

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	9
-----------------------	----------

Глава 1

Настройка интерфейса AutoCAD 2016	13
--	-----------

1.1. Пространство Рисование и аннотации.....	14
1.2. Пространство 3D-моделирование.....	16
Системные переменные	21
1.3. Стандартные проекции	23
1.4. Управление системами координат. Рабочая плоскость.....	24
Управление пиктограммой ПСК.....	26

Глава 2

Вспомогательные команды	28
--------------------------------------	-----------

2.1. Быстрый выбор.....	29
2.2. Изолирование и скрытие объектов.....	31
Изолирование объектов.....	31
Скрытие объектов.....	32
2.3. Циклический выбор.....	33
2.4. Упражнения	33
Упражнение 1	33
Упражнение 2	34
Упражнение 3	34
Упражнение 4	34

Глава 3

Полилинии, области, сплайны	35
--	-----------

3.1. Создание полилинии	37
3.2. Редактирование полилинии.....	38
Способ 1	38
Способ 2	38
Способ 3	39
Способ 4. Редактирование с помощью ручек.....	39
3.3. Создание полилинии из отдельных объектов	42
3.4. Области	44
3.5. Операции над областями (3D-телами, поверхностями)	45

	Объединение.....	46
	Intersect (Пересечение)	46
	Subtract (Вычитание).....	46
	Особые случаи	47
	Объединение.....	48
	Вычитание	48
	Пересечение	49
3.6.	Создание контура.....	49
3.7.	Сплайны	51
	Создание сплайнов	51
	Сопряжение	52
3.8.	Команда Соединить	53

Глава 4

Этапы 3D-моделирования.....56

	Техническое задание.....	57
	Построение 3D-модели	64
	Создание проектной документации.....	65
	Визуализация.....	65

Глава 5

Твердотельное моделирование67

5.1.	Создание 3D-тел методом выдавливания	68
	Выдавливание вдоль оси Z	68
	Системная переменная ISOLINES и команда РЕГен.....	70
	Выдавливание по траектории.....	73
	Выдавливание по траектории с углом сужения	75
	Выдавливание по направлению	77
	Выбор конечного результата.....	78
5.2.	Создание 3D-тел методом сдвига.....	78
	Опции команды СДвиг	80
	Создание пружины.....	81
5.3.	Создание 3D-тел методом вращения	83
5.4.	Создание 3D-тел методом лофтинга.....	86
	3D-свойства плоских объектов	87
	Метод лофтинга.....	90
5.5.	Стандартные 3D-примитивы.....	94
	Параллелепипед	95
	Клин.....	95

Цилиндр	95
Конус	95
Пирамида	95
Сфера	96
Тор	96

Глава 6

Общее редактирование 3D-тел 98

Команда Расчленить	99
Редактирование с помощью ручек.....	100
Общие команды редактирования.....	102

Глава 7

Способы и приемы создания 3D-тел 106

Построение учебного 3D-объекта	108
Использование Динамической ПСК	109
Использование Объектного отслеживания.....	109
Создание сквозного отверстия	110
Создание углубления	110
Комбинация объектов	110
7.1. Редактирование граней.....	111
7.2. Редактирование ребер	113
7.3. Подобъекты.....	115
7.4. Создание оболочек	118
7.5. Команда Разрез.....	119
7.6. Команда Разделить.....	120
7.7. Фаски и сопряжения	122

Глава 8

Поверхностное моделирование 124

8.1. Плоская поверхность.....	126
8.2. Сетевая поверхность.....	127
8.3. Создание поверхностей выдавливания, сдвига, вращения и лофтинга	129
8.4. Сложные поверхности	129
Переход.....	129
Замыкание.....	132
Смещение.....	134
Сопряжения	134

	Удлинить	135
	Поверхнаполнить.....	135
8.5.	Взаимодействие 3D-тел и поверхностей	136

Глава 9

Практикум 140

9.1.	Стержни	141
	Круглые стержни	141
	Прямоугольные (квадратные) стержни.....	142
	Шестигранники	143
9.2.	Тонкостенные конструкции (оболочки)	144
9.3.	Создание профилей.....	146
9.4.	Ключ	147
9.5.	Балясина	148
9.6.	Стол	150
9.7.	Болты	153
	Создание библиотек.....	155
9.8.	Тумба под TV	158
9.9.	Телевизор.....	160
9.10.	Тумба кухонная	162
	Порядок построения	164
9.11.	Трубопроводы.....	167
9.12.	Врезная раковина.....	170
9.13.	Колесо автомобиля.....	174

Глава 10

Визуализация 178

10.1.	Присвоение материалов	179
	Создание собственной палитры материалов.....	182
	Назначение материала грани 3D-тела.....	184
	Создание и редактирование материалов	186
10.2.	Освещение	188
	Режим фотометрического освещения	189
	Точечный источник света	191
	Прожектор	192
	Сеточный свет	192
	Удаленный свет.....	193
	Естественное освещение	193
	Тени.....	194

Практические рекомендации по расстановке источников света.....	195
10.3. Процесс тонирования	197
Способ визуализации	200
Длительность визуализации.....	200
Глава 11	
Штангенциркуль	202
Глава 12	
Интерьерная задача.....	211
12.1. Создание помещения.....	212
Создание стен.....	213
Создание дверных проемов	213
Режем стены.....	214
Создание оконных проемов.....	217
Полы	218
Дверные коробки	220
Создание дверей.....	223
Создание окон	224
12.2. Интерьер кухни	224
Тумба кухонная.....	224
Мебельные ручки.....	224
Духовой шкаф	225
Раковина	225
Глава 13	
Экстерьерная задача	230
Глава 14	
Модель самолета	236
Этап 1. Подготовка данных для моделирования.....	237
Этап 2. Создание 3D-геометрии	238
Этап 3. Визуализация.....	240
Расчет распределенных характеристик методом конечных элементов (МКЭ).....	242
Расчет динамических характеристик.....	242
Создание модели для продувки в аэродинамической трубе	244

Глава 15	
Вывод на печать	245
Создание нового листа	249
Переименование листа.....	249
Видовые экраны в пространстве листа.....	249
Создание ВЭ	249
Установка масштаба ВЭ.....	250
Глава 16	
Проекционные виды.....	252
16.1. Создание базовых и проекционных видов.....	255
16.2. Создание сечений.....	259
Команда ВИДСЕЧЕНИЯ.....	259
16.3. Создание выносного элемента	264
16.4. Стили сечений и выносных элементов	264
16.5. Слои и размеры.....	266
Заключение.....	268
Список литературы	269

Введение

AutoCAD 2016 – новая версия одной из самых распространенных и востребованных систем проектирования, предназначенных для специалистов любой сферы деятельности.

Казалось бы, что улучшать уже нечего, тем не менее это не так, в чем мы и убедимся в процессе работы над этой книгой.

Для кого предназначена данная книга:

- машиностроители;
- архитекторы;
- строители-проектировщики;
- конструкторы мебели;
- дизайнеры;
- студенты.

Кем бы вы не являлись по специальности, прочитайте, пожалуйста, следующие несколько абзацев.

Системные требования: AutoCAD 2016.

Поддерживаемые операционные системы:

- Windows 8/8.1;
- Windows 8/8.1 pro;
- Windows 8/8.1 Enterprise;
- Windows 7 Корпоративная;
- Windows 7 Максимальная;
- Windows 7 Профессиональная;
- Windows 7 Домашняя расширенная.

Требования к компьютеру:

- процессор:
 - Intel Pentium IV или AMD Athlon Dual Core, 3.0 ГГц или выше с поддержкой технологии SSE2 (для 32-разрядной версии AutoCAD);
 - AMD Athlon 64 с технологией SSE2;
 - AMD Opteron с поддержкой технологии SSE2;
 - Intel Xeon с поддержкой Intel EM64T и технологией SSE2;
 - Intel Pentium IV с поддержкой Intel EM64T и технологией SSE2;
- оперативная память: 2 Гб RAM (рекомендуется 8 Гб RAM);
- свободное место на диске: 6 Гб;
- разрешение экрана: 1024×768 (рекомендуется разрешение 1600×1050 и выше) с цветовой палитрой True Color;

- видеоадаптер Windows с поддержкой разрешения 1024×768 в режиме True Color; совместимость с Direct3d 9 или DirectX 11 рекомендуется;
- DVD-привод;
- дигитайзер, совместимый с wintab;
- системные принтеры с поддержкой HDI.

Требования к установленному программному обеспечению:

- Windows Internet Explorer 9.0 (и выше);
- Adobe Flash Player v10 и выше;
- .NET Framework 4.5.

Дополнительные требования: должен быть запущен протокол TCP/IP. Допустимо использовать стек протоколов Novell TCP/IP. Основные реквизиты входа на рабочих станциях могут использоваться Netware или Windows.

Автор как-то обходился без дигитайзера, совместимого с wintab (☺), но если серьезно, то к выбору видеоадаптера (видеокарты) необходимо подходить со всей серьезностью. Все вышеперечисленные требования – минимальные.

Для изучения 3D-моделирования в системе AutoCAD 2016 необходим навык работы в 2D-моделировании в этой и более ранних версиях.

Изучать 3D-моделирование лучше в Авторизованных учебных центрах (АУЦ), под руководством преподавателя. Ответы на множество вопросов, которые могут возникнуть при обучении, можно получить за считанные минуты, и идти дальше по пути освоения системы. Тем не менее можно использовать данный практикум и для самостоятельных занятий.

Рекомендуется читать эту книгу последовательно, по главам, не забегая вперед. Правая ваша рука должна лежать на мышке, а на мониторе, стоящем перед вами, должно быть видно рабочее пространство системы AutoCAD. Вся книга – это практикум. Постарайтесь выполнить все упражнения и задания, даже если они покажутся вам однотипными. Скорость вашей последующей практической работы напрямую зависит от количества повторений, выполненных в процессе обучения.

Принятые термины, сокращения и понятия

Данная книга написана на базе русифицированной версии AutoCAD. Поэтому, несмотря на все досадные погрешности переводов, автор

будет придерживаться русских названий команд, соблюдая следующие правила:

- сначала приведем, по возможности, обозначение пиктограммы соответствующего инструмента;
- напишем русское, несокращенное название команды. Далее следует нажатие на клавишу **Enter**;
- третья строка содержит доступ к той же команде с использованием ленты, а именно заголовок ленты, потом панель ленты и непосредственно команда.

Пример:

КС: (ДВ) ПЛиния ↵

Лента → Главная → Рисование → ПЛИНИЯ

Этот пример описывает последовательность действий по вызову инструмента **Полилиния**. Вы можете набрать слово ПЛиния в командной строке (или в панели динамического ввода) и нажать клавишу **Enter** (↵).

Или перейдите на вкладку ленты **Главная**, найдите панель **Рисование**, на ней пиктограмму **ПЛиния** и на ней выполните щелчок левой кнопкой мыши. (Если вы не увидели команду, она может находиться на расширенной панели – стрелка вниз.)

Странное написание слова ПЛиния с двумя заглавными буквами также не случайно. Вам достаточно набрать эти две буквы, нажать **Enter** (↵), или выбрать команду щелчком на панели ленты, и команда выполнится.

Возможны другие варианты вызова команды. Если таковые возникнут, то они будут описаны непосредственно в тексте.

В версии AutoCAD 2016 вам не придется до конца набирать команды, при наборе первой и тем более последующих букв «умная» система поиска предложит вам нужную команду, и придется лишь согласиться с тем, что вам нужна именно эта команда, нажатием на клавишу **Enter** (↵) либо щелчком левой кнопки мыши.

Приведем еще ряд обозначений:

- ПКМ <где> – щелчок правой кнопкой мыши в месте, указанном в угловых скобках. Вызывает контекстное меню;
- щелчок левой кнопкой мыши не оговаривается;
- КС: – сообщение (или набор) в командной строке;
- ДВ – сообщение (или набор) в панели динамического ввода;
- **Esc** – нажатие на клавишу **Escape**;
- → – переход к следующей операции;

- ↵ – нажатие на клавишу **Enter**;
- ↵↵ – два раза нажать на клавишу **Enter**;
- ←↑↓→ клавиши управления курсором на клавиатуре;
- ДО – диалоговое окно;
- рb – pick box – указующий квадрат. Элемент интерфейса AutoCAD заменяет перекрестие при выполнении команд редактирования.

Автор не сомневается в том, что все нижеприведенные предложения – не более чем напоминания, но тем не менее они встречаются в тексте.

ПРОСТАЯ РАМКА проводится слева направо и выделяет все объекты, целиком находящиеся внутри рамки.

СЕКУЩАЯ РАМКА проводится справа налево и выделяет все объекты, целиком находящиеся внутри рамки и пересекаемые ее границами.

Есть еще новый способ выделения – лассо, появившийся в AutoCAD 2015. Смысл тот же, но для работы с лассо необходимо удерживать нажатой левую кнопку мыши. Лассо можно отключить в панели управления **Параметры**.

ПАРАМ → **Выбор** → Снять флажок **Динамическая рамка для лассо**

Настройка интерфейса AutoCAD 2016

1.1. Пространство Рисование и аннотации	14
1.2. Пространство 3D-моделирование	16
1.3. Стандартные проекции ...	23
1.4. Управление системами координат. Рабочая плоскость.....	24

При первом открытии системы мы увидим «картинку», представленную на рис. 1.1.

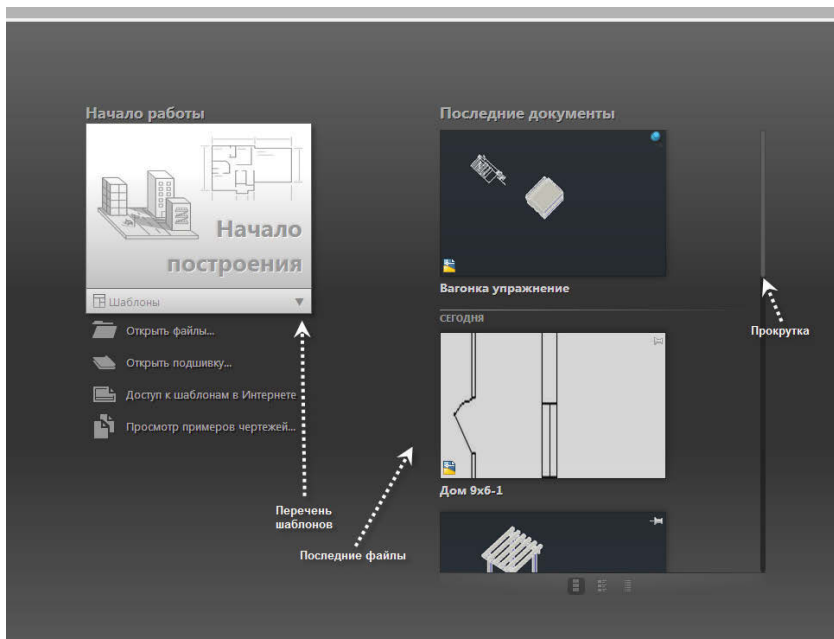


Рис. 1.1. Начало построения

Щелкнув по появившейся «лапке» **Начало построения**, перейдем в рабочее пространство, установленное по умолчанию. Это рабочее пространство **Рисование и аннотации** (рис. 1.2).

1.1. Пространство Рисование и аннотации

Все вкладки ленты рабочего пространства **Рисование и аннотации** представлены на рис. 1.2.

Перечислим основные возможности некоторых вкладок.

- вкладка **Главная** – создание и редактирование примитивов, работа со слоями, частичная работа с аннотативными объектами и блоками;

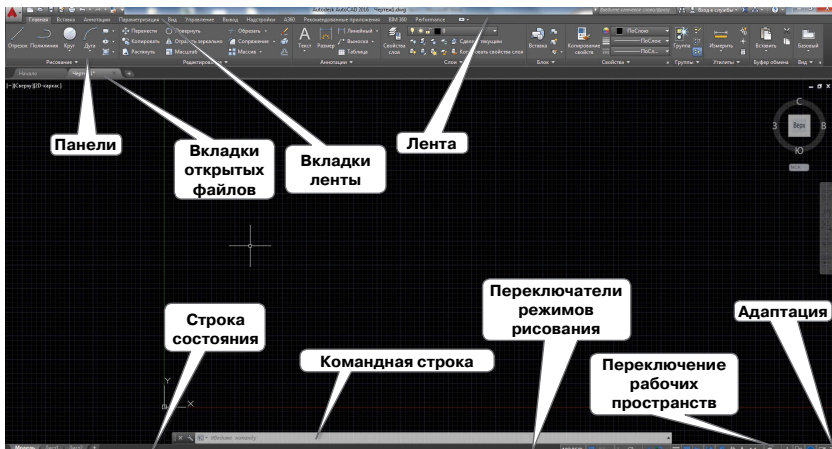


Рис. 1.2. Рабочее пространство **Рисование и аннотации**

- вкладка **Вставка** – расширенные возможности работы с блоками, внешними ссылками, облаками точек;
- вкладка **Аннотации** – работа с аннотативными объектами (тексты, размеры, выноски, таблицы) в полном объеме;
- вкладка **Параметризация** – для работы с параметрическими зависимостями;
- вкладка **Вид** – навигация в пространстве модели, видовые экраны в пространстве модели, инструментальные палитры;
- вкладка **Управление** – настройка пользовательского интерфейса, стандарты;
- вкладка **Вывод** – вывод на печать.

Вкладка **Autodesk 360** – это приложение, позволяющее управлять, распространять и редактировать чертежи AutoCAD в Интернете. Изменения, внесенные в ваши файлы, синхронизируются с копией, сохраненной на сервере Autodesk 360. Несколько пользователей могут работать в одном и том же файле в режиме онлайн. Также в режиме реального времени пользователи могут просматривать файлы без установки программного обеспечения CAD или других средств просмотра файлов DWG. Есть возможность работать и с файлами формата PDF, JPEG и др.

1.2. Пространство 3D-моделирование

Как переключать рабочие пространства?

В строке состояния (рис. 1.2) найдите кнопку переключения рабочих пространств, в появившемся списке выберите **3D-моделирование** (рис. 1.3).

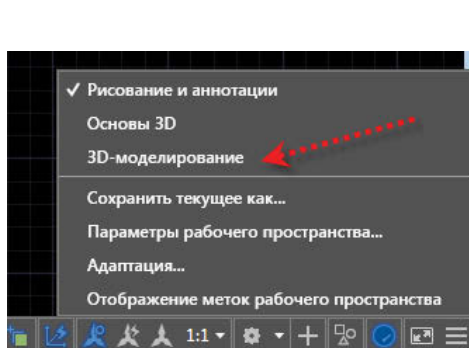


Рис. 1.3. Пространство 3D-моделирование

AutoCAD 2016 не поддерживает интерфейс **Классический AutoCAD**.

Но нам потребуется панель инструментов **Сведения из интерфейса Классический AutoCAD**.

Для вызова панели инструментов классического интерфейса необходимо набрать в КС (ДВ) команду -Панель («-» обязательно) (рис. 1.4).

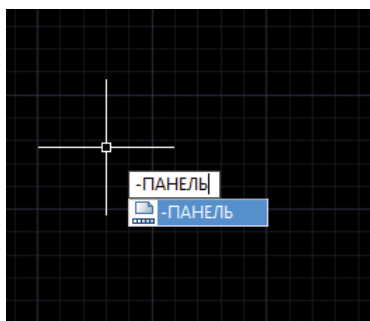


Рис. 1.4. Вызов инструмента **Сведения**

На следующие запросы отвечайте **Сведения** ← **Показать** ←.

Панель **Сведения** появится в рабочем пространстве.

Отбуксируйте панель в удобное для вас место экрана. Пользование инструментами осуществляется на интуитивно-понятном уровне. Эти инструменты есть и на ленте. Находятся они в рабочем пространстве **Рисование и аннотации** на панели **Утилиты**. В рабочем пространстве **3D-моделирование** их просто нет. Можно, конечно, их вставить и на ленту, но заниматься адаптацией в наши планы не входит. Да, собственно говоря, чем плох этот путь, имеется в виду комбинация инструментов классического интерфейса и интерфейса с лентой. Пользуйтесь им. Если у вас есть какие-нибудь любимые панели инструментов, вставляйте их в свое рабочее пространство.

Из инструмента **Переключение рабочих пространств** (рис. 1.3) выберем пункт **В появившемся ДО**, присвоим ему имя МОЕ 3D.

Рассмотрим вкладки ленты нашего рабочего пространства:

- вкладка **Главная** – создание и редактирование 3D-тел, преобразование 3D-тел в сеть, создание 2D-примитивов, работа со слоями, работа с системами координат, создание видов;
- вкладка **Тело** – дополнительные команды для работы с 3D-телами, дублирующие инструменты вкладки **Главная**;
- вкладка **Поверхность** – позволяет создавать и редактировать поверхности;
- вкладка **Сеть** – собраны инструменты для создания и редактирования сетей;
- вкладка **Визуализация** – материалы, источники света, визуализация (рендер) при помощи Autodesk 360;
- вкладка **Параметризация** – для работы с параметрическими зависимостями;
- вкладка **Вставка** – расширенные возможности работы с блоками, внешними ссылками, облаками точек;
- вкладка **Аннотации** – работа с аннотативными объектами (тексты, размеры, выноски, таблицы) в полном объеме;
- вкладка **Вид** – навигация в пространстве модели, видовые экраны в пространстве модели, инструментальные палитры;
- вкладка **Управление** – настройка пользовательского интерфейса, стандарты;
- вкладка **Вывод** – вывод на печать;
- вкладка **Вид** – навигация в пространстве модели, видовые экраны в пространстве модели, системы координат, инструментальные палитры;

- вкладка **Управление** – настройка пользовательского интерфейса, стандарты;
- вкладка **Вывод** – вывод на печать;
- вкладка **Лист**, в отличие от предыдущих версий, появляется только при переходе в пространство листов.

Установите белый цвет экрана для:

- пространства 2D-модели;
- 3D-параллельной проекции;
- 3D-перспективной проекции.

Esc → ПКМ в свободном месте экрана → **Параметры** → **Экран** → **Цвета** → **Элемент интерфейса** → **Цвет** → **Белый**.

Выберите поочередно: **Пространство 2D-модели**, **Параллельное проецирование**, **Перспективное проецирование**.

Далее **Принять** → **ОК**.

Рисунок 1.5 иллюстрирует вышеприведенный алгоритм.

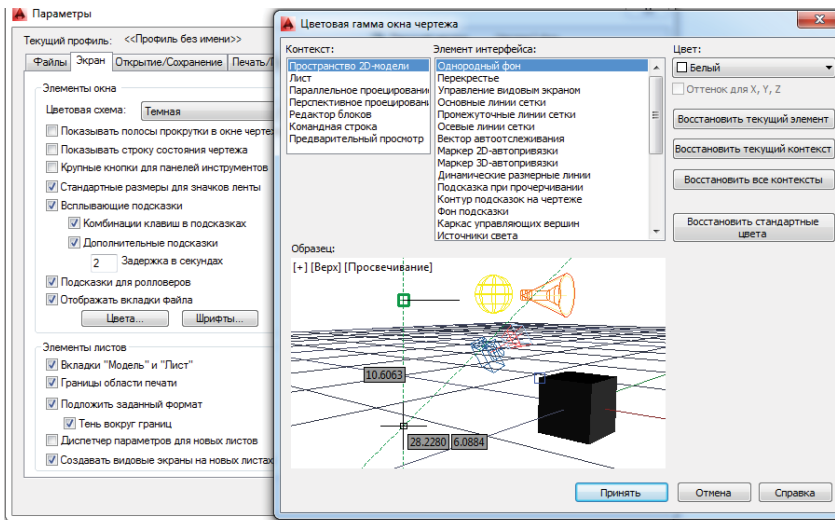


Рис. 1.5. Установка цвета экрана

Немного о цвете экрана. Фирма Autodesk меняет цвета от версии к версии, отдавая предпочтения темным оттенкам. Мотивация строится на том, что белый цвет экрана вреден для зрения. Есть и другое мнение. Психологи утверждают, что черный цвет подавляет психи-

ку и снижает работоспособность. (У бедного пользователя системы AutoCAD весьма небогатый выбор: быть оптимистом с плохим зрением или хорошо видящим утомленным человеком с подавленной психикой ☺.) Какой выбор сделать вам? Если вы работаете в одиночку, то все зависит от привычки и ваших личных предпочтений. Если же вы работаете в некоей команде, обмениваетесь файлами с партнерами, то должен быть некий компромисс. Пользователи, работающие на черном поле, используют для построений контрастные цвета: желтый, ярко-голубой и т. п. Переключившись на белый цвет экрана, вам будет трудно их заметить. Все упражнения к этой книге на диске выполнены на белом фоне. Немаловажным доводом в пользу этого послужил и тот факт, что копии экрана (screenshots) белого цвета значительно лучше выглядят на печати.

Щелкните по кнопке с тремя горизонтальными полосками в правом углу строки состояния. Всплывающая подсказка говорит, что это кнопка **Адаптация**. Верить, конечно, этому не стоит, под адаптацией в системе понимается нечто другое, но щелчок по кнопке приведет к окну, показанному на рис. 1.6, он иллюстрирует вышеприведенный алгоритм.

На рис. 1.6 показаны те кнопки переключателей режимов, которые понадобятся нам для работы в 3D-моделировании.

Как же теперь ориентироваться в пространстве?

Очень просто. Нарисуйте любой примитив, к примеру прямоугольник. Далее читайте и выполняйте указанные в тексте действия. Будем зуммировать и панорамировать при помощи колесика мыши. Зуммировать – крутить колесико мыши, панорамировать – нажать на колесико и, удерживая его нажатым (появляется «лапка»), перемещаться по экрану. При небольшой ловкости рук эти операции можно совместить. Однако это перемещение происходит как бы в плоскости монитора, то есть параллельно видовому экрану (ВЭ). А теперь нажмем клавишу **Shift** и, удерживая ее нажатой, выполним все то же самое, то есть зуммирование и панорамирование. Знак системы координат изменил свой вид на многоцветный, и мы можем видеть свой объект со всех сторон. Делая то же при нажатой клавише **Ctrl**, мы получаем имитацию джойстика. Что, потеряли объект? Выполните два быстрых клика по колесику мыши. Правда, знак системы координат находится в совершенно непонятном положении. Наведите указатель на элемент интерфейса AutoCAD 2016 **Управление видовыми экранами** и выберите **Сверху**.

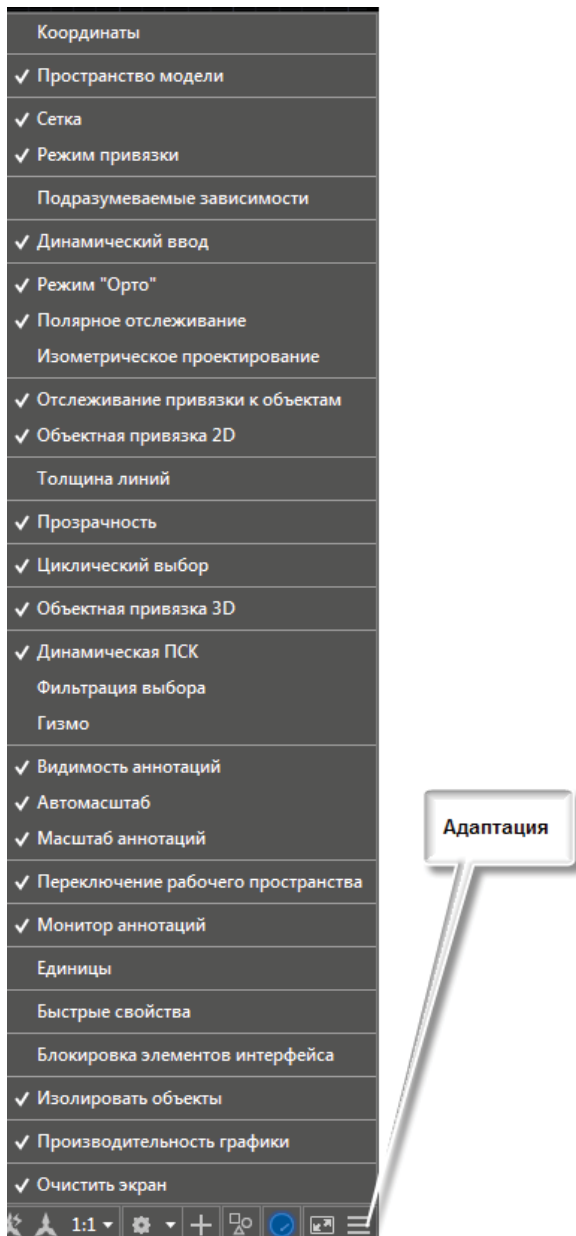


Рис. 1.6. Настройка переключателей режимов

Системные переменные

Системные переменные AutoCAD управляют настройками чертежа и самой системы. Каждая версия системы упраздняет устаревшие системные переменные, вводит новые и модифицирует имеющиеся. В нашу задачу не входит изучение всех системных переменных. Но по мере необходимости мы будем знакомиться с теми из них, которые нам нужны. Как получить доступ к системной переменной? Наберите в КС (ДВ) первую букву системной переменной. Поскольку системные переменные не переводятся на русский язык, то раскладка клавиатуры английская. Необходимо обращаться к специальной литературе и к справочной системе AutoCAD.

Нам нужно, чтобы значение системной переменной DELOBJ было равным 3. Чем управляет эта системная переменная, будет объяснено чуть позже.

Вообще, DELOBJ принимает целочисленные значения от -3 до 3 (рис. 1.7).

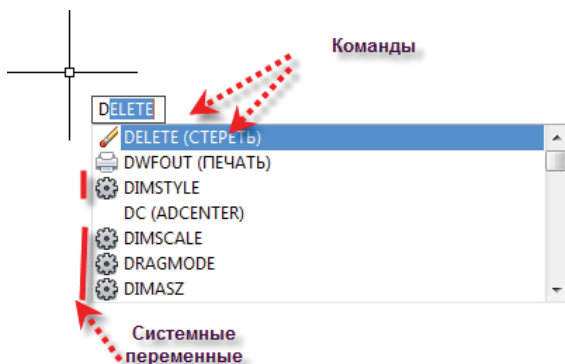


Рис. 1.7. Системные переменные

После сделанных настроек мы получим картинку, аналогичную рис. 1.8.

Обратимся к рис. 1.8. В левом верхнем углу, непосредственно в пространстве модели, находится элемент управления, представляющий собой строку:

[-][Сверху][2D-каркас]

Называется этот инструмент **Элементы управления видовым экраном** (на английском название более изящно – Viewport Control, но что поделать – так перевели ☺).

Конец ознакомительного фрагмента.
Приобрести книгу можно
в интернет-магазине
«Электронный универс»
e-Univers.ru