

Suite9.0试题模板文件

说明:

1. 试题部分的内容必须是从第四行开始;
2. 题型可填值: 单项选择题, 单项选择题, 无序填空题, 有序填空题, 判断题, 简答题, 排序题, 连线题;
3. 难度可填值: 难度题, 水平题, 基本题;
4. 所有试题的题型, 分值和试题内容均不能为空; 难度为空时默认为基本题, 分值必须在[1-199]范围内;
5. 除简答题外其他类型试题的标准答案不能为空;
6. 标题和解题分析可以为空, 如果标题为空会截取内容的一部分作为标题;
7. 单项选择题或是多项选择题试题内容必须包含选项, 选项的格式为大写字母加上“、”;
8. 无序填空与有序填空标准答案组与组间用中文符号“;”分隔, 组内答案用英文符号“#;”分隔, 如 “魏#;魏#;吴国#;东吴”;
9. 判断题标准答案为: 对或者错;
10. 排序题的标准答案为正确的选项序号, 如3, 2, 1或者B, A, D, C;
11. 连线题的标准答案格式为左列序号与右列序号用“-”链接, 如果A-1, B-2;
12. 试题内容和解题分析列可以支持图片, 其他列不支持图片; 图片格式为: 存放图片目录\图片名称.jpg; : jpg, gif, png, bmp等, 图片的目录必须与当前excel文件在同一目录下, 上传时把图片和excel打包成zip上
13. 知识点, 技能点两列为非必填项, 可以为空, 如果需要在试题中显示出对应的知识点和技能点, 必须在导入后进行导入。

题型	标题	难度	分值	试题内容	标准答案
单项选择题	1		2	常用的装配方法有自底向上装配、自顶向下装配及()。 A、立式装配 B、混合装配 C、分布式装配 D、以上都不对	B
单项选择题	2		2	添加部件的放置定位方式不包括()。 A、绝对原点 B、选择原点 C、移动 D、复制	D
单项选择题	3		2	可将组件焊接在一起作为一个实体移动的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对齐 C、胶合约束 D、同心约束	A
单项选择题	4		2	用于定位对齐相配对象, 使两个面共面且法线方向相同的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对齐 C、对齐约束 D、同心约束	C
单项选择题	5		2	本身既是装配件, 而在上一级装配中本身又是部件的是()。 A、装配 B、子装配 C、主模型文件 D、部件对象	B
单项选择题	6		2	用于约束两个对象的中心, 使其中心对齐的装配约束方式是()。 A、适合约束 B、接触对齐 C、中心约束 D、同心约束	C
单项选择题	7		2	如果一个部件分布在同一个装配中的不同位置, 可以重新设置()来区别不同的同一部件。 A、装配名 B、引用集名 C、组件名 D、以上都可以	C
单项选择题	8		2	用于定位两个同类对象相一致的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对齐 C、对齐约束 D、同心约束	B
单项选择题	9		2	用于指定两个相距对象间的最小距离的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对齐 C、距离约束 D、同心约束	C
单项选择题	10		2	该配对约束类型定义两个对象适合的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、适合对齐 C、距离约束 D、同心约束	B
单项选择题	11		2	“在装配文件中, 添加一个空部件文件, 然后使该部件文件成为工作部件, 进行零件设计, 所设计内容将会被关联到装配文件中”的装配方法是()。 A、自顶向下装配 B、自底向上装配 C、混合装配 D、以上都不是	C
单项选择题	12		2	环形阵列中以实体的边为阵列中心轴的是()。 A、圆柱面 B、边缘 C、基准轴 D、基准面	B
判断题	13		2	多数 CAD / CAM 系统中, 有两种装配模式: 多组件装配和单组件装配。()	错
判断题	14		2	在多数 CAD/CAM 系统中, 有两种不同的装配模式: 多组件装配和虚拟装配。()	对
判断题	15		2	子装配是在高级装配中被用做组件的装配, 它拥有自己的组件。()	对

判断题	16	2	在图形窗口显示的部件、组件和装配统称为工作部件。()	错
判断题	17	2	组件对象是一个从装配部件链接到部件主模型的指针实体。()	对
判断题	18	2	任何一个装配部件都可以在更高级装配中用做子装配。()	对
判断题	19	2	多组件装配中的部件与所引用的部件具有关联性。()	错
判断题	20	2	自底向上的装配时，组件的定位方式主要有两种：绝对原点定位方法和通过约束方法定位。()	对
判断题	21	2	自底向上的装配时，一般第一个部件采用绝对坐标定位方法，其余的部件采用通过约束的方法定位。()	对
判断题	22	2	约束条件是指一对组件的面、边缘、点等几何对象之间的配对关系。()	对
判断题	23	2	在装配中不允许欠约束存在。()	错
判断题	24	2	对齐约束用于约束两个对象的中心，使其中心对齐。()	错
判断题	25	2	组件添加到装配件后，不能再对其进行删除、抑制、阵列和替换等操作。()	错
判断题	26	2	在装配中组件阵列是一种对应配对条件快速生成多个组件的方法。()	对
判断题	27	2	爆炸图像其他的用户定义视图一样，可以被加到任意需要的视图布置中。()	对

魏国#;北魏; 蜀#;蜀国#;西蜀; 吴

图片可以是各种图片的后缀名，如：
.jpg;
在页面上选择对应的所属专业课程，

[illegible]

[illegible]

序号	所属章	类型	题干	分值
1	第01章 UG NX6 基础知识	单选	在 UG NX6 中, 要保存文件可以使用 () 种方法。	1
2	第01章 UG NX6 基础知识	单选	在 UG NX6 中, 要关闭文件可以使用 () 种方法。	1
3	第01章 UG NX6 基础知识	单选	用鼠标实现模型缩放的快捷键是 ()。	1
4	第01章 UG NX6 基础知识	单选	用鼠标实现模型平移的快捷键是 ()。	1
5	第01章 UG NX6 基础知识	单选	关于鼠标对窗口模型的操作方法中, 下列说法错误的是 ()。	1
6	第01章 UG NX6 基础知识	单选	在 UG NX6 中, 要删除所选对象, 不可以使用以下哪种方法。()。	1
7	第01章 UG NX6 基础知识	单选	在 NX 的用户界面里, 哪个区域提示你下一步该做什么 ()。	1
8	第01章 UG NX6 基础知识	单选	UG NX6 系统共包含了 3 种坐标系, 其中 ACS 指的是 ()。	1
9	第01章 UG NX6 基础知识	单选	UG NX6 系统共包含了 3 种坐标系, 其中 WCS 指的是 ()。	1
10	第01章 UG NX6 基础知识	单选	UG NX6 系统共包含了 3 种坐标系, 其中 MCS 指的是 ()。	1
11	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 在图形窗口中按住鼠标右键 1~2s, 系统会弹出 4 个视图显示按钮,	1
12	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 将鼠标置于图形窗口中, 按下鼠标滚轮, 移动鼠标就可以实现旋转视图。	1
13	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 按【Ctrl+Z】组合键可以删除对象。	1
14	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 工作坐标系是 UG 系统提供给用户的坐标系, 用户可以根据需要任意更改。	1
15	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 绝对坐标系一般用于模具设计、加工操作中。	1
16	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 求交是用于使目标体和所选工具体之间的相交部分成为一个新的实体,	1
17	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 布尔运算包括对两个或多个实体的求和、求差和求交操作。	1
18	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 求和是指将两个或两个以上不同的实体合并为一个独立的实体。	1
19	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 求差是用于从目标体中删除一个或多个工具体, 也就是实体间的差集。	1
20	第01章 UG NX6 基础知识	单选	() 布尔求差用于从目标体中删除一个或多个工具体, 也就是求交集。	1
21	第02章 草图	单选	创建草图工作平面方法错误的是 ()。	1
22	第02章 草图	单选	草图样式主要用于以下除哪个设置外的确定方式 ()。	1
23	第02章 草图	单选	草图工具条中主要按钮不包含的是 ()。	1
24	第02章 草图	单选	矩形的草绘方法错误的是 ()。	1
25	第02章 草图	单选	圆角的草绘方法错误的是 ()。	1
26	第02章 草图	单选	草图中创建圆弧的方法有 ()。	1
27	第02章 草图	单选	在草图中, 以下哪个是轮廓线 (Profile) 命令所不能创建的 ()。	1
28	第02章 草图	单选	草图绘制中快速修剪的方法错误的是 ()。	1
29	第02章 草图	单选	草图绘制中快速延伸的方法错误的是 ()。	1
30	第02章 草图	单选	某条曲线不属于正在绘制的草图中的对象, 现在想将其添加进来, 可采用自	1
31	第02章 草图	单选	草图关于某条直线对称, 此时草图已绘制该直线的左半部分, 则右半部分可	1
32	第02章 草图	单选	草图中某条已画曲线的形状与另一条曲线相似, 但距离相差一个值, 此时可	1
33	第02章 草图	单选	当一条空间曲线要垂直放置在一空间曲面上时, 所采用的方法是 ()。	1
34	第02章 草图	单选	将草图对象固定到当前所在的位置的约束类型是 ()。	1
35	第02章 草图	单选	定义某曲线角度固定、不容改变的尺寸约束类型是 ()。	1
36	第02章 草图	单选	定义样条曲线的两个端点在移动时, 样条曲线形状发生改变的是 ()。	1
37	第02章 草图	单选	定义某曲线长度固定、不容改变的尺寸约束类型是 ()。	1
38	第02章 草图	单选	下列约束不属于几何约束类型的是 ()。	1
39	第02章 草图	单选	下列约束不属于尺寸约束类型的是 ()。	1
40	第02章 草图	单选	以下约束属于尺寸约束类型的是 ()。	1
41	第02章 草图	单选	以下约束属于几何约束类型的是 ()。	1
42	第02章 草图	单选	() 创建草图工作平面时只能选择实体表面和基准平面。	1
43	第02章 草图	单选	() 在草图中绘制和标注曲线与建模模式下绘制和标注曲线的完全相同。	1
44	第02章 草图	单选	() 创建草图工作平面的方法主要有两种, 一是在平面上, 二是在轨迹上。	1

45	第02章 草图	单选 ()选择工作坐标系中的基准平面可以创建草图工作平面。	1
46	第02章 草图	单选 ()UG中草图工具的主要功能是绘制和编辑各种草图曲线。	1
47	第02章 草图	单选 ()借助现有平面、实体及线段等元素为参照,创建一个新 的平面,可以	1
48	第02章 草图	单选 ()可以通过对“草图方位”选项组的各选项进行设置,从而 创建草图平面	1
49	第02章 草图	单选 ()圆的草绘方法有两种:(1)圆心和直径定圆;(2)三点定圆。	1
50	第02章 草图	单选 ()快速修剪用于将曲线延伸至某一个对象。	1
51	第02章 草图	单选 ()创建圆弧轮廓主要有“指定圆弧中心与端点”和“指定 三点”两种方法	1
52	第02章 草图	单选 ()利用圆角工具,可以在两条或三条曲线之间倒圆角。	1
53	第02章 草图	单选 ()草图的基本操作功能主要有:镜像曲线、偏置曲线、添 加现有曲线和	1
54	第02章 草图	单选 ()草图中偏置曲线时一次操作可以偏置二次。	1
55	第02章 草图	单选 ()草图中镜像曲线不能选择坐标系的轴线作为对称线。	1
56	第02章 草图	单选 ()投影曲线是指将能够抽取的对象沿平行于草图平面的方 向投影到草图	1
57	第02章 草图	单选 ()镜像曲线是将草图几何对象以指定的一条直线为对称中 心线,镜像复制	1
58	第02章 草图	单选 ()偏置曲线用于将已有的不属于草图对象的点或曲线,添 加到当前的草图	1
59	第02章 草图	单选 ()几何约束的施加方式有两种:自动判断;手动施加。	1
60	第02章 草图	单选 ()草图约束主要包括尺寸约束与几何约束。	1
61	第02章 草图	单选 ()自动约束是由系统对草图元素间的几何位置关系进行 自动判断,并手	1
62	第02章 草图	单选 ()一般在几何约束的开始,需要利用固定约束固定一个元 素作为整个草图	1
63	第02章 草图	单选 ()等长用于定义两个或两个以上的圆弧或圆半径相等。	1
64	第02章 草图	单选 ()草图尺寸的标注包括“自动放置”“手动放置且箭头在 内”“手动放	1
65	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列不属于“面的点”创建方法的是()。	1
66	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列不属于曲线点集创建方法的是()。	1
67	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列属于点捕捉类型的是()。	1
68	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列不属于曲线点的子类型的是()。	1
69	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列属于曲线点的子类型的是()。	1
70	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列不属于样条点的子类型的是()。	1
71	第03章 曲线创建与编辑	单选 在曲线点集的起始点和结束点之间,按点间等圆弧长来创建指定数目的点集	1
72	第03章 曲线创建与编辑	单选 用户需要给出弧长的大小的曲线点集是()。	1
73	第03章 曲线创建与编辑	单选 下列多边形的创建方法错误的是()。	1
74	第03章 曲线创建与编辑	单选 圆弧的产生方法有()。	1
75	第03章 曲线创建与编辑	单选 圆的产生方法正确的是()。	1
76	第03章 曲线创建与编辑	单选 关于螺旋线的创建过程错误的是()。	1
77	第03章 曲线创建与编辑	单选 关于基本曲线指令说法错误的是()。	1
78	第03章 曲线创建与编辑	单选 圆角命令不能产生的是()。	1
79	第03章 曲线创建与编辑	单选 通过指定多边形的边长或者多边形的内角来创建多边形的方式是()。	1
80	第03章 曲线创建与编辑	单选 一般样条曲线的生成方式不包括()。	1
81	第03章 曲线创建与编辑	单选 在圆柱体的侧面产生轮廓线可以采用的抽取方法是()。	1
82	第03章 曲线创建与编辑	单选 两条间断的直线之间需设计曲线圆滑过渡,此时采取的曲线操作方式为()	1
83	第03章 曲线创建与编辑	单选 通过圆柱的轴线绘制一组等角度扇形展开的放射状截面曲线,可采用的平面	1
84	第03章 曲线创建与编辑	单选 关于相交曲线说法正确的是()。	1
85	第03章 曲线创建与编辑	单选 在一个平面上完成了一个二维的设计,比如一朵花。这个设计将被转化到一	1
86	第03章 曲线创建与编辑	单选 偏置曲线的创建方法有()。	1
87	第03章 曲线创建与编辑	单选 将曲线按指定的角度偏置到与曲线所在平面相距拔模高度的平面上的偏置方	1
88	第03章 曲线创建与编辑	单选 桥接曲线的连续方式不包括()。	1
89	第03章 曲线创建与编辑	单选 输入段数将某曲线分割成等弧长节段的曲线分割方法为()。	1

90	第03章 曲线创建与编辑	单选	两相交曲线在相交点处分割,可采用的分割曲线方法为()。	1
91	第03章 曲线创建与编辑	单选	下列不属于桥接曲线形状控制的是()。	1
92	第03章 曲线创建与编辑	单选	如果选择的编辑对象是直线,则不可以编辑直线的()。	1
93	第03章 曲线创建与编辑	单选	如果选择的编辑对象是样条曲线,则不可以修改样条曲线的()。	1
94	第03章 曲线创建与编辑	单选	()采用弦公差方法生成曲线上的点集时,弦公差越大,产生的点的数量越多。	1
95	第03章 曲线创建与编辑	单选	()点的常见设置有:直接输入坐标值创建点;选取点类型 创建点。	1
96	第03章 曲线创建与编辑	单选	()在曲线上可以采用等参数方法产生弧长相等的点集。	1
97	第03章 曲线创建与编辑	单选	()通过等参数方式创建点集时,以曲线的曲率大小来分布 点群的位置,曲率越大,点群越密。	1
98	第03章 曲线创建与编辑	单选	()在“点”对话框中,“坐标”选项组用于设置点在 X、Y、Z 方向上坐标。	1
99	第03章 曲线创建与编辑	单选	()通过等圆弧长创建点集时,在点集的起始点和结束点之间,按点间等距离分布点。	1
100	第03章 曲线创建与编辑	单选	()极点是利用样条曲线的控制点来创建的点集。	1
101	第03章 曲线创建与编辑	单选	()二次曲线的类型包括:抛物线,双曲线,等高线。	1
102	第03章 曲线创建与编辑	单选	()一般样条曲线的创建方法有:根据极点,通过点、拟合、垂直于平面。	1
103	第03章 曲线创建与编辑	单选	()抛物线的参数包括:焦距长度,最小 DY 值,最大 DY 值,旋转角度。	1
104	第03章 曲线创建与编辑	单选	()规律曲线是根据一定规律或按用户的公式建立的样条 曲线,主要表现在规律性上。	1
105	第03章 曲线创建与编辑	单选	()缠绕曲线可以将选定的曲线由一平面缠绕到锥面或者柱 面上,也可以缠绕到球面上。	1
106	第03章 曲线创建与编辑	单选	()两曲线圆角是指空间中任意两相交直线、曲线或直线与 曲线间的圆角。	1
107	第03章 曲线创建与编辑	单选	()系统提供了三种创建多边形的方式:内接半径、多边形边长和外切圆半径。	1
108	第03章 曲线创建与编辑	单选	()规律曲线是根据一定的规律或按用户定义的公式建立 的双曲线。	1
109	第03章 曲线创建与编辑	单选	()偏置曲线的控制方式包括:距离,拔模,规律控制,。	1
110	第03章 曲线创建与编辑	单选	()桥接曲线中相切连续方式比曲率连续方式更加顺滑。	1
111	第03章 曲线创建与编辑	单选	()偏置曲线是将直线、圆弧、艺术样条曲线按任意的方式 创建新的曲线。	1
112	第03章 曲线创建与编辑	单选	()桥接曲线可通过设置 U、V 向百分比值或拖动百分比滑块来设定起点和终点。	1
113	第03章 曲线创建与编辑	单选	()桥接曲线用于创建两个对象集相交的曲线。	1
114	第03章 曲线创建与编辑	单选	()截面曲线用于将设定的截面与选定的表面、曲线、平面 或实体等对象相交。	1
115	第03章 曲线创建与编辑	单选	()倒圆角的修剪编辑方式分为两种:自动修剪,手工修剪。	1
116	第03章 曲线创建与编辑	单选	()拉长曲线主要用来拉伸或者收缩几何对象,但是不能移动对象。	1
117	第03章 曲线创建与编辑	单选	()修剪拐角指令主要是指修剪两条不平行曲线在其交点 而形成的拐角。	1
118	第03章 曲线创建与编辑	单选	()修剪拐角主要是指修剪将要相交的两条曲线在其交点 而形成的拐角。	1
119	第03章 曲线创建与编辑	单选	()分割曲线是将曲线分割成多个节段,各节段成为相互关联的操作对象。	1
120	第03章 曲线创建与编辑	单选	()拉长曲线通过指定弧长增量或总弧长方式改变曲线的 长度。	1
121	第04章 特征建模	单选	下列不能产生基准平面的方法是()。	1
122	第04章 特征建模	单选	以下不属于基准坐标系创建方法的是()。	1
123	第04章 特征建模	单选	下列不能产生基准轴的方法是()。	1
124	第04章 特征建模	单选	创建长方体的方法不包括()。	1
125	第04章 特征建模	单选	已知圆锥底部直径、顶部直径、半角和生成方向的圆锥创建方法 是()。	1
126	第04章 特征建模	单选	创建圆柱特征方法正确是在()。	1
127	第04章 特征建模	单选	已知长方体的边长,一个端点在坐标,可以选择在创建方法是()。	1
128	第04章 特征建模	单选	先指定圆柱的高度,再按所选择的圆弧创建圆柱方法是()。	1
129	第04章 特征建模	单选	已知圆锥底部直径、顶部直径和高度的圆锥创建方法是()。	1
130	第04章 特征建模	单选	已知顶部直径、高度、半角及生成方向来创建圆锥的方法是()。	1
131	第04章 特征建模	单选	在拉伸命令中,如果希望结果总是片体,下列做法正确的是()。	1
132	第04章 特征建模	单选	通过绕一给定轴以非零角度旋转截面曲线建立一旋转体特征,生成全圆形或扇形。	1
133	第04章 特征建模	单选	“沿导引线扫描”命令中错误的说法是()。	1
134	第04章 特征建模	单选	在拉伸对象在选择中,说法错误是在()。	1

135	第04章 特征建模	单选	管道创建方法中说法正确的是（ ）。	1
136	第04章 特征建模	单选	拉伸特征拔模角类型不包括（ ）。	1
137	第04章 特征建模	单选	圆形剖面沿一条导线扫掠得到的实体的是（ ）。	1
138	第04章 特征建模	单选	下列不是腔体特征创建方法的是（ ）。	1
139	第04章 特征建模	单选	下列关于凸台的说法正确的是（ ）。	1
140	第04章 特征建模	单选	下列不属于键槽类型的是（ ）。	1
141	第04章 特征建模	单选	要创建一个直径为 10mm，深度为 5mm 的腔体,可选择的腔体类型是（ ）。	1
142	第04章 特征建模	单选	孔特征不包括（ ）。	1
143	第04章 特征建模	单选	圆柱形腔体不包含的选项是（ ）。	1
144	第04章 特征建模	单选	矩形腔体不包含的选项是（ ）。	1
145	第04章 特征建模	单选	下列不属于沟槽类型的是（ ）。	1
146	第04章 特征建模	单选	用于重新指定所选特征附着平面的特征参数是（ ）。	1
147	第04章 特征建模	单选	如需要对某圆柱体的高度进行修改,则可以采用的措施为（ ）。	1
148	第04章 特征建模	单选	下列哪个命令可以重新安排已创建特征的次序?（ ）。	1
149	第04章 特征建模	单选	如暂时不需要某一特征及其子特征显示,则可以采用的措施为（ ）。	1
150	第04章 特征建模	单选	在移动特征对话框中,需要指定的参数错误的是（ ）。	1
151	第04章 特征建模	单选	（ ）基准轴可用于旋转中心、镜像中心,也可用于指定拉伸体和 基准平面	1
152	第04章 特征建模	单选	（ ）可以通过选择一条直线、曲线或者一个平面来创建垂直于所选 对象的基	1
153	第04章 特征建模	单选	（ ）通过选择两个平面来创建基准轴,所创建的基准轴与这 两个平面的交线	1
154	第04章 特征建模	单选	（ ）可以通过选择两条直线来创建通过这两条直线的基准平面。	1
155	第04章 特征建模	单选	（ ）已知圆锥体底面直径、顶部直径、半角及生成方向,则可 以创建一圆锥	1
156	第04章 特征建模	单选	（ ）球的创建方法包括“中心点和直径”与“圆弧”两种。	1
157	第04章 特征建模	单选	（ ）圆锥体素实体特征可以建立圆锥,但不可以建立圆台。	1
158	第04章 特征建模	单选	（ ）长方体的长度可以指定负值。	1
159	第04章 特征建模	单选	（ ）基本体素特征主要包括圆柱体,圆锥体,球体,不包括长方体。（ ）可以	1
160	第04章 特征建模	单选	（ ）可以选择已有圆弧并指定高度来创建圆柱体。	1
161	第04章 特征建模	单选	（ ）扫掠特征的截面线串不可以含有尖形拐角。	1
162	第04章 特征建模	单选	（ ）扫掠特征的引导线串如果形成封闭环,第一截面线串可被选为最后截面	1
163	第04章 特征建模	单选	（ ）创建管道特征时,需要知道一条导线,外径和内径,并且 外径和内径	1
164	第04章 特征建模	单选	（ ）单条曲线不能用作拉伸对象。	1
165	第04章 特征建模	单选	（ ）扫掠的距离是截面线串的长度。	1
166	第04章 特征建模	单选	（ ）在创建实心管道时,其内径为 0。	1
167	第04章 特征建模	单选	（ ）所有成型特征（凸台 Boss,孔 Hole,槽 Pocket,凸垫 Pad,键槽 Slot	1
168	第04章 特征建模	单选	（ ）只能在平面或者基准平面上才能创建键槽特征。	1
169	第04章 特征建模	单选	（ ）在创建凸台时,可以同时指定锥角。	1
170	第04章 特征建模	单选	（ ）若正在利用垂直或水平定位尺寸定位一个孔,在选择目 标边缘之前必	1
171	第04章 特征建模	单选	（ ）UG中的孔特征包括常规孔、钻形孔、螺纹间隙孔、螺纹 孔和埋头孔。	1
172	第04章 特征建模	单选	（ ）UG 中可以创建 5 中类型的键槽,分别是:矩形、球形端、U 形键槽、	1
173	第04章 特征建模	单选	（ ）UG 中的孔的放置位置一定要通过草图确定。	1
174	第04章 特征建模	单选	（ ）UG 中创建凸台时只能创建圆柱凸台。	1
175	第04章 特征建模	单选	（ ）UG 中可以创建圆柱形腔体。	1
176	第04章 特征建模	单选	（ ）球形拐角功能可用于通过选择 3 个面创建一个球形角相 切曲面。	1
177	第04章 特征建模	单选	（ ）编辑特征参数操作可以重新对所创建的特征参数进行修改。	1
178	第04章 特征建模	单选	（ ）位置编辑可以进行添加尺寸、编辑尺寸值、删除尺寸等操作。	1
179	第04章 特征建模	单选	（ ）拉伸特征、旋转特征和沿导线扫掠特征可以编辑扫描 特征参数。	1

180	第05章 曲面造型	单选	下列不属于曲面构造方法的是()。	1
181	第05章 曲面造型	单选	不属于曲面的常见类型是()。	1
182	第05章 曲面造型	单选	下列由点构造曲面的方法中错误的是()。	1
183	第05章 曲面造型	单选	用“四点曲面”命令创建曲面时,所选四点是()。	1
184	第05章 曲面造型	单选	以下说法错误在是()。	1
185	第05章 曲面造型	单选	下列属于扫掠曲面中插值方法的是()。	1
186	第05章 曲面造型	单选	“通过曲线组”创建曲面方法的对齐方式错误的是()。	1
187	第05章 曲面造型	单选	直纹面的对齐方式,正确的是()。	1
188	第05章 曲面造型	单选	曲线网格中关于连续性的设置,错误的是()。	1
189	第05章 曲面造型	单选	创建曲面的方法中需要输入两个方向的曲线的是()。	1
190	第05章 曲面造型	单选	创建曲面的方法中只要输入一个方向的曲线的是()。	1
191	第05章 曲面造型	单选	通过曲线组的对齐方式不包括()。	1
192	第05章 曲面造型	单选	自动确定方位,比例则由用户指定的扫掠曲面引导线的数量是()。	1
193	第05章 曲面造型	单选	扫掠曲线只有一条引导线时,不属于方位控制方法的是()。	1
194	第05章 曲面造型	单选	扫掠曲线只有一条引导线时,不属于缩放方法的是()。	1
195	第05章 曲面造型	单选	下列曲面的延伸类型错误的是()。	1
196	第05章 曲面造型	单选	“桥接”曲面的两种连续类型分别是()。	1
197	第05章 曲面造型	单选	1N一边曲面创建时需利用封闭的多条曲线或边,其数量最多可达()。	1
198	第05章 曲面造型	单选	“桥接”曲面时必须选择()。	1
199	第05章 曲面造型	单选	在曲面上要将上面的曲线区域去除,可采用的操作是()。	1
200	第05章 曲面造型	单选	在两个主曲面间要创建一个连续相切的曲面时,采用的方法是()。	1
201	第05章 曲面造型	单选	延伸曲面与一个已有面在边界上具有相同的切平面的是()。	1
202	第05章 曲面造型	单选	沿与曲面呈一个角度的方向延伸,得到延伸曲面的是()。	1
203	第05章 曲面造型	单选	在延伸方向的横截面上是一圆弧,圆弧半径与所选择的曲面边界 的曲率半径	1
204	第05章 曲面造型	单选	圆角曲面的控制方式不包括()。	1
205	第05章 曲面造型	单选	下列关于“偏置曲面”的说法,正确的是()。	1
206	第05章 曲面造型	单选	关于“缝合”的说法,下列错误的是()。	1
207	第05章 曲面造型	单选	下列不属于曲面编辑方法的是()。	1
208	第05章 曲面造型	单选	下列不属于编辑片体边界的选项的是()。	1
209	第05章 曲面造型	单选	下列不属于改变边的方法的是()。	1
210	第05章 曲面造型	单选	()片体是厚度为 0,既有表面,也有体积的独立几何体。	1
211	第05章 曲面造型	单选	()在 UG 中,构建物体的类型主要是实体和片体,都具有表 面和体积。	1
212	第05章 曲面造型	单选	()在 UG 中,构造的物体类型有 2 种:实体与片体。	1
213	第05章 曲面造型	单选	()曲面工具主要包含常规曲面设计、自由曲面设计和曲面编 辑等功能。	1
214	第05章 曲面造型	单选	()由点构建曲面主要有 4 种方法:通过点、从极点、从点云, 三点曲面	1
215	第05章 曲面造型	单选	()当点来自扫描仪或数控测量点时,利用“从点云”的构。	1
216	第05章 曲面造型	单选	()在数据转换时,曲面在 U、V 方向的阶次高或低对数据的安全性没有影	1
217	第05章 曲面造型	单选	()过曲线网格命令所创建的曲面不一定经过主曲线和交叉曲线。	1
218	第05章 曲面造型	单选	()直纹面的第一根截面线必须是单段直线或曲线。	1
219	第05章 曲面造型	单选	()过曲线网格命令所选的主截面线串和交叉线串必须相交。	1
220	第05章 曲面造型	单选	()扫掠创建曲面中脊线的作用是控制扫掠曲面的方位和形状。	1
221	第05章 曲面造型	单选	()直纹面的第一根截面曲线可以是直线,光滑的曲线,但是不能是点。	1
222	第05章 曲面造型	单选	()通过曲线网格方法生成的曲面 U、V 方向都是 3 次的。	1
223	第05章 曲面造型	单选	()直纹面是在两个截面之间创建平滑过渡的曲面。	1
224	第05章 曲面造型	单选	()绕一根指定轴线,沿曲线以等角度间隔分布点的对齐方 式是参数对齐。	1

225	第05章 曲面造型	单选 ()通过曲线组方法是使用两个方向的曲线来构造曲面。	1
226	第05章 曲面造型	单选 ()使用扫掠曲面时,当截面线多于一条,必须指定介于 截面线间的插值方	1
227	第05章 曲面造型	单选 ()圆角曲面的圆角类型只能是圆形,不能是二次曲线。	1
228	第05章 曲面造型	单选 ()扩大曲面生成的特征与原曲面无关。	1
229	第05章 曲面造型	单选 ()补片多,可以在更小范围内控制片体曲率半径,补片少, 可以使创建的	1
230	第05章 曲面造型	单选 ()桥接曲面是在两个主曲面间构造一个新的曲面,可以进一 步控制曲面的	1
231	第05章 曲面造型	单选 ()将曲面向某个方向上延伸,只能采用曲面延伸指令。	1
232	第05章 曲面造型	单选 ()扩大曲面生成的曲面与原曲面相关。	1
233	第05章 曲面造型	单选 ()延伸曲面所生成的面是一个独立曲面,与原曲面使用时, 必须通过缝	1
234	第05章 曲面造型	单选 ()可选择另外两组曲面或两组曲线作为桥接曲面的侧面边 界条件可以进	1
235	第05章 曲面造型	单选 ()N-边曲面特征能够生成已修剪及三角形两个种类。	1
236	第05章 曲面造型	单选 ()在曲面的一条曲线上沿着与曲面垂直的方向延伸的曲面 是有角度的延伸	1
237	第05章 曲面造型	单选 ()修剪片体时,边界的投影方向,决定修剪部分在投影方 向上反映在曲	1
238	第05章 曲面造型	单选 ()曲面缝合用于将两个曲面缝合,多个曲面时分开分别缝合。	1
239	第05章 曲面造型	单选 ()对于封闭曲面,增加或者降低曲面的次数不会改变曲面 的形状。	1
240	第05章 曲面造型	单选 ()在数学上,由于曲面是采用逼近和插值方法计算的,所以 需要指定公	1
241	第05章 曲面造型	单选 ()用户可以删除表面上的裁剪边或孔,如果是单张曲面,还 可以延拓曲	1
242	第06章 零部件装配	单选 常用的装配方法有自底向上装配、自顶向下装配及()。	1
243	第06章 零部件装配	单选 添加部件的放置定位方式不包括()。	1
244	第06章 零部件装配	单选 可将组件焊接在一起作为一个实体移动的装配约束方式是()。	1
245	第06章 零部件装配	单选 用于定位对齐相配对象,使两个面共面且法线方向相同的装配约束方式是(	1
246	第06章 零部件装配	单选 本身既是装配件,而在上一级装配中本身又是部件的是()。	1
247	第06章 零部件装配	单选 用于约束两个对象的中心,使其中心对齐的装配约束方式是()。	1
248	第06章 零部件装配	单选 如果一个部件分布在同一个装配中的不同位置,可以重新设置()来区别不	1
249	第06章 零部件装配	单选 用于定位两个同类对象相一致的装配约束方式是()。	1
250	第06章 零部件装配	单选 用于指定两个相距对象间的最小距离的装配约束方式是()。	1
251	第06章 零部件装配	单选 该配对约束类型定义两个对象适合的装配约束方式是()。	1
252	第06章 零部件装配	单选 “在装配文件中,添加一个空部件文件,然后使该部件文件成为工作部件,	1
253	第06章 零部件装配	单选 环形阵列中以实体的边为阵列中心轴的是()。	1
254	第06章 零部件装配	单选 ()多数 CAD / CAM 系统中,有两种装配模式:多组件装配和单组 件装配。	1
255	第06章 零部件装配	单选 ()在多数的 CAD/CAM 系统中,有两种不同的装配模式:多组件装 配和虚拟	1
256	第06章 零部件装配	单选 ()子装配是在高一级装配中被用做组件的装配,它拥有自己 的组件。	1
257	第06章 零部件装配	单选 ()在图形窗口显示的部件、组件和装配统称为工作部件。	1
258	第06章 零部件装配	单选 ()组件对象是一个从装配部件链接到部件主模型的指针实体。	1
259	第06章 零部件装配	单选 ()任何一个装配部件都可以在更高级装配中用做子装配。	1
260	第06章 零部件装配	单选 ()多组件装配中的部件与所引用的部件具有关联性。	1
261	第06章 零部件装配	单选 ()自底向上的装配时,组件的定位方式主要有两种:绝对原 点定位方法	1
262	第06章 零部件装配	单选 ()自底向上的装配时,一般第一个部件采用绝对坐标定位方 法,其余的	1
263	第06章 零部件装配	单选 ()约束条件是指一对组件的面、边缘、点等几何对象之间 的配对关系。	1
264	第06章 零部件装配	单选 ()在装配中不允许欠约束存在。	1
265	第06章 零部件装配	单选 ()对齐约束用于约束两个对象的中心,使其中心对齐。	1
266	第06章 零部件装配	单选 ()组件添加到装配件后,不能再对其进行删除、抑制、 阵列和替换等操	1
267	第06章 零部件装配	单选 ()在装配中组件阵列是一种对应配对条件快速生成多个 组件的方法。	1
268	第06章 零部件装配	单选 ()爆炸图像其他的用户定义视图一样,可以被加到任意 需要的视图布置	1
269	第07章 制作工程图	单选 用于设置工程图中各类视图的比例大小的是()。	1

270	第07章 制作工程图	单选	按照我国制图标准，一般采用的投影方式是()。	1
271	第07章 制作工程图	单选	用于设置工程图绘图单位的是()。	1
272	第07章 制作工程图	单选	基本视图不包括以下哪一种()。	1
273	第07章 制作工程图	单选	沿某方向观察实体模型所形成的视图是()。	1
274	第07章 制作工程图	单选	下列属于工程图中视图的表达方法的是()。	1
275	第07章 制作工程图	单选	下列哪一种不是视图的对齐方式()。	1
276	第07章 制作工程图	单选	用于局部表现零件不可见部分结构的是()。	1
277	第07章 制作工程图	单选	进行()标注时，首先选取两个控制点，然后系统则用两点连 线的长度标注	1
278	第07章 制作工程图	单选	若要在视图中添加视图相关曲线，你必须选择该视图，在鼠标右键的菜单中	1
279	第07章 制作工程图	单选	不能进行自动推断尺寸标注的是()。	1
280	第07章 制作工程图	单选	()UG系统的工程图中提供了毫米和英寸两种单位。	1
281	第07章 制作工程图	单选	()UG 中共提供了 9 种不同类型的基本视图。	1
282	第07章 制作工程图	单选	()用户可对任何视图进行局部放大。	1
283	第07章 制作工程图	单选	()在 UG NX0 中，二维工程图与其相应的三维实体模型 是没有关联的。	1
284	第07章 制作工程图	单选	()UG 系统提供了以下 5 种移动或复制视图的方式。	1
285	第07章 制作工程图	单选	()剖视图的名称目前是 A-A，则不再可以将其改为 D-D。	1
286	第07章 制作工程图	单选	()半剖视图：用于非对称零件，最终将剖开部分和未剖部分 展现在一个视	1
287	第07章 制作工程图	单选	()展开剖是不含折弯段的连续剖切段相接的剖切方法，最 终将它们展开	1
288	第07章 制作工程图	单选	()在 UG 工程图中可以进行尺寸,不能进行公差标准。	1
289	第07章 制作工程图	单选	()在 UG 工程图中可以进行尺寸和符号标注，不能进行文本标注。	1
290	第07章 制作工程图	单选	()符合 GB 的粗糙度标注功能，应当在启动 UG 之前设定 相应的环境变量	1
291	第08章 数控铣削加工	单选	下列不属于系统默认的铣床加工方式的是()。	1
292	第08章 数控铣削加工	单选	下列属于平面铣的是()。	1
293	第08章 数控铣削加工	单选	在刀具路径的同一高度内完成一层切削，当遇到曲面时会绕过，再下降一个	1
294	第08章 数控铣削加工	单选	每一刀加工只有轴向进给的型腔铣削类型是()。	1
295	第08章 数控铣削加工	单选	对一般不规则的零件进行粗加工时，选用的加工方法是()。	1
296	第08章 数控铣削加工	单选	对侧壁轮廓进行半精或精加工的方法是()。	1
297	第08章 数控铣削加工	单选	下列哪种是切削步距的设置方式()。	1
298	第08章 数控铣削加工	单选	()程序组用于排列加工操作在程序中的次序。	1
299	第08章 数控铣削加工	单选	()当一个零件首次进入加工模块时，要求先进行加工环境初 始化。	1
300	第08章 数控铣削加工	单选	()操作导航器用于管理创建的操作及其他组对象。	1
301	第08章 数控铣削加工	单选	()当加工区域从零件的一部分转移到另一部分时，参考坐 标系用于定位	1
302	第08章 数控铣削加工	单选	()UG 后置处理器不允许用户自己定义后置处理命令，但能为 多种类型的	1
303	第08章 数控铣削加工	单选	()平面铣是利用几何体边界进行刀具运动范围的定义，刀 位轨迹的计算自	1
304	第08章 数控铣削加工	单选	()材料侧只用于定义材料被去除的一侧。	1
305	第08章 数控铣削加工	单选	()单向切削用于创建平行的、单向的、沿着轮廓的刀位轨迹。	1
306	第08章 数控铣削加工	单选	()在 UG 的型腔铣加工程序中,每层切削层的深度必须一致。	1
307	第08章 数控铣削加工	单选	()陡峭角度是等高轮廓铣区别于其他型腔铣的一个关键参数。	1

难度	解析	正确答案	选项A	选项B	选项C	选项D	选项A	选项B
一般		C		5	6	7	8	A、5 B、6
一般		D		6	7	8	9	A、6 B、7
一般		A	左键+滚轮	右键+滚轮	单击右键	单击左键	A、左键+滚轮	B、右键+滚轮
一般		B	左键+滚轮	右键+滚轮	单击右键	单击左键	A、左键+滚轮	B、右键+滚轮
一般		D	可以平移模型	可以缩放模型	可以旋转模型	不能隐藏模型	A、可以平移模型	B、可以缩放模型
一般		C	单击编辑/删除选项	单击工具条	按 Ctrl+C	按 Delete 键	A、单击编辑/删除选项	B、单击工具条
一般		B	信息窗口 (Inform)	提示栏 (Cu)	状态栏 (Sta)	部件导航器 (Part Navigator)	A、信息窗口 (Inform)	B、提示栏 (Cu)
一般		A	绝对坐标系	工作坐标系	机械坐标系	参考坐标系	A、绝对坐标系	B、工作坐标系
一般		B	绝对坐标系	工作坐标系	机械坐标系	参考坐标系	A、绝对坐标系	B、工作坐标系
一般		C	绝对坐标系	工作坐标系	机械坐标系	参考坐标系	A、绝对坐标系	B、工作坐标系
一般		错						
一般		对						
一般		错						
一般		对						
一般		错						
一般		对						
一般		对						
一般		对						
一般		错						
一般		D	选择现有平面	创建平面	创建基准坐标系	选择已有曲面	A、选择现有平面	B、创建平面
一般		D	草图尺寸	文本高度	控制草图	原草图视觉	A、草图尺寸	B、文本高度
一般		B	配置文件	抛物线	直线	圆弧	A、配置文件	B、抛物线
一般		D	对角 2 点	按 3 顶点	从中心	按 4 顶点	A、对角 2 点	B、按 3 顶点
一般		B	精确法	三点定圆法	删除第三条	粗略法	A、精确法	B、三点定圆法
一般		A	起点、终点和圆弧	端点及直径	中心点与半径	以上选项都正确	A、起点、终点和圆弧	B、端点及直径
一般		B	直线	样条线	圆弧	与直线相切的圆弧	A、直线	B、样条线
一般		D	单独修剪	统一修剪	边界修剪	两两修剪	A、单独修剪	B、统一修剪
一般		D	单独延伸	统一延伸	边界延伸	垂直延伸	A、单独延伸	B、统一延伸
一般		D	镜像曲线	截面曲线	桥接曲线	添加现有的曲线	A、镜像曲线	B、截面曲线
一般		B	添加现有的曲线	镜像曲线	投影曲线	偏置曲线	A、添加现有的曲线	B、镜像曲线
一般		D	镜像曲线	添加现有的曲线	投影曲线	偏置曲线	A、镜像曲线	B、添加现有的曲线
一般		A	投影曲线	添加曲线	偏置曲线	镜像曲线	A、投影曲线	B、添加曲线
一般		A	固定	重合	同心	共线	A、固定	B、重合
一般		C	固定	恒定长度	恒定角度	同心	A、固定	B、恒定长度
一般		B	均匀比例	非均匀比例	恒定角度	同心	A、均匀比例	B、非均匀比例
一般		C	固定	重合	恒定长度	同心	A、固定	B、重合
一般		D	固定，完全固定	重合，同心	水平，竖直	周长，面积	A、固定，完全固定	B、重合，同心
一般		D	直径，半径	自动判断的	成角度，周	均匀比例，非均匀比例	A、直径，半径	B、自动判断的
一般		C	两条曲线相互平行	多条直线与草图曲线	两个圆的半径相等		A、两条曲线相互平行	B、多条直线与草图曲线
一般		A	定义两条或多条直线	约束点与直线	约束草图元素	约束两点的距离	A、定义两条或多条直线	B、约束点与直线
一般		错						
一般		错						
一般		对						

一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	A	等参数	模式	面百分比	B 曲面极点	A、等参数 B、模式
一般	C	等圆弧长	弦公差	面百分比	增量圆弧长	A、等圆弧长B、弦公差
一般	C	样条点	曲线点	光标位置	点面的点	A、样条点 B、曲线点
一般	D	几何级数	等参数	投影点	沿曲线	A、几何级数B、等参数
一般	C	定义点	结点	投影点	坐标	A、定义点 B、结点
一般	C	定义点	结点	投影点	极点	A、定义点 B、结点
一般	A	等圆弧长	等参数	弦公差	增量圆弧长	A、等圆弧长B、等参数
一般	D	等圆弧长	等参数	弦公差	增量圆弧长	A、等圆弧长B、等参数
一般	B	内接半径	边长长度	多边形边数	外切圆半径	A、内接半径B、边长长度
一般	A	起点、终点、弧上	圆心、半径	圆心、直径	起点、终点、半径	A、起点、终B、圆心、半
一般	A	圆心、圆上的点	中心，起点	起点，终点	圆上的点，半径或直径	A、圆心、B、中心，走
一般	D	指定圈数	制定螺距	确定半径与	指定高度	A、指定圈数B、制定螺距
一般	C	可以创建平行 X、	可以创建多	不能进行曲	可以绘制圆	A、可以创建B、可以创建
一般	B	简单圆角	单曲线圆角	两曲线圆角	三曲线圆角	A、简单圆角B、单曲线圆
一般	C	内接半径	边长长度	多边形边数	外切圆半径	A、内接半径B、边长长度
一般	C	根据极点	通过点	平行于平面	垂直于平面	A、根据极点B、通过点
一般	B	等斜度曲线法	轮廓线法	边缘曲线法	等参数曲线法	A、等斜度曲线B、轮廓线法
一般	B	偏置曲线	桥接曲线	截面曲线	相交曲线	A、偏置曲线B、桥接曲线
一般	C	选定的平面	平行平面	径向平面	垂直于曲线的平面	A、选定的B、平行平面
一般	A	必须是两个或两个	两个曲面可	两个实体可	两个基准面或轴必须相	A、必须是两B、两个曲面
一般	A	缠绕/展开	投影	曲线投影	图形转化	A、缠绕/展B、投影
一般	A	距离	角度	坐标	对象	A、距离 B、角度
一般	B	距离	拔模	规律控制	角度	A、距离 B、拔模
一般	D	位置	相切	流	相交	A、位置 B、相切
一般	A	等分段	按边界对象	圆弧长度数	在拐角上	A、等分段 B、按边界对象

一般	B	等分段	按边界对象	在结点处	圆弧长段数	A、等分段 B、按边界对象
一般	B	相切幅值	曲率相连	深度也歪斜	参考成型曲线	A、相切幅值B、曲率相连
一般	D	端点位置	直线长度	角度	属性	A、端点位置B、直线长度
一般	D	阶数	形状	斜率	角度	A、阶数 B、形状
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	C	选择一平面和轴线	选择一平面	选择一条直	选择三个已存在点	A、选择一平B、选择一平
一般	B	原点, X 点, Y 点	两个平面及	三个平面	Z 轴, Y 轴, 原点	A、原点, XB、两个平面
一般	C	选择两曲面交线	选择一条直	选择三个已	选择原有基准轴	A、选择两曲B、选择一条
一般	D	原点, 边长	两个点, 高	两个对角点	三个空间点	A、原点, 边B、两个点,
一般	B	直径和高度	直径和半角	底部直径、高度和半角		A、直径和B、直径和半
一般	B	直径, 拉伸	高度, 圆弧	半径, 高度	圆弧, 拉伸	A、直径, 拉B、高度, 圆
一般	C	两个对角点	二点和高度	原点和边长	二点与边长	A、两个对角B、二点和高
一般	B	直径, 拉伸	高度, 圆弧	半径, 高度	圆弧, 拉伸	A、直径, 拉B、高度, 圆
一般	A	直径和高度	直径和半角	顶部直径、	底部直径、高度和半角	A、直径和B、直径和半
一般	A	直径和高度	直径和半角	顶部直径、	底部直径、高度和半角	A、直径和B、直径和半
一般	D	建模预设置中设置	建模预设置	在拉伸参数	建模预设置中设置体类	A、建模预设B、建模预设
一般	C	扫掠	拔模	回转	拉伸	A、扫掠 B、拔模
一般	A	剖面线必须是直线	引导线可以	扫掠方向即	引导线的长度决定扫掠	A、剖面线必B、引导线可
一般	C	可以选择实体面	可以选择实	不能选择成	可以选择片体	A、可以选择B、可以选择

一般	B	可以选择路径，外	可以将圆形	只要指定外	以上说法都不对	A、可以选择B、可以将圆
一般	A	顶面角度	从起始限制	从截面-不	从截面-对称角	A、顶面角度B、从起始限
一般	B	扫掠	管道	回转	拉伸	A、扫掠 B、管道
一般	C	圆柱形	矩形	燕尾形	常规	A、圆柱形 B、矩形
一般	D	凸台的凸起方向不	必须输入正	不能选择基	只能选择平的放置面	A、凸台的凸B、必须输入
一般	C	T 形键槽	矩形键槽	L 形键槽	U 形键槽	A、T 形键B、矩形键槽
一般	D	常规腔体	圆锥腔体	矩形腔体	圆柱形腔体	A、常规腔体B、圆锥腔体
一般	A	深钻孔	常规孔	螺钉间隙孔	螺纹孔	A、深钻孔 B、常规孔
一般	B	腔体直径	长度	深度	底部面半径	A、腔体直径B、长度
一般	A	腔体直径	长度	深度	底部面半径	A、腔体直径B、长度
一般	D	球形端沟槽	矩形沟槽	U 形沟槽	T 形键槽	A、球形端沟B、矩形沟槽
一般	A	重新附着	特征对话框	更改类型	更改附着	A、重新附着B、特征对话框
一般	D	定位编辑	移动	重排序	参数编辑	A、定位编辑B、移动
一般	A	特征重排序	特征抑制和	编辑时间戳	移动特征	A、特征重排B、特征抑制
一般	C	释放	移动	抑制	重排序	A、释放 B、移动
一般	D	DXC 距离	DYC 距离	DYZ 距离	XYZ 角度	A、DXC 距离B、DYC 距
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					

一般	C	利用点构造曲面	利用曲线构造曲面	利用实体构造曲面	利用曲面构造曲面	A、利用点构造 B、利用曲线构造	
一般	D	基于点的曲面	基于曲线的曲面	基于片体的曲面	基于实体的曲面	A、基于点的 B、基于曲线	
一般	C	通过点	从极点	三点曲面	四点曲面	A、通过点 B、从极点	
一般	D	任意四点	共线四点	有三点共线	每三个点都不在一条直线上	A、任意四点 B、共线四点	
一般	C	通过点可以构建曲面	从极点可以构建曲面	通过一个点可以构建曲面	通过指定四点可以构建曲面	A、通过点 B、从极点	
一般	B	二次插值	三次插值	四次插值	五次插值	A、二次插值 B、三次插值	
一般	B	圆弧长	半径	距离	脊线	A、圆弧长 B、半径	
一般	B	距离	参数	角度	根据点	A、距离 B、参数	
一般	D	位置	相切	曲率	相交	A、位置 B、相切	
一般	A	通过曲线网格	直纹面	通过曲线组	截面线	A、通过曲线 B、直纹面	
一般	B	通过曲线网格	直纹面	扫掠曲线	N 边曲线	A、通过曲线 B、直纹面	
一般	D	参数	根据点	脊线	引导线	A、参数 B、根据点	
一般	B		1	2	3	4	A、1 B、2
一般	D	固定	面的法向	矢量方向	两个点	A、固定 B、面的法向	
一般	A	固定的	恒定的	倒圆功能	另一条曲线	A、固定的 B、恒定的	
一般	A	水平延伸	相切延伸	垂直于曲面	有角度的延伸	A、水平延伸 B、相切延伸	
一般	A	相切，曲率	相切，位置	曲率，位置	流，位置	A、相切，曲率 B、相切，位置	
一般	D	一条	两条	三条	不受限制	A、一条 B、两条	
一般	A	主曲面	侧曲面	第一侧面线串	第二侧面线串	A、主曲面 B、侧曲面	
一般	B	扩大曲面	修剪片体	偏置曲面	延伸曲面	A、扩大曲面 B、修剪片体	
一般	B	N 边曲面	桥接曲面	延伸曲面	偏置曲面	A、N 边曲面 B、桥接曲面	
一般	B	水平延伸	相切延伸	垂直于曲面	有角度的延伸	A、水平延伸 B、相切延伸	
一般	D	水平延伸	相切延伸	垂直于曲面	有角度的延伸	A、水平延伸 B、相切延伸	
一般	A	圆的延伸	相切延伸	垂直于曲面	有角度的延伸	A、圆的延伸 B、相切延伸	
一般	D	恒定的	线性	S 型	圆的	A、恒定的 B、线性	
一般	B	偏置值只能为正	方向可以取负	偏置对象只能是片体	偏置对象只能是片体	A、偏置值 B、方向可以取负	
一般	D	允许用户把两个或多个片体缝合	如果要缝合选择的片体	缝合的对象只能是片体	缝合的对象只能是片体	A、允许用户 B、如果要缝合	
一般	D	移动定义点	改变片体边	曲面变形	曲面加厚	A、移动定义点 B、改变片体边	
一般	A	分割边	移除孔	移除修剪	替换边	A、分割边 B、移除孔	
一般	D	仅边	边和法向	边和曲率	边和平面	A、仅边 B、边和法向	
一般	错						
一般	错						
一般	对						
一般	对						
一般	错						
一般	对						
一般	错						
一般	错						
一般	对						
一般	错						
一般	对						
一般	错						
一般	错						

一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	B	立式装配	混合装配	分布式装配	以上都不对	A、立式装配B、混合装配
一般	D	绝对原点	选择原点	移动	复制	A、绝对原点B、选择原点
一般	A	胶合约束	接触对齐	胶合约束	同心约束	A、胶合约束B、接触对齐
一般	C	胶合约束	接触对齐	对齐约束	同心约束	A、胶合约束B、接触对齐
一般	B	装配	子装配	主模型文件	部件对象	A、装配 B、子装配
一般	C	适合约束	接触对齐	中心约束	同心约束	A、适合约束B、接触对齐
一般	C	装配名	引用集名	组件名	以上都可以	A、装配名 B、引用集名
一般	B	胶合约束	接触对齐	对齐约束	同心约束	A、胶合约束B、接触对齐
一般	C	胶合约束	接触对齐	距离约束	同心约束	A、胶合约束B、接触对齐
一般	B	胶合约束	适合对齐	距离约束	同心约束	A、胶合约束B、适合对齐
一般	C	自顶向下装配	自底向上装配	混合装配	以上都不是	A、自顶向下B、自底向上
一般	B	圆柱面	边缘	基准轴	基准面	A、圆柱面 B、边缘
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	对					
一般	A	比例	大小	标准尺寸	模板尺寸	A、比例 B、大小

一般	A	第一分角	第二分角	第三分角	第四分角	A、 第一分 B、第二分角
一般	C	比例	大小	单位	投影	A、比例 B、大小
一般	C	主视图	右视图	全剖视图	正等轴测视图	A、主视图 B、右视图
一般	B	局部放大视图	投影视图	旋转视图	辅助视图	A、局部放大 B、投影视图
一般	A	局部视图	旋转视图	投影视图	辅助视图	A、局部视图 B、旋转视图
一般	D	水平的	垂直的	自动判断	按一定角度	A、水平的 B、垂直的
一般	A	局部剖视图	旋转剖视图	阶梯剖视图	半剖视图	A、局部剖视 B、旋转剖视
一般	B	垂直	平行	角度	水平	A、垂直 B、平行
一般	A	扩展成员视图	视图边界	样式	视图相关编辑	A、扩展成员 B、视图边界
一般	D	点	直线	椭圆弧	样条曲线	A、点 B、直线
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	对					
一般	D	粗加工	精加工	半精加工	二次粗加工	A、粗加工 B、精加工
一般	D	等高轮廓铣	插铣	型腔铣	表面铣	A、等高轮廓 B、插铣
一般	C	等高轮廓铣	等高清角	型腔铣	余料型腔铣	A、等高轮廓 B、等高清角
一般	C	等高轮廓铣	等高清角	插铣加工	余料型腔铣	A、等高轮廓 B、等高清角
一般	B	平面加工	型腔加工	等高轮廓加工	曲面加工	A、平面加工 B、型腔加工
一般	C	平面加工	型腔加工	等高轮廓加工	曲面加工	A、平面加工 B、型腔加工
一般	A	用户定义	恒定	最大值	单个	A、用户定义 B、恒定
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	对					
一般	错					
一般	对					
一般	错					
一般	错					
一般	错					
一般	对					

- C、7 D、8 在 UG NX6 中,要保存文件可以使用 ()种方法。 A、5 B、6 C、7 D、8
- C、8 D、9 在 UG NX6 中,要关闭文件可以使用 ()种方法。 A、6 B、7 C、8 D、9
- C、单击右键D、单击左键用鼠标实现模型缩放的快捷键是()。 A、左键+滚轮 B、右键+滚轮 C、单击右键
- C、单击右键D、单击左键用鼠标实现模型平移的快捷键是()。 A、左键+滚轮 B、右键+滚轮 C、单击右键
- C、可以旋转D、不能隐藏关于鼠标对窗口模型的操作方法中,下列说法错误的是()。 A、可以平移模型 B、可以缩放模型 C、按 Ctrl D、按 Del在 UG NX6 中,要删除所选对象,不可以使用以下哪种方法。()。 A、单击编辑/删除选项
- C、状态栏 D、部件导航在 NX 的用户界面里,哪个区域提示你下一步该做什么()。 A、信息窗口 (Information Window)
- C、机械坐标D、参考坐标UG NX6 系统共包含了 3 种坐标系,其中 ACS 指的是()。 A、绝对坐标系 B、工作坐标系
- C、机械坐标D、参考坐标UG NX6 系统共包含了 3 种坐标系,其中 WCS 指的是()。 A、绝对坐标系 B、工作坐标系
- C、机械坐标D、参考坐标UG NX6 系统共包含了 3 种坐标系,其中 MCS 指的是()。 A、绝对坐标系 B、工作坐标系
- 在图形窗口中按住鼠标右键 1~2s,系统会弹出 4 个视图显示按钮,单击其中的按钮即可转换将鼠标置于图形窗口中,按下鼠标滚轮,移动鼠标就可以实现旋转视图操作。()
- 按【Ctrl+Z】组合键可以删除对象。()
- 工作坐标系是 UG 系统提供给用户的坐标系,用户可以根据需要任意地设置或移动。()
- 绝对坐标系一般用于模具设计、加工操作中。()
- 求交是用于使目标体和所选工具体之间的相交部分成为一个新的实体,也就是求实体间的交集。
- 布尔运算包括对两个或多个实体的求和、求差和求交操作。()
- 求和是指将两个或两个以上不同的实体合并为一个独立的实体。()
- 求差是用于从目标体中删除一个或多个工具体,也就是实体间的差集。()
- 布尔求差用于从目标体中删除一个或多个工具体,也就是求交集。()
- C、创建基准D、选择已有创建草图工作平面方法错误的是()。 A、选择现有平面 B、创建平面 C、创建基准平面
- C、控制草图D、草图视觉草图样式主要用于以下除哪个设置外的确定方式()。 A、草图尺寸 B、文本高度 C、草图颜色
- C、直线 D、圆弧 草图工具条中主要按钮不包含的是()。 A、配置文件 B、抛物线 C、直线 D、圆弧
- C、从中心 D、按 4 顶矩形的草绘方法错误的是()。 A、对角 2 点 B、按 3 顶点 C、从中心 D、按 4 顶点
- C、删除第三D、粗略法 圆角的草绘方法错误的是()。 A、精确法 B、三点定圆法 C、删除第三条曲线法
- C、中心点D、以上选项草图中创建圆弧的方法有()。 A、起点、终点和圆弧上的点 B、端点及直径 C、端点及半径
- C、圆弧 D、与直线相切在草图中,以下哪个是轮廓线(Profile)命令所不能创建的()。 A、直线 B、样条曲线 C、圆弧 D、与直线相切
- C、边界修剪D、两两修剪 草图绘制中快速修剪的方法错误的是()。 A、单独修剪 B、统一修剪 C、边界修剪
- C、边界延伸D、垂直延伸 草图绘制中快速延伸的方法错误的是()。 A、单独延伸 B、统一延伸 C、边界延伸
- C、桥接曲线D、添加现有某条曲线不属于正在绘制的草图中的对象,现在想将其添加进来,可采用的生成方法是()。
- C、投影曲线D、偏置曲线 草图关于某条直线对称,此时草图已绘制该直线的左半部分,则右半部分可采用的生成方法是()。
- C、投影曲线D、偏置曲线 草图中某条已画曲线的形状与另一条曲线相似,但距离相差一个值,此时可采用的生成方法是()。
- C、偏置曲线D、镜像曲线 当一条空间曲线要垂直放置在一空间曲面上时,所采用的方法是()。 A、投影曲线 B、偏置曲线 C、镜像曲线 D、垂直放置
- C、同心 D、共线 将草图对象固定到当前所在的位置的约束类型是()。 A、固定 B、重合 C、同心 D、共线
- C、恒定角度D、同心 定义某曲线角度固定、不容改变的尺寸约束类型是()。 A、固定 B、恒定长度 C、恒定角度 D、同心
- C、恒定角度D、同心 定义样条曲线的两个端点在移动时,样条曲线形状发生改变的是()。 A、均匀比例 B、恒定长度 C、恒定角度 D、同心
- C、恒定长度D、同心 定义某曲线长度固定、不容改变的尺寸约束类型是()。 A、固定 B、重合 C、恒定长度 D、同心
- C、水平,垂直D、周长,面积 下列约束不属于几何约束类型的是()。 A、固定,完全固定 B、重合,同心 C、水平,垂直 D、周长,面积
- C、成角度,D、均匀比例 下列约束不属于尺寸约束类型的是()。 A、直径,半径 B、自动判断的尺寸 C、成角度 D、均匀比例
- C、草图曲线D、两个圆 以下约束属于尺寸约束类型的是()。 A、两条曲线相互平行 B、多条直线与坐标系的角 C、草图曲线 D、两个圆
- C、约束草图D、约束两点 以下约束属于几何约束类型的是()。 A、定义两条或多条直线共线 B、约束点与直线的距离 C、约束草图 D、约束两点

创建草图工作平面时只能选择实体表面和基准平面。()

在草图中绘制和标注曲线与建模模式下绘制和标注曲线的完全相同。()

创建草图工作平面的方法主要有两种,一是在平面上,二是在轨迹上。()

选择坐标系中的基准平面可以创建草图工作平面。()

UG中草图工具的主要功能是绘制和编辑各种草图曲线。()

借助现有平面、实体及线段等元素为参照，创建一个新 的平面，可以用此平面作为草图平面。()
可以通过对“草图方位”选项组的各选项进行设置，从而 创建草图平面。()

圆的草绘方法有两种：(1)圆心和直径定圆；(2)三点定圆。()

快速修剪用于将曲线延伸至某一个对象。()

创建圆弧轮廓主要有“指定圆弧中心与端点”和“指定 三点”两种方法。()

利用圆角工具，可以在两条或三条曲线之间倒圆角。()

草图的基本操作功能主要有：镜像曲线、偏置曲线、添 加现有曲线和投影曲线等。()

草图中偏置曲线时一次操作可以偏置二次。()

草图中镜像曲线不能选择坐标系的轴线作为对称线。()

投影曲线是指将能够抽取的对象沿平行于草图平面的方 向投影到草图平面上。()

镜像曲线是将草图几何对象以指定的一条直线为对称中 心线，镜像复制成新的草图对象。()

偏置曲线用于将已有的不属于草图对象的点或曲线，添 加到当前的草图平面中。()

几何约束的施加方式有两种：自动判断；手动施加。()

草图约束主要包括尺寸约束与几何约束。()

自动约束是由系统对草图元素间的几何位置关系进行 自动判断，并手动添加到草图对象中。()

一般在几何约束的开始，需要利用固定约束固定一个元 素作为整个草图的参考点。()

等长用于定义两个或两个以上的圆弧或圆半径相等。()

草图尺寸的标注包括“自动放置”“手动放置且箭头在 内”“手动放置且箭头在外”3 种方法。

- C、面百分比D、B 曲面极下列不属于“面的点”创建方法的是()。 A、等参数 B、模式 C、面百分比 D、面百分比D、增量圆弧下列不属于曲线点集创建方法的是()。 A、等圆弧长 B、弦公差 C、面百分比 D、光标位D、面的点 下列属于点捕捉类型的是()。 A、样条点 B、曲线点 C、光标位置点 D、面的点D、沿曲线 下列不属于曲线点的子类型的是()。 A、几何级数 B、等参数 C、投影点 D、坐标D、坐标 下列属于曲线点的子类型的是()。 A、定义点 B、结点 C、投影点 D、极点点 下列不属于样条点的子类型的是()。 A、定义点 B、结点 C、投影点 D、极点点D、增量圆弧在曲线点集的起始点和结束点之间，按点间等圆弧长来创建指定数目的点集是()。 A、等圆弧长 B、弦公差 D、增量圆弧用户需要给出弧长的大小的曲线点集是()。 A、等圆弧长 B、等参数 C、弦公差 D、多边形D、外切圆下列多边形的创建方法错误的是()。 A、内接半径 B、边长长度 C、多边形边数 D、圆心、直径D、起点、终点圆弧的产生方法有()。 A、起点、终点、弧上的点 B、圆心、半径 C、圆心、直径 D、起点、圆上的圆的产生方法正确的是()。 A、圆心、圆上的点 B、中心，起点，终点 C、起点，确定半径D、指定高度关于螺旋线的创建过程错误的是()。 A、指定圈数 B、制定螺距 C、确定半径与螺距D、可以绘制关于基本曲线指令说法错误的是()。 A、可以创建平行 X、Y、Z 轴的直线 B、可以创建两曲线圆D、三曲线圆 圆角命令不能产生的是()。 A、简单圆角 B、单曲线圆角 C、两曲线圆角 D、三曲线圆角D、外切圆通过指定多边形的边长或者多边形的内角来创建多边形的方式是()。 A、内接半径 B、平行于平面D、垂直于平面一般样条曲线的生成方式不包括()。 A、根据极点 B、通过点 C、平行于平面 D、边缘曲线D、等参数曲线在圆柱体的侧面产生轮廓线可以采用的抽取方法是()。 A、等斜度曲线法 B、轮廓线法 C、截面曲线D、相交曲线两条间断的直线之间需设计曲线圆滑过渡，此时采取的曲线操作方式为()。 A、偏置曲线 D、垂直于曲线通过圆柱的轴线绘制一组等角度扇形展开的放射状截面曲线，可采用的平面类型为()。 A、两个实体D、两个基面关于相交曲线说法正确的是()。 A、必须是两个或两个以上在曲面或实体 B、两个曲线投影D、图形转化在一个平面上完成了一个二维的设计，比如一朵花。这个设计将被转化到一个圆锥面上作为贴花 C、坐标 D、对象 偏置曲线的创建方法有()。 A、距离 B、角度 C、坐标 D、对象 C、规律控制D、角度 将曲线按指定的角度偏置到与曲线所在平面相距拔模高度的平面上的偏置方式是()。 A、规律 C、流 D、相交 桥接曲线的连续方式不包括()。 A、位置 B、相切 C、流 D、相交 C、圆弧长段D、在拐角上输入段数将某曲线分割成等弧长节段的曲线分割方法为()。 A、等分段 B、按边界对象

- C、在结点处D、圆弧长D、两相交曲线在相交点处分割，可采用的分割曲线方法为()。 A、等分段 B、按边界对象
- C、深度也歪D、参考成歪下列不属于桥接曲线形状控制的是()。 A、相切幅值 B、曲率相连 C、深度也歪斜
- C、角度 D、属性 如果选择的编辑对象是直线，则不可以编辑直线的()。 A、端点位置 B、直线长度
- C、斜率 D、角度 如果选择的编辑对象是样条曲线，则不可以修改样条曲线的()。 A、阶数 B、形状
- 采用弦公差方法生成曲线上的点集时，弦公差越大，产生的点的数量越多。()
- 点的常见设置有：直接输入坐标值创建点；选取点类型 创建点。()
- 在曲线上可以采用等参数方法产生弧长相等的点集。()
- 通过等参数方式创建点集时，以曲线的曲率大小来分布 点群的位置，曲率越大，产生点的距离越
- 在“点”对话框中，“坐标”选项组用于设置点在 X、Y、Z 方向上相对于坐标原点的位置。(
- 通过等圆弧长创建点集时，在点集的起始点和结束点之 间，按点间等圆弧长来创建指定数目的，
- 极点是利用样条曲线的控制点来创建的点集。()
- 二次曲线的类型包括：抛物线，双曲线，等高线。()
- 一般样条曲线的创建方法有：根据极点，通过点、拟合、垂直于平面。()
- 抛物线的参数包括：焦距长度，最小 DY 值，最大 DY 值，旋转角度。()
- 规律曲线是根据一定规律或按用户的公式建立的样条 曲线，主要表现在 X、Y、Z 三个分量上的
- 缠绕曲线可以将选定的曲线由一平面缠绕到锥面或者柱 面上，也可以缠绕到平面上。()
- 两曲线圆角是指空间中任意两相交直线、曲线或直线与 曲线间的圆角操作。()
- 系统提供了三种创建多边形的方式：内接半径、多边形边长和外切圆半径。()
- 规律曲线是根据一定的规律或按用户定义的公式建立 的双曲线。()
- 偏置曲线的控制方式包括：距离，拔模，规律控制，。()
- 桥接曲线中相切连续方式比曲率连续方式更加顺滑。()
- 偏置曲线是将直线、圆弧、艺术样条曲线按任意的方式 创建新的曲线。()
- 桥接曲线可通过设置 U、V 向百分比值或拖动百分比滑 块来设定起点或终点的桥接位置。()
- 桥接曲线用于创建两个对象集相交的曲线。()
- 截面曲线用于将设定的截面与选定的表面、曲线、平面 或实体等对象相交，生成相交的几何对象。
- 倒圆角的修剪编辑方式分为两种：自动修剪，手工修剪。()
- 拉长曲线主要用来拉伸或者收缩几何对象，但是不能移 动对象。()
- 修剪拐角指令主要是指修剪两条不平行曲线在其交点 而形成的拐角。()
- 修剪拐角主要是指修剪将要相交的两条曲线在其交点 而形成的拐角。()
- 分割曲线是将曲线分割成多个节段，各节段成为相互关 联的操作对象。()
- 拉长曲线通过指定弧长增量或总弧长方式改变曲线的 长度。()
- C、选择一条D、选择三个下列不能产生基准平面的方法是()。 A、选择一平面和轴线 B、选择一平面且输入一偏
- C、三个平面D、Z 轴，Y 以下不属于基准坐标系创建方法的是()。 A、原点，X 点，Y 点 B、两个平面及一根轴
- C、选择三个D、选择原有下列不能产生基准轴的方法是()。 A、选择两曲面交线 B、选择一条直线或面的边
- C、两个对角D、三个空间创建长方体的方法不包括()。 A、原点，边长 B、两个点，高度 C、两个对角点
- C、底部直径D、 已知圆锥底部直径、顶部直径、半角和生成方向的圆锥创建方法 是()。 A、 直径和高度
- C、半径，高D、圆弧，拉创建圆柱特征方法正确在是()。 A、直径，拉伸 B、高度，圆弧 C、半径，高度
- C、原点和边D、二点与边已知长方体的边长，一个端点在坐标，可以选择在创建方法是()。 A、两个对角点 B、
- C、半径，高D、圆弧，拉先指定圆柱的高度，再按所选择的圆弧创建圆柱方法是()。 A、直径，拉伸 B、高度，
- C、顶部直径D、底部直径已知圆锥底部直径、顶部直径和高度的圆锥创建方法是()。 A、 直径和高度 B、直径和
- C、顶部直径D、底部直径已知顶部直径、高度、半角及生成方向来创建圆锥的方法是()。 A、 直径和高度 B、
- C、在拉伸D、建模预设拉伸命令中，如果希望结果总是片体，下列做法正确的是()。 A、建模预设置中设置体
- C、回转 D、拉伸 通过绕一给定轴以非零角度旋转截面曲线建立一旋转体特征，生成全圆形或部分圆形体的是()
- C、扫掠方D、引导线的“沿引导线扫掠”命令中错误的说法是()。 A、剖面线必须是直线或圆弧 B、引导线可
- C、不能选择D、可以选择在拉伸对象在选择中，说法错误在是()。 A、可以选择实体面 B、可以选择实体边缘

C、只要指定D、以上说法管道创建方法中说法正确的是（ ）。 A、可以选择路径，外径可以不用设置 B、可以将
C、从截面-D、从截面-拉伸特征拔模角类型不包括（ ）。 A、顶面角度 B、从起始限制 C、从截面-不对称
C、回转 D、拉伸 圆形剖面沿一条导线扫掠得到的实体的是（ ）。 A、扫掠 B、管道 C、回转 D、拉
C、燕尾形 D、常规 下列不是腔体特征创建方法的是（ ）。 A、圆柱形 B、矩形 C、燕尾形 D、常规
C、不能选扣D、只能选扣下列关于凸台的说法正确的是（ ）。 A、凸台的凸起方向不可改变 B、必须输入正的锥角
C、L形键D、U形键榫下列不属于键槽类型的是（ ）。 A、T形键槽 B、矩形键槽 C、L形键槽 D、U
C、矩形腔体D、圆柱形腔要创建一个直径为 10mm，深度为 5mm 的腔体，可选择的腔体类型是（ ）。 A、常规腔体
C、螺钉间隙D、螺纹孔 孔特征不包括（ ）。 A、深钻孔 B、常规孔 C、螺钉间隙孔 D、螺纹孔
C、深度 D、底部面半圆柱形腔体不包含的选项是（ ）。 A、腔体直径 B、长度 C、深度 D、底部面半
C、深度 D、底部面半矩形腔体不包含的选项是（ ）。 A、腔体直径 B、长度 C、深度 D、底部面半径
C、U形沟D、T形键榫下列不属于沟槽类型的是（ ）。 A、球形端沟槽 B、矩形沟槽 C、U形沟槽 D、T
C、更改类型D、更改附着用于重新指定所选特征附着平面的特征参数是（ ）。 A、重新附着 B、特征对话框 C、
C、重排序 D、参数编辑如需要对某圆柱体的高度进行修改，则可以采用的措施为（ ）。 A、定位编辑 B、移动
C、编辑时间D、移动特征下列哪个命令可以重新安排已创建特征的次序？（ ）。 A、特征重排序 B、特征抑制和释放
C、抑制 D、重排序 如暂时不需要某一特征及其子特征显示，则可以采用的措施为（ ）。 A、释放 B、移动
C、DYZ 距离D、XYZ 角度在移动特征对话框中，需要指定的参数错误的是（ ）。 A、DXC 距离 B、DYC 距离 C
基准轴可用于旋转中心、镜像中心，也可用于指定拉伸体和 基准平面的方向。（ ）
可以通过选择一条直线、曲线或者一个平面来创建垂直于所选 对象的基准平面。（ ）
通过选择两个平面来创建基准轴，所创建的基准轴与这 两个平面的交线垂直。（ ）
可以通过选择两条直线来创建通过这两条直线的基准平面。（ ）
已知圆锥体底面直径、顶部直径、半角及生成方向，则可以 创建一圆锥体。（ ）
球的创建方法包括“中心点和直径”与“圆弧”两种。（ ）
圆锥体素实体特征可以建立圆锥，但不可以建立圆台。（ ）
长方体的长度可以指定负值。（ ）
基本体素特征主要包括圆柱体，圆锥体，球体，不包括长方体。（ ）可以通过指定的空间两个对角，
可以选择已有圆弧并指定高度来创建圆柱体。（ ）
扫掠特征的截面线串不可以含有尖形拐角。（ ）
扫掠特征的引导线串如果形成封闭环，第一截面线串可被选为最后截面线串。（ ）
创建管道特征时，需要知道一条导线，外径和内径，并且 外径和内径都不能为零。（ ）
单条曲线不能用作拉伸对象。（ ）
扫掠的距离是截面线串的长度。（ ）
在创建实心管道时，其内径为 0。（ ）
所有成型特征（凸台 Boss，孔 Hole，槽 Pocket，凸垫 Pad，键槽 Slot，沟槽 Groove）都必须建立
只能在平面或者基准平面上才能创建键槽特征。（ ）
在创建凸台时，可以同时指定锥角。（ ）
若正在利用垂直或水平定位尺寸定位一个孔，在选择目 标边缘之前必须规定一个垂直或水平参
UG中的孔特征包括常规孔、钻形孔、螺纹间隙孔、螺纹 孔和埋头孔。（ ）
UG 中可以创建 5 中类型的键槽，分别是：矩形、球形端、U 形键槽、T 形键槽、燕尾键槽。（
UG 中的孔的放置位置一定要通过草图确定。（ ）
UG 中创建凸台时只能创建圆柱凸台。（ ）
UG 中可以创建圆柱形腔体。（ ）
球形拐角功能可用于通过选择 3 个面创建一个球形角相 切曲面。（ ）
编辑特征参数操作可以重新对所创建的特征参数进行修改。（ ）
位置编辑可以进行添加尺寸、编辑尺寸值、删除尺寸等操作。（ ）
拉伸特征、旋转特征和沿导引线扫掠特征可以编辑扫描 特征参数。（ ）

- C、利用实体D、利用曲面下列不属于曲面构造方法的是()。 A、利用点构造曲面 B、利用曲线构造曲面 C、利用曲线和点构造曲面 D、利用曲面和点构造曲面
- C、基于片体D、基于实体不属于曲面的常见类型是()。 A、基于点的曲面 B、基于曲线的曲面 C、基于片体的曲面 D、基于实体的曲面
- C、三点曲面D、四点曲面下列由点构造曲面的方法中错误的是()。 A、通过点 B、从极点 C、三点曲面 D、四点曲面
- C、有三点D、每三个点用“四点曲面”命令创建曲面时,所选四点是()。 A、任意四点 B、共线四点 C、任意四点 D、每三个点
- C、通过一个D、通过指定以下说法错误的是()。 A、通过点可以构建曲面 B、从极点可以构建曲面 C、通过曲线可以构建曲面 D、通过曲线和点可以构建曲面
- C、四次插值D、五次插值下列属于扫掠曲面中插值方法的是()。 A、二次插值 B、三次插值 C、四次插值 D、五次插值
- C、距离 D、脊线 “通过曲线组”创建曲面方法的对齐方式错误的是()。 A、圆弧长 B、半径 C、距离 D、角度
- C、角度 D、根据点 直纹面的对齐方式,正确的是()。 A、距离 B、参数 C、角度 D、根据点
- C、曲率 D、相交 曲线网格中关于连续性的设置,错误的是()。 A、位置 B、相切 C、曲率 D、相交
- C、通过曲线D、截面线 创建曲面的方法中需要输入两个方向的曲线的是()。 A、通过曲线网格 B、直纹面 C、扫掠曲面 D、N 边曲面
- C、扫掠曲面D、N 边曲面创建曲面的方法中只要输入一个方向的曲线的是()。 A、通过曲线网格 B、直纹面 C、脊线 D、引导线
- C、脊线 D、引导线 通过曲线组的对齐方式不包括()。 A、参数 B、根据点 C、脊线 D、引导线
- C、3 D、4 自动确定方位,比例则由用户指定的扫掠曲面引导线的数量是()。 A、1 B、2 C、3 D、4
- C、矢量方向D、两个点 扫掠曲线只有一条引导线时,不属于方位控制方法的是()。 A、固定 B、面的法向 C、倒圆功能 D、另一条曲线
- C、倒圆功能D、另一条曲线扫掠曲线只有一条引导线时,不属于缩放方法的是()。 A、固定的 B、恒定的 C、垂直于曲面 D、有角度的
- C、垂直于曲面D、有角度的下列曲面的延伸类型错误的是()。 A、水平延伸 B、相切延伸 C、垂直于曲面延伸 D、有角度的延伸
- C、曲率,位置D、流,位置“桥接”曲面的两种连续类型分别是()。 A、相切,曲率 B、相切,位置 C、曲率,位置 D、流,位置
- C、三条 D、不受限制N一边曲面创建时需利用封闭的多条曲线或边,其数量最多可达()。 A、一条 B、两条 C、三条 D、不受限制
- C、第一侧面D、第二侧面“桥接”曲面时必须选择()。 A、主曲面 B、侧曲面 C、第一侧面线串 D、第二侧面线串
- C、偏置曲面D、延伸曲面在曲面上要将上面的曲线区域去除,可采用的操作是()。 A、扩大曲面 B、修剪片体 C、延伸曲面 D、偏置曲面
- C、延伸曲面D、偏置曲面在两个主曲面间要创建一个连续相切的曲面时,采用的方法是()。 A、N 边曲面 B、桥接 C、垂直于曲面 D、有角度的延伸
- C、垂直于曲面D、有角度的延伸曲面与一个已有面在边界上具有相同的切平面的是()。 A、水平延伸 B、相切延伸 C、垂直于曲面 D、有角度的延伸
- C、垂直于曲面D、有角度的沿与曲面呈一个角度的方向延伸,得到延伸曲面的是()。 A、水平延伸 B、相切延伸 C、垂直于曲面 D、有角度的延伸
- C、垂直于曲面D、有角度的在延伸方向的横截面上是一圆弧,圆弧半径与所选择的曲面边界的曲率半径相等的延伸曲面是()。 A、S 型 B、圆的 C、偏置 D、圆角
- C、S 型 D、圆的 圆角曲面的控制方式不包括()。 A、恒定的 B、线性 C、S 型 D、圆的
- C、偏置对D、偏置对下列关于“偏置曲面”的说法,正确的是()。 A、偏置值只能为正 B、方向可以取反 C、选择的片体 D、缝合的片体
- C、选择的片体D、缝合的片体关于“缝合”的说法,下列错误的是()。 A、允许用户把两个或多个片体接到一起,从而创建单一实体 B、缝合片体时,片体必须具有公共边 C、缝合片体时,片体必须具有公共面 D、缝合片体时,片体必须具有公共点
- C、曲面变形D、曲面加厚下列不属于曲面编辑方法的是()。 A、移动定义点 B、改变片体边 C、曲面变形 D、曲面加厚
- C、移除修剪D、替换边 下列不属于编辑片体边界的选项的是()。 A、分割边 B、移除孔 C、移除修剪 D、替换边
- C、边和曲率D、边和平面下列不属于改变边的方法的是()。 A、仅边 B、边和法向 C、边和曲率 D、边和平面

片体是厚度为 0,既有表面,也有体积的独立几何体。()

在 UG 中,构建物体的类型主要是实体和片体,都具有表面和体积。()

在 UG 中,构造的物体类型有 2 种:实体与片体。()

曲面工具主要包含常规曲面设计、自由曲面设计和曲面编辑等功能。()

由点构建曲面主要有 4 种方法:通过点、从极点、从点云、三点曲面。()

当点来自扫描仪或数控测量点时,利用“从点云”的构造。()

在数据转换时,曲面在 U、V 方向的阶次高或低对数据的安全性没有影响。()

过曲线网格命令所创建的曲面不一定经过主曲线和交叉曲线。()

直纹面的第一根截面线必须是单段直线或曲线。()

过曲线网格命令所选的主截面线串和交叉线串必须相交。()

扫掠创建曲面中脊线的作用是控制扫掠曲面的方位和形状。()

直纹面的第一根截面曲线可以是直线,光滑的曲线,但是不能是点。()

通过曲线网格方法生成的曲面 U、V 方向都是 3 次的。()

直纹面是在两个截面之间创建平滑过渡的曲面。()

绕一根指定轴线,沿曲线以等角度间隔分布点的对齐方式是参数对齐。()

通过曲线组方法是使用两个方向的曲线来构造曲面。()

使用扫掠曲面时,当截面线多于一条,必须指定介于截面线间的插值方法。()

圆角曲面的圆角类型只能是圆形,不能是二次曲线。()

扩大曲面生成的特征与原曲面无关。()

补片多,可以在更小范围内控制片体曲率半径,补片少,可以使创建的曲面更光滑。()

桥接曲面是在两个主曲面间构造一个新的曲面,可以进一步控制曲面的形状。()

将曲面向某个方向上延伸,只能采用曲面延伸指令。()

扩大曲面生成的曲面与原曲面相关。()

延伸曲面所生成的面是一个独立曲面,与原曲面使用时,必须通过缝合指令。()

可选择另外两组曲面或两组曲线作为桥接曲面的侧面边界条件可以进一步精确控制桥接片体的形状。
N-边曲面特征能够生成已修剪及三角形两个种类。()

在曲面的一条曲线上沿着与曲面垂直的方向延伸的曲面是有角度的延伸。()

修剪片体时,边界的投影方向,决定修剪部分在投影方向上反映在曲面上的大小。()

曲面缝合用于将两个曲面缝合,多个曲面时分开分别缝合。()

对于封闭曲面,增加或者降低曲面的次数不会改变曲面的形状。()

在数学上,由于曲面是采用逼近和插值方法计算的,所以需要指定公差。()

用户可以删除表面上的裁剪边或孔,如果是单张曲面,还可以延拓曲面。()

C、分布式D、以上都不常用装配方法有自底向上装配、自顶向下装配及()。 A、立式装配 B、混合装配

C、移动 D、复制 添加部件的放置定位方式不包括()。 A、绝对原点 B、选择原点 C、移动 D、复

C、胶合约束D、同心约束可将组件焊接在一起作为一个实体移动的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对

C、对齐约束D、同心约束用于定位对齐相配对象,使两个面共面且法线方向相同的装配约束方式是()。 A、胶合约束

C、主模型D、部件对象本身既是装配件,而在上一级装配中本身又是部件的是()。 A、装配 B、子装配 C、

C、中心约束D、同心约束用于约束两个对象的中心,使其中心对齐的装配约束方式是()。 A、适合约束 B、接触对

C、组件名 D、以上都可如果一个部件分布在同一个装配中的不同位置,可以重新设置()来区别不同的同一部件。

C、对齐约束D、同心约束用于定位两个同类对象相一致的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对齐 C、

C、距离约束D、同心约束用于指定两个相距对象间的最小距离的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、接触对齐

C、距离约束D、同心约束该配对约束类型定义两个对象适合的装配约束方式是()。 A、胶合约束 B、适合对齐

C、混合装配D、以上都不“在装配文件中,添加一个空部件文件,然后使该部件文件成为工作部件,进行零件设计,所设

C、基准轴 D、基准面 环形阵列中以实体的边为阵列中心轴的是()。 A、圆柱面 B、边缘 C、基准轴 D

多数 CAD / CAM 系统中,有两种装配模式:多组件装配和单组件装配。()

在多数 CAD/CAM 系统中,有两种不同的装配模式:多组件装配和虚拟装配。()

子装配是在高一级的装配中被用做组件的装配,它拥有自己的组件。()

在图形窗口显示的部件、组件和装配统称为工作部件。()

组件对象是一个从装配部件链接到部件主模型的指针实体。()

任何一个装配部件都可以在更高级装配中用做子装配。()

多组件装配中的部件与所引用的部件具有关联性。()

自底向上的装配时,组件的定位方式主要有两种:绝对原点定位方法和通过约束方法定位。()

自底向上的装配时,一般第一个部件采用绝对坐标定位方法,其余的部件采用通过约束的方法
约束条件是指一对组件的面、边缘、点等几何对象之间的配对关系。()

在装配中不允许欠约束存在。()

对齐约束用于约束两个对象的中心,使其中心对齐。()

组件添加到装配件后,不能再对其进行删除、抑制、阵列和替换等操作。()

在装配中组件阵列是一种对应配对条件快速生成多个组件的方法。()

爆炸图像其他的用户定义视图一样,可以被加到任意需要的视图布置中。()

C、标准尺寸D、模板尺寸用于设置工程图中各类视图的比例大小的是()。 A、比例 B、大小 C、标准尺寸

- C、第三分角D、第四分角按照我国制图标准，一般采用的投影方式是()。 A、第一分角 B、第二分角 C、第三分角 D、第四分角
- C、单位 D、投影 用于设置工程图绘图单位的是()。 A、比例 B、大小 C、单位 D、投影
- C、全剖视图D、正等轴测基本视图不包括以下哪一种()。 A、主视图 B、右视图 C、全剖视图 D、正等轴测图
- C、旋转视图D、辅助视图沿某方向观察实体模型所形成的视图是()。 A、局部放大视图 B、投影视图 C、旋转视图 D、辅助视图
- C、投影视图D、辅助视图下列属于工程图中视图的表达方法的是()。 A、局部视图 B、旋转视图 C、投影视图 D、辅助视图
- C、自动判断D、按一定角下列哪一种不是视图的对齐方式()。 A、水平的 B、垂直的 C、自动判断 D、按一定角
- C、阶梯剖初D、半剖视图用于局部表现零件不可见部分结构的是()。 A、局部剖视图 B、旋转剖视图 C、阶梯剖初 D、半剖视图
- C、角度 D、水平 进行()标注时，首先选取两个控制点，然后系统则用两点连 线的长度标注尺寸，尺寸线将平行于被标注的边。
- C、样式 D、视图相关若要在视图中添加视图相关曲线，你必须选择该视图，在鼠标右键的菜单中选择()。 A、视图相关 B、样式 C、椭圆弧 D、样条曲线

UG系统的工程图中提供了毫米和英寸两种单位。()

UG 中共提供了 9 种不同类型的基本视图。()

用户可对任何视图进行局部放大。()

在 UG NX0 中，二维工程图与其相应的三维实体模型 是没有关联的。()

UG 系统提供了以下 5 种移动或复制视图的方式。()

剖视图的名称目前是 A-A，则不再可以将其改为 D-D。()

半剖视图：用于非对称零件，最终将剖开部分和未剖部分 展现在一个视图中。()

展开剖是不含折弯段的连续剖切段相接的剖切方法，最 终将它们展开在一个平面上。()

在 UG 工程图中可以进行尺寸,不能进行公差标准。()

在 UG 工程图中可以进行尺寸和符号标注,不能进行文本标注。()

符合 GB 的粗糙度标注功能,应当在启动 UG 之前设定 相应的环境变量值。()

- C、半精加工D、二次粗加下列不属于系统默认的铣床加工方式的是()。 A、粗加工 B、精加工 C、半精加工 D、二次粗加
- C、型腔铣 D、表面铣 下列属于平面铣的是()。 A、等高轮廓铣 B、插铣 C、型腔铣 D、表面铣
- C、型腔铣 D、余料型腔在刀具路径的同一高度内完成一层切削，当遇到曲面时会绕过，再下降一个高度进行下一层切削
- C、插铣加D、余料型腔每一刀加工只有轴向进给的型腔铣削类型是()。 A、等高轮廓铣 B、等高深角 C、插铣加 D、余料型腔
- C、等高轮廓D、曲面加工对一般不规则的零件进行粗加工时，选用的加工方法是()。 A、平面加工 B、型腔加工 C、等高轮廓 D、曲面加工
- C、等高轮廓D、曲面加对侧壁轮廓进行半精或精加工的方法是()。 A、平面加工 B、型腔加工 C、等高轮廓 D、曲面加工
- C、最大值 D、单个 下列哪种是切削步距的设置方式()。 A、用户定义 B、恒定 C、最大值 D、单个

程序组用于排列加工操作在程序中的次序。()

当一个零件首次进入加工模块时，要求先进行加工环境初 始化。()

操作导航器用于管理创建的操作及其他组对象。()

当加工区域从零件的一部分转移到另一部分时，参考坐 标系用于定位非模型几何参数，这样可

UG 后置处理器不允许用户自己定义后置处理命令，但能为 多种类型的机床提供后置处理。()

平面铣是利用几何体边界进行刀具运动范围的定义，刀 位轨迹的计算的。()

材料侧只用于定义材料被去除的一侧。()

单向切削用于创建平行的、单向的、沿着轮廓的刀位轨迹。()

在 UG 的型腔铣加工程序中,每层切削层的深度必须一致。()

陡峭角度是等高轮廓铣区别于其他型腔铣的一个关键参数。()

D、单击左键

D、单击左键

可以缩放模型 C、 可以旋转模型 D、 不能隐藏模型

B、 单击工具条的删除图标 C、 按 Ctrl+C 组合键 D、 按 Delete 键

Window) B、提示栏 (Cue Line) C、状态栏 (Status Line) D、部件导航器 (Part Navigator)

坐标系 C、机械坐标系 D、参考坐标系

坐标系 C、机械坐标系 D、参考坐标系

坐标系 C、机械坐标系 D、参考坐标系

至相应的视图模式。()

()

坐标系 D、选择已有曲面

、控制草图原点 D、草图视觉

圆弧

顶点

D、粗略法

中心点与半径 D、以上选项都正确

C、圆弧 D、与直线相切的圆弧

修剪 D、 两两修剪

D、垂直延伸

A、镜像曲线 B、截面曲线 C、桥接曲线 D、添加现有的曲线

()。 A、添加现有的曲线 B、镜像曲线 C、投影曲线 D、偏置曲线

()。 A、 镜像曲线 B、添加现有的曲线 C、 投影曲线 D、偏置曲线

、添加曲线 C、偏置曲线 D、镜像曲线

D、共线

恒定角度 D、同心

非均匀比例 C、恒定角度 D、同心

长度 D、同心

平，竖直 D、周长，面积

角度，周长 D、 均匀比例，非均匀比例

度固定 C、草图曲线元素的总长 D、两个圆的半径相等

距离 C、约束草图元素的总长 D、约束两点的距离

()

)

()

B 曲面极点
)、增量圆弧长
I点
沿曲线

等圆弧长 B、等参数 C、弦公差 D、增量圆弧长

D、增量圆弧长

D、外切圆半径

D、起点、终点、半径

终点，圆上的点 D、圆上的点，半径或直径

转方向 D、指定高度

建多条平行线 C、不能进行曲线修剪 D、可以绘制圆

三曲线圆角

边长长度 C、多边形边数 D、外切圆半径

)、垂直于平面

； C、边缘曲线法 D、等参数曲线法

B、桥接曲线 C、截面曲线 D、相交曲线

、选定的平面 B、平行平面 C、径向平面 D、垂直于曲线的平面

面可以不相交 C、两个实体可以不相交 D、两个基准面或轴必须相交

。下面哪一种曲线操作可以把这个D的设计转化到圆锥面上()。 A、缠绕/展开 B、投影 C、曲线投影 D、

距离 B、拔模 C、规律控制 D、角度

！ C、圆弧长段数 D、在拐角上

1. C、在结点处 D、圆弧长段数
2. D、参考成型曲线
3. C、角度 D、属性
4. C、斜率 D、角度

5. 越大，反之越小。()
6. ()
7. 点集。()

8. 变化规律。()

9. 象。()

10. 置值 C、选择一条直线 D、选择三个已存在点
11. 线 C、三个平面 D、Z 轴，Y 轴，原点
12. C、选择三个已存在点 D、选择原有基准轴
13. D、三个空间点

14. B、直径和半角 顶部直径、高度和半角 C、底部直径、高度和半角 D、
D、圆弧，拉伸

15. 二点和高度 C、原点和边长 D、二点与边长

16. 圆弧 C、半径，高度 D、圆弧，拉伸

17. 和半角 C、顶部直径、高度和半角 D、底部直径、高度和半角

18. 直径和半角 C、顶部直径、高度和半角 D、底部直径、高度和半角

19. 类型为片体 B、建模预设置中设置体类型为实体 C、在拉伸参数中不使用偏置选项 D、建模预设置中设置体类
20. 。 A、扫掠 B、拔模 C、回转 D、拉伸

21. 可以是任何类型曲线 C、扫掠方向即引导线的切线方向 D、引导线的长度决定扫掠距离
22. C、不能选择成链曲线 D、可以选择片体

圆形剖面沿一条导线扫描得到实体 C、只要指定外径与内径 D、以上说法都不对
角 D、从截面-对称角
伸

C、不能选择基准平面 D、只能选择平的放置面
形键槽
B、圆锥腔体 C、矩形腔体 D、圆柱形腔体

径

形键槽
更改类型 D、更改附着
C、重排序 D、参数编辑
放 C、编辑时间戳记 D、移动特征
C、抑制 D、重排序
D、DYZ 距离 D、XYZ 角度

点位置的方式创建长方体。()

立在平面上。()

考。()

()

利用实体构造曲面 D、利用曲面构造曲面

的曲面 D、基于实体的曲面

1)、四点曲面

有三点共线 D、每三个点都不在一条直线上

一个点和一条直线可以构建曲面 D、通过指定四点可以构建曲面

D、五次插值

离 D、脊线

1交

C、通过曲线组 D、截面线

C、扫掠曲线 D、N 边曲线

3 D、4

C、矢量方向 D、两个点

到圆功能 D、另一条曲线

D、有角度的延伸

位置 D、流，位置

条 C、三条 D、不受限制

1二侧面线串

C、偏置曲面 D、延伸曲面

衔接曲面 C、延伸曲面 D、偏置曲面

1 C、垂直于曲面延伸 D、有角度的延伸

C、垂直于曲面延伸 D、有角度的延伸

()。 A、圆的延伸 B、相切延伸 C、垂直于曲面延伸 D、有角度的延伸

句 C、偏置对象只能是实体表面 D、偏置对象只能是片体

建一个片体 B、如果要缝合的这组片体封闭成一定的体积，则可以创建一个实体 C、选择的片体不能有大于指定公

D、曲面加厚

1)、替换边

1平面

形状。()

C、 分布式装配 D、以上都不对

限制

对齐 C、胶合约束 D、同心约束

束 B、接触对齐 C、对齐约束 D、同心约束

以、主模型文件 D、部件对象

轴对齐 C、 中心约束 D、同心约束

A、装配名 B、引用集名 C、组件名 D、以上都可以

、对齐约束 D、同心约束

： C、距离约束 D、同心约束

C、距离约束 D、同心约束

设计内容将会被关联到装配文件中”的装配方法是()。 A、自顶向下装配 B、自底向上装配 C、混合装配
D)、基准面

)

定位。()

D、模板尺寸

三分角 D、第四分角

轴测视图

专视图 D、辅助视图

图 D、辅助视图

按一定角度

剖视图 D、半剖视图

于所选两点的连线。 A、垂直 B、平行 C、角度 D、水平

扩展成员视图 B、视图边界 C、样式 D、视图相关编辑

D、二次粗加工

的铣削类型是()。 A、等高轮廓铣 B、等高清角 C、型腔铣 D、余料型腔铣

插铣加工 D、余料型腔铣

C、等高轮廓加工 D、曲面加工

廓加工 D、 曲面加工

个

以减少参数的重新制定工作。()

)

、图形转化

型为片体，且在拉伸中不要使用偏置

差的縫隙 D、縫合的對象只能是片體，不能是實體

D、以上都不是

Suite9.0试题模板文件

说明:

1. 试题部分的内容必须是从第四行开始;
2. 题型可填值: 单项选择题, 多项选择题, 无序填空题;
3. 难度可填值: 难度题, 水平题, 基本题;
4. 所有试题的题型, 分值和试题内容均不能为空; 难度
5. 除简答题外其他类型试题的标准答案不能为空;
6. 标题和解题分析可以为空, 如果标题为空会截取内容的
7. 单项选择题或是多项选择题试题内容必须包含选项, 选项
8. 无序填空与有序填空标准答案组与组间用中文符号“;”;
9. 判断题标准答案为: 对或者错;
10. 排序题的标准答案为正确的选项序号, 如3, 2, 1或者1
11. 连线题的标准答案格式为左列序号与右列序号用“-”
12. 试题内容和解题分析列可以支持图片, 其他列不支持
13. 知识点, 技能点两列为非必填项, 可以为空, 如果需

题型	标题	难度	分值
单项选择题	单选题01	水平题	5
单项选择题		水平题	6
多项选择题	多选题01	基本题	8
多项选择题	多选题02	难度题	9
无序填空题	无序填空01	水平题	5
有序填空题	有序填空01	水平题	5
判断题	判断题01	基本题	3
判断题		基本题	3
排序题	排序题01	水平题	5
连线题	连线题01	难度题	8
简答题	简答题01	难度题	10
简答题	简答题02	难度题	10

，有序填空题，判断题，简答题，排序题，连线题；

为空时默认为基本题，分值必须在[1-199]范围内；

j一部分作为标题；

的格式为大写字母加上“、”；

”分隔，组内答案用英文符号“#；”分隔，如“魏#；魏国#；北魏；蜀

B, A, D, C；

”链接，如果A-1，B-2；

图片；图片格式为：存放图片目录\图片名称.jpg；图片可以是各种

要在试题中显示出对应的知识点和技能点，必须在页面上选择对应

试题内容
中国第一个封建王朝是____； A、夏 B、商 C、周 D、秦
中国古代统治时间最长的一个王朝是____； A、夏 B、商 C、周 D、秦
以下哪些是属于奴隶制王朝？ A、夏 B、商 C、周 D、秦
汉朝的文景之治经历的几个君主是？ A、汉高祖 B、汉文帝 C、汉武帝 D、汉景帝
中国三国时期的三国指的是____，____，____；
诗仙是____，诗圣是____；
中国古代第一个皇帝是秦始皇
四大美女中不包括昭君
三国中三大以少胜多的战役按时间先后排序是？ 1、赤壁之战；2、官渡之战；3、彝陵之战
连线：请将以下诗人与其作品对应起来 A、李白 1、新安吏 B、白居易 2、望天门山 C、杜甫 3、琵琶行
王安石变化的内容是什么？
根据要求，画出I/O分配图，并编写出梯形图：1

l#;蜀国#;西蜀； 吴#;吴国#;东吴”；

中图片的后缀名，如： jpg, gif, png, bmp等， 图片的目录必须与当前excel文件在
的所属专业课程， 然后进行导入。

标准答案	解题分析	知识点	技能点
D		知识点1	技能点1
C			
A, B, C			技能点1
B, C, D			
魏#;魏国#;北魏； 蜀#;蜀国#;西蜀； 吴#;吴国#;东吴		知识点1	
李白#;李太白； 杜甫#;杜子美			
对			
错			
2, 1, 3			
A-2, B-3, C-1			