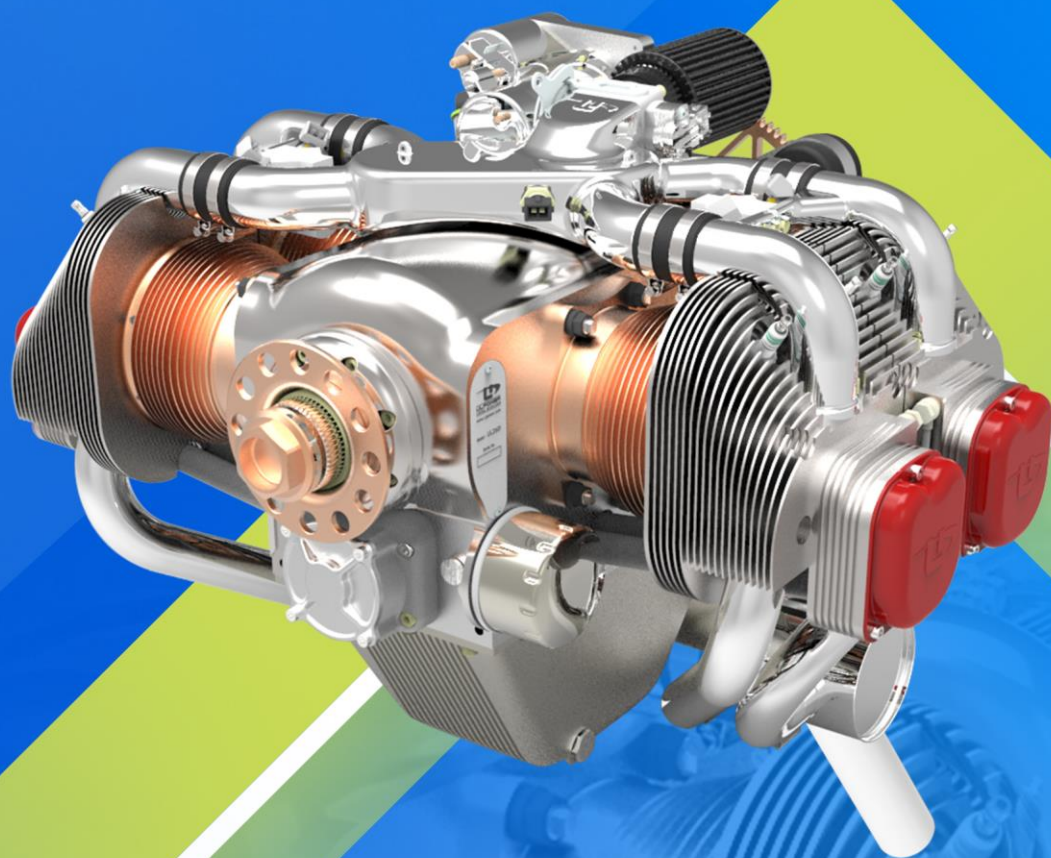


直接编辑



版权及商标事宜

广州中望龙腾软件股份有限公司版权所有。

中望 3D™ V2021 CAD 直接编辑

本文件可复制，但必须与许可协议中的条款相符。

广州中望龙腾软件股份有限公司及其程序员没有对买方或其他实体的任何义务。无论该责任、损失、或造成的损害是直接或间接由该软件和培训材料引起的。包括但不限于任何中断服务，商业或预期利润的损失，或因操作该软件造成的间接损害等。

本文件的更新将体现在文件的稍后版本中。

中望 3D™，ZW3D™是广州中望龙腾软件股份有限公司正在注册中的商标。

中望 3D™图案，ZW3D™图案是广州中望龙腾软件股份有限公司正在注册中的商标。

中望®、中望软件®、ZWCAD®，ZWSOFT®及其图案均为广州中望龙腾软件股份有限公司已注册成功的商标。中望 CAD™及其图案是广州中望龙腾软件股份有限公司正在注册中的商标。

打印于中华人民共和国。

广州中望龙腾软件股份有限公司

地址：广州市天河区珠江西路 15 号珠江城 32 层

邮编：510623

电话：020-38289780

前言

本套教程从基于用户从易到难的学习路径，坚持基础理论知识与实际操作相结合的原则，强调动手实践，着眼于提升用户使用中望 3D 的技能和技巧，提供了丰富多样的教程案例。

本套教程源于我司多年的经验总结，教程案例全部为我司一线技术人员根据多年使用中望 3D 的实践汇总而来，汇聚了多方的智慧，融入了独到的见解和心得。我们希望这套教程能对您有所帮助，同时也欢迎您提出更多的改进建议。

本套教程分《初级入门》《中级精通》和《高级应用》三个系列，教程内容由浅入深，循序渐进，尽可能满足不同阶段的用户需求。

初级入门教程适用于零基础用户或新用户。如果您之前从未接触过 3D 软件或是略知一二，或者您是中望 3D 新用户，我们建议您从初级入门教程开始。这里您可以学习到 3D 软件的基础知识和概念，快速掌握中望 3D 简单的操作流程并可以开始简单案例的操作实践。

中级精通教程适用于具备一定 3D 基础的用户。如果您已经具备一定的 3D 软件使用经验，并希望熟练掌握甚至精通中望 3D 常用功能模块，我们建议您学习中级精通教程。从这里您可以学到更深入的功能解析和丰富的操作技巧。

高级应用教程适用于具备了 3D 实践经验的用户。如果您希望全面精通中望 3D 并独立完成更为复杂的应用，您可以根据需求选择性学习高级应用教程。从这里您可以学到更灵活的软件应用以及丰富的实践经验，提升实际工作效率。

您现在所看到的这本教程为《**中望 3D CAD 直接编辑**》，属于高级应用教程。

感谢您成为中望 3D 的客户！

中望 3D 团队

目录

1	直接编辑.....	1
1.1	修改工具	1
1.1.1	DE 移动	1
1.1.2	对齐移动面.....	4
1.1.3	跟进标注移动.....	7
1.1.4	DE 面偏移	7
1.1.5	简化.....	8
1.1.6	替换.....	9
1.1.7	DE 拔模.....	9
1.2	重用工具	10
1.2.1	DE 复制	10
1.2.2	DE 镜像	10
1.2.3	DE 阵列	11
1.3	重置尺寸工具	13
1.3.1	修改圆角.....	13
1.3.2	修改半径.....	14
1.4	案例	14
2	总结.....	17

1 直接编辑

要点:

- ✧ 修改对象位置
- ✧ 编辑特征
- ✧ 快速移除特征
- ✧ 复制/阵列/镜像对象

直接编辑模块提供修改工具、重用工具、重置尺寸工具，用户可以更快更直接编辑内部零件或外部零件。

中望3D直接编辑工具栏如下所示:

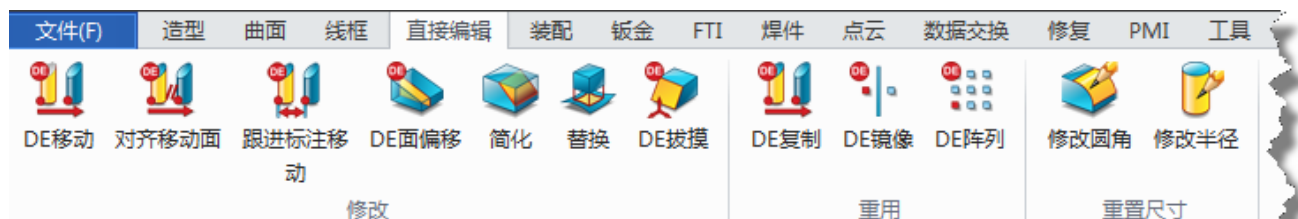


图 1 中望 3D 直接编辑模块

接下来让我们详细了解该模块的每个命令，以及相关功能。

1.1 修改工具

中望3D提供修改工具，用户可以直接编辑对象。例如，设计者可以移动或旋转曲面，重新放置孔特征，移除特征等。

1.1.1 DE 移动

直接编辑工具栏->修改->DE 移动

使用DE移动命令，曲面、孔对象可以很容易移动到其他位置。该命令支持多种操作，如动态移动，点到点移动，沿方向移动，绕方向旋转等。

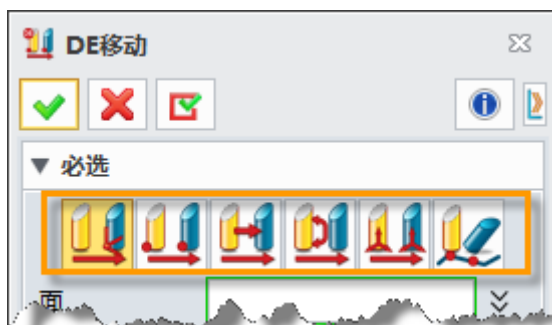


图 2 中望 3D 直接编辑模块

1) 动态移动实体

- 步骤 01 选择要移动的视图，如下图高亮面。然后将显示移动手柄。
 - 步骤 02 直接拖拽手柄来移动或旋转实体。
 - 步骤 03 点击输入框，以输入值移动或旋转实体。
 - 步骤 04 定义面溢出设置。

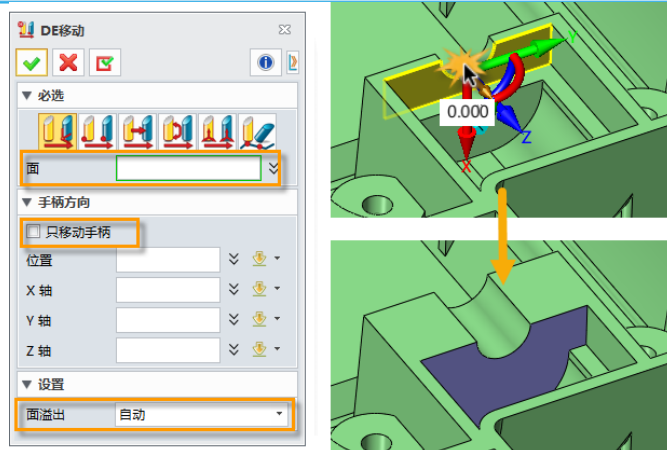


图 3 DE 移动 - 动态移动

只移动手柄: 当该勾选该选项, 移动手柄是, 实体不会一起移动。

面溢出： 中望3D提供四种控制选项：自动，延伸更改面，延伸固定面，延伸端盖面。移动相同面并且相同距离并使用不同设置，将得到不同结果，如下图所示。

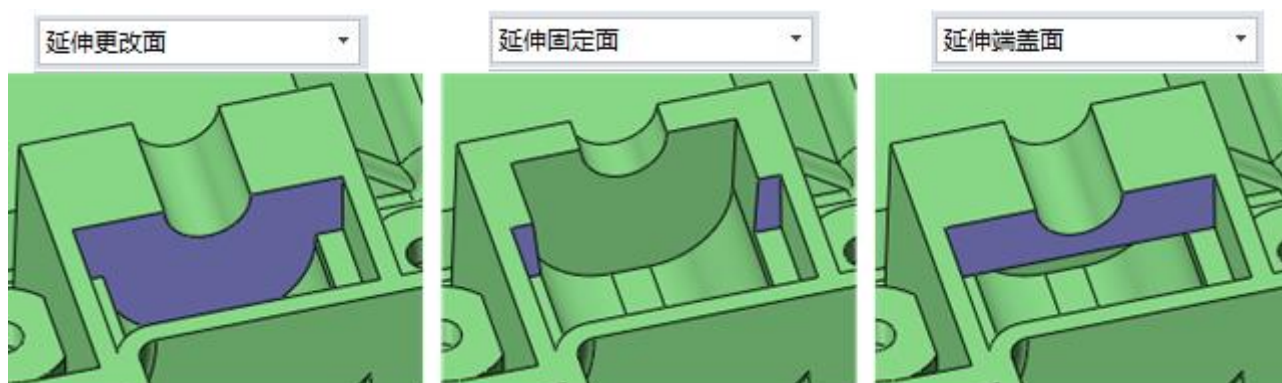


图 4 面溢出不同设置

2) 点到点移动实体

步骤 01 选择要移动的实体。

步骤 02 选择参考点做为起始点，并选择目标点。

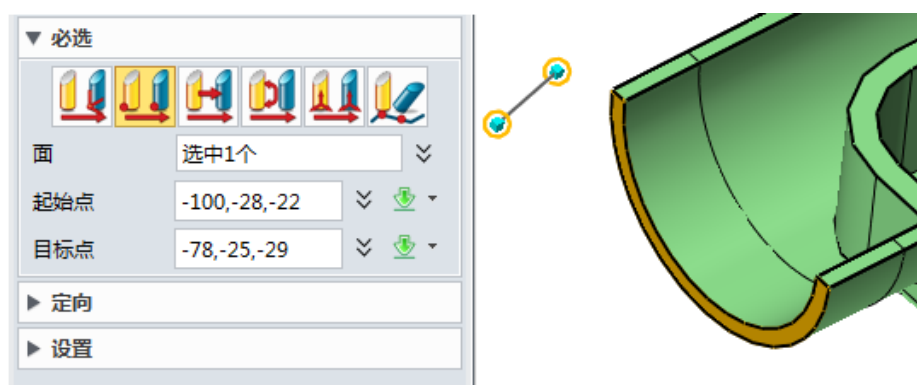


图 5 DE 移动 - 点到点移动

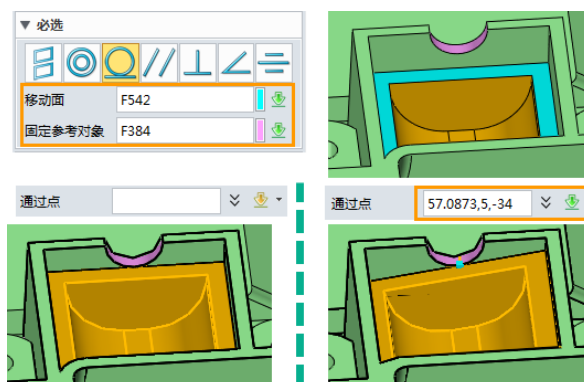
定向：“*参考向量*”和“*目标向量*”用于定义对齐的参考向量和目标向量。例如，先定义参考向量来设置移动方向，然后定义一个合理的方向来设置目标向量，则可以确定生成面的面法向，如图6所示。

2) 同心

移动面	固定参考对象
F279	
F62	

3) 相切

步骤 02 选择一个通过点，移动面将通过此点。



4) 平行

5



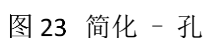
相交: 设计者使用该选择移除自相交的面。



1.1.5 简化

直接编辑工具栏->修改->简化

选择要移除的孔面，孔面将被移除。



类似地，该命令可以用于简化圆角或其他特征。

