第一图书网, tushu007.com

<<从零开始>>

图书基本信息

书名：<<从零开始>>

13位ISBN编号：9787115140548

10位ISBN编号：7115140545

出版时间：2005-10

出版时间：第1版 (2005年12月1日)

作者：姜勇

页数：306

字数：480000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书以实例的形式介绍如何应用AutoCAD软件绘制机械图。
全书共15章，主要内容有基本绘图及编辑命令的实例、作图及编辑技巧的实例、复杂平面图的实例、书写文字及标注尺寸的实例、零件图的实例、装配图的实例、轴测图的实例、图形打印的实例、三维造型及编辑命令的实例、模型渲染的实例等。

本书颇具特色之处是将所有实例的绘制过程都录制成动画，并配有全程语音讲解，收录在所附光盘中，供读者学习参考。

本书可作为大、中专校及各类CAD培训班的辅助教材，也可作为工程设计人员计算机爱好者学习AutoCAD的参考书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 画直线、圆及圆弧连接 1.1 输入点的坐标画线 1.2 使用动态输入功能画线 1.3 使用对象捕捉精确画线 1.4 利用正交模式画线 1.5 结合极轴追踪、对象捕捉及自动追踪功能画线 1.6 修剪、延伸及删除线条 1.7 打断及改变线条长度 1.8 画平行线 1.9 画垂线及倾斜直线 1.10 画圆及圆弧连接 1.11 综合练习——画直线、圆及熟练运用辅助绘图工具 第2章 画多边形、椭圆及剖面线 2.1 画多边形及椭圆 2.2 移动、复制及旋转对象 2.3 环形阵列对象 2.4 矩形阵列对象 2.5 镜像对象 2.6 倒圆角及倒斜角 2.7 画断裂线及填充剖面图案 2.8 综合练习——镜像对象、阵列对象及填充剖面图案 第3章 创建二维复杂对象 3.1 画多段线及射线 3.2 画多线 3.3 创建点对象 3.4 徒手画线 3.5 画圆环及实心多边形 3.6 面域造型 3.7 创建块及属性 3.8 综合练习——画多段线、多线及实心多边形等 第4章 编辑图形 4.1 对齐图形 4.2 拉伸图形 4.3 按比例缩放图形 4.4 关键点编辑方式 4.5 编辑多段线及多线 4.6 编辑图案填充 4.7 编辑图形元素属性 4.8 选择对象的一些高级方法 4.9 鹰眼窗口、命名视图及平铺视口 4.10 综合练习——利用编辑命令绘图的技巧 第5章 绘制复杂平面图形 5.1 画复杂图形的方法 5.2 绘制复杂圆弧连接 5.3 用LINE、OFFSET及TRIM命令快速作图 5.4 画倾斜及对称图形 5.5 画具有均布特征的图形 5.6 利用已有图形生成新图形 5.7 利用“装配法”画复杂图形 第6章 书写文字 6.1 单行文字 6.2 在单行文字中加入特殊符号 6.3 多行文字 6.4 在多行文字中加入特殊符号 6.5 创建文字上下标、分数及公差形式文字 6.6 编辑文字 6.7 用DTEXT及MTEXT命令填写表格 6.8 创建表格对象 第7章 标注尺寸 7.1 控制尺寸标注外观 7.2 创建国标尺寸样式及标注直线型尺寸 7.3 连续标注及基线标注 7.4 创建角度尺寸 7.5 标注直径及半径尺寸 7.6 引线标注 7.7 标注尺寸公差及形位公差 7.8 给标注文字加入前缀或后缀 7.9 编辑尺寸标注 7.10 尺寸标注综合练习 7.10.1 标注轴套类零件 7.10.2 标注盘盖类零件 7.10.3 标注叉架类零件 7.10.4 标注箱体类零件 第8章 外部引用、设计中心及工具选项板 8.1 引用外部图形 8.2 将引用图形中的对象转化为当前图形的内容 8.3 使用设计中心辅助绘图 8.4 利用工具选项板插入图块及图案 8.5 修改及创建工具选项板 第9章 零件图 9.1 绘制轴类零件 9.2 绘制盘盖类零件 9.3 绘制叉架类零件 9.4 绘制箱体类零件 第10章 装配图 10.1 根据装配图拆画零件图 10.2 检验两零件间装配尺寸的正确性 10.3 在装配图中插入标准件块 10.4 由零件图组合装配图 10.5 编写零件序号及明细表第11章 轴测图 11.1 在轴测模式下绘制直线 11.2 在轴测面内画平行线 11.3 在轴测面内移动及复制对象 11.4 画圆的轴测投影 11.5 在轴测面内阵列对象 11.6 画螺纹及弹簧的轴测投影 11.7 绘制轴测剖视图 11.8 在轴测图中书写文字 11.9 标注轴测图 第12章 打印图形 12.1 设置及保存打印参数 12.2 打印单张图纸 12.3 将多张图纸布置在一起打印 12.4 在图纸空间生成虚拟图纸 第13章 创建三维表面模型 13.1 创建基本立体的表面模型 13.2 用3DFACE命令创建表面 13.3 三维网格面 13.4 回转表面 13.5 拉伸表面 13.6 直纹表面 13.7 界限表面 13.8 综合练习——创建立体的表面模型 第14章 创建及编辑实心体模型 14.1 创建基本立体的实心体模型 14.2 将二维对象拉伸成3D实体 14.3 将二维对象旋转成3D实体 14.4 切割实体 14.5 三维阵列 14.6 三维镜像 14.7 三维旋转 14.8 抽壳实体模型 14.9 编辑实体表面 14.10 实体建模的方法 14.11 综合练习——创建复杂实体模型 第15章 渲染模型 15.1 模拟太阳光 15.2 设置点光源及聚光灯光源 15.3 附着材质 15.4 综合练习——渲染机械产品

第一图书网, tushu007.com

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