

<<Pro/ENGINEER 野火版3.0零件>>

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER 野火版3.0零件设计完全手册(附盘)>>

13位ISBN编号：9787115166173

10位ISBN编号：711516617X

出版时间：2007-9

出版时间：第1版 (2007年9月1日)

作者：于志伟

页数：594

字数：977000

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 野火版3.0零件>>

### 内容概要

本书以讲解经典的零件设计为主线，由浅入深、循序渐进地介绍了Pro/ENGINEER野火3.0中文版的基本功能和应用。

书中范例涵盖了实体、钣金、曲面3大模块的创建方法和实战技巧。

全书分为上、下两篇，共15章。

上篇为零件设计基础实例篇，主要讲解典型的基础实例的设计方法，涉及Pro/E的全部基础知识，使读者在理解Pro/E的各项功能的同时，全面掌握使用Pro/E进行零件设计的基本思路、方法和步骤；下篇为零件设计高级实例篇，以大量的范例来讲解高级的实体、曲面在复杂零件设计上的实际应用，涵盖了机械设计中所有的典型零件，并且部分复杂零件采用全参数化设计方法。

读者通过演练难度更高的零件实例设计，进一步提升综合运用各种设计方法的能力。

全书学习脉络清晰。

每章都以完成效果 实例分析 技巧点拨 实战操作这种贴近工程实战的主线进行讲解，目的是给读者创造一个简洁、有趣、实战性强的学习氛围，使读者在轻松学习中掌握各种典型零件的设计方法和技巧，从而快速、全面、灵活地运用Pro/ENGINEER野火3.0的强大功能进行三维建模来实现工业构图和工程设计应用。

本书是使用Pro/E从事设计的技术人员的经典范例参考书。

它不但适合于具有一定软件基础的设计人员使用，而且也适合作为培训教材和大中专院校相关专业参考用书。

随书附赠光盘中提供本书的全部实例源文件，方便读者设计使用。

## 书籍目录

上篇 零件设计基础实例篇第1章 实体类零件设计 21.1 手轮设计 21.2 衣架设计 151.3 梳子设计 26第2章 曲面类零件设计 352.1 方向盘设计 352.2 座椅设计 542.3 拐弯接头设计 70第3章 钣金类零件设计 773.1 足球机器人前面板设计 773.2 书架设计 853.3 机箱侧板设计 95第4章 产品综合设计 1054.1 螺丝刀设计 1054.2 扳手设计 1144.3 法兰盘设计 121下篇 零件设计高级实例篇第5章 螺纹联接标准件设计 1305.1 六角头螺母设计 1305.2 蝶形螺母设计 1365.3 环形螺母设计 1415.4 六角开槽螺母设计 1455.5 盖形螺母设计 1515.6 六角头螺栓设计 1575.7 十字槽沉头螺钉设计 163第6章 轴类零件设计 1696.1 阶梯轴设计 1696.2 曲轴设计 1796.3 花键轴设计 1926.4 齿轮轴设计 203第7章 轴承类零件设计 2157.1 深沟球轴承设计 2157.2 角接触球轴承设计 2187.3 圆柱滚子轴承设计 2217.4 圆锥滚子轴承设计 2257.5 推力轴承设计 229第8章 联轴器类零件设计 2348.1 凸缘联轴器设计 2348.2 滑块联轴器设计 2478.3 万向联轴器设计 261第9章 弹簧类零件设计 2879.1 圆柱形弹簧设计 2879.2 U形弹簧设计 2909.3 拉伸弹簧设计 2949.4 锥形弹簧设计 3079.5 环形弹簧 3109.6 扭转弹簧设计 314第10章 带传动类零件设计 32210.1 平带轮设计 32210.2 V带轮设计 33010.3 同步带轮设计 344第11章 链传动类零件设计 35411.1 链轮设计 35411.2 链条单元设计 364第12章 齿轮类零件设计 37012.1 直齿圆柱齿轮参数化设计 37012.2 斜齿圆柱齿轮参数化设计 38712.3 直齿锥形齿轮参数化设计 40712.4 内齿轮参数化设计 43012.5 齿条设计 440第13章 蜗杆传动类零件设计 45213.1 蜗杆设计 45213.2 蜗轮设计 463第14章 液压与气压传动类零件设计 48814.1 三通接头设计 48814.2 锥形接头设计 49814.3 变截面进气管设计 50714.4 四通接头设计 51314.5 螺旋管设计 521第15章 箱体类零件设计 53615.1 减速器上箱体设计 53615.2 减速器下箱体设计 563

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>