

<<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

## <<AutoCAD 2012中文版机械制图实>>

- 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>