

Съдържание

AutoCAD 3D

1. Командни менюта 1 част :

- 1.1. File, Edit
- 1.2. View, Insert
- 1.3. Format, Tools

2. Командни менюта 2 част:

- 2.1. Draw, Dimension
- 2.2. Modify, Windows
- 2.3. Help, Express
- 2.4. Специални термини.

3. Изгледи и примитиви:

- 3.1. Изгледи
- 3.2. Команди Polysolid, Wedge, Cone, Sphere, Cylinder, Torus, Pyramid, Planar Surface
- 3.3. Опции при изчертаване на примитиви.

4. Обединение, сечение, изваждане и изключване на плътни тела:

- 4.1. Логически операции над тела
- 4.2. Обединение, сечение и изваждане
- 4.3. Изключване
- 4.4. Модифициране на тела с помощта на логически операции.

5. Преместване и завъртане на обекти:

- 5.1. Преместване на обекти
- 5.2. Завъртане на обекти
- 5.3. Промяна на ориентацията на UCS и модифициране на тела с помощта на манипулатори.

6. Премаване от триизмерен в двуизмерен изглед, копиране на обекти , работа с полилинии, команди Convert to Solid и Convert to Surface:

- 6.1. Премаване от триизмерен в двуизмерен изглед . Копиране на обекти.
- 6.2. Задаване на дебелина и широчина на поли линия
- 6.3. Команди Convert to Solid и Convert to Surface

7. Команди Extrude и Presspul:

- 7.1. Extrude, опции
- 7.2. Presspul, опции

8. Упражнение на Extrude:

- 8.1. Екструдирание по пътечка и под ъгъл
- 8.2. Екструдирание на сложна фигура

9. Потребителска координатна система и заобляне на тела:

- 9.1. Потребителска координатна система
- 9.2. Заобляне на тела
- 9.3. Упражнение

10. Команда Loft:

- 10.1. Loft- общт преглед
- 10.2. Опции Cross-sections only
- 10.3. Опции Path
- 10.4. Опции Guides

11. Команди Sweep и Revolve:

- 11.1. Sweep
- 11.2. Revolve
- 11.3. Упражнение

12. Команди за повърхнини:

- 12.1. Ruled meshes и Tabulated meshes
- 12.2. Edge 3D meshes и Revolved meshes
- 12.3. 2D face, 3D face и 3D mesh
- 12.3. Упражнение

13. Команди в лентата Solid Editing:

- 13.1. Лентата Solid Editing -1 част
- 13.2. Лентата Solid Editing - 2 част

14. 2D блокове от 3D модели:

- 14.1. Команда Flat Shot
- 14.2. Упражнение
- 14.3. Довършване на изгледа

15. Камери и изгледи, стандартни и потребителски материали:

- 15.1. Камери и изгледи
- 15.2. Стандартни и потребителски материали