

<<UG NX4.0曲面设计教程>>

图书基本信息

书名：<<UG NX4.0曲面设计教程>>

13位ISBN编号：9787111225478

10位ISBN编号：7111225473

出版时间：2008-1

出版时间：机械工业出版社

作者：展迪优主编

页数：410

字数：655000

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>

<<UG NX4.0曲面设计教程>>

内容概要

本书全面、系统地介绍了UGNX4.0的曲面设计内容，包括曲面设计的发展概况、曲面造型的数学概念、曲面基准特征的创建、曲线设计、简单曲面的创建、自由曲面的创建、曲面的编辑、曲面中的倒圆角、曲线和曲面的信息与分析，以及大量的曲面设计综合范例等。

在内容安排上，本书紧密结合大量实例对UG曲面设计的原理、方法、构思与技巧进行讲解和说明，这些实例都是实际工程设计中具有代表性的例子，这样安排可增加本书的实用性和可操作性。

在写作方式上，本书紧贴软件的实际操作界面，采用软件中真实的对话框、操控板和按钮等进行讲解，使初学者能够直观、准确地操作软件，从而尽快地上手，提高学习效率。

本书内容全面、条理清晰、实例丰富、讲解详细、图文并茂，可作为广大工程技术人员和三维设计爱好者学习UG曲面设计的自学教程和参考书，也可作为大中专院校学生和各类培训学校学员的CAD/CAM课程上课及上机练习教材。

本书附光盘一张，包含本书所有的实例文件、视频文件及UG软件的配置文件。

<<UG NX4.0曲面设计教程>>

书籍目录

- 前言丛书导读本书导读第1章 曲面设计概要 1.1 曲面设计的发展概况 1.2 曲面造型的数学概念 1.3 曲面造型方法 1.4 光滑曲面造型技巧第2章 基准特征的创建 2.1 基准特征和系统设置 2.2 基准平面的创建 2.3 基准轴的创建 2.4 基准点的创建 2.4.1 在曲线/边缘上创建点 2.4.2 在端点上创建点 2.4.3 过中心点创建点 2.4.4 在草绘中创建基准点 2.4.5 在曲面上创建基准点 2.4.6 利用曲线与曲面相交创建点 2.4.7 通过给定坐标值创建点 2.4.8 偏移一点创建点 2.4.9 利用两条曲线相交创建点 2.4.10 创建点集 2.5 基准坐标系的创建 2.5.1 使用三个点创建坐标系 2.5.2 使用三个平面创建坐标系 2.5.3 使用两个相交的轴(边)创建坐标系 2.5.4 创建偏距坐标系 2.5.5 创建绝对坐标系 2.5.6 创建当前视图坐标系第3章 曲线设计 3.1 草绘曲线 3.2 基本空间曲线 3.2.1 直线 3.2.2 圆弧/圆 3.2.3 曲线倒圆角 3.2.4 倒斜角 3.3 高级空间曲线 3.3.1 螺旋线 3.3.2 样条曲线 3.3.3 二次曲线 3.3.4 规律曲线 3.3.5 文本曲线 3.4 来自曲线集的曲线 3.4.1 镜像 3.4.2 偏置 3.4.3 在面上偏置曲线 3.4.4 投影 3.4.5 组合投影 3.4.6 桥接 3.5 来自实体集的曲线 3.5.1 相交曲线 3.5.2 剖面曲线 3.5.3 抽取曲线第4章 简单曲面的创建 4.1 曲面网格显示 4.2 创建有界平面 4.3 创建拉伸和回转曲面 4.3.1 创建拉伸曲面 4.3.2 创建回转曲面 4.4 曲面的偏置 4.4.1 创建偏置曲面 4.4.2 偏移现有曲面 4.5 曲面的抽取 4.5.1 抽取独立曲面 4.5.2 抽取区域曲面第5章 自由曲面的创建 5.1 网格曲面 5.1.1 直纹面 5.1.2 通过曲线组 5.1.3 通过曲线网格 5.2 扫描曲面 5.2.1 一般扫描 5.2.2 沿引导线扫描 5.2.3 样式扫描 5.2.4 变化的扫描 5.2.5 管道 5.3 桥接曲面 5.4 艺术曲面 5.4.1 艺术曲面1×1 5.4.2 艺术曲面1×2 5.4.3 艺术曲面2×0 5.4.4 艺术曲面2×2 5.4.5 艺术曲面n×n 5.4.6 艺术曲面应用范例 5.5 剖面体曲面 5.6 N边曲面 5.7 弯边曲面 5.7.1 规律延伸 5.7.2 轮廓线弯边 5.8 WAVE几何链按器 5.8.1 相关部什间建模 5.8.2 自顶向下设计第6章 曲面的编辑 6.1 曲面的修剪 6.1.1 一般的曲面修剪 6.1.2 修整片体 6.1.3 分割表面 6.1.4 等参数修剪/分割 6.1.5 修剪与延伸 6.2 曲面的延伸 6.2.1 一般延伸 6.2.2 扩大曲面 6.3 X-成形 6.3.1 平移 6.3.2 旋转 6.3.3 比例 6.3.4 将法向转换为面/曲线 6.3.5 沿控制多边形平移 6.4 曲面的变形与变换 6.4.1 曲面的变形 6.4.2 曲面的变换 6.4.3 整体突变 6.5 曲面的边缘 6.5.1 匹配边 6.5.2 编辑片体边界 6.5.3 更改片你边缘 6.6 曲面的缝合与实体化 6.6.1 曲面的缝合 6.6.2 曲面的实体化第7章 曲面中的倒圆角 7.1 概述 7.2 倒圆角类型 7.2.1 边倒圆 7.2.2 面倒圆 7.2.3 软倒圆 7.2.4 样式圆角第8章 曲线和曲面的信息与分析 8.1 曲线和曲面分析概述 8.1.1 曲线分析概述 8.1.2 曲面分析概述 8.1.3 “分析”下拉菜单 8.2 曲线分析 8.2.1 显示极点 8.2.2 曲率梳分析 8.2.3 峰值分析 8.2.4 拐点分析 8.2.5 图表分析 8.2.6 输出列表 8.3 曲面分析 8.3.1 距离分析 8.3.2 角度分析 8.3.3 半径分析 8.3.4 曲面连续性分析 8.3.5 剖面分析 8.3.6 高亮线分析 8.3.7 反射分析 8.3.8 偏差分析 8.3.9 斜率分析 8.3.10 拔模分析第9章 曲面设计综合范例 9.1 曲面设计综合范例——汽车后视镜的设计 9.2 曲面设计综合范例——肥皂盒盖的设计 9.3 曲面设计综合范例——电吹风的设计 9.4 曲面设计综合范例——添加实体文字 9.5 曲面设计综合范例——叶轮 9.6 曲面设计综合范例——加热丝 9.7 曲面设计综合范例——鼠标的设计 9.7.1 设计方法及流程图 9.7.2 详细操作过程 9.8 曲面设计综合范例——液化气灶旋钮的设计 9.9 曲面设计综合范例——充电器 9.10 曲面设计综合范例——淋浴喷头 9.11 曲面设计综合范例——咖啡壶 9.12 曲面设计综合范例——水嘴旋钮的设计

<<UG NX4.0曲面设计教程>>

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>