

<<AutoCAD2008建筑设计完全自学>>

图书基本信息

书名：<<AutoCAD2008建筑设计完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787111241843

10位ISBN编号：7111241843

出版时间：2008-8

出版时间：机械工业出版社

作者：胡军

页数：492

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

本书以目前最新版本AutoCAD 2008为设计环境，针对建筑设计领域，系统地介绍了AutoCAD 2008的基础知识，使用AutoCAD 2008绘制建筑施工图和结构施工图以及设计室内三维模型。

全书由25章组成，可分为四篇。

第一篇为基础篇，主要讲解了AutoCAD 2008的基础知识，包括AutoCAD的绘图环境、二维绘图命令、二维图形的修改和编辑命令、文字标注和尺寸标注等；第二篇为进阶篇，主要讲解了图块与外部参照的使用，绘制三维对象的基本命令，编辑三维实体的命令以及AutoCAD 2008设计中心等；第三篇为实战篇，主要讲解了建筑施工图的绘制和结构施工图的绘制，包括建筑总平面图的绘制、建筑平面图的绘制、建筑剖面图的绘制、楼梯建筑详图的绘制、建筑详图的绘制、基础图的绘制、楼层结构平面图的绘制、楼梯结构图的绘制、梁柱平法施工图的绘制等。

还讲解了三维模型的制作，包括客厅家具模型的制作、厨房主要设备模型的制作、卫生间主要设备模型的制作、卧室主要设备模型的制作、室内效果图的制作、教堂三维模型的制作、古建筑三维模型的制作、现代建筑三维模型的制作、单体建筑三维模型的制作等；第四篇为高级应用篇，主要讲解了图形的输入输出和AutoCAD 2008的Internet功能。

本书在内容讲解过程中结合实例，可以使读者熟练掌握AutoCAD 2008的使用。

本书主要面向初、中级用户和建筑设计人员，可作为建筑院校相关课程的教材和教学参考书，也适合广大工程技术人员学习和参考。

## 书籍目录

前言	基础篇	第1章 AutoCAD 2008基础	21.1 AutoCAD简介	21.2 AutoCAD 2008的主要功能	31.3
AutoCAD 2008的启动和退出	51.3.1 启动AutoCAD 2008	51.3.2 退出AutoCAD 2008	51.4 AutoCAD 2008操作界面	61.4.1 标题栏	61.4.2 菜单栏
	61.4.3 工具栏	71.4.4 状态栏	81.4.5 命令行	91.4.6 十字光标	91.4.7
区	91.5 拓展和提高	91.5.1 快捷菜单	91.5.2 自定义工具栏	12第2章 AutoCAD 2008绘图环境	152.1 坐标
坐标	152.1.1 坐标的输入	152.1.2 用户坐标系	172.2 基本绘图设置	192.2.1 设置图形界限	192.2.2 设置图
位	202.2.3 设置图层	222.3 辅助绘图工具	282.3.1 捕捉和栅格	282.3.2 极轴追踪	292.3.3 对象捕捉
302.1 状态输入	322.4 模型空间和图纸空间	332.4.1 模型空间和图纸空间的概念	342.4.2 模型空间和图纸空间的切换	342.5 拓展与提高	35第3章 绘制几何对象
373.1 AutoCAD 2008绘图命令	373.2 点的输入方法	373.2.1 点	383.2.2 定数等分	383.2.3 定距等分	393.3 绘制直线
393.3.1 直线	393.3.2 射线	403.3.3 构造线	403.3.4 射线	413.5 绘制正多边形	443.6 绘制圆
453.7 绘制圆弧	473.8 绘制圆环	503.9 绘制椭圆和椭圆弧	50第4章 与编辑复杂图形元素	534.1 绘制与编辑多线	534.1.1 设置多线样式
534.1.2 绘制多线	554.1.3 编辑多线	584.2.1 绘制多段线	584.2.2 编辑多段线	604.3 绘制与编辑样条曲线	604.3.1 绘制样条
604.3.2 编辑样条曲线	614.4 绘制与编辑修订云线	624.5 创建与编辑面域	634.6 创建与编辑图案填充	634.6.1 创建图案填充	634.6.2 编辑图案填充
67第5章 选择对象和简单编辑	685.1 选择对象	685.1.1 选择对象	685.1.2 选择多个对象	695.1.3 过滤选择集	695.2 复制对象
705.3 镜像对象	705.4 阵列对象	715.4.1 矩形阵列	725.4.2 环形阵列	725.5 偏移对象	735.6 移动对象
755.7 旋转对象	755.8 缩放对象	775.9.1 拉伸对象和拉长对象	775.9.2 拉伸命令	785.9.2 拉长命令	785.10 修剪对象
785.11 延伸对象	805.12 打断对象	815.13 倒角与圆角	825.13.1 倒角命令	825.13.2 圆角命令	835.14 合并对象
845.15 分解对象	84第6章 和编辑文字	856.1 创建文字样式	856.2 输入和编辑单行文字	866.2.1 输入单行文字	866.2.2 设置单行文字
876.2.3 编辑单行文字	906.3 输入和编辑多行文字	906.3.1 输入多行文字	906.3.2 编辑多行文字	926.4 查找和替换	92第7章 尺寸标注
947.1 尺寸标注概述	947.1.1 尺寸标注简介	947.1.2 尺寸标注的构成	947.1.3 创建尺寸标注的步骤	957.2 尺寸标注样式	957.2.1 新建标注样式
967.2.2 设置线	977.2.3 设置箭头	977.2.4 设置文字	987.2.5 设置调整	997.2.6 设置主单位	997.2.7 设置换算单位
1007.2.8 设置公差	1017.3 尺寸标注	1017.3.1 线性标注	1017.3.2 对齐标注	1047.3.3 角度标注	1047.3.4 弧长标注
1057.3.5 标注	1057.3.6 连续标注	1067.3.7 直径标注	1067.3.8 半径标注	1077.3.9 绘制圆心标记	1077.3.10 坐标标注
1087.3.11 快速标注	1087.3.12 折弯标注	1097.4 引线标注	1097.4.1 创建多重引线	1097.4.2 排列多重引线	1117.4.3 对齐多重引线
1117.5 标注形位公差	1117.5.1 形位公差的符号表示	1127.5.2 使用对话框标注形位公差	1137.6 尺寸标注的编辑	1137.6.1 编辑尺寸标注	1137.6.2 折断标注
1147.6.3 折弯线性标注	1157.6.4 检验标注	1157.6.5 调整标注间距	1167.6.6 替代	1167.6.7 使用“特性”选项板	117 进阶篇
1208.1 块的创建	1208.1.1 使用对话框创建块	1218.1.2 使用命令行创建块	1268.2 创建属性定义与附着	1298.2.1 创建属性定义	1298.2.2 附着属性
1308.2.3 综合实例	1318.2.4 插入块	135 编辑属性	1388.3.1 编辑属性定义	1388.3.2 编辑块的属性	1398.4 属性相关命令与系统变量
1418.4.1 属性相关命令	1418.4.2 属性相关系统变量	1418.5 外部参照	1438.5.1 附着外部参照	1438.5.2 管理外部参照	14 管理外部参照之绑定
1468.6 剪裁外部参照或图块	147第9章 绘制基本三维对象	1499.1 三维坐标系	1499.1.1 笛卡儿坐标系	1499.1.2 柱坐标系	1509.1.3 球坐标系
1509.2 设置视点	1509.2.1 用VPPOINT命令设置视点	1519.2.2 利用对话框设置视点	1519.2.3 设置特殊视点	1529.2.4 使用三维动态观察器	1529.3 绘制基本曲面
1539.3.1 绘制长方体表面	1539.3.2 绘制楔体表面	1549.3.3 绘制棱锥面	1559.3.4 绘制圆锥面	1569.3.5 绘制球面	1579.3.6 绘制上半球面
1579.3.7 绘制下半球面	1589.3.8 绘制圆环面	1599.3.9 绘制网格	1599.4 用3DFACE命令绘制三维面	1609.5 绘制旋转曲面	1609.6 绘制平移曲面
1619.7 绘制直纹曲面	1629.8 绘制边界曲面	162第10章 绘制和编辑三维实体	16410.1 绘制基本实体对象	16410.1.1 绘制长方体	16410.1.2 绘制楔体
16610.1.3 绘制球体	16610.1.4 绘制圆柱体	16810.1.5 绘制圆锥体	16910.1.6 绘制圆环体	17010.1.7 绘制棱锥体	17110.1.8 绘制多段体
17210.2 布尔运算	17310.2.1 并集运算	17310.2.2 差集运算	17410.2.3 交集运算	17510.2.4 干涉检查	17510.3 编辑三维实体
17710.3.1 “面”编辑	17710.3.2 “边”编辑	18210.3.3 “体”编辑	18410.3.4 剖切实体	186第11章 AutoCAD设计中心	18811.1 设计中心概述
1881 设计中心窗口的组成	19011.2.1 标题栏	19011.2.2 工具栏	19011.2.3 选项卡	19311.2.4 显示区	19411.3 通

计中心添加内容 19411.3.1 使用设计中心插入图块 19511.3.2 使用设计中心添加外部 参照 19611.3.3 使用设计中心复制图层 19611.4 搜索内容 19711.5 联机设计中心 20011.6 特性与特性匹配 20111.6.1 特性 20111.6.2 特性匹配 204 实战篇 第12章 建筑结构设计基础 20812.1 建筑结构设计简介 20812.1.1 建筑结构设计的原则 20812.1.2 建筑结构设计的内容 20912.1.3 建筑结构设计的过程 20912.1.4 建筑结构设计的要求和依据 21012.2 建筑制图要求 21012.2.1 图纸 21012.2.2 图线 21212.2.3 绘图比例 21312.3 施工图内容 214第13章 建筑施工图的绘制 21513.1 建筑总平面图的绘制方法 21513.1.1 建筑总平面图简介 21513.1.2 建筑总平面图的绘制步骤 21613.2 建筑平面图的绘制 22513.2.1 建筑平面图简介 22513.2.2 单元平面图的绘制 22713.2.3 屋面排水平面图的绘制 23813.3 建筑立面图的绘制 24113.3.1 建筑立面图简介 24113.3.2 南立面图的绘制 24213.3.3 东立面图的绘制 24613.4 建筑剖面图的绘制 24813.4.1 建筑剖面图简介 24813.4.2 建筑剖面图的绘制步骤 24913.5 建筑详图的绘制 25413.5.1 卫生间详图的绘制 25413.5.2 墙身大样的绘制 25913.5.3 建筑楼梯详图的绘制 264第14章 结构施工图的绘制 27014.1 基础图的绘制 27014.1.1 柱下独立基础平面图的绘制 27114.1.2 条形基础平面图的绘制 27414.1.3 基础配筋图的绘制 27714.2 结构平面布置图的绘制 27914.2.1 结构平面布置图简介 27914.2.2 结构平面布置图的绘制步骤 28014.3 梁柱平法施工图的绘制 28414.3.1 结施平法简介 28414.3.2 梁的平法施工图绘制 28814.3.3 柱的平法施工图绘制 29114.4 楼梯配筋图的绘制 29514.4.1 楼梯结构平面图的绘制 29514.4.2 楼梯剖面图的绘制 29914.4.3 构件详图的绘制 301第15章 客厅家具模型的制作 30415.1 电视机的制作 30415.1.1 制作模型 30415.1.2 渲染 30615.2 电视柜的制作 30715.2.1 制作模型 30815.2.2 渲染 31015.3 沙发的制作 31015.3.1 制作模型 31015.3.2 渲染 31315.4 茶几的制作 31315.4.1 制作模型 31315.4.2 渲染 31515.5 门的制作 31615.5.1 制作模型 31615.5.2 渲染 319第16章 厨房主要设备模型的制作 32016.1 煤气灶的制作 32016.1.1 制作模型 32016.1.2 渲染 32316.2 微波炉的制作 32316.2.1 制作模型 32316.2.2 渲染 32516.3 菜刀的制作 32516.3.1 制作模型 32516.3.2 渲染 32716.4 餐桌的制作 32716.4.1 制作模型 32716.4.2 渲染 32916.5 凳子的制作 33016.5.1 制作模型 33016.5.2 渲染 333第17章 卫生间主要设备模型的制作 33417.1 整体浴室的制作 33417.1.1 制作模型 33417.1.2 渲染 33717.2 坐便器的制作 33717.2.1 制作模型 33717.2.2 渲染 34017.3 洗脸盆的制作 34117.3.1 制作模型 34117.3.2 渲染 34517.4 吸顶灯的制作 34517.4.1 制作模型 34617.4.2 渲染 347第18章 卧室主要设备模型的制作 34818.1 单人床的制作 34818.1.1 制作模型 34818.1.2 渲染 35018.2 双人床的制作 35018.2.1 制作模型 35018.2.2 渲染 35218.3 床头柜的制作 35318.3.1 制作模型 35318.3.2 渲染 35718.4 梳妆台的制作 35718.4.1 制作模型 35718.4.2 渲染 36118.5 梳妆台的制作 36118.5.1 制作模型 36118.5.2 渲染 365第19章 室内效果图的制作 36519.1 客厅效果图的制作 36519.1.1 制作模型 36519.1.2 渲染 36819.2 厨房效果图的制作 36819.2.1 制作模型 36919.2.2 渲染 37119.3 卫生间效果图的制作 37219.3.1 制作模型 37319.3.2 渲染 37519.4 卧室效果图的制作 37519.4.1 制作模型 37619.4.2 渲染 377第20章 教堂三维模型的制作 37920.1 灯塔的制作 37920.1.1 制作模型 38020.1.2 渲染 38320.2 路灯的制作 38320.2.1 制作模型 38420.2.2 渲染 38520.3 穹顶的制作 38520.3.1 制作模型 38620.3.2 渲染 38820.4 阁楼的制作 38820.4.1 制作模型 38920.4.2 渲染 39120.5 大殿的制作 39220.5.1 制作模型 39220.5.2 渲染 39720.6 台阶的制作 39720.6.1 制作模型 39720.6.2 渲染 39920.7 围墙的制作 39920.7.1 制作模型 39920.7.2 渲染 40220.8 教堂的整体效果 40220.8.1 制作模型 40220.8.2 渲染 405第21章 古建筑三维模型的制作 40621.1 古式门的制作 40621.1.1 制作模型 40721.1.2 渲染 40921.2 走廊的制作 41021.2.1 制作模型 41021.2.2 渲染 41321.3 凉亭的制作 41421.3.1 制作模型 41421.3.2 渲染 42221.4 拱桥的制作 42321.4.1 制作模型 42321.4.2 渲染 42721.5 牌坊的制作 42721.5.1 制作模型 42721.5.2 渲染 43221.6 塔的制作 43321.6.1 制作模型 43321.6.2 渲染 435第22章 现代建筑三维模型的制作 43722.1 右旋转门的制作 43722.1.1 制作模型 43822.1.2 渲染 43922.2 悬索桥的制作 43922.2.1 制作模型 44022.2.2 渲染 44222.3 广场的制作 44222.3.1 制作模型 44322.3.2 渲染 44722.4 艺术路灯的制作 44822.4.1 制作模型 44822.4.2 渲染 45122.5 大厦的制作 45122.5.1 制作模型 45122.5.2 渲染 453第23章 单体建筑三维模型的制作 45423.1 单体建筑的模型制作 45423.1.1 创建地面 45523.1.2 创建墙体 45623.1.3 创建门 45923.1.4 创建窗 46123.1.5 创建楼盖 46423.2 渲染 46523.2.1 渲染窗 46523.2.2 渲染门 46523.2.3 渲染体 46623.2.4 渲染地面 46723.2.5 渲染楼盖 467 高级应用篇 第24章 图形的输出与打印 47024.1 图形输出 47024.1.1 输入 47024.2 图形打印 47224.2.1 打印机管理器 47224.2.2 页面设置 47424.2.3 打印 47524.3 单个视口的输出 47624.3.1 创建视口 47624.3.2 调整比例 47724.4 多个视口的打印输出 47824.4.1 创建主视口 47824.4.2 创建镶嵌视口 479第25章 AutoCAD 2008的Internet 功能 48125.1 使用超链接 48125.1.1 使用超链接访问

文件或 网页 48125.1.2 使用超链接创建电子邮件 消息 48225.1.3 在块中使用超链接 48325.1.4 使用超  
链接开始新的 图形 48325.2 在Internet上使用图形 文件 48325.2.1 在Internet上打开和保存 图形文  
件 48325.2.2 国际共享图形文件 48425.2.3 访问Buzzsaw以进行项目 协作 48525.2.4 在Internet上使用外部  
参照 48625.2.5 打包要进行Internet传递的 文件集 48725.3 使用“网上发布”向导创建 Web页 489

章节摘录

插图：

### 编辑推荐

《AutoCAD2008建筑设计完全自学手册》在内容讲解过程中结合实例，可以使读者熟练掌握AutoCAD 2008的使用。

《AutoCAD2008建筑设计完全自学手册》主要面向初、中级用户和建筑设计人员，可作为建筑院校相关课程的教材和教学参考书，也适合广大工程技术人员学习和参考。

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>