

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER Wildfire 4.0基础设计>>

13位ISBN编号：9787121071195

10位ISBN编号：7121071193

出版时间：2008-8

出版时间：电子工业出版社

作者：二代龙震工作室

页数：404

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

现在软件的改版形势与2000年以前已有很大不同。

随着软、硬件功能的强大，以及个人计算机（PC）的流行，软件的改版速度越来越快！

软、硬件功能的强大导致软件公司需要更多的开发时间，以让其软件得以在硬件上快速、无误地运行，但是商业的利益又驱使其新产品快一点上市。

这种“赶鸭子上架”的结果，使得改版初期的版本Bug（瑕疵）一堆，然后软件公司再慢慢出同一版本的修正版！

讲好听点儿是让合法用户体会到合法增值的服务；说难听点儿则是要从用户身上赚改版的钱，以维持软件公司的运转。

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

内容概要

这是一本兼顾理论与实务，且内容完整的 Pro/E 专业权威图书，随书附赠的光盘内容为本书所有范例源文件，使读者在学习与工作中更加得心应手。

在本书中，读者将清楚地认识 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0 的操作界面，同时练习到所有的基础操作。本书所列举的范例，着重在实体基础概念、基本操作、草绘、基准特征、实体建模特征、复制特征、立体装配和实体渲染等主题上，帮助读者适应和面对一整套以 3D 理念来设计的大型 CAD 软件。

本书适合机械等相关行业的设计和制图人员阅读，也是机械相关专业学生的最佳学习教材。

书籍目录

第1章 CAD/CAM/CAE概论 1.1 CAD/CAM/CAE系统 1.1.1 CAD/CAM/CAE软件的历史 1.1.2 各种知名CAD/CAM/CAE软件的属性 1.2 PRO/E在CAD/CAM/CAE领域中的角色 1.2.1 CAD与Pro/ENGINEER 1.2.2 CAE与Pro/ENGINEER 1.2.3 CAM与Pro/ENGINEER 1.3 正向工程和逆向工程 1.4 学了PRO/E以后能做什么？

1.4.1 了解产品设计和制造的关键流程 1.4.2 给自己定位 习题第2章 PRO/E和3D实体造型 2.1 3D实体造型 2.1.1 实体模型 2.1.2 边界表示法和构建实体几何法的比较 2.2 PRO/E的主要功能和特色 2.2.1 基于特征 2.2.2 参数化 2.2.3 实体模型 2.3 运行PRO/ENGINEER WILDFIRE 4.0的软、硬件要求 2.3.1 使用的软件版本 2.3.2 硬件需求 2.4 本书所讲述的命令功能范围 2.5 PRO/E的中文文化名词问题 习题第3章 PRO/E的系统环境和基本操作 3.1 PRO/ENGINEER的界面 3.2 PRO/E的文件类型 3.3 基本的系统环境设置 3.3.1 设置双语版显示 3.3.2 设置系统颜色 3.3.3 设置默认的工作目录（桌面图标法） 3.3.4 设置默认的工作目录（快速键法） 3.4 PRO/E的鼠标和选取基本操作 3.4.1 鼠标的的基本操作 3.4.2 Pro/E的选取模式 3.5 进入PRO/E模块的方式 3.6 基本模块中的基本操作 3.6.1 模型显示 3.6.2 视图控制 3.7 提高级的视图操作 3.7.1 定义偏好 3.7.2 定义动态定向 3.7.3 根据参照来定向 3.8 与绘图环境有关的其他系统设置 3.8.1 3D效能的设置 3.8.2 Pro/E的环境设置 3.8.3 备份文件 3.8.4 文件的拭除和删除 习题第4章 草绘基础 4.1 草绘概论 4.2 目的管理器和菜单管理器模式的比较 4.3 菜单管理器草绘实作 4.3.1 草绘基础范例1（鼠标草绘） 4.3.2 草绘基础范例2（对称标注） 4.3.3 草绘基础范例3（倾斜标注） 4.3.4 草绘基础范例4（点对线的圆弧标注） 4.3.5 草绘基础范例5（点对点的圆弧标注） 4.3.6 草绘基础范例6（正六边形） 4.3.7 草绘基础范例7（几何练习） 4.3.8 草绘基础范例8（本地坐标系） 4.3.9 草绘基础范例9（椭圆画法） 4.3.10 草绘基础范例10（圆弧曲线的画法和标注法） 4.3.11 结语 4.4 目的管理器模式的操作提要 4.4.1 目的管理器模式的特色 4.4.2 目的管理器模式下的主菜单介绍 4.4.3 弱尺寸转强尺寸的问题 4.4.4 尺寸锁定的问题 4.5 目的管理器模式下的实作 4.5.1 草绘基础范例 4.5.2 草绘基础范例 4.5.3 草绘基础范例 4.5.4 草绘基础范例 4.5.5 草绘基础范例 4.5.6 草绘基础范例16 4.5.7 草绘基础范例17 4.5.8 草绘的诊断操作 4.5.9 结语 习题 第5章 基准特征基础 5.1 特征概论 5.1.1 模型树 5.1.2 基准特征 5.2 基准特征的系统设置 5.2.1 基准显示的开关和设置 5.2.2 颜色显示设置 5.2.3 名称显示设置 5.3 一般基准特征和实作 5.3.1 基准面 5.3.2 基准轴 5.3.3 基准点 5.4 草绘平面、参照面和定向基础 5.4.1 草绘平面的确定 5.4.2 草绘参照面和方向的确定 5.5 特征草绘模式的重要技巧 5.5.1 参照设置 5.5.2 好用的“使用边”工具 5.6 设置坐标系的影响 5.7 基准参照 5.7.1 关于链 5.7.2 Wildfire4.0版新增的目的边参照 习题第6章 建模基础（一）——拉伸、倒圆角、倒角 6.1 拉伸特征 6.1.1 拉伸的“叠”与“挖” 6.1.2 拉伸的基准 6.1.3 薄面拉伸和开口薄壳 6.2 倒圆角特征（基础级） 6.2.1 简单倒圆角 6.2.2 不等半径的倒圆角 6.2.3 完全倒圆角实作 6.2.4 自动倒圆角 6.3 倒角特征（基础级） 6.3.1 简单倒角 6.3.2 拐角倒角实作 6.4 基准面定义技巧 习题第7章 建模基础（二）——旋转、薄壳、加厚、阵列 7.1 旋转、薄壳和加厚特征 7.1.1 旋转特征 7.1.2 薄壳特征 7.1.3 加厚特征 7.1.4 综合实作 7.1.5 薄壳还是加厚的的问题 7.1.6 草绘还是薄壳的问题 7.1.7 旋转中心的问题 7.2 阵列特征（基础级） 7.2.1 轴阵列（正规圆阵） 7.2.2 轴阵列（螺旋阵列） 7.2.3 方向阵列 7.2.4 空间阵列（行列阵列） 7.2.5 空间阵列（曲面阵列） 7.2.6 表阵列 7.2.7 填充阵列（平面填充） 7.2.8 填充阵列（曲面填充） 习题第8章 建模基础（三）——扫描、可变截面扫描、混合、孔、筋、螺旋扫描 8.1 扫描特征 8.1.1 扫描（草绘轨迹）+修倒圆角 8.1.2 扫描（选取轨迹） 8.2 可变剖面扫描特征（基础级） 8.2.1 重要名词解释 8.2.2 可变剖面扫描（法向于轨迹） 8.2.3 可变剖面扫描（法向于投影） 8.2.4 可变剖面扫描（恒定法向） 8.2.5 可变剖面扫描（X矢量轨迹线） 8.2.6 用一个可变剖面扫描解决一个螺钉旋具的绘制 8.3 混合特征 8.3.1 平行混合 8.3.2 平行混合，投影剖面 8.3.3 旋转混合 8.3.4 一般混合 8.3.5 变口体混合 8.4 “一鱼三吃”的综合范例实作 8.4.1 可变剖面扫描法 8.4.2 混合法 8.4.3 拉伸+扫描法 8.4.4 讨论 8.5 孔特征 8.5.1 直孔 8.5.2 草绘孔 8.5.3 标准孔 8.6 筋特征 8.6.1 平直加强筋 8.6.2 旋转加强筋 8.7 螺旋扫描特征 8.7.1 简易的弹簧螺旋扫描 8.7.2 简易的螺纹螺旋扫描 8.8 修饰螺纹特征 习题第9章 复制和操作特征基础 9.1 复制特征基础 9.1.1 新参照复制 9.1.2 相同参照复制 9.1.3 移动复制 9.1.4 镜像复制

9.2 另类或独立的复制类特征 9.2.1 Wildfire新增的复制和黏贴特征 9.2.2 移动工具和旋转 9.2.3 独立的镜像编辑 9.3 特征操作类 9.3.1 特征修改 9.3.2 特征的隐含和恢复 9.3.3 特征的删除 9.3.4 特征的隐藏/取消隐藏 9.3.5 特征信息的查询 9.3.6 特征的注释 9.3.7 特征的测量 9.4 特征的修复 9.5 特征的UNDO功能 9.5.1 操作上的Undo、Redo 9.5.2 历史文件 9.5.3 跟踪文件 习题第10章

PRO/ASSEMBLY装配基础 10.1 装配简论 10.2 装配功能的新接口问题 10.3 认识装配的基本操作环境和流程 10.3.1 装配选项板 10.3.2 使用约束条件的原则 10.4 基础装配实作 10.4.1 匹配和对齐 10.4.2 重合、偏移和定向 10.4.3 插入 10.4.4 坐标系 10.4.5 相切 10.4.6 线上点 10.4.7 线上点 10.4.8 曲面上的点 10.4.9 曲面上的边 10.4.10 混合“线上点”和“曲面上的边” 10.4.11 斜面装配 10.5 装配的修改和分析 10.5.1 组装件位置定义的修改 10.5.2 装配件组件的修改 10.5.3 装配件的分析(间隙) 10.5.4 装配件的分析(干涉) 10.6 分解图的制作 10.6.1 简单的分解图实作 10.6.2 分解图的保存 10.6.3 分解图的编辑 10.7 实作范例 习题第11章

PRO/E渲染基础 11.1 PRO/E渲染概论 11.2 零件的渲染实作 11.2.1 材质贴附(着色) 11.2.2 方向定位和透视设置 11.2.3 灯光布置 11.2.4 房间设置 11.2.5 渲染(Render) 11.2.6 辅助Photolux渲染引擎效果设置 11.2.7 场景设置 11.3 组件文件的渲染实作 11.4 与渲染有关的名词说明 习题附录 A PRO/E WILDFIRE4.0的安装重点 A.1 安装前的预备设置工作 A.2 开始正式安装附录 B PRO/E系统变量的查询法 B.1 前言 B.2 关键词查询法 B.3 在线帮助文件查询法附录 C PRO/E WILDFIRE支持的显卡附录 D 如何使用本书范例光盘和服务 D.1 本书范例光盘的内容和使用方式 D.2 本书 习题解答下载方式 D.3 本书的网站服务(WWW.DRAGON2G.COM) D.3.1 本书技术咨询方式说明 D.3.2 本书错误校正查询 D.3.3 本站公告栏和技术讨论精选的用途 D.4 本书的教学投影片和教师光盘服务附录 E 本工作室挑选CAD软件的原则 E.1 前言 E.2 “学会CAD软件是就业的万灵丹”的误区 E.3 要学习哪些有用的CAD软件 E.4 三级CAD软件和采用企业的关系 E.5 结语:CAD系统的变革

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

章节摘录

插图：

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

编辑推荐

《Pro/ENGINEER Wildfire 4.0:基础设计》适合机械等相关行业的设计和制图人员阅读，也是机械相关专业学生的最佳学习教材。

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>