

图书基本信息

书名：《AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与实例教程》

13位ISBN编号：9787121098895

10位ISBN编号：712109889X

出版时间：2010-1

出版社：电子工业出版社

页数：308

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

AutoCAD是通用的计算机辅助设计软件，它在建筑领域得到了非常广泛的应用，已成为广大工程技术人员必备的工具。《AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与实例教程(职业版)》针对AutoCAD 2009在建筑领域中的实际应用，以“软件功能+应用案例”的方式带领你由浅入深、一步一步地掌握用AutoCAD进行建筑设计和各类建筑工程图的绘制方法和技巧。在每一章节中，为了让你更好地理解和应用所学知识，均穿插了实用的案例，不但让你学会各类建筑图的绘制方法，而且还包含作者多年积累的制作经验和设计心得，你读者更上一层楼。

《AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与实例教程(职业版)》共分10章，通过极具代表性的建筑实例，按照建筑制图的规范和顺序，循序渐进地介绍了AutoCAD在建筑设计方面的广泛应用。书中所讲述的实例，囊括了建筑制图的方方面面，分别讲解了绘制建筑工程图的基础知识、二维图形的绘制和编辑、绘制建筑总平面图、绘制建筑平面图、绘制建筑立面图、绘制建筑剖面图、绘制建筑三维图形的基础、绘制建筑常用模型、三维建筑单体设计实例、图形的输出。

《AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与实例教程(职业版)》适合即将和已经从事建筑工程设计的专业技术人员、想快速提高AutoCAD绘图技能的作图爱好者学习使用，还可作为大、中专院校和相关培训学校的教材。

书籍目录

- 第1章 建筑绘图的基础知识 11.1 AutoCAD与建筑制图 11.2 AutoCAD 2009的操作界面 31.3 创建、打开和保存图形文件 91.3.1 创建新图形文件 91.3.2 打开图形文件 111.3.3 保存图形文件 121.4 视图的控制 121.4.1 缩放视图 131.4.2 平移视图 141.4.3 使用平铺视图 141.4.4 使用鸟瞰视图 151.5 绘图环境的设置 161.5.1 修改系统配置 161.5.2 设置绘图单位 171.5.3 设定图形界限 181.5.4 全屏显示图形界限 181.5.5 草图设置 191.5.6 线宽和线型的设置 201.5.7 设置全局比例因子 221.5.8 创建与管理图层 231.5.9 绘制图框、标题栏和会签栏 281.6 图样的准确化——精确绘制图形 281.6.1 捕捉和栅格 291.6.2 正交模式 301.6.3 对象捕捉 301.6.4 自动追踪 321.6.5 动态输入 341.7 操作题 35
- 第2章 二维图形的绘制和编辑 372.1 认识坐标系统 372.1.1 世界坐标系WCS 372.1.2 用户坐标系UCS 372.1.3 设置用户坐标系 382.2 数据输入方法 382.2.1 绝对坐标 382.2.2 相对坐标 392.2.3 直接长度输入 392.2.4 坐标输入案例 392.3 绘制二维基本图形 402.3.1 直线、矩形和正多边形 412.3.2 射线和构造线 432.3.3 圆和圆弧 432.3.4 椭圆和椭圆弧 452.3.5 多段线 462.3.6 多线 462.3.7 样条曲线 502.3.8 绘制点 512.4 图形的基本编辑 512.4.1 删除、移动、复制和旋转 522.4.2 镜像、偏移和阵列 542.4.3 拉伸、拉长、延伸和缩放 572.4.4 修剪图形 602.4.5 倒角和圆角 602.4.6 打断、合并和分解 622.5 填充与面域 632.5.1 图案填充 632.5.2 创建面域 672.6 建筑图中的文字和尺寸标注 672.6.1 设置文字样式 672.6.2 文字的注写 692.6.3 文本的修改 702.6.4 尺寸标注样式的创建 702.6.5 尺寸标注的方法 722.6.6 尺寸标注的编辑 742.7 图形库的创建与使用 752.7.1 图形库的特点 752.7.2 图形库的创建 762.7.3 图块库的调用 782.7.4 修改属性文字 802.8 操作题 81
- 第3章 绘制建筑总平面图 833.1 总平面图概述 833.2 绘图环境的设置 843.3 绘制原有图形 863.3.1 等高线和道路的绘制 863.3.2 原有房屋的绘制 903.4 绘制新建形体 953.4.1 绘制设计房屋 963.4.2 标高与尺寸 973.4.3 绘制图例与书写文字 1003.5 操作题 100
- 第4章 绘制建筑平面图 1034.1 建筑平面图基础 1034.1.1 建筑平面图内容 1034.1.2 建筑平面图分类 1044.2 绘制建筑平面图 1044.2.1 设置绘图环境 1054.2.2 绘制定位轴线和轴线编号 1064.2.3 绘制指北针和标高符号 1104.2.4 绘制墙体、露台和阳台平面图 1124.2.5 绘制和编辑柱体 1174.2.6 绘制门图块并插入到图形中 1194.2.7 绘制楼梯 1234.2.8 房间内图块的插入 1254.2.9 尺寸和文字标注 1264.3 操作题 128
- 第5章 绘制建筑立面图 1315.1 绘制建筑立面图基础 1315.1.1 建筑立面图内容 1315.1.2 建筑立面图命名方式 1325.2 绘制简单立面图 1325.2.1 设置绘图环境 1335.2.2 绘制定位轴线 1335.2.3 绘制建筑轮廓线 1375.2.4 绘制门窗 1385.2.5 细部设计 1435.2.6 进行尺寸标注 1455.3 绘制高层立面图 1455.3.1 设置绘图环境 1465.3.2 绘制首层图形 1465.3.3 标准层的绘制 1555.3.4 屋顶的绘制 1585.4 操作题 161
- 第6章 绘制建筑剖面图 1636.1 绘制建筑剖面图的基础 1636.1.1 剖面图的表示方法 1636.1.2 剖面图的内容 1646.2 绘制建筑剖面图 1646.2.1 设置绘图环境 1656.2.2 绘制定位轴线 1656.2.3 绘制地坪线、墙体、楼面板等 1656.2.4 绘制细部结构 1686.2.5 填充图案完成剖面效果 1696.2.7 文本标注 1696.3 楼梯剖面详图的绘制 1706.4 操作题 174
- 第7章 绘制建筑三维图形的基础 1757.1 认识三维图形的工具 1757.2 使用“视图”工具 1767.2.1 切换视图 1767.2.2 设置视口 1777.2.3 对三维图形进行消隐处理 1787.2.4 视觉样式 1787.2.5 三维动态观察 1797.3 建模的基础 1817.3.1 绘制三维基本实体 1817.3.2 拉伸图形 1827.3.3 旋转图形 1847.3.4 扫掠建模 1857.3.5 放样建模 1867.3.6 三维阵列 1877.3.7 三维镜像 1887.3.8 三维旋转 1887.3.9 对齐 1897.4 实体的编辑 1897.4.1 布尔操作 1897.4.2 面的编辑 1917.4.3 三维倒角 1947.4.4 三维圆角 1957.4.5 实体抽壳 1967.5 操作题 197
- 第8章 绘制建筑常用模型 1998.1 绘制椅子 1998.1.1 绘制椅面和椅背的平面图形 1998.1.2 拉伸图形 2008.1.3 编辑三维实体 2018.1.4 绘制椅子腿 2048.2 绘制桌子 2068.2.1 绘制平面图形 2068.2.2 拉伸平面图形为三维实体 2078.3 绘制茶几 2088.3.1 绘制台板 2088.3.2 绘制茶几腿 2108.3.3 绘制底板 2138.3.4 绘制搁板 2138.3.5 绘制抽屉 2138.4 绘制沙发 2178.4.1 绘制三人沙发 2178.4.2 绘制单人沙发 2248.4.3 给沙发贴材质 2278.5 绘制圆拱桥 2348.5.1 绘制桥身 2348.5.2 绘制立柱 2378.5.3 绘制栏杆和扶手 2408.5.4 绘制栏板 2428.6 绘制亭子 2448.6.1 绘制基座 2448.6.2 绘制桌椅 2458.6.3 绘制圆形柱子 2478.6.4 绘制环形的边梁 2478.6.5 绘制第一层屋檐 2488.6.6 绘制第一层屋脊 2498.6.7 绘制檐柱 2508.6.8 绘制边梁 2518.6.9 绘制屋面 2528.7 操作题 253
- 第9章 三维建筑单体设计实例 2559.1 绘制建筑的主要轮廓 2559.1.1 绘制墙体 2569.1.2 创建窗洞下部的墙体 2599.1.3 创建窗洞上部的墙体 2609.1.4 绘制飘窗和窗户 2619.1.5 绘制阳台 2679.2 绘制2~6层模型 2719.3 绘制阁楼模型 2729.3.1 绘制墙体 2729.3.2 绘制老虎窗 2819.3.3 绘制

屋面边梁 2869.3.4 绘制花瓶栏杆 2879.3.5 绘制压顶 2889.3.6 生成三维建筑模型 2899.4 绘制室内地坪 2909.5 三维模型的渲染 2919.5.1 为三维模型选择材质 2919.5.2 设置灯光 2949.5.3 渲染设置 2959.5.4 图形的渲染和输出 296第10章 图形的输出 29910.1 布局的使用 29910.1.1 模型空间与图纸空间 29910.1.2 创建布局 30010.2 图形的输出设置 30210.2.1 页面设置 30210.2.2 打印设置 30410.3 输出图形 30510.3.1 从模型空间输出图形 30510.3.2 从图纸空间输出图形 30710.4 操作题 308

章节摘录

绝大多数的建筑形体都是具有一定规律的复杂形体。如果用手工绘图，绘制工作量可想而知，而分析利用形体的对称特征，我们可以先绘制形体中的基本对象，再用镜像、复制等命令得到整体形状，可以省去大量的重复工作，使设计工作变得得心应手。与手工绘图相比，AutoCAD绘图的另一优势是其方便、快捷的修改功能。在建筑设计和建筑装饰设计中，无论是绘制平面图、立面图还是剖面图，都需要经过反复推敲、不断修改才能完成。试想在用手工绘图时，如果图纸绘制基本完成，突然要改设计方案，那将是一件非常复杂的事情。在电脑中就容易多了，在原来的图形基础上修改就行了。

适合创建标准的图形库。制图标准中规定构配件的图例和标注符号都是相似的或相同的形状，为了便于重复利用和快速编辑，可以将它们创建为图块（例如，对于块中形式类似的文本部分可以创建为带属性的图块；对于尺寸不同的图形可以将其创建为动态块），通过“设计中心”将图块复制到“工具选项板”上，以后可随时通过单击图标完成图块的调用。另外，图块的编辑也很方便，我们只需修改其中一个图块的效果，然后重新定义图块，就可以达到所有同名图块外观的整体改变，使图中的相同元素保持一致。

下面的章节将针对建筑领域，向你展示AutoCAD强大的二维平面绘图应用和三维建模应用，使你逐步掌握绘图的知识 and 各种绘图技巧，以及绘制建筑图的思路。

编辑推荐

独特教学方法，直指职场必备技能 以流行的IT职位需求为切入点 目标式案例教学，紧扣
培训学校教学需求 图例解说式的写作手法，更符合读者需求 提供教学资料下载

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：www.tushu000.com