

图书基本信息

书名：<<AutoCAD 2002中文版机械工程制图完全实战>>

13位ISBN编号：9787502760113

10位ISBN编号：7502760113

出版时间：2004-1

出版时间：海洋出版社

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

本书通过50个典型范例，系统、全面、循序渐进地讲授AutoCAD2002中文版设计制作各类机械工程制图的方法和技巧。

本书内容：全书由6章组成。

第1章从零起步认识AutoCAD2002，并边讲解边绘制5个基础小作品；第2章讲解二维平面图的绘制与文字、数值标注，同时绘制12个小作品；第3章讲解轴测图、多视图及剖视图概念及绘制方法，同时绘制9个小作品；第4章讲解建立三维模型的方法，并绘制13个小作品；第5章讲解对工程制图的渲染、布局 and 输出技术，并引领读者操作渲染及图纸布局实例5例；第6章结合前面所教内容讲解AutoCAD各项功能的综合应用技术，同时详细讲解6个综合实例的制作方法。

本书特点：1．内容详实，实例丰富，专业性、实用性、指导性强。

2．采用边讲解边举例的教学方式，由点到面，由局部到整体、图文并茂地讲解AutoCAD 2002中文版的基础知识、实战要领。

3．范例紧跟知识讲解，均为逐步制作，既易学又实用。

4．光盘内容丰富实用，可大大提高学习效率，活学活用，事半功倍。

光盘内容：包含与本书相关的范例源文件，试用版软件及赠送的相关素材。

读者对象：从事机械制图的设计绘图人员；大专院校、机械工程设计绘图培训班学员。

本书不但是广大初、中级读者的实用的自学指导书，同时也是社会AutoCAD初、中级培训班和中高等职业院校机械专业的理想教材。

书籍目录

第1章 走进AutoCAD 2002中文版 1.1 认识AutoCAD 2002基本界面——五角星 1.1.1 AutoCAD 2002工作界面简介 1.1.2 绘制五星 1.1.3 本节小结 1.2 基本的文件操作——M6螺母 1.2.1 有关AutoCAD 2002今日对话框的设置 1.2.2 使用AutoCAD 2002今日对话框新建件 1.2.3 绘制六角螺母 1.2.4 保存文档 1.2.5 本节小结 1.3 绘图基础——足球 1.3.1 绘制足球的基本线条 1.3.2 图案填充 1.3.3 本节小结 1.4 绘图基础——磁盘 1.4.1 绘制软盘的外框 1.4.2 绘制滑动挡板 1.4.3 绘制标签区域 1.4.4 图案填充 1.4.5 本节小结 1.5 绘图基础——扳手 1.5.1 绘制基本图形 1.5.2 面域与布尔运算 1.5.3 本节小结 1.6 本间知识点总结 1.7 热身实战 第2章 绘制二维平面图 2.1 弧线——扇形垫片 2.1.1 绘图操作 2.1.2 本节小结 2.2 镜像——密封垫圈 2.2.1 绘制关边轮廓 2.2.2 完成图形 2.2.3 本节小结 2.3 对象夹点——吊环 2.3.1 夹点操作 2.3.2 本节小结 2.4 环形阵列——齿轮 2.4.1 绘图操作 2.4.2 本节小结 2.5 旋转——齿轮的齿牙 2.5.1 绘制齿线 2.5.2 完成齿轮 2.5.3 本节小结 2.6 图案填充——箱体 2.6.1 箱体的绘制 2.6.2 箱体的剖面线填充 2.6.3 本节小结 2.7 文字的标注——蜗轮轮芯 2.7.1 绘制蜗轮轮芯 2.7.2 文字标注 2.7.3 本节小结 2.8 尺寸标注——底板 2.8.1 底板尺寸标注 2.8.2 本节小结 2.9 尺寸标注样式管理器——轴 2.9.1 尺寸标注风格设置 2.9.2 轴的尺寸标注 2.9.3 本节小结 2.10 图块——螺栓块 2.10.1 绘制螺栓 2.10.2 块的生成与插入 2.10.3 本节小结 2.11 外部参照——蜗轮工作图(一) 2.11.1 外部参照引入 2.11.2 外部参照修改 2.11.3 本节小结 2.12 机械零件图样例——蜗轮工作图(二) 2.12.1 尺寸标注 2.12.2 添加文字 2.12.3 本节小结 2.13 本章知识点总结 2.14 热身实战 第3章 轴测图、多视图以及剖视图 3.1 轴测图——绘制万向联轴节 3.1.1 设定绘图环境 3.1.2 图层管理 3.1.3 绘制万向联轴节——轴孔中心线 3.1.4 绘制万向联轴节——长方体 3.1.5 绘制万向轴节——半圆环体 3.1.6 绘制万向联轴节——完成 3.1.7 本节小结 3.2 轴测图——绘制轴承座 3.2.1 绘图环境设置 3.2.2 绘制图形外轮廓 3.2.3 图形的精细编辑 3.2.4 本节小结 3.3 断面图——蜗杆 3.3.1 绘图设置 3.3.2 蜗杆的绘制 3.3.3 键槽断面的绘制 3.3.4 本节小结 3.4 多视图——支架 3.4.1 绘图环境的设置 3.4.2 绘制三视图 3.4.3 本节小结 3.5 多视图——减速箱上盖 3.5.1 绘图设置 3.5.2 主视图的绘制 3.5.3 俯视图的绘制 3.5.4 图案填充 3.5.5 本节小结 3.6 剖视图——斜齿轮 3.6.1 绘图设置 3.6.2 斜齿轮的剖视图 3.6.3 绘制主视图 3.6.4 本节小结 3.7 剖视图——拨叉 3.7.1 绘图设置 3.7.2 拨叉右视图的绘制 3.7.3 主视图的绘制 3.7.4 本节小结 3.8 剖视图——三角皮带轮 3.8.1 绘图设置 3.8.2 绘制主视图 3.8.3 绘制左视图 3.8.4 本节小结 3.9 剖视图——滚子轴承 3.9.1 绘图设置 3.9.2 剖视图的绘制 3.9.3 左视图的绘制 3.9.4 标注设置 3.9.5 试标注 3.9.6 轴承标注 3.9.7 本节小结 3.10 本章知识点总结 3.11 热身实战 第4章 建立三维模型 4.1 圆柱体应用——曲轴的绘制 4.1.1 绘制曲轴 4.1.2 本节小结 4.2 拉伸——链条的绘制 4.2.1 连接板的绘制 4.2.2 链节的绘制 4.2.3 完成链条 4.2.4 本节小结 4.3 旋转曲面——弹簧 4.3.1 截面与旋转轴 4.3.2 旋转曲面 第5章 渲染、布局与输出 第6章 综合应用

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>