第一图书网, tushu007.com

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER Wildfire 4.0中文版典型实例>>

13位ISBN编号：9787115205636

10位ISBN编号：7115205639

出版时间：2009-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：谭雪松，杨文武，彭海　编著

页数：412

字数：666000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

内容概要

本书结合丰富的实例，全面介绍了Pro/ENGINEER(简称Pro/E)Wildfire 4.0在现代三维产品设计中的应用。
其中重点介绍了使用各种基本建模手段以及曲面建模方法创建三维实体模型的方法和技巧，并且结合生产实际讲述了手机、玩具等典型工业产品的实战开发过程，在充分展示软件强大设计功能的同时，详细介绍了复杂产品开发的基本技巧。

本书选例典型，针对性强，适合已经掌握了Pro/E的基本用法并想进一步提高自己综合应用水平的读者阅读，也可以作为从事产品开发设计工作的工程设计人员以及大专院校师生的参考资料。

第一图书网, tushu007.com

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

书籍目录

第1章　三维实体建模基本训练　1.1　工艺花瓶设计　1.1.1　创建花瓶基本形体　1.1.2　创建花瓶凸出花边　1.1.3　创建花瓶装饰孔　1.2　咖啡壶设计　1.2.1　创建咖啡壶壶嘴曲面　1.2.2　创建咖啡壶壶身曲面　1.2.3　创建咖啡壶加厚特征　1.2.4　创建咖啡壶手柄曲面　1.2.5　创建手柄实体特征　1.2.6　创建咖啡壶壶身文字效果　1.3　音乐耳塞设计　1.3.1　创建耳塞接线面板下轮廓　1.3.2　创建耳塞接线面板上轮廓　1.3.3　创建接线面板封口　1.3.4　创建耳塞主体　1.3.5　创建耳塞内腔　1.3.6　创建扩音孔和标志　1.4　水龙头设计　1.4.1　创建水龙头下部特征　1.4.2　创建水龙头上部特征　1.4.3　创建水龙头基本形状　1.4.4　创建水龙头颈部平滑效果　1.4.5　创建水龙头开关雏形　1.4.6　创建水龙头开关　1.4.7　创建水龙头嘴　1.4.8　创建水龙头光滑边缘　1.5　小结　第2章　三维实体建模综合训练　2.1　运动拖鞋设计　2.1.1　创建鞋底曲面　2.1.2　创建鞋底样式　2.1.3　创建鞋底上表面花纹　2.1.4　创建鞋帮　2.1.5　创建鞋底下表面花纹　2.1.6　创建鞋帮文字效果　2.1.7　创建拖鞋折弯效果　2.2　卡通猪设计　2.2.1　创建猪身和猪鼻　2.2.2　创建猪眼睛　2.2.3　创建猪耳朵　2.2.4　创建猪嘴巴　2.2.5　创建猪腿　2.2.6　创建猪尾巴　2.3　游戏手柄设计　2.3.1　创建手柄按键区轮廓　2.3.2　创建手柄曲面　2.3.3　创建手柄实体特征　2.3.4　创建另一半手柄特征　2.3.5　创建按键区域　2.3.6　创建手柄按键　2.3.7　创建手柄其他按键　2.3.8　创建手柄圆滑边缘　2.4　收音机外壳设计　2.4.1　创建收音机外壳内外曲面　2.4.2　创建按键区孔和播音区孔　2.4.3　创建收音机内腔实体特征　2.4.4　创建按钮区和音箱区　2.4.5　创建外壳两侧形状　2.4.6　创建收音机按键和播音孔形状　2.4.7　创建收音机按键表面　2.4.8　创建收音机耳塞孔　2.5　小结　第3章　玩具机器人设计　3.1　模型分析　3.2　机器人躯干设计　3.2.1　新建模型　3.2.2　右侧躯干设计　3.2.3　左侧躯干设计　3.2.4　保存与装配　3.3　机器人头部设计　3.3.1　新建模型　3.3.2　头盔设计　3.3.3　面部设计　3.3.4　保存与装配　3.4　机器人上肢设计　3.4.1　新建模型　3.4.2　上肢外表面设计　3.4.3　上肢内表面设计　3.4.4　保存与装配　3.5　机器人下肢设计　3.6　小结　第4章　滑板手机设计　4.1　模型分析　4.2　设计手机整模　4.2.1　创建基础曲面　4.2.2　创建上下曲面　4.2.3　创建拔模特征　4.2.4　创建边界混合曲面　4.2.5　创建另一侧的曲面　4.2.6　创建光滑边缘效果　4.3　设计滑板前壳　4.3.1　创建壳特征　4.3.2　创建前壳的轮廓　4.3.3　创建放置屏幕的结构　4.3.4　创建螺钉的结构　4.3.5　创建放置摄像头的结构　4.3.6　创建扩音孔结构　4.3.7　修整实体特征　4.3.8　创建扣位　4.4　设计功能键　4.4.1　创建基础曲面　4.4.2　创建加厚特征　4.4.3　创建功能键的轮廓　4.4.4　创建面板的剪切曲面　4.4.5　创建面板的大体区域　4.4.6　创建中部的剪切曲面　4.4.7　创建面板的大体形状　4.4.8　创建面板中部的特征　4.5　设计滑板后壳　4.5.1　创建基础外形　4.5.2　创建摄像头位置　4.5.3　切除多余实体　4.5.4　创建导轨扣位　4.5.5　创建滑盖弹簧孔和数据线孔　4.5.6　创建螺丝孔　4.5.7　切除多余实体　4.5.8　创建摄像头孔和出声孔　4.6　装配各个零件　4.7　小结　第5章　自顶向下装配设计　5.1　自顶向下装配设计概述　5.2　曲柄滑块机构的自顶向下设计　5.2.1　创建骨架模型　5.2.2　创建滑杆　5.2.3　创建圆轮　5.2.4　创建滑块　5.2.5　创建连杆　5.2.6　创建销轴　5.3　虎钳的自顶向下装配设计　5.3.1　创建固定钳身的骨架模型　5.3.2　创建固定钳身　5.3.3　创建钳口板　5.3.4　创建螺杆　5.3.5　创建附件　5.3.6　创建子组件　5.3.7　创建活动钳身的骨架模型　5.3.8　创建活动钳身　5.3.9　创建螺母滑块　5.3.10　创建螺钉　5.3.11　装配钳口板　5.3.12　装配虎钳活动部分　5.4　小结

第一图书网, tushu007.com

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

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