

<<AutoCAD 2012中文版 三维造型>>

图书基本信息

书名：<<AutoCAD 2012中文版 三维造型实例教程>>

13位ISBN编号：9787111338888

10位ISBN编号：711133888X

出版时间：2011-5

出版时间：机械工业

作者：刘昌丽//张日晶//胡仁喜

页数：457

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>

内容概要

本书按知识脉络共分3篇。

第1篇从第1章~第5章, 主要介绍AutoCAD

2011基础知识、三维绘图基础、绘制和编辑三维表面、实体造型。

第2篇从第6章~第10章, 按应用领域分类介绍了简单造型设计实例、电子产品造型设计实例、机械零件造型设计实例、建筑造型设计实例。

第3篇从第11章~第16章, 集中介绍了球阀、齿轮泵、变速器3种典型机械部件从零件到装配的完整绘制过程。

书籍目录

前言

第1篇 基础知识

第1章 AutoCAD 2012绘图设置

1.1 操作界面

- 1.1.1 标题栏
- 1.1.2 菜单栏
- 1.1.3 功能区
- 1.1.4 绘图区
- 1.1.5 工具栏
- 1.1.6 命令行窗口
- 1.1.7 布局标签
- 1.1.8 状态栏
- 1.1.9 状态托盘
- 1.1.10 滚动条

1.2 图形单位与图形边界设置

- 1.2.1 图形单位设置
- 1.2.2 图形边界设置
- 1.2.3 工作空间

1.3 配置绘图系统

- 1.3.1 显示配置
- 1.3.2 系统配置
- 1.3.3 草图配置
- 1.3.4 选择配置

1.4 文件管理

- 1.4.1 新建文件
- 1.4.2 打开文件
- 1.4.3 保存文件
- 1.4.4 另存为
- 1.4.5 密码与数字签名
- 1.4.6 退出
- 1.4.7 图形修复

1.5 基本输入操作

- 1.5.1 命令输入方式
- 1.5.2 命令执行方式
- 1.5.3 命令的放弃、重做
- 1.5.4 坐标系统与数据的输入方法
- 1.5.5 透明命令
- 1.5.6 按键定义

第2章 三维绘图基础

2.1 三维模型分类

2.2 三维坐标系统

- 2.2.1 右手法则
- 2.2.2 输入坐标
- 2.2.3 柱面坐标和球面坐标

2.3 建立三维坐标系

- 2.3.1 设置三维坐标系
 - 2.3.2 显示UCS坐标
 - 2.3.3 坐标系建立
 - 2.3.4 动态UCS
 - 2.4 设置视图的显示
 - 2.4.1 利用对话框设置视点
 - 2.4.2 用罗盘确定视点
 - 2.4.3 设置UCS平面视图
 - 2.4.4 用菜单设置特殊视点
 - 2.5 观察模式
 - 2.5.1 动态观察
 - 2.5.2 相机
 - 2.5.3 漫游和飞行
 - 2.5.4 运动路径动画
 - 2.6 查看工具
 - 2.6.1 Steering Wheels
 - 2.6.2 ViewCube
 - 2.6.3 ShowMotion
 - 2.7 实例——观察阀体三维模型
- 第3章 绘制三维表面
- 3.1 三维绘制
 - 3.1.1 绘制三维点
 - 3.1.2 绘制三维直线
 - 3.1.3 绘制三维构造线
 - 3.1.4 绘制三维样条曲线
 - 3.1.5 绘制三维面
 - 3.1.6 实例——三维平面
 - 3.1.7 控制三维平面边界的可见性
 - 3.1.8 绘制多边网格面
 - 3.1.9 绘制三维网格

.....

第2篇 专业设计实例

第3篇 综合设计实例

章节摘录

版权页：插图：1) 移动拆分条，可以扩大与缩小命令窗口。

.2) 可以拖动命令窗口布置在屏幕上的其他位置。

默认情况下布置在图形窗口下方。

3) 对当前命令窗口中输入的内容，按F2键用文本编辑的方法进行编辑，如图1-4所示。

AutoCAD文本窗口和命令窗口相似，它可以显示当前AutoCAD进程中命令的输入和执行过程，在执行AutoCAD某些命令时，它会自动切换到文本窗口，列出有关信息。

AutoCAD 2012系统默认设定一个“模型”空间布局标签和“布局1”、“布局2”两个图纸空间布局标签。

可以通过鼠标左键单击选择需要的布局。

在这里有两个概念需要解释一下：1) 布局是系统为绘图设置的一种环境，包括图纸大小，尺寸单位，角度设定，数值精确度等等，在系统预设的3个标签中，这些环境变量都按默认设置。

根据实际需要改变这些变量的值。

比如，默认的尺寸单位是毫米，如果绘制的图形单位是英寸，就可以改变尺寸单位环境变量的设置，也可以根据需要设置符合要求的新标签，具体方法在后面章节介绍。

2) 模型AutoCAD的空间分模型空间和图纸空间。

模型空间是通常绘图的环境，而在图纸空间中，可以创建叫做“浮动视口”的区域，以不同视图显示所绘图形。

可以在图纸空间中调整浮动视口并决定所包含视图的所放比例。

如果选择图纸空间，则可打印多个视图，可以打印任意布局的视图。

在后面的章节中，将专门详细地讲解有关模型空间与图纸空间的有关知识。

编辑推荐

《AutoCAD 2012中文版三维造型实例教程》：长达780分钟录音讲解AVI文件，98个实例源文件结果文件，联系作者索取援课PPT。

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>