

图书基本信息

书名：<<AutoCAD 2010中文版建筑制图基础教程>>

13位ISBN编号：9787115236098

10位ISBN编号：7115236097

出版时间：2011-1

出版时间：人民邮电

作者：马永志//郑艺华//杨冬

页数：319

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

本书在系统地介绍autocad绘图知识的基础上，结合精选的典型建筑图例，由浅入深、循序渐进地讲解利用autocad 2010进行建筑制图的方法及技巧。

全书共15章，主要内容包括autocad绘图环境及基本操作、绘制平面图形、编辑平面图形、绘图方法与技巧、参数化绘图与块、图形显示查询、文字标注、尺寸标注、建筑施工图(包括建筑总平面图、建筑平面图、建筑立面图、建筑剖面图)、结构施工图、三维建模、编辑三维造型、三维造型的标注与渲染、三维模型生成二维视图以及图形的打印输出。

本书配套光盘收录了书中典型实例和例题用到与完成后的图形文件(.dwg)以及部分典型实例创建过程的动画演示文件(.avi)，读者可以参考使用。

本书实例典型、内容丰富，可作为高等院校及各类cad培训班的辅助教材，也可作为工程技术人员的参考书。

## 书籍目录

- 第1章 autocad绘图环境及基本操作 1.1 autocad系统界面 1.1.1 系统界面 1.1.2 坐标系统  
 1.2 autocad基本操作 1.2.1 调用命令 1.2.2 选择对象 1.2.3 删除对象 1.2.4  
 撤销、重复命令 1.2.5 取消已执行的操作 1.2.6 缩放、移动图形 1.2.7 放大视图  
 1.2.8 将图形全部显示在窗口中 1.2.9 设置绘图界限 1.2.10 文件操作 1.3 设置图层  
 1.3.1 创建及设置建筑图的图层 1.3.2 修改对象的颜色、线型及线宽 1.3.3 控制图层状  
 态 1.3.4 修改非连续线型的外观 1.4 习题 第2章 绘制平面图形 2.1 对象捕捉与点  
 的绘制 2.1.1 对象捕捉 2.1.2 绘制点 2.1.3 绘制测量点 2.1.4 绘制等分点 2.1.5  
 分解对象 2.2 绘制简单二维图形 2.2.1 绘制线段 2.2.2 绘制矩形 2.2.3 绘制正  
 多边形 2.2.4 绘制实心多边形 2.2.5 绘制圆 2.2.6 绘制圆弧连接 2.2.7 绘制椭圆  
 2.2.8 绘制圆环 2.2.9 绘制样条曲线 2.3 绘制有剖面图案的图形 2.3.1 填充封闭区域  
 2.3.2 填充复杂图形的方法 2.3.3 剖面线的比例 2.3.4 剖面线角度 2.3.5 编辑图案  
 填充 2.4 面域构造法绘图 2.4.1 创建面域 2.4.2 并运算 2.4.3 差运算 2.4.4  
 交运算 2.5 习题 第3章 编辑平面图形 3.1 移动对象 3.2 复制对象 3.3 旋转对  
 象 3.4 阵列对象 3.4.1 矩形阵列对象 3.4.2 环形阵列对象 3.5 镜像对象 3.6  
 圆角和倒角 3.6.1 圆角 3.6.2 倒角 3.7 打断对象 3.8 拉伸对象 3.9 按比例缩  
 放对象 3.10 关键点编辑方式 3.10.1 利用关键点拉伸 3.10.2 利用关键点移动及复制对  
 象 3.10.3 利用关键点旋转对象 3.10.4 利用关键点缩放对象 3.10.5 利用关键点镜像对  
 象 3.11 习题 第4章 绘图方法与技巧 4.1 技巧命令绘图 4.1.1 偏移对象 4.1.2  
 延伸线段 4.1.3 修剪线段 4.1.4 对齐对象 4.1.5 改变线段长度 4.2 绘制多线、多  
 段线 4.2.1 多线样式 4.2.2 绘制多线 4.2.3 编辑多线 4.2.4 创建及编辑多段线  
 4.3 绘制射线、构造线及云线 4.3.1 绘制射线 4.3.2 绘制垂线及倾斜线段 4.3.3 绘制  
 构造线 4.3.4 修订云状线 4.4 快速选择 4.5 习题 第5章 参数化绘图 5.1 约束  
 的概述 5.1.1 使用约束进行设计 5.1.2 对块和参照使用约束 5.1.3 删除或释放约束  
 5.2 对对象进行几何约束 5.2.1 几何约束概述 5.2.2 应用几何约束 5.2.3 显示和验证  
 几何约束 5.2.4 修改应用了几何约束的对象 5.3 约束对象之间的距离和角度 5.3.1 标  
 注约束概述 5.3.2 应用标注约束 5.3.3 控制标注约束的显示 5.3.4 修改应用了标注约束  
 的对象 5.3.5 通过公式和方程式约束设计 5.4 习题 第6章 块与动态块 6.1 创建及插  
 入块 6.1.1 创建块 6.1.2 插入块 6.1.3 创建及使用块属性 6.1.4 编辑块的属性  
 6.2 动态块 6.3 使用参数与动作创建动态块 6.4 使用查询表创建动态块 6.5 动态块  
 创建的主要步骤 6.6 习题 第7章 文字标注和尺寸标注 7.1 文字标注 7.1.1 文字样  
 式 7.1.2 单行文字 7.1.3 多行文字 7.1.4 编辑文字 7.2 标注尺寸 7.2.1 创建  
 尺寸样式 7.2.2 标注水平、竖直及倾斜方向尺寸 7.2.3 连续型及基线型尺寸标注 7.2.4  
 标注角度尺寸 7.2.5 将角度数值水平放置 7.2.6 直径和半径型尺寸 7.2.7 引线标注  
 7.2.8 尺寸及形位公差标注 7.2.9 修改标注文字及调整标注位置 7.3 习题 第8章 图形  
 显示查询 8.1 二维视图显示 8.1.1 平移 8.1.2 缩放 8.1.3 鹰眼窗口/鸟瞰视图  
 8.1.4 命名视图 8.1.5 平铺视口 8.2 设置观察视点 8.2.1 上机练习——设置观察视点  
 8.2.2 dddvpoint命令 8.2.3 vpoint命令 8.3 三维动态观察 8.3.1 三维平移与三维缩  
 放 8.3.2 自由动态观察 8.3.3 连续动态观察 8.3.4 回旋 8.3.5 调整视距 8.3.6  
 三维调整剪裁平面 8.4 透视图 8.4.1 上机练习——观察透视图 8.4.2 建立透视图  
 8.5 三维图形的视觉样式 8.6 习题 第9章 建筑施工图 9.1 住宅楼平面图的绘制  
 9.1.1 建筑平面图 9.1.2 建筑平面图的绘制方法与步骤 9.1.3 绘制建筑平面图 9.2 住  
 宅楼立面图的绘制 9.2.1 建筑立面图 9.2.2 建筑立面图的绘制方法与步骤 9.2.3 绘制建  
 筑立面图 9.3 住宅楼剖面图的绘制 9.3.1 建筑剖面图 9.3.2 建筑剖面图的绘制方法与  
 步骤 9.3.3 绘制建筑剖面图 9.4 房屋建筑图绘制的特点 9.5 习题 第10章 结构施工  
 图 10.1 住宅楼楼层结构平面图 10.1.1 楼层结构平面图 10.1.2 楼层结构平面图的绘制

- 方法与步骤 10.1.3 住宅楼楼层结构平面图的绘制 10.2 构件详图的绘制 10.2.1 配筋立面图的绘制 10.2.2 截面配筋图的绘制 10.2.3 钢筋详图的绘制 10.2.4 柱的配筋立面图的绘制 10.2.5 柱的配筋断面图的绘制 10.3 楼梯结构图的绘制 10.3.1 楼梯结构平面图的绘制 10.3.2 楼梯结构剖面图的绘制 10.3.3 楼梯配筋图的绘制 10.4 基础结构图的绘制 10.4.1 基础平面图的绘制 10.4.2 基础详图的绘制 10.5 习题 第11章 三维建模
- 11.1 坐标系 11.1.1 直角坐标系 11.1.2 柱坐标系 11.1.3 球坐标系 11.2 世界坐标系(wcs)与用户坐标系(ucs) 11.2.1 上机练习——建立用户坐标系 11.2.2 世界坐标系 11.2.3 用户坐标系及其管理 11.3 三维建模及其分类 11.3.1 线框模型 11.3.2 表面模型 11.3.3 实体模型 11.4 绘制基本实体 11.4.1 绘制长方体 11.4.2 绘制球体 11.4.3 绘制圆柱体 11.4.4 绘制圆锥体 11.4.5 绘制楔体 11.4.6 绘制圆环体 11.4.7 绘制多段体 11.4.8 绘制螺旋 11.5 利用拉伸、旋转创建实体 11.5.1 利用拉伸创建实体 11.5.2 利用旋转创建实体 11.6 实体的属性 11.7 网格建模 11.7.1 创建网格长方体 11.7.2 创建网格圆锥体 11.7.3 创建网格圆柱体 11.7.4 创建网格棱锥体 11.7.5 创建网格球体 11.7.6 创建网格楔体 11.7.7 创建网格圆环体 11.8 创建网格 11.9 绘制特殊网格 11.9.1 绘制旋转网格 11.9.2 绘制平移网格 11.9.3 绘制直纹网格 11.9.4 绘制边界网格 11.9.5 蒙面及表面建模的一般方法 11.10 习题 第12章 编辑三维造型 12.1 编辑实体的边 12.1.1 上机练习——复制、着色零件的顶面边 12.1.2 复制边 12.1.3 着色边 12.2 编辑实体的面 12.2.1 拉伸面 12.2.2 移动面 12.2.3 偏移面 12.2.4 删除面 12.2.5 旋转面 12.2.6 倾斜面 12.2.7 复制面 12.2.8 着色面 12.3 编辑实体 12.3.1 压印 12.3.2 分割 12.3.3 抽壳 12.3.4 检查/选中 12.4 三维实体造型的一般方法 12.5 对象的三维操作 12.5.1 二维编辑命令在三维环境中的应用 12.5.2 三维阵列(3darray) 12.5.3 三维镜像(mirror3d) 12.5.4 三维旋转 12.5.5 三维对齐(aligned和3dalign) 12.5.6 三维圆角(fillet) 12.5.7 三维倒角(chamfer) 12.6 剖切实体、加厚、截面 12.6.1 剖切实体(slice) 12.6.2 加厚(thicken) 12.6.3 截面三维实体 12.7 布尔操作 12.7.1 并集(union) 12.7.2 差集(substract) 12.7.3 交集(intersect) 12.8 习题 第13章 三维造型的标注与渲染 13.1 标注三维造型 13.2 渲染三维造型 13.2.1 点光源 13.2.2 聚光灯 13.2.3 平行光 13.2.4 阴影类型及渲染效果 13.2.5 附着材质 13.2.6 使用材质贴图 13.3 习题 第14章 三维模型生成二维视图 14.1 autocad工作空间 14.1.1 模型空间 14.1.2 布局 14.1.3 三维建模工作空间 14.1.4 二维草图与注释 14.2 生成基本视图 14.2.1 创建主视图 14.2.2 生成其他视图 14.3 建立真正的二维图形 14.3.1 设置图形 14.3.2 设置轮廓 14.3.3 进一步完善图形 14.3.4 设置缩放比例 14.3.5 对齐视图 14.4 标注尺寸 14.4.1 在布局的模型空间标注 14.4.2 在布局的图纸空间标注 14.5 使用布局向导 14.6 习题 第15章 打印输出图形 15.1 打印设备 15.1.1 绘图仪管理器 15.1.2 通过【添加绘图仪向导】添加打印设备 15.2 打印样式 15.2.1 打印样式管理器 15.2.2 通过向导添加打印样式表 15.3 页面设置 15.3.1 相关打印设备内容 15.3.2 相关打印布局设置内容 15.4 打印设置保存 15.5 习题

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>