

Оглавление

Введение.	11
От издательства	12
 Глава 1. Знакомство с AutoCAD 2010	13
Запуск программы.	14
Интерфейс программы	17
Панели инструментов	28
Инструментальная палитра	31
Командная строка	32
Строка состояния	33
Палитры	36
Настройка пользовательского интерфейса	37
Установки файлов чертежей	40
Создание нового документа без использования окна начала работы.	41
Создание нового документа с помощью окна начала работы	42
Сохранение и завершение работы	45
Работа со справочной системой AutoCAD	47
Поиск нужной информации в справочной системе программы.	47
Семинар по новым возможностям	49
Дополнительные ресурсы	50
Инфоцентр	50
Резюме	51
 Глава 2. Первые шаги: создание геометрических объектов	52
Создание отрезков	53
Методы задания координат	56
Ввод с клавиатуры	56
Динамический ввод данных	58

Полярная привязка	60
Объектная привязка	63
Отслеживание объектной привязки	66
Прямоугольник и многоугольник	66
Прямая и луч	70
Окружность	73
Дуга	75
Эллипс и эллиптическая дуга	77
Вычерчивание эллипса	77
Создание эллиптической дуги	79
Кольца и точки	80
Кольцо	80
Точка	82
Полилиния	83
Слайн	84
Свойства объектов и слоев	86
Параметры слоя	86
Палитра свойств	90
Резюме	91
 Глава 3. Выделение, перемещение и копирование объектов	 92
Выделение объектов	93
Window (Рамка)	96
Crossing (Пересечение)	97
Window Polygon (Рамка-многоугольник)	98
Crossing Polygon (Пересечение с многоугольником)	99
Fence (Линия выбора)	99
Previous (Предыдущий)	100
Last (Последний)	100
All (Все)	100
Multiple (Несколько)	101
Добавление и удаление объектов из набора	101
Выделение объектов с помощью фильтров	102

Перемещение объектов	107
Копирование объектов	109
Резюме	111
Глава 4. Текст и таблицы	112
Работа с текстом	114
Создание однострочного текста	114
Создание многострочного текста	123
Редактирование многострочного текста	127
Стиль текста	142
Создание и изменение таблиц	146
Создание таблиц	146
Ввод данных в таблицу	150
Редактирование на уровне таблицы	151
Изменение ячеек таблицы	152
Работа с текстом в таблицах	156
Извлечение данных из объектов с помощью специального мастера	157
Резюме	160
Глава 5. Проставление размеров	161
Линейный размер	164
Параметры команды DIMLINEAR	166
Принудительное проставление фактического размера объекта	167
Создание выровненных размеров	169
Проставление размеров для окружности и дуги	170
Измерение радиуса	170
Определение диаметра	171
Проставление длины дуги	172
Создание центральных меток	172
Измерение углов	173
Базовые и связанные размеры	175
Размер с базовой линией	175
Продленный размер	175

Стиль размера	177
Создание размерного стиля	178
Настройка существующего размерного стиля	180
Резюме	191
Глава 6. Редактирование объектов	192
Копирование объектов	193
Создание зеркальной копии объектов	194
Создание массивов	196
Прямоугольный массив	197
Полярный массив	200
Поворот объектов	202
Масштабирование объектов	205
Разрыв объекта	208
Создание фаски	209
Метод задания расстояний	210
Метод задания угла	210
Резюме	212
Глава 7. Штриховка и градиент	213
Выбор шаблона штриховки	215
Выбор градиента	219
Определение границ штриховки и градиента	221
Указание внутренней точки	221
Определение контуров объектов	223
Правка границ	224
Дополнительные параметры	226
Перетаскивание штриховки	228
Редактирование штриховки и градиента	231
Резюме	233
Глава 8. Работа с листами и печать	234
Создание и редактирование листов	237
Редактирование листа	240
Видовые экраны в пространстве листа	246

Печать	253
Стили печати	253
Конфигурирование печатающих устройств	262
Печать чертежа	266
Резюме	267
Глава 9. Трехмерное моделирование	268
Пространство для трехмерного моделирования	269
Просмотр трехмерных чертежей	271
Типовые проекции	271
Дополнительные виды	272
Трехгранник осей и компас	273
Отображение модели	275
Режим Orbit (Орбита)	276
Трехмерные координаты	281
Ввод трехмерных координат	281
Координатные фильтры	283
Объектная привязка в трехмерном пространстве	284
Различные системы координат	284
Резюме	285
Глава 10. Трехмерные поверхности	286
Трехмерная грань	287
Многоугольная сеть	288
Поверхности вращения	289
Поверхности сдвига	291
Поверхности соединения	292
Поверхность Куна	294
Плоская поверхность	295
Поверхностные примитивы	295
Параллелепипед	296
Клин	297

Пирамида.....	297
Конус	299
Сфера.....	300
Купол	300
Чаша.....	301
Тор	301
Трехмерная сеть	302
Создание отверстий.....	303
Резюме	304
 Глава 11. Твёрдотельные модели	305
Создание типовых тел	306
Параллелепипед	306
Клин	307
Конус	309
Шар.....	310
Цилиндр.....	311
Пирамида.....	312
Тор	314
Полисолид	315
Выдавливание тел	317
Тела вращения	318
Сложные объёмные тела.....	320
Объединение.....	320
Вычитание	321
Пересечение	322
Основы редактирования трехмерных моделей.....	323
Зеркальное отражение	323
Трехмерный массив	324
Поворот объектов.....	327
Редактирование тел	328
Резюме	330

Глава 12. Тонирование трехмерных объектов	331
Создание источников света	332
Точечный источник света	333
Создание прожектора	338
Создание удаленного источника света	340
Подключение солнца и неба	342
Редактирование источников света	344
Работа с материалами	346
Редактирование материала	348
Способы наложения карт	351
Подключение материалов	352
Тонирование	353
Создание эффекта тумана	354
Настройки качества тонирования	354
Завершающая стадия	357
Сохранение тонированного изображения	358
Резюме	359
 Приложение. Содержимое компакт-диска	 360