

<<Pro\ENGINEER曲面进修(附)>>

图书基本信息

书名：<<Pro\ENGINEER曲面进修(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115124821

10位ISBN编号：7115124825

出版时间：2004-8-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：李斌,祝凌云

页数：282

字数：449000

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>

## <<Pro\ENGINEER曲面进修(附)>>

### 内容概要

本书就Pro/Engineer野火版高级曲面的应用进行了详细的介绍。  
内容涵盖高级曲面、交互式曲面建模、IGES曲面修补、逆向工程、高级渲染。

第一章简单介绍了曲面建模的流程和Pro/Engineer野火版提供的建模命令；第二章介绍了最为常用的两个高级曲面命令“边界曲面”和“可变截面扫描”；第三章介绍交互式曲面建模；第四章介绍IGES曲面修补；第五章介绍逆向工程；第六章介绍Photolux高级渲染。

本书讲解详尽，力求精简、实用，使读者在最短的时间内掌握Pro/Engineer野火版高级曲面的应用技巧。

本书适合Pro/Engineer中、高级用户使用，也可作为培训教材使用。

## 书籍目录

第1章 野火版曲面简介 1.1 指令架构 1.2 曲面建模 1.2.1 曲面建模方法简介 1.2.2 点和曲线的创建 1.2.3 曲面的创建 1.3 交互式曲面建模 (ISDX) 1.4 交互式逆向工程第2章 高级曲面 2.1 边界混合曲面 2.1.1 指令详解 2.1.2 控制点 2.1.3 边界条件 2.1.4 高级选项 2.2 可变剖面扫描 2.2.1 剖面控制 2.2.2 垂直于轨迹 2.2.3 垂直于投影 2.2.4 恒定的法向 2.2.5 相切轨迹 2.2.6 关系式的使用 2.3 曲面分析 2.3.1 高斯曲率 2.3.2 截面分析 2.3.3 拔模检测 2.4 曲面建模技巧 2.4.1 曲线质量控制 2.4.2 拔模角的控制 2.4.3 三边曲面的修整 2.4.4 圆顶曲面 2.5 实例练习 2.5.1 鼠标造型 2.5.2 PDA手机造型第3章 交互式曲面设计 3.1 快速入门 3.1.1 简介 3.1.2 创建曲线和曲面 3.2 创建曲线 3.2.1 点 3.2.2 自由曲线 3.2.3 平面曲线 3.2.4 COS曲线 3.3 编辑曲线 3.3.1 曲率图 3.3.2 点操作 3.3.3 编辑点位置 3.3.4 端点相切条件 3.3.5 曲线操作 3.4 创建曲面 3.4.1 使用边界曲线创建曲面 3.4.2 使用内部曲线控制曲面 3.5 曲面连接 3.6 使用外部数据 3.7 实例练习 3.7.1 咖啡壶 3.7.2 手机造型设计第4章 曲面修复 4.1 简介 4.1.1 自动修复 4.1.2 手动修复 4.2 实例练习 4.2.1 IGES曲面修复实例一 4.2.2 IGES曲面修复实例二 4.2.3 IGES曲面修复实例三第5章 逆向工程 5.1 简介 5.2 点处理 5.2.1 指令架构 5.2.2 实例练习 5.3 包络处理 5.3.1 指令架构 5.3.2 实例练习 5.4 小平面处理 5.4.1 指令架构 5.4.2 实例练习 5.5 重新造型 5.5.1 指令架构 5.5.2 实例练习第6章 渲染 6.1 指令架构 6.2 渲染设置 6.3 颜色和外观 6.3.1 外观颜色 6.3.2 外观映射 6.3.3 高级设置 6.3.4 材质库 6.4 光源设置 6.5 房间设置 6.6 特殊环境 6.6.1 光散射效果 6.6.2 雾化效果 6.6.3 镜头眩光效果 6.6.4 背景 6.6.5 景深 6.7 渲染 6.8 实例练习 6.8.1 实例一 6.8.2 实例二 6.8.3 实例三

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>