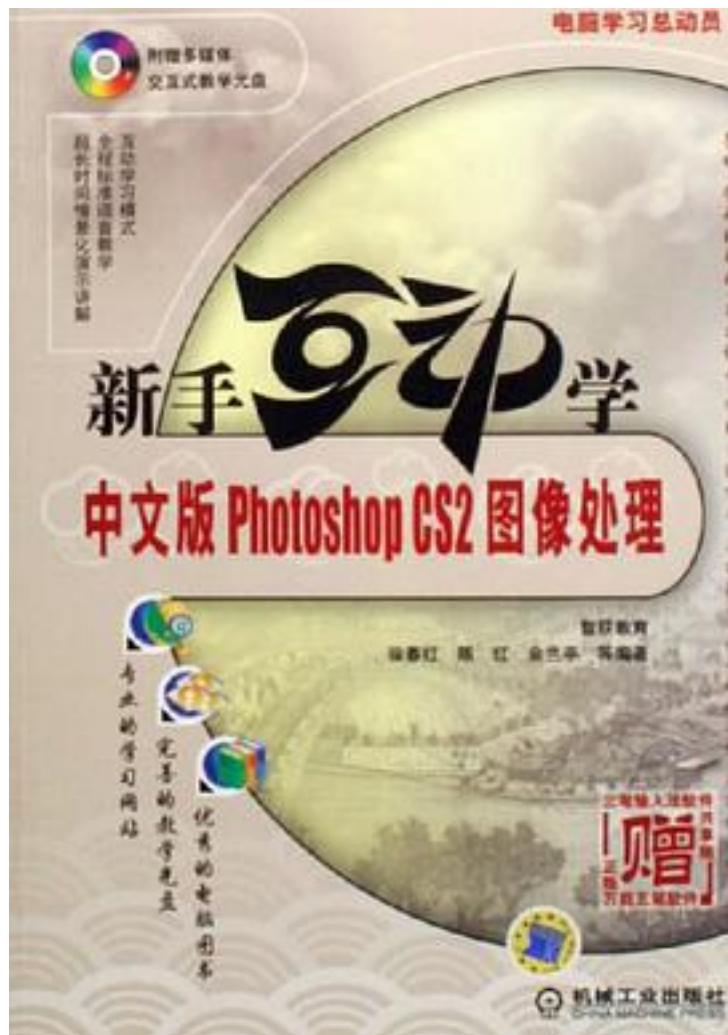


新手互动学



[新手互动学_下载链接1](#)

著者:文杰书院

出版者:机械工业出版社

出版时间:2006-8

装帧:

isbn:9787111195108

本书是电脑学习总动员系列丛书之一，针对初学者的需求，以通俗易懂的语言、翔实生

动的操作案例，全面讲解了Windows XP的各方面知识。本书内容浅显易懂，注重基础知识与实际应用相结合，操作性更强，读者可以边学边练，从而达到最佳的学习效果。全书图文并茂，采用双色印刷，并将主要操作界面图片配以详尽的标注，使读者阅读起来更加轻松。本书可以作为电脑初学者学习和使用电脑的参考书，也可以作为电脑培训班的培训教材使用。

作者介绍：

目录: 前言

电脑学习总动员网站说明

1 新手入门——AutoCAD 2006基础知识

1.1 AutoCAD 2006简介

1.1.1 AutoCAD 的发展

1.1.2 AutoCAD 2006的应用范围

1.2 AutoCAD 2006的系统配置

1.3 AutoCAD 2006的安装

1.4 AutoCAD 2006的启动

1.4.1 快速启动AutoCAD 2006

1.4.2 通过“开始”菜单启动AutoCAD 2006

1.4.3 通过文件启动AutoCAD 2006

1.5 AutoCAD 2006的退出

1.5.1 使用AutoCAD 2006菜单命令退出

1.5.2 快速退出AutoCAD 2006

1.6 本章总结

1.7 温故知新

2 轻松掌握——基础操作与环境设置

2.1 AutoCAD 2006的操作界面

2.1.1 菜单栏

2.1.2 工具栏

2.1.3 绘图区

2.1.4 命令行

2.1.5 状态栏

2.2 AutoCAD 的命令及操作

2.2.1 AutoCAD 的基本操作

2.2.2 AutoCAD 的命令及输入法

2.2.3 AutoCAD 命令的具体输入方法

2.2.4 AutoCAD 命令的终止和重复使用

2.2.5 AutoCAD 的取消操作

2.3 绘图环境的设置

2.3.1 改变绘图区的颜色

2.3.2 改变十字光标的显示大小及褪色度

2.3.3 设置图形的显示精度

2.3.4 改变文件自动保存的时间

2.3.5 改变捕捉标记的大小与颜色

2.3.6 改变拾取框的大小

2.3.7 AutoCAD 绘图界限的设置

2.4 上机训练

2.4.1 训练目标

2.4.2 训练解析

2.5 本章总结

2.6 温故知新

3 做好绘图的准备——图层管理与绘图控制

3.1图层的应用

3.1.1认识图层

3.1.2创建图层

3.1.3修改图层

3.1.4设置当前层

3.1.5删除图层

3.2绘图的控制

3.2.1设置绘图单位

3.2.2设置对象捕捉

3.2.3正交模式

3.2.4极轴追踪

3.3上机训练

3.3.1训练目标

3.3.2训练解析

3.4本章总结

3.5温故知新

4 绘图技能快速上手——二维绘图

4.1绘制点对象

4.1.1点的样式

4.1.2点的绘制

4.1.3定数等分点

4.1.4定距等分点

4.2绘制直线型对象

4.2.1绘制直线段

4.2.2绘制构造线

4.2.3绘制多线

4.3绘制与编辑多段线

4.3.1绘制多段线

4.3.2多段线的编辑

4.4绘制样条曲线及徒手绘图

4.4.1绘制样条曲线

4.4.2样条曲线的编辑

4.4.3创建徒手画

4.5绘制多边形

4.5.1矩形的绘制

4.5.2正多边形的绘制

4.6绘制圆弧类对象

4.6.1圆形的绘制

4.6.2圆弧的绘制

4.6.3椭圆的绘制

4.7上机训练

4.7.1训练目标

4.7.2训练解析

4.8本章总结

4.9温故知新

5 图形编辑全掌握——二维图形编辑

5.1图形对象的选择

5.1.1窗口选择对象

5.1.2交叉选择对象

5.1.3其他选择方式

5.1.4快速选择

5.2对象的基本编辑

5.2.1删除对象

5.2.2修剪对象

5.2.3打断对象
5.2.4延伸对象
5.2.5拉伸对象
5.2.6拉长对象
5.2.7缩放对象
5.2.8分解对象
5.3对象特性与特性匹配
5.3.1修改对象特性
5.3.2特性匹配
5.4调整对象位置
5.4.1移动对象
5.4.2旋转对象
5.5对象的复制操作
5.5.1复制对象
5.5.2偏移对象
5.5.3镜像对象
5.5.4阵列对象
5.6圆角及倒角
5.6.1对象的倒角
5.6.2对象的圆角
5.7上机训练
5.7.1训练目标
5.7.2要点分析
5.7.3训练解析
5.8本章总结
5.9温故知新

6 立体空间的精彩表现——三维绘图
6.1曲面模型命令的应用
6.1.1旋转曲面
6.1.2平移曲面
6.1.3直纹曲面
6.1.4边界曲面
6.2三维实体的绘制
6.2.1创建长方体
6.2.2创建球体
6.2.3创建圆柱体
6.2.4创建圆环
6.2.5创建圆锥体
6.2.6创建楔体
6.3三维图形的编辑
6.3.1应用“拉伸”命令
6.3.2三维旋转
6.3.3镜像三维形体
6.3.4阵列三维形体
6.3.5剖切实体
6.3.6实体布尔运算
6.4实体图形的显示
6.4.1消隐处理
6.4.2着色处理
6.4.3渲染处理
6.5上机训练
6.5.1训练目标
6.5.2要点分析
6.5.3训练解析

6.6本章总结

6.7温故知新

7 图形形象化处理——面域编辑与图案填充

7.1面域操作

7.1.1创建面域

7.1.2面域编辑

7.2图案填充

7.2.1使用图案填充

7.2.2编辑填充的图案

7.2.3分解填充的图案

7.3上机训练

7.3.1训练目标

7.3.2要点分析

7.3.3训练解析

7.4本章总结

7.5温故知新

8 拿来就用——块的应用操作

8.1块的操作

8.1.1创建块

8.1.2保存块

8.1.3插入块

8.2块属性

8.2.1创建块属性

8.2.2编辑块属性

8.3上机训练

8.3.1训练目标

8.3.2要点分析

8.3.3训练解析

8.4本章总结

8.5温故知新

9 让图形指示更清晰——文字与尺寸标注

9.1文字标注

9.1.1设置文字标注样式

9.1.2创建文字标注

9.1.3编辑文字标注

9.2尺寸标注

9.2.1设置尺寸标注样式

9.2.2标注尺寸

9.2.3编辑标注

9.3上机训练

9.3.1训练目标

9.3.2要点分析

9.3.3训练解析

9.4本章总结

9.5温故知新

10 展现专业蓝图——图形打印与输出

10.1页面设置

10.1.1设置图纸尺寸

10.1.2设置打印比例

10.1.3设置图形纵、横方向

10.2打印

10.2.1选择打印设备

10.2.2设置打印样式

10.2.3选择图纸尺寸

10.2.4预览打印效果

10.3 E电子出图

10.4本章总结

10.5温故知新

11 综合实例：绘制机械设计图

11.1球轴承的绘制

11.1.1准备绘图

11.1.2绘制球轴承主视图

11.1.3创建球轴承左视图

11.1.4标注尺寸

11.2多级轴的绘制

11.2.1创建图层

11.2.2绘制多级轴轮廓图形

11.2.3绘制多级轴剖面图

11.2.4标注尺寸

11.3本章总结

11.4温故知新

12 综合实例：绘制室内设计图

12.1建筑结构图的绘制

12.1.1准备绘图

12.1.2绘制轴线

12.1.3绘制墙体

12.1.4绘制门窗

12.1.5绘制阳台

12.1.6标注图形

12.2平面图的绘制

12.2.1绘制室内家具

12.2.2绘制厨房设施

12.2.3插入平面图块

12.2.4编辑文字及填充图案

12.3天花图的绘制

12.3.1绘制天花造型

12.3.2插入灯具

12.3.3创建标高与说明文字

12.4立面图的绘制

12.4.1客厅A立面图的绘制

12.4.2客厅B立面图的绘制

12.5本章总结

12.6温故知新

附录答案

· · · · · (收起)

[新手互动学](#) [下载链接1](#)

标签

评论

[新手互动学 下载链接1](#)

书评

[新手互动学 下载链接1](#)