

## <<AutoCAD2008实例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<AutoCAD2008实例教程>>

13位ISBN编号：9787111261933

10位ISBN编号：7111261933

出版时间：2009-3

出版时间：吕长恩 机械工业出版社 (2009-03出版)

作者：吕长恩

页数：259

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

本书是以丰富经典的实例为导向，在详尽讲解AutocAD软件的命令与操作的基础上，学以致用，达到举一反三，灵活应用的目的。

本书以“入门浅，接受易，提高快”的原则，让读者在不知不觉中，具备相关行业应有的知识和技能。

为此，本书具有以下主要特点：(1)基础知识与基本操作讲解细致全面，力求考虑每一个细节和每一项知识点，尽量避免初学者产生误解。

(2)突出实例教学，大量实例满足了教学与练习的需要。

本书真实地模拟了“在用中学”的环境。

除了各章节的基本知识的实例外，还设置了专门的章节(第9章)作为结合行业的实例专章。

(3)重点突出，主次分明。

在内容上以二维绘图为重点，兼顾基本的三维建模；在专业知识上，以机械设计绘图为基础，适当兼顾了建筑、电子等其他行业。

(4)内容全面，外延广泛。

除全面介绍软件本身的知识外，涉及相关行业(如机械)时，还就相关知识作了适当的介绍，为读者向相关行业过渡作了一定的铺垫。

(5)循序渐进，由浅入深。

在知识章节的安排上，没有完全按知识类别编排，而是本着知识服从应用的原则，突出实例教学的特点，打破陈规编排。

(6)语言简洁，可读性强。

本书的编写得到了本单位领导和同事们的支持与帮助，得到了深圳精石科技有限公司总经理颜国忠先生的指导，同行好友刘晓红工程师提出了参考意见并参与审稿工作，学生吕静、冻磊等参与图形绘制与图片处理等工作，在此向上述人员致谢，同时参阅了大量行业人士及互联网上高手的相关著作，在此一并致谢。

本书所有图文内容，仅为说明本软件的应用而举例，绝无恶意侵犯他人作品之意，如有相似或相同，纯属巧合。

由于编者水平所限，本书难免有所不足，欢迎广大读者及各行专家提出宝贵意见和建议。

## <<AutoCAD2008实例教程>>

### 内容概要

《AutoCAD2008实例教程》在详尽地介绍了AutoCAD 2008的基本命令与基本操作的基础上，通过大量经典图例和行业实例，对其进行理解和练习，从而达到让读者在对软件的使用过程中能够随心所欲、运用自如的目的。

《AutoCAD2008实例教程》共分12章。

主要讲述AutoCAD 2008与绘图的有关基本知识、二维几何图形的绘制与编辑、文字与表格、尺寸标注、块与外部参照、工程图布局与输出、机械零件工程图绘制实例，以及三维建模基础。

《AutoCAD2008实例教程》是按“形式服从内容，内容服从应用”的原则进行编排的，旨在让读者快速入门，通过完成实例增强信心，从而快速提高对软件的使用。

《AutoCAD2008实例教程》可作为高等工科院校、高职高专、中等职业技术学校机械设计类专业的师生的教学用书，也可作为机械等相关行业的工程技术人员的参考用书。

## 书籍目录

出版说明前言 第1章 初识AutoCAD 11.1 AutoCAD 2008应用简介 11.2 AutoCAD 2008的操作界面 21.2.1 标题栏与菜单栏 21.2.2 工具栏与绘图窗口 31.2.3 命令行与文本窗口 41.2.4 状态栏 41.2.5 工具选项板与面板 61.3 文件操作 71.3.1 创建新文件 71.3.2 保存图形文件 81.3.3 打开图形文件 101.4 删除、撤销与重做的操作 111.5 实时缩放、平移与窗口缩放 111.6 视口与窗口 131.6.1 窗口铺设操作 131.6.2 多个视口创建 141.6.3 三维视图 141.6.4 视口的保存与重置 151.7 右键操作 151.8 习题 17第2章 AutoCAD绘图基础 182.1 绘图环境设置 182.1.1 图形单位与基准角度设置 182.1.2 图形界限设置 192.1.3 选项配置简介 202.2 工作空间 222.2.1 工作空间设置和切换 222.2.2 工作空间的创建、配置和修改 232.3 坐标系 262.3.1 世界坐标系与用户坐标系 262.3.2 直角坐标系与极坐标系 272.3.3 绝对坐标系与相对坐标系 282.4 正交、动态显示与极轴追踪的意义与用法 292.5 对象捕捉的意义与用法 312.6 图层与对象特性 322.6.1 图层的概念、意义与操作 332.6.2 对象特性工具与图层的应用 362.6.3 对象特性的修改 382.7 习题 39第3章 二维几何图形绘制与编辑(一) 413.1 直线 413.2 圆 463.2.1 圆心半径法 463.2.2 圆心直径法 473.2.3 三点法 473.2.4 两点法 483.2.5 相切、相切、半径法 483.2.6 相切、相切、相切法 493.3 椭圆与椭圆弧 503.3.1 椭圆的画法 503.3.2 椭圆弧的画法 523.4 选择对象的主要方式 523.5 各种编辑命令(一) 533.5.1 删除对象 543.5.2 复制对象 543.5.3 偏移对象 563.5.4 移动对象 573.5.5 旋转对象 573.5.6 修剪对象 603.5.7 延伸对象 613.5.8 圆角 623.5.9 倒角 633.6 绘图实例 643.6.1 实例(一) 643.6.2 实例(二) 673.6.3 实例(三) 693.6.4 实例(四) 713.7 习题 72第4章 二维几何图形绘制与编辑(二) 744.1 正多边形 744.2 圆弧 754.2.1 三点法绘制圆弧 754.2.2 起点、端点、半径法绘制圆弧 764.2.3 其他绘制圆弧的方法 784.3 多段线 804.4 多线 824.5 矩形 834.6 样条线 844.7 点与线段等分 854.8 各种编辑命令(二) 864.8.1 夹点的应用 864.8.2 镜像对象 894.8.3 阵列对象 904.8.4 对象的比例缩放 924.8.5 拉伸对象 964.8.6 拉长对象 974.8.7 打断与分割对象 984.8.8 分解对象 1004.8.9 合并 1004.9 绘图实例 1014.9.1 实例(一) 1014.9.2 实例(二) 1034.9.3 实例(三) 1044.9.4 实例(四) 1044.9.5 实例(五) 1074.10 图案填充 1084.10.1 图案填充的操作 1084.10.2 图案填充的应用 1104.10.3 图案填充的编辑 1124.11 习题 113第5章 文本与表格 1155.1 单行文字 1155.2 文字样式 1175.3 多行文字 1185.4 文字编辑 1195.5 表格 1205.5.1 表格创建与插入 1205.5.2 表格操作 1215.5.3 表格样式 1235.6 习题 125第6章 尺寸标注 1266.1 线性标注与标注样式 1266.1.1 线性标注 1266.1.2 标注样式 1286.2 各种标注类型 1426.2.1 直径标注 1426.2.2 半径标注 1436.2.3 角度标注 1436.2.4 对齐标注 1446.2.5 引线标注 1446.2.6 基线标注 1476.2.7 连续标注 1486.2.8 弧长标注 1496.2.9 折弯半径 1496.2.10 标注间距 1496.2.11 折断标注 1506.3 形位公差标注 1506.4 习题 152第7章 图块与外部参照 1547.1 块的操作 1547.1.1 块的创建 1547.1.2 块的插入 1567.2 块的属性 1577.2.1 属性定义 1577.2.2 属性块的应用 1597.3 块的编辑 1607.4 外部参照 1627.4.1 插入外部参照 1627.4.2 编辑外部参照 1647.5 习题 165第8章 绘图布局与图形输出 1678.1 图纸空间与模型空间 1678.2 模板文件与图框 1708.3 图样空间布局管理与图形输出 1738.3.1 一个文件中多个图形的布局 1748.3.2 三视图的布局与输出 1758.4 习题 177第9章 二维机械零件绘制实例 1789.1 端盖 1789.2 心轴 1859.3 连杆 1889.4 底座 1919.5 箱体 1949.6 习题 200第10章 三维绘图基础 20110.1 三维绘图概述 20110.2 三维轴测图的绘制 20210.2.1 轴测图的绘图环境设置 20210.2.2 轴测图绘制举例 20310.3 平面面域及面域的布尔运算 20510.3.1 Region命令创建面域 20510.3.2 Boundry命令创建面域 20510.3.3 面域的布尔运算 20610.4 三维坐标系 20710.4.1 三维笛卡儿坐标系 20810.4.2 柱坐标系 20810.4.3 球坐标系 20810.4.4 用户坐标系的创建 20910.5 设置标高和厚度 21410.6 三维线框模型的建立 21410.7 习题 215第11章 三维曲面与三维对象的操作 21611.1 简单的三维曲面 21611.1.1 一般曲面成形 21611.1.2 规则三维曲面创建 21911.2 三维对象的操作 21911.2.1 三维旋转 21911.2.2 三维镜像 22111.2.3 三维阵列 22311.2.4 对齐与三维对齐 22411.3 三维视图 22511.4 动态观察 22711.5 视觉样式 22711.6 习题 228第12章 三维实体建模与编辑 22912.1 基本三维实体的创建 22912.1.1 创建长方体 22912.1.2 创建球体 23012.1.3 创建圆柱体及椭圆柱体 23112.1.4 创建圆锥体与椭圆锥体 23212.1.5 创建楔体 23312.1.6 创建圆环体 23412.1.7 多段体 23412.1.8 螺旋 23512.1.9 平面曲面 23612.1.10 棱锥面体 23712.2 其他命令转换生成三维实体 23812.2.1 拉伸二维对象 23812.2.2 旋转二维对象 24012.2.3 按住并拖动 24112.2.4 扫掠 24212.2.5 放样 24212.2.6 剖切实体 24512.2.7 实体的干涉检查 24712.2.8 截面 24712.2.9 加厚与转化成实体 24812.3 实体的编辑 24912.3.1 实体的面操作 24912.3.2 实体的边操作 25412.3.3 实体的体操作 25412.4 三维布尔运算 25712.4.1 并集 25712.4.2 交集

25712.4.3 差集 25812.5 习题 258

## 章节摘录

插图：第1章 初识AutoCAD1.1 AutoCAD应用简介CAD的英文全称为Computer Aided Design（计算机辅助设计）。

“设计”这一概念涵盖了极为广泛的内容，制图是设计的一项重要环节。

AutoCAD主要是一个用来解决绘图环节的软件，可理解为Computer Aided Drawing。

AutoCAD在制图方面有着极大的通用性和方便性。

尽管现在功能强大的辅助设计软件层出不穷，然而AutoCAD仍在机械、电子、建筑和服装等行业中被广泛使用，尤其在二维绘图方面，有着其独特的优越性。

其应用主要表现在以下方面：（1）机械零件工程图绘制。

AutoCAD最常用、最主要的功能就是它强大的二维绘图及图形编辑功能。

它可以完成模型空间的图形绘制，以及在图纸空间中进行图样的页面布局。

（2）机械零件的三维建模与着色渲染效果。

AutoCAD提供了多种基本实体的建模以及拉伸、旋转、扫掠、放样和三维布尔运算等多种建模方法。

（3）产品装配工程图处理与三维产品装配。

外部参照、图块等功能。

以及对齐等三维操作命令可以完成二维与三维的产品装配。

（4）三维模型转化为二维工程图。

在多个视口中通过不同的视向以及剖切等功能，将三维模型转化为二维三视图。

（5）建筑的平面布置与三维效果。

在三维效果方面，不仅有实体的表达，而且还可以通过网格曲面创建更为复杂的效果。

（6）在服装设计行业的应用。

（7）二次开发功能。

用户可以根据需要来自定义各种菜单以及与图形有关的一些属性。

AutoCAD提供了一种Visual LISP编辑开发环境，用户可以运用LISP语言定义新命令，开发新的应用和解决方案。

用户还可以利用AutoCAD的一些编辑接口。

Object ARX，使用VisualC++和Visual Basic语言对其进行二次开发。

## <<AutoCAD2008实例教程>>

### 编辑推荐

《AutoCAD2008实例教程》在讲解AutoCAD常用命令和操作的基础上，辅以大量典型图例和综合实例，使读者在操作中学习，在实践中提高。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>