

<<Pro/ENGINEER野火版5.0从入门>>

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER野火版5.0从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115228437

10位ISBN编号：7115228434

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电

作者：暴风创新科技

页数：486

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>

前言

近年来中国GDP增长领跑全球，人才、市场、资源都具有优势的制造业也得到了空前的发展，其中CAD / CAM / CAE技术推动了制造领域的发展，自然也成为制造领域最热门的话题。

Pro / ENGINEER是美国参数（PTC）公司推出的一款CAD / CAM / CAE系列参数化软件。

从1988年第1个版本问世到野火版5.0的推出经历了一系列版本的演变与革新，其丰富的模块及强大的功能使Pro / ENGINEER成为当今世界上运用最普及的CAD / CAM软件之一。

本书以Pro / ENGINEER在设计专业领域的实际应用进行编写，从专业的角度对软件核心部分进行剖析，可满足不同读者的需求。

本书能使Pro / ENGINEER野火版5.0初学者迅速入门，使已经入门的读者能进一步提高Pro / ENGINEER的应用水平，通过书中的内容逐步深化从而达到精通的水准，逐步成为一名Pro / ENGINEER设计高手。

本书特点零点起步，轻松入门。

内容讲解循序渐进、通俗易懂、易于入手，每个重要的知识点都采用实例讲解，您可以边学边练，通过实际操作理解各种功能的实际应用。

实战演练，逐步精通。

安排了行业中大量经典的实例，实例串起多个知识点，提高您的应用水平；每章都有操作训练营，来提升实战经验。

您将通过操作训练营中的工程设计案例，逐步迈向高手行列。

多媒体教学，身临其境。

附赠光盘内容超值丰富，不仅有全部实例的素材文件和结果文件，还有由专业领域的工程师全程同步语音视频教学，让您仿佛亲临课堂，工程师“手把手”带领您完成行业实例，让您的学习之旅轻松而愉快。

以一抵三，物超所值。

学习一门知识，通常需要购买一本教程来入门，掌握相关知识和应用技巧；需要一本实例应用书用以提高，把所学的知识应用到实际当中；还要有多媒体光盘来辅助练习。

现在，您只需花一本书的价钱，就能得到所有这些，绝对物超所值。

内容概要

本书详细介绍Pro/ENGINEER野火版5.0从基本操作到高级应用的整个过程。

内容涵盖软件的安装、基础实体的创建、高级工具的使用、自由曲面设计、装配设计、钣金设计、模具设计、工程图制作等。

全书共分为13章，第1章至第2章主要讲解软件的基本操作，如软件的安装，文件打开、保存、删除，系统设置等操作；第3章至第4章主要介绍草图绘制以及基准特征的创建方法；第5章至第9章主要讲解如何进行实体建模、自由曲面的创建以及特征的编辑等操作，并运用所学知识进行简单的产品设计；第10章讲述零件的装配设计，在章节的最后部分通过实例对自顶向下的设计方法进行详细解析；第11章至第12章主要讲述钣金的设计以及如何通过Pro/ENGINEER进行模具设计；本书的最后一章对工程图制作进行了详细的介绍，讲解了如何创建基本视图、剖面视图以及尺寸标注等内容。

本书面向初学者，结合大量实例说明软件功能，例子的选择经典而实用，简单易学，初学者以及具有一定基础的中级读者，都能通过书中给出的详细讲解完成每个例子，并通过技巧的提示达到举一反三的目的。

随书光盘包含书中所有实例图形源文件、最终效果和专人讲解的同步录像文件。

书籍目录

第1章 认识Pro/E野火版5.0	1.1 Pro/E野火版5.0的主要特点	1.2 安装Pro/E野火版5.0
1.2.1 软、硬件要求	1.2.2 中英文环境设置	1.2.3 安装Pro/E野火版5.0
1.3 体验Pro/E野火版5.0	1.3.1 开启与关闭Pro/E	1.3.2 Pro/E野火版5.0界面导航
第2章 Pro/E野火版5.0基础操作	2.1 文档操作	2.1.1 设置工作路径
2.1.2 新建文件	2.1.3 保存文件	2.1.4 保存副本
2.1.5 打开文件	2.1.6 备份文件	2.1.7 文件重命名
2.1.8 拭除文件	2.1.9 删除文件	2.2 查看视图
2.2.1 鼠标与键盘的操作	2.2.2 视图重定向	2.3 窗口基本操作
2.3.1 切换窗口	2.3.2 新建窗口	2.3.3 关闭窗口
2.3.4 打开系统窗口	2.4 Pro/E DIY设置	2.4.1 定制屏幕
2.4.2 映射键设置	2.4.3 环境设置	2.5 设置零件单位
2.5.1 英制转换为公制	2.5.2 公制转换为英制	第3章 Pro/E野火版5.0草绘
3.1 草绘概述	3.1.1 进入与退出草绘模式	3.1.2 草绘工具栏界面认识
3.2 绘制基础几何图形	3.2.1 直线系列几何	3.2.2 矩形
3.2.3 圆系列几何	3.2.4 圆弧系列几何	3.2.5 圆角
3.2.6 样条曲线	3.2.7 点	3.2.8 文本
3.2.9 操作训练营：发动机零件截面	3.3 草图的编辑	3.3.1 删除、修剪、打断
3.3.2 镜像	3.3.3 缩放与旋转	3.3.4 切换构造
3.3.5 剪切、复制与粘帖	3.3.6 取消和重做	3.3.7 操作训练营：编辑特征
3.4 草绘截面的约束	3.4.1 显示约束	3.4.2 约束种类
3.4.3 创建约束	3.4.4 删除约束	3.4.5 将弱约束转换为强约束
3.4.6 解决约束冲突	3.4.7 操作训练营：截面约束	3.5 形状尺寸的标注
3.5.1 标注长度	3.5.2 标注直径、半径	3.5.3 标注圆弧角度
3.5.4 标注样条曲线	3.5.5 标注椭圆	3.5.6 操作训练营：支架零件尺寸标注
3.6 定位尺寸的标注	3.6.1 标注定位尺寸	3.6.2 操作训练营：标注支撑座定位尺寸
3.7 修改标注尺寸	3.7.1 移动尺寸	3.7.2 修改尺寸值
3.7.3 加强尺寸	3.7.4 锁定尺寸	3.7.5 替换尺寸
3.7.6 操作训练营：编辑截面尺寸	3.8 草绘截面常见问题集合	第4章 创建基准特征
4.1 基准平面	4.1.1 通过偏距的方式创建基准平面	4.1.2 偏移坐标系创建基准平面
4.1.3 穿过两条直线创建基准平面	4.1.4 通过选择3个顶点创建基准平面	4.1.5 通过旋转创建基准平面
4.2 基准轴	4.2.1 两基准平面相交创建基准轴	4.2.2 通过圆弧曲面创建基准轴
4.2.3 通过两个顶点创建基准轴	4.2.4 选择棱边创建基准轴	4.2.5 通过顶点且垂直于曲面创建基准轴
4.2.6 通过曲线相切创建基准轴	4.3 基准曲线	4.3.1 使用“草绘”命令创建基准曲线
4.3.2 使用“修剪”命令创建基准曲线	4.3.3 使用“剖截面”命令创建基准曲线	4.3.4 经过点创建基准曲线
4.3.5 复制边创建基准曲线	4.3.6 通过“曲面相交”创建基准曲线	4.3.7 通过投影创建基准曲线
4.4 基准点	4.4.1 使用“基准点工具”创建基准点	4.4.2 使用“偏移坐标系基准点工具”创建基准点
4.4.3 使用“域基准点工具”创建基准点	4.5 创建基准坐标系	4.5.1 以三个曲面创建坐标系
4.5.2 以两条垂直的曲线创建坐标系	4.5.3 以偏距方式创建坐标	第5章 基本实体特征
5.1 拉伸	5.1.1 拉伸操作要点与流程	5.1.2 拉伸面板参数
5.1.3 创建拉伸实体特征	5.1.4 拉伸切减实体	5.1.5 拉伸薄壁实体
5.1.6 拉伸曲面特征	5.1.7 操作训练营：MP4外壳	5.2 旋转
5.2.1 旋转操作要点与流程	5.2.2 旋转面板参数	5.2.3 创建旋转实体特征
5.2.4 旋转切减实体	5.2.5 旋转薄壁实体	5.2.6 旋转曲面特征
5.2.7 操作训练营：收音机上盖	5.3 扫描	5.3.1 扫描操作要点与流程
5.3.2 创建扫描实体特征	5.3.3 创建扫描薄板特征	5.3.4 创建扫描切口特征
5.3.5 扫描曲面特征	5.3.6 操作训练营：手机电池外壳	5.4 混合
5.4.1 混合操作要点与流程	5.4.2 创建混合实体特征	5.4.3 创建混合薄板实体
5.4.4 创建混合曲面特征	5.4.5 操作训练营：灯座外形设计	第6章 高级特征
第7章 自由曲面	第8章 特征编辑	第9章 构造特征
第10章 零件的装配	第11章 钣金设计	第12章 模具设计
第13章 工程图		

章节摘录

插图：

<<Pro/ENGINEER野火版5.0从入门>>

编辑推荐

《Pro/ENGINEER野火版5.0从入门到精通》：完全案例教程：每个功能点的讲解都配合经典而实用的大量实例，快速提升读者实战技能。

技术参考手册：《Pro/ENGINEER野火版5.0从入门到精通》采用分模块类型方式编排，内容全面，覆盖Pro / ENGINEER常用模块，专业老师讲解：超大容量的DVD多媒体教学光盘，典型案例的全程同步语音视频教学，看清楚、讲明白、学透彻!超值奉送《Pro / E经典问题100例》和30MB的标准齿轮库575个案例模型文件和结果文件，97个典型实例教学录像，全程语音讲解。

视频总长达613分钟！

零点起步，轻松入门，实战演练，逐步精通。

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>