

Composer 目录

第 1 章 概述

第 2 章 SOLIDWORKS Composer 基础知识

- 2.1 SOLIDWORKS Composer 软件简介
- 2.2 SOLIDWORKS Composer 术语
- 2.3 SOLIDWORKS Composer 用户界面
- 2.4 自定义用户界面
- 2.5 首选项和文档属性
- 2.6 生成 2D 输出

第 3 章 创建封面和局部视图

- 3.1 概述
- 3.2 视图
- 3.3 他染工具
- 3.4 切换工具
- 3.5 缩放和旋转工具
- 3.6 照相机对齐工具
- 3.7 更新视图
- 3.8 Digger 工具
- 3.9. 创建 2D 输出

第 4 章 创建爆炸视图

- 4.1 概述
- 4.2 可视工具
- 4.3 爆炸视图
- 4.4 协同角色
- 4.5 样式
- 4.6 输出矢量图
- 4.7 照相机视图
- 4.8 矢量图

第 5 章 创建其他爆炸视图

- 5.1 概述
- 5.2 纸张空间
- 5.3 导入文件
- 5.4 文件类型
- 5.5 用选定角色更新视图
- 5.6 角色对齐
- 5.7 爆炸直线
- 5.8 自定义视图
- 5.9 视图间的链接

第 6 章 创建材料明细表

- 6.1 概述
- 6.2 材料明细表
- 6.3 BOM 表格
- 6.4 输出矢量图
- 6.5 另一个 BOM 表格
- 6.6 装配体层的 BOM 表
- 6.7 装配选择模式

第 7 章 创建营销图像

- 7.1 概述
- 7.2 选择
- 7.3 纹理
- 7.4 照明
- 7.5 场景
- 7.6 高分辨率图像

第 8 章 创建动画

- 8.1 概述
- 8.2 时间轴窗格
- 8.3 位置关键帧

第 9 章 创建交互内容

- 9.1 概述

- 9.2 动画视图
- 9.3 改进动画
- 9.4 Digger 关键帧
- 9.5 在关键帧轨迹中选择
- 9.6 事件
- 9.7 动画显示协同角色

第 10 章 创建排演动画

- 10.1 概述
- 10.2 照相机关键帧
- 10.3 网格
- 10.4 其他照相机功能

第 11 章 为动画添加特殊效果

- 11.1 概述
- 11.2 动画库工作间
- 11.3 动画特殊效果
- 11.4 动画中的装配选择模式
- 11.5 场景

第 12 章 更新 SOLIDWORKS Composer 文件

- 12.1 概述
- 12.2 更新整个装配体
- 12.3 更改角色的几何形状

第 13 章 从 SOLIDWORKS Composer 发布

- 13.1 概述
- 13.2 发布的准备工作
- 13.3 发布为 PDF
- 13.4 发布为 Microsoft Word
- 13.5 发布为 HTML