
11. Pentru a desena dintr-o singură dată linie cu arcuri se utilizează:
a) Line (linie);+ b) Multiline (multilinie); c) Polyline (polilinie); d) Este imposibil.
12. Care parametru al instrumentului Chamfer (teșire) permite de a executa teșitul simultan la câteva unghiuri?
a) Angle (unghi) b) mEtod (metodă) c) Poliline (polilinie)+ d) Multiple (multiple)
13. Ce efectuează parametrul Notrim(Retezarea) ca opțiune a instrumentului Chamfer (teșire) și Fillet (teșire) ?
a) șterge unghiul retezat;+ b) permite de a indica unghiul retezat; c) lasă liniile unghiului.

14. Care tip al cursorului indică „Select Object” (selectați obiectele):



15. Tasta ESC permite:

- a) de a anula evidențierea obiectelor;
- b) de a închide programul;
- c) de a ne întoarce cu un pas înapoi;
- d) de a anula executarea comenzii. +

16. Se poate unui obiect de ai aplica câteva tipuri de hașură?

- a) Da, numai în câteva etape; +
- b) Da, se pot selecta câteva tipuri de hașuri simultan;
- c) Nu, este imposibil.

17. Este hașurat obiectul Rectangle (dreptunghi). La modificarea formei lui hașura nu va umple forma lui modificată. Care parametru este responsabil de aceasta?

- a) Create separate hatches (a crea o hașură separată);
- b) Associative (asociativ);
- c) Retain Boundaries (păstrarea contururilor); +
- d) Specified origin (indicarea punctul inițial).

18. Deschiderea fișierului existent în AutoCad 2010 e posibil prin următoarele metode:

- a) numai prin browser; +
- b) utilizând panoul de instrumente „Standard”;
- c) prin oricare din metodele enumerate în punctele a și b.

19. Pentru lucrul în unități metrice la crearea unui nou fișier este necesar de a alege unul din șabloanele propuse:

- a) acadiso; +
- b) acad 3D;
- c) tutorial-iArch.

20. La crearea unui fișier nou, numele lui implicit este:

- a) document 1.dwg;
- b) template 1.dwg;
- c) book 1.dwg;
- d) drawing1.dwg. +

21. La salvarea fișierului, pentru utilizarea lui ulterioară în AutoCad 2010, în fereastra tipul fișierului se selectează:

- a) Drawing AutoCad 2007/LT2007(*.dwg);
- b) Drawing AutoCad 2004/LT2007(*.dwg);
- c) Drawing AutoCad 2000/LT2000(*.dwg);
- d) Drawing AutoCad 2010[*].dwg]; +

22. La salvarea fișierului, pentru utilizarea lui ulterioară în AutoCad 2006, în fereastra tipul fișierului se selectează:

- a) Drawing AutoCad 2007/LT2007(*.dwg); +
- b) Drawing AutoCad 2004/LT2007(*.dwg);
- c) Drawing AutoCad 2000/LT2000(*.dwg);
- d) Drawing AutoCad 2010[*].dwg];

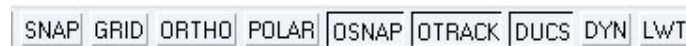
23. AutoCad 2010 „citește” formatele:

- a) numai (*.dwg 2010); +
- b) numai (*.dwg.2007);
- c) (*.dwg.2010) și toate versiunile precedente;
- d) numai (*.dwg 2007) și (*.dwg 2004).

24. Comanda AutoCad poate fi apelată:

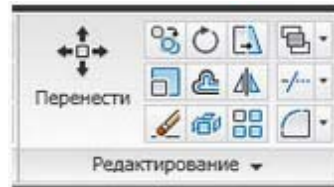
- a) numai din linia de comandă;
- b) numai din bara de meniuri;
- c) prin multe alte metode. +

25. Acest element al interfeței



se numește: a) comutator a modurilor;+ b) linie de comandă; c) bandă de comenzi.

26. Acest element al interfeței se numește:



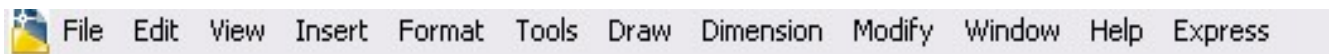
a) panoul de instrumente Modify (Redactare); b) Panoul benzii Modify (Redactare);
c) Panoul de dirijare Redactare.+

27. Acest element al interfeței se numește:



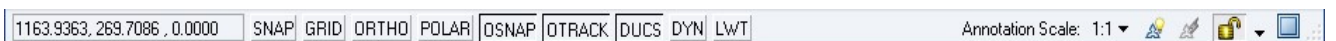
a) panoul de instrumente Modify (Redactare); b) Panoul benzii Modify (Redactare);
c) Panoul de dirijare Redactare.+

28. Acest element al interfeței se numește:



a) linia de stare; b) bara de meniuri; c) panoul benzii.+

29. Acest element al interfeței se numește:



a) linia de stare;+ b) bara de meniuri; c) panoul benzii.

30. Cum de lansat lista panourilor de instrumente, aflându-ne în mediul de lucru AutoCad Clasic?

a) de efectuat clic cu dreapta mouse-ului pe oricare din instrumente;+
b) Tools-Customize;
c) de efectuat clic cu dreapta mouse-ului nemijlocit pe suprafața modelului.

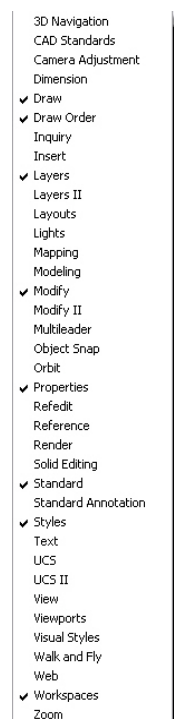
31. Pentru selectarea unei opțiuni necesare ale comenzii, este necesar de a culege:

a) textul opțiunii complete; b) litera majusculă a opțiunii;
c) litera evidențiată a opțiunii;+ d) de a tasta „Enter” .

32. Opțiunea comenzii este:

a) informație despre locul aflării comenzii;
b) o comanda nouă;+
c) una din variantele de executare a comenzii.

33. La introducerea coordonatelor relative în linia de comandă, înainte de culegerea coordonatelor se indică semnul:



a) #

b) @ +

c) ^ d) :

34. La activarea modului ORTO:

- a) nu se întâmplă nimic;
- b) segmentele se desenează paralel la axele de coordonate;+
- c) se activează și se desenează grila ortogonală.

35. Comanda invizibilă – este comandă:

- a) conținutul căruia nu se reflectă în linia de comandă;
- b) anulează acțiunea comenzii precedente;
- c) se execută, fără a întrerupe acțiunile comenzii precedente;
- d) poartă un caracter de preîntâmpinare.

36. Chenarul „WINDOW” selectează:

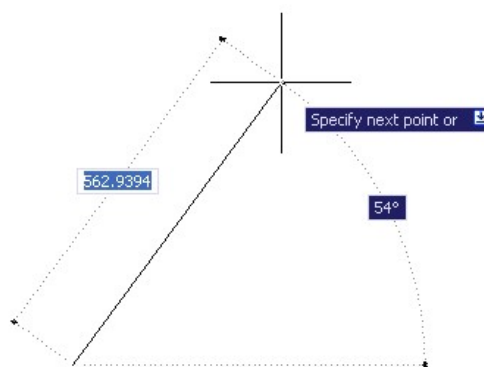
- a) toate obiectele selectate în întregime de chenar;
- b) toate obiectele în întregime și cele parțial încadrate în chenar;
- c) toate obiectele parțial selectate de chenar;
- d) numai segmentele.

37. Chenarul „CROSSING” selectează:

- a) toate obiectele selectate în întregime de chenar;
- b) toate obiectele în întregime și cele parțial încadrate în chenar;
- c) toate obiectele parțial selectate de chenar.

38. Care buton a regimurilor trebuie conectat pentru obținerea imaginii din figura de mai jos?

- a) POLAR;
- b) OSNAP;
- c) OTRACK;
- d) DYN.



39. Pe care panou de instrumente se află comanda LINE?

- a) panoul DRAWING;
- b) panoul MODIFY;
- c) panoul LAYERS.

40. Comanda LINE permite:

- a) de a construi o linie;
- b) un triunghi;
- c) o linie ruptă alcătuită din mai multe fragmente.

41. Cu care din comenzile enumerate se poate construi cel mai simplu un hexagon?

- a) POLYLINE;
- b) LINE;
- c) CIRCLE și LINE;
- d) MULTILINE.

42. Care din comenzile enumerate trasează o curbă arbitrară?

- a) POLYLINE;
- b) LINE;
- c) CIRCLE și LINE;
- d) SPLINE.

43. Linia care are începutul în punctul cu coordonatele (300, 500) și sfârșitul în punctul cu coordonatele (300,800) este:

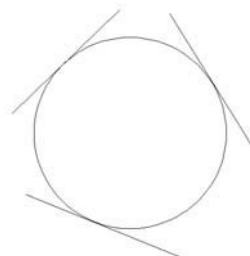
- a) orizontal;
- b) vertical;
- c) este situat sub un unghi sub 45^0 către axa X;
- d) este situat sub un unghi de 30^0 sub axa X.

44. Linia care are începutul în punctul cu coordonatele (300, 500) și sfârșitul în punctul cu coordonatele (800,500) este:

- a) orizontal;
- b) vertical;
- c) este situat sub un unghi sub 40^0 către axa X;
- d) este situat sub un unghi de 30^0 sub axa X.

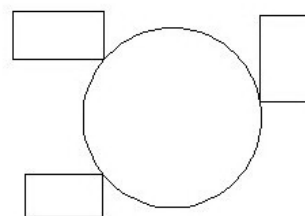
45. Care din comenzile de mai jos construiește imaginea prezentată:

- a) Drawing -> Circle -> Center, radius;
- b) Drawing-> Circle -> 3Point;
- c) Drawing->Circle-> 3 Ptan.



46. Care din comenzi construiește imaginea prezentată mai jos?

- a) Drawing -> Circle -> Center, radius;
- b) Drawing-> Circle -> 3 Point;
- c) Drawing-> Circle->3 P tan.



47. Polilinia este o primitivă compusă AutoCad, care constă din:

- a) linii, arce de circumferință și spline;
- b) linii, arce și arce de elipsă;
- c) linii și arce de circumferință.

48. POLYLINE este unica primitivă AutoCad, care posedă proprietățile:

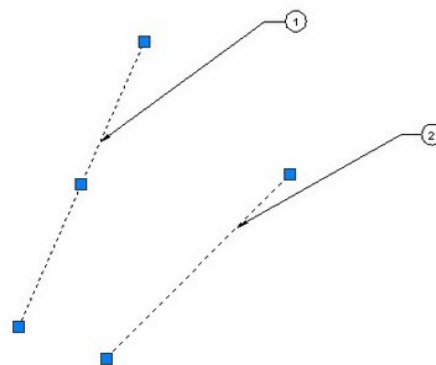
- a) lățime;
- b) arie;
- c) lungime.

49. Poliliniile sunt:

- a) dreptunghi, elipsă, circumferință, polilinie de forma unui nor;
- b) dreptunghi, poligon echilateral, polilinie de forma unui nor;
- c) dreptunghi, circumferință și elipsă.

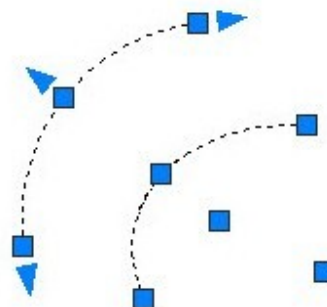
50. Pe desen sunt prezentate:

- a) 1,2 segmente;
- b) 1- segment; 2 – polilinie;
- c) 1,2 – polilinii.



51. Pe desen sunt prezentate:

- a) două arce de circumferințe;
- b) două arce de elipsă;
- c) un arc de circumferință și un arc de elipsă.



52. Comanda de redactare MOVE:

- a) transferă obiectul în direcția indicată la distanța indicată;
- b) transferă obiectul în direcția indicată la distanța indicată și creează copia acestuia.
- c) transferă obiectul în direcția indicată la distanța indicată și-l prelucrează la scară la alegerea opțiunii corespunzătoare din linia de comandă.

53. Comanda de redactare COPY:

- a) transferă obiectul în direcția indicată la distanța indicată;
- b) transferă copia (copiile) în direcția indicată la distanța indicată;
- c) transferă obiectul în direcția indicată la distanța indicată și-l prelucrează la scară la alegerea opțiunii corespunzătoare din linia de comandă.

54. Comanda de redactare MIRROR:

- a) transferă obiectul în direcția indicată la distanța indicată;
- b) reflectă oglindit obiectul în raport cu axa indicată cu lichidarea originalului;
- c) reflectă oglindit obiectul în raport cu axa indicată cu lichidarea originalului la alegerea opțiunii corespunzătoare a comenzii.

55. Comanda SCALE mărește/micșorează obiectul de n-ori, în acest caz:

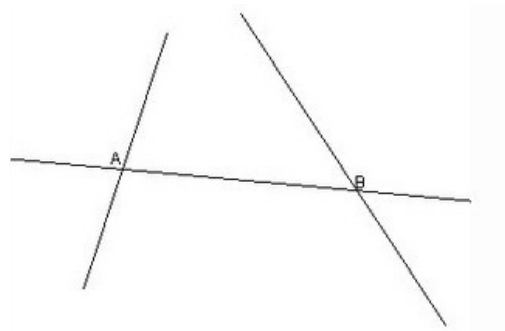
- a) păstrează obiectul inițial;
- b) nu păstrează obiectul inițial;
- c) păstrează obiectul inițial, la alegerea opțiunii corespunzătoare.

56. În calitate de punct zecimal la indicarea coeficientului de scară în comanda SCALE este utilizată:

- a) blankul; b) virgula; c) punctul.

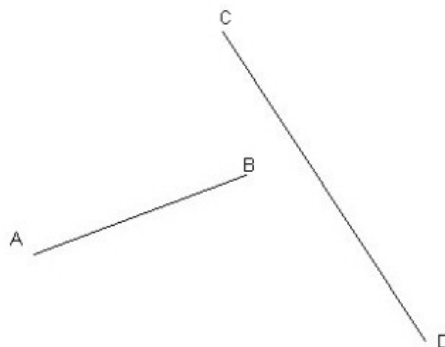
57. Cu care comandă poate fi lichidat segmentul AB:

- a) SCALE;
- b) ERASE;
- c) TRIM;
- d) EXTEND;
- e) BREAK;
- f) BREAK at point.



58. Cu care comandă se poate prelungi segmentul AB până la segmentul CD?

- a) SCALE;
- b) COPY;
- c) MOVE;
- d) EXTEND.

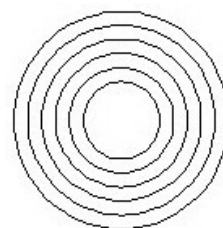


59. Care comandă este necesar de utilizat pentru a diviza segmentul în 7 părți egale:

- a) SCALE;
- b) BREAK at POINT;
- c) TRIM;
- d) BREAK;
- e) DIVIDE.
- f) MEASURE.

60. Care comandă cel mai rațional va construi figurile din desenul prezentat mai jos:

- a) SCALE; b) COPY; c) MOVE.



61. Apucând de centrul segmentului, el poate fi:

- a) rotit; b) deformat; c) deplasat paralel obiectului selectat.

62. Apucând centrul circumferinței, ea poate fi:

- a) deplasată; b) deformată; c) rotită.

63. Apucând de cadran circumferința, ea poate fi:

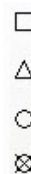
- a) deplasată; b) de micșorat raza ei; c) de majorat raza ei.

64. Selectarea obiectului se anulează prin următoarea metodă: trebuie de „apropiat” de obiectul selectat și de:

- a) efectuat clic cu stânga;
b) efectuat clic cu stânga ținând apăsată tasta SHIFT;
c) efectuat clic cu stânga ținând apăsată tasta CTRL.

65. Selectați răspunsul corect (ordinea importă). Pe desen sunt prezentate următoarele tipuri de SNAP-uri:

- a) Endpoint, Midpoint, Tangent, Node;
b) Endpoint, Center, Node, Nearest;
c) Endpoint, Midpoint, Center, Node.



66. Comanda de redactare COPY:

- a) creează copia unui obiect;
b) amplasează obiectul în buferul de schimb;
c) creează un număr nelimitat de copii.

67. Paleta „Properties”:

- a) prezintă proprietățile segmentelor, circumferințelor și dreptunghiurilor;
b) prezintă proprietățile tuturor obiectelor AutoCad fără excepție;
c) prezintă proprietățile primitivelor simple.

68. La stabilirea culorii curente în panoul de instrumente „Properties”, culoarea dată este atribuită:

- a) obiectelor construite anterior;
b) obiectelor construite la moment;
c) obiectele construite anterior sunt redesenate cu culoare curentă, și cu ea sunt construite și obiectele noi.

69. Toate obiectele AutoCad posedă grosimea:

- a) 0; b) 1 mm; c) 0.18 mm d) 0.25

70. Toate liniile de pe ecran sunt prezentate:

- a) întotdeauna; b) în cazul butonului LWT apăsat; c) în cazul butonului DYN apăsat.

71. Dacă grosimea liniei este indicată ca 0, atunci:

- a) linia la imprimare nu se afișează;

- b) linia se afișează la imprimare cu grosimea minimal posibilă pentru print-erul dat;
- c) se afișează la imprimat cu grosimea de 0.05 mm.

72. Dacă linia de tip ștrih-punctură „dash dot” pe suprafața modelului se arată ca una continuă, atunci:

- a) este necesar de a majora valoarea scării pentru tipurile de linii;
- b) este necesar de a micșora valoarea scării pentru tipurile de linii;
- c) de a înlocui acest tip de linii prin altul.

73. Într-un desen pot fi create:

- a) 64 de straturi; b) 255 de straturi; c) practic un număr nelimitat de straturi.

74. Obiectele noi create se amplasează pe:

- a) stratul curent; b) pe stratul blocat; c) pe stratul invizibil.

75. În cazul lipsei obiectelor selectate, în fereastra „Layers” se conține denumirea și starea:

- a) stratului curent;
- b) stratului obiectului care a fost redactat ultimul;
- c) a stratului ultimului obiect selectat.

76. Pentru un obiect selectat, în fereastra „Layers” se conține denumirea și starea:

- a) stratului curent; b) a stratului precedent; c) a stratului căruia îi aparține acest obiect.

77. Pentru obiectele selectate care aparțin diferitor straturi, în fereastra „Layers” se conține denumirea și starea:

- a) stratului curent; b) este diagnosticată eroare; c) nu se prezintă nimic.

78. Pentru lichidarea stratului se utilizează:

- a) panoul „Layers”; b) paleta „Properties”; c) dispecerul proprietăților straturilor.

79. Stratul blocat:

- a) nu este vizibil pe ecran; b) el nu poate fi imprimat; c) el nu poate fi redactat.

80. Stratul înghețat:

- a) este vizibil pe ecran, dar nu este imprimabil;
- b) nu este vizibil pe ecran și nu este imprimabil;
- c) nu este vizibil pe ecran dar poate fi imprimat.

81. Stratul invizibil:

- a) este vizibil pe ecran dar nu poate fi imprimat;
- b) este invizibil pe ecran și nu poate fi imprimat;
- c) este invizibil pe ecran dar poate fi imprimat.

82. Câte straturi pot fi active (curente) simultan:

- a) 2; b) 1; c) 4; d) 16.

83. Stratul curent poate fi înghețat:

- a) DA; b) NU; c) DA, confirmând interogarea sistemului.

84. Care straturi vor fi imprimate:

С..	Имя	В..	За...	Б...	Цвет	Тип линий	Вес линий	Стил...	П..	З...	Поя...
0	0	✓			бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		
0	Слой1				бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		
3	Слой2				бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		
	Слой3				бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		
	Слой4				бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		
	Слой5				бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		
	Слой6				бе...	Continuo...	—	По у...	Цвет_7		

- a) 0, Слой1, Слой2, Слой5;
- b) 0, Слой3, Слой4, Слой6;
- c) Слой1, Слой2, Слой5.

85. Bloc-ul este:

- a) un ansamblu denumit de orice obiecte AutoCad, existent ca un tot unitar;
- b) un ansamblu nedenumit de orice obiecte AutoCad, existent ca un tot unitar;
- c) un ansamblu de orice obiecte AutoCad, exclusiv alte blocuri.

86. Obiectele blocului sunt create:

- a) în procesul creării blocului;
- b) preventiv;
- c) preventiv și în procesul creării blocului.

87. Obiectul creat în procesul înserării blocului se numește:

- a) bloc;
- b) intrare în bloc;
- c) grupă.

88. Obiectele din care constă blocul, pot fi:

- a) deplasate separat;
- b) deplasate numai împreună;
- c) nu pot fi deplasate deloc.

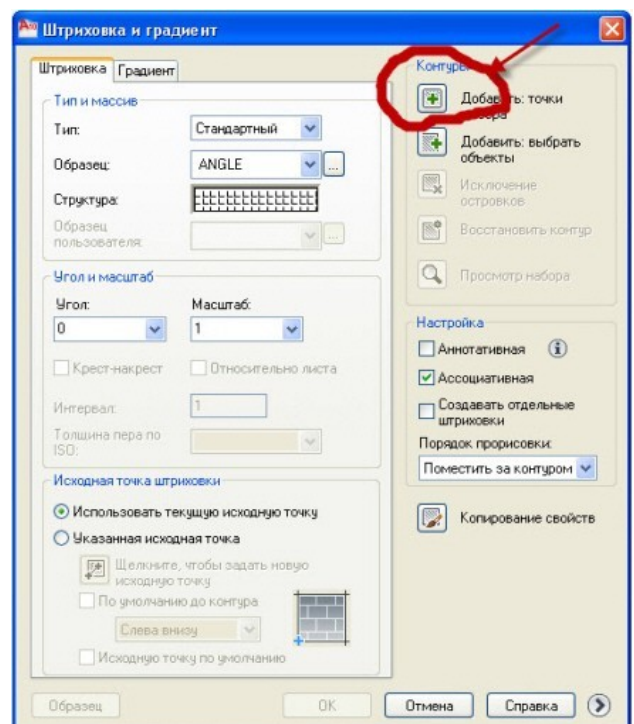
89. Pe care din panourile de instrumente enumerate se află comanda Insert Block?

- a) Insert;
- b) Modify;
- c) Standard.

90. La apăsare pe butonul (vezi desenul):

- a) sistemul temporar ne reîntoarce în spațiul model și este necesar cu vizorul de a indica un punct din interiorul conturului;
- b) sistemul temporar ne reîntoarce în spațiul model și este necesar cu ajutorul pick box de a indica un punct în interiorul conturului;
- c) sistemul temporar ne reîntoarce în spațiul model și este necesar cu ajutorul pick box de indicat granița conturului.

91. La apăsarea pe butonul (vezi desenul):



- a) sistemul temporar ne reîntoarce în spațiul model și este necesar cu vizorul de a indica un punct din interiorul conturului;
- b) sistemul temporar ne reîntoarce în spațiul model și este necesar cu ajutorul pick box de a indica un punct în interiorul conturului;
- c) sistemul temporar ne reîntoarce în spațiul model și este necesar cu ajutorul pick box de indicat granița conturului.

92. Într-un contur pot exista:

- a) un tip de hașură;
- b) multe tipuri de hașuri;
- c) două tipuri de hașuri.

93. Dacă hașura creată este reprezentată ca o umplere, atunci:

- a) este necesar de a majora valoarea coeficientului de scară pe panoul de dirijare Hatch and Gradient;
- b) este necesar de a micșora valoarea coeficientului de scară pe panoul de dirijare Hatch and Gradient;
- c) de a înlocui tipul hașurii pe alta.

94. Cum se numește acest panou de dirijare?

- a) dispecer tipurilor de linii;
- b) paleta modelelor de hașură;
- c) paleta straturi.

95. Paragraful de text poate fi creat:

- a) în redactorul de text încorporat;
- b) în redactorul de text MS Word;
- c) în spațiul modelului nemijlocit.

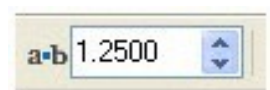
96. La alegerea comenzii EXPLODE utilizată fiind pentru paragrafe de text, textul este divizat:

- a) până la primitive, care alcătuiesc literele;
- b) litere separate;
- c) linie de text.

97. În AutoCad sunt utilizate fonturi: a) numai txt; b) numai true type; c) txt, true type și shx.

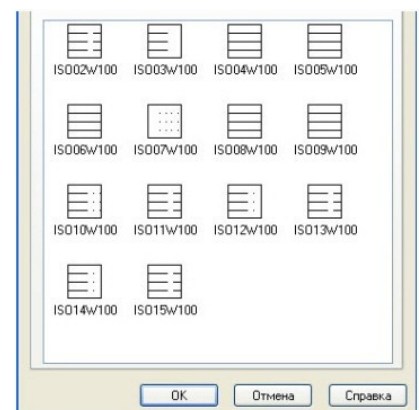
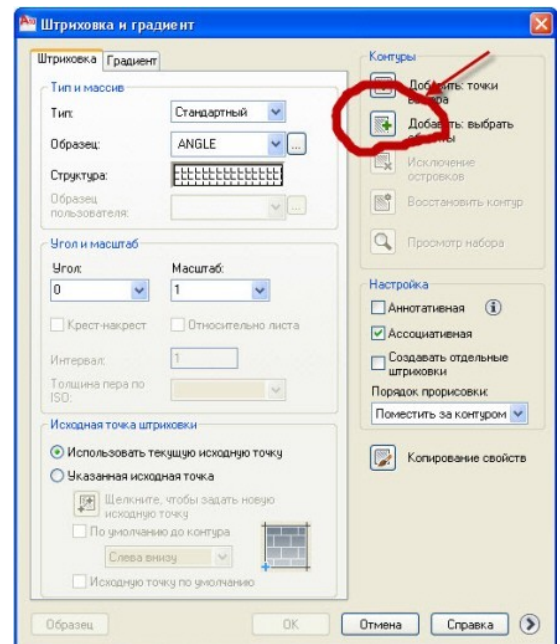
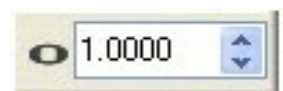
98. Instrumentul dat (panoul de dirijare cu formatul textului):

- a) modifică înălțimea textului;
- b) modifică lățimea caracterului;
- c) modifică intervalul dintre caracterele evidențiate.



99. Instrumentul dat (panoul de dirijare cu formatul textului):

- a) modifică înălțimea textului;
- b) modifică lățimea caracterului;
- c) modifică intervalul dintre caracterele evidențiate.



100. Instrumentul dat (panoul de dirijare cu formatul textului):

- a) stabilește unghiul de înclinare a textului;
- b) rotește fragmentul textului sub un unghi indicat;
- c) efectuează aceeași acțiune ca și cursivul pentru caracterele True Type.



101. Cotarea Linear stabilește dimensiunea:

- a) paralel obiectului;
- b) paralel la axele UCS;
- c) oricare, la alegerea opțiunii respective.

102. Acest instrument este destinat pentru cotarea:

- a) unghiului central al arcului;
- b) a lungimii coardei;
- c) lungimii arcului.



103. Acest instrument este destinat pentru cotarea:

- a) a unui lanț de dimensiuni;
- b) a dimensiunii de bază;
- c) a dimensiunii în paralel.

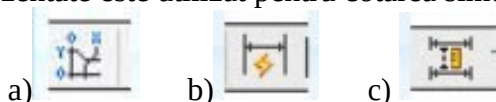


104. Acest instrument este destinat pentru cotarea:

- a) unui lanț de dimensiuni;
- b) a dimensiunii de bază;
- c) a dimensiunii în paralel.



105. Care din instrumentele prezentate este utilizat pentru cotarea simultană a câtorva dimensiuni:



106. În WCS este considerată următoarea amplasare a axelor:

- a) direcția pozitivă a axei X la stânga, direcția pozitivă a axei Y în sus;
- b) direcția pozitivă a axei X la dreapta, direcția pozitivă a axei Y în sus;
- c) direcția pozitivă a axei X la stânga, direcția pozitivă a axei Y în jos.

107. La utilizarea instrumentului BEGIN a panoului de instrumente UCS, un nou sistem de coordonate UCS poate fi amplasat:

- a) în orice punct al spațiului;
- b) numai în punctul determinat de modul snap;
- c) numai în punctul situat pe obiect.

108. Pentru a roti UCS în 2D modelare este necesar de a utiliza comanda:

- a) rotirea UCS în jurul axei X;
- b) rotirea UCS în jurul axei Y;
- c) rotirea UCS în jurul axei Z;
- d) oricare din cele enumerate.

109. În care antet al liniei de meniuri se conține comanda Print:

- a) Format;
- b) File;
- c) Tools.

110. Pe care pagină a benzii se conține comanda Print:

- a) Standard;
- b) View;
- c) ViewPort.

111. Spațiul model și spațiul hârtie:

- a) este unul și același spațiu;
- b) nu se intersectează;
- c) se intersectează în cazul unei setări respective.

112. View-porturi în spațiul hârtie se numesc:

- a) simplu prin ferestre ViewPort;
- b) prin ferestre ViewPort ce nu se intersectează;
- c) prin ferestre ViewPort flotabile.

113. În fereastra Viewport activă se deschide:

- a) reprezentarea spațiului model;
- b) reprezentarea colii precedente;
- c) reprezentarea spațiului model la o setare respectivă.

114. În spațiul hârtie se pot crea:

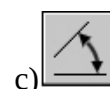
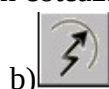
- a) câte se doresc ecrane Viewport;
- b) nu mai mult de 3 ecrane Viewport;
- c) nu mai mult de 64 de ecrane Viewport.

115. Coli pot fi: a) câte se doresc; b) nu mai mult de 255; c) nu mai mult de 99.

116. Care sunt modurile de editare cu ajutorul grip-urilor:

- | | | | | |
|-------------|-------|---------|--------|--------|
| 1) Stretch; | Move; | Rotate; | Scale; | Mirror |
| 2) Erase; | Move; | Rotate; | Scale; | Mirror |
| 3) Stretch; | Move; | Rotate; | Scale; | Explo |

117. Care comandă din meniul grafic Dimension cotează razele:



118. Crearea mulțimii de selecție se efectuează cu comanda:

- a) Group;
- b) Block;
- c) Select