

<<AutoCAD 2012中文版机械制图实>>

图书基本信息

书名：<<AutoCAD 2012中文版机械制图实用教程>>

13位ISBN编号：9787111381075

10位ISBN编号：7111381076

出版时间：2012-8

出版时间：机械工业出版社

作者：赵果 等编著

页数：227

字数：363000

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

本书针对AutoCAD 2012中文版,系统地讲解了平面和三维图形的绘制和编辑、图层设置、草图约束、精确定位、面域、图案填充、表格应用、文本注释、尺寸标注、块、外部参照、设计中心的使用、模型渲染、图形的打印和发布等方面的功能。

本书章节安排由浅入深,循序渐进。

具体写作上,首先介绍相应功能的基础知识,然后利用一个或多个典型范例使读者了解具体操作方法,实例操作步骤翔实,图文并茂,引领读者方便、透彻地掌握AutoCAD软件。

本书可作为与机械制图工作相关的广大工程技术人员的AutoCAD自学教程和参考书籍,也可作为大专院校计算机辅助设计课程的指导教材。

本书附光盘一张,包含本书的实例文件和操作视频文件。

书籍目录

前言

第1章 AutoCAD 2012入门

1.1 认识AutoCAD 2012

1.1.1 软件功能

1.1.2 操作界面

1.2 文件管理

1.2.1 创建新文件

1.2.2 打开图形文件

1.2.3 保存和关闭图形文件

1.3 基本操作

1.3.1 绘图环境设置

1.3.2 基本命令和数据输入操作

1.3.3 图形缩放与平移

第2章 基本图形绘制

2.1 点命令

2.1.1 点

2.1.2 定数等分点

2.1.3 定距等分点

2.2 线类命令

2.2.1 直线

2.2.2 射线

2.2.3 构造线

2.3 多线类命令

2.3.1 矩形

2.3.2 正多边形

2.3.3 多段线

2.3.4 多线

2.4 弧线类命令

2.4.1 圆

2.4.2 圆弧

2.4.3 椭圆

2.4.4 椭圆弧

2.4.5 圆环

2.4.6 样条曲线

2.4.7 修订云线

2.5 典型实例——绘制扳手

第3章 绘图精确控制

3.1 精确定位一

3.1.1 正交模式

3.1.2 栅格工具

3.1.3 捕捉工具

3.2 动态输入

3.3 对象捕捉

3.3.1 对象捕捉方法

3.3.2 自动对象捕捉设置

- 3.4 自动追踪
- 3.4.1 极轴追踪
- 3.4.2 对象捕捉追踪
- 3.5 典型实例
- 3.5.1 绘制公切线
- 3.5.2 绘制五角星

#### 第4章 图层管理与信息查询

- 4.1 图层概念与特性
- 4.2 图层的设置
- 4.2.1 新建和命名图层
- 4.2.2 线型设置
- 4.2.3 线宽设置
- 4.2.4 颜色设置
- 4.3 图层特性管理
- 4.3.1 打开和关闭图层
- 4.3.2 冻结和解冻图层
- 4.3.3 锁定和解锁图层
- 4.3.4 图层排序
- 4.3.5 图层过滤
- 4.3.6 图层状态管理
- 4.3.7 输入和输出图层状态
- 4.4 查询与计算
- 4.4.1 提取对象的几何图形信息
- 4.4.2 计算器

#### 第5章 编辑平面图形

- 5.1 选择对象
- 5.1.1 单个点选对象
- 5.1.2 指定矩形窗口区域
- 5.1.3 指定不规则窗口区域
- 5.1.4 指定选择栏
- 5.1.5 全选
- 5.1.6 从多个对象中删除选择
- 5.1.7 快速选择
- 5.1.8 防止对象被选中
- 5.2 删除及恢复
- 5.2.1 删除
- 5.2.2 恢复
- 5.3 复制对象
- 5.3.1 复制图形
- 5.3.2 镜像图形
- 5.3.3 偏移图形
- 5.3.4 阵列图形
- 5.4 改变对象位置和大小
- 5.4.1 移动图形
- 5.4.2 旋转图形
- 5.4.3 缩放图形
- 5.5 修改对象形状

- 5.5.1 修剪
- 5.5.2 延伸
- 5.5.3 拉伸
- 5.5.4 拉长
- 5.5.5 圆角
- 5.5.6 倒角
- 5.5.7 打断
- 5.5.8 分解
- 5.5.9 合并
- 5.6 夹点快速编辑
- 5.7 典型实例——绘制拨叉

## 第6章 面域和图案填充

- 6.1 面域造型
  - 6.1.1 创建面域
  - 6.1.2 并运算
  - 6.1.3 差运算
  - 6.1.4 交运算
  - 6.1.5 典型实例——扳手
- 6.2 创建图案填充
  - 6.2.1 图案填充
  - 6.2.2 创建渐变色填充
  - 6.2.3 创建实体填充
  - 6.2.4 创建空白区域以覆盖对象
- 6.3 编辑图案填充
- 6.4 典型实例——剖面线绘制

## 第7章 表格和注释

- 7.1 文字样式
- 7.2 文本标注
  - 7.2.1 单行文字
  - 7.2.2 多行文字
- 7.3 编辑文本
  - 7.3.1 更改文字
  - 7.3.2 查找和替换文字
  - 7.3.3 拼写检查
- 7.4 创建和修改表格
  - 7.4.1 创建空的表格对象
  - 7.4.2 使用表格样式
  - 7.4.3 表格编辑
- 7.5 典型实例——绘制标题栏

## 第8章 尺寸标注

- 8.1 尺寸样式
- 8.2 尺寸标注
  - 8.2.1 线性标注
  - 8.2.2 对齐标注
  - 8.2.3 坐标尺寸标注
  - 8.2.4 角度型尺寸标注
  - 8.2.5 弧长标注

- 8.2.6直径标注
- 8.2.7半径标注
- 8.2.8折弯标记
- 8.2.9折弯线性
- 8.2.10基线标注
- 8.2.11连续标注
- 8.2.12快速尺寸标注
- 8.2.13标注间距
- 8.2.14标注打断
- 8.2.15检验标注
- 8.3引线标注
  - 8.3.1一般引线标注
  - 8.3.2快速引线标注
  - 8.3.3多重引线
- 8.4形位公差标注
- 8.5编辑尺寸标注
- 8.6典型实例——曲柄零件标注
- 第9章 块、外部参照和设计中心
  - 9.1图块操作
    - 9.1.1创建块
    - 9.1.2存储块
    - 9.1.3插入块
  - 9.2块属性
    - 9.2.1设置块属性
    - 9.2.2编辑块属性
  - 9.3动态图块
  - 9.4工具选项板
  - 9.5外部参照
    - 9.5.1附着外部参照
    - 9.5.2绑定外部参照
    - 9.5.3外部参照操作
    - 9.5.4编辑参照图形
  - 9.6设计中心
  - 9.7典型实例——绘制托盘零件
- 第10章 草图约束
  - 10.1几何约束
  - 10.2标注约束
    - 10.2.1距离和角度约束
    - 10.2.2表达式约束设计
  - 10.3典型实例——绘制阀门
- 第11章 三维绘图基础知识
  - 11.1三维坐标系统
    - 11.1.1三维模型的分类
    - 11.1.2输入三维坐标
    - 11.1.3创建UCS
    - 11.1.4管理UCS
    - 11.1.5动态UCS

- 11.1.6 控制UCS图标
- 11.2 观察三维视图
  - 11.2.1 标准视点观察
  - 11.2.2 视点预设
  - 11.2.3 使用相机
  - 11.2.4 创建运动路径动画
  - 11.2.5 使用视觉控制器ViewCube
  - 11.2.6 三维动态观察

## 第12章 三维建模

- 12.1 基本三维实体图元
  - 12.1.1 长方体
  - 12.1.2 棱锥体
  - 12.1.3 球体
  - 12.1.4 圆锥体
  - 12.1.5 圆环体
  - 12.1.6 圆柱体
  - 12.1.7 楔体
  - 12.1.8 多段体
- 12.2 三维网格曲面
  - 12.2.1 直纹曲面
  - 12.2.2 平移曲面
  - 12.2.3 边界曲面
  - 12.2.4 旋转曲面
  - 12.2.5 平面曲面
- 12.3 由二维图形创建实体
  - 12.3.1 拉伸实体
  - 12.3.2 旋转实体
  - 12.3.3 放样实体
  - 12.3.4 扫掠实体
- 12.4 实体布尔运算
  - 12.4.1 并集运算
  - 12.4.2 差集运算
  - 12.4.3 交集运算
  - 12.4.4 干涉检查
- 12.5 典型实例——绘制三通管

## 第13章 三维操作

- 13.1 三维曲面编辑
  - 13.1.1 三维阵列
  - 13.1.2 三维镜像
  - 13.1.3 对齐对象
  - 13.1.4 三维移动
  - 13.1.5 三维旋转
- 13.2 编辑面
  - 13.2.1 拉伸面
  - 13.2.2 移动面
  - 13.2.3 偏移面
  - 13.2.4 删除面

- 13.2.5 旋转面
- 13.2.6 倾斜面
- 13.2.7 着色面
- 13.3 编辑边和实体
- 13.3.1 复制边
- 13.3.2 压印边
- 13.3.3 抽壳
- 13.3.4 实体夹点编辑
- 13.4 典型实例——绘制齿轮
- 第14章 灯光与渲染
- 14.1 光源
- 14.1.1 光源类型
- 14.1.2 创建光源
- 14.1.3 操作光源
- 14.2 材质和纹理
- 14.2.1 材质
- 14.2.2 贴图
- 14.3 渲染
- 14.3.1 基本渲染
- 14.3.2 渲染设置
- 14.3.3 保存渲染图像
- 14.4 渲染实例——齿轮的渲染
- 第15章 打印与发布图形
- 15.1 模型空间与布局空间
- 15.1.1 布局基本操作
- 15.1.2 创建布局视口
- 15.2 打印
- 15.2.1 页面设置
- 15.2.2 打印样式
- 15.2.3 打印输出
- 15.3 输入 / 输出其他格式的文件
- 15.4 发布
- 15.4.1 图形发布
- 15.4.2 发布DWF文件
- 15.4.3 发布到WEB页
- 参考文献

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>