

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER Wildfire 4三维造型实例图解>>

13位ISBN编号：9787302183075

10位ISBN编号：7302183074

出版时间：2008-11

出版时间：清华大学出版社

作者：周伟文，谢龙汉 编著

页数：294

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 Wildfire>>

### 内容概要

本书将以Pro/ENGINEER Wildfire 4.0为对象，通过大量新颖易懂的操作流程图替代繁琐的文字描述介绍三维造型的相关技术知识，并通过详细的实训和实例操作过程的描述，帮助读者轻松将各知识点融会贯通。

主要内容有：Pro/ENGINEER Wildfire 4.0概述、二维草绘、三维实体模型、曲面造型、零件装配和工程图等，另外，随书光盘附有书中所有例子的操作录像。

本书适合具有一定CAD基础的读者使用，可作为大中专院校机械类相关专业和培训班的教材，同时也可作为相关领域专业技术人员的参考用书。

## 书籍目录

|                                    |                                      |  |                                     |  |
|------------------------------------|--------------------------------------|--|-------------------------------------|--|
| 第1章 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0概述    | 1.1 CAD设计的一般流程                       | 1.2 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0基本模块及应用领域 | 1.3 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0用户界面   | 1.4 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0菜单介绍      |
| 1.4.1 “文件”菜单                       | 1.4.2 “编辑”菜单                         | 1.4.3 “视图”菜单                           | 1.4.4 “窗口”菜单                        | 1.4.5 “插入”菜单                           |
| 1.5 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0工具栏介绍 | 1.5.1 “文件”工具栏                        | 1.5.2 “编辑”工具栏                          | 1.5.3 “视图”工具栏                       | 1.5.4 “基准显示”工具栏                        |
| 1.5.5 “模型显示”工具栏                    | 1.6 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0系统的基本设置 | 1.6.1 设置工作目录                           | 1.6.2 显示设置                          | 1.6.3 环境设置                             |
| 1.6.4 配置文件的设置                      | 1.7 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0基本操作    | 1.7.1 鼠标的使用                            | 1.7.2 新建Pro/ENGINEER Wildfire 4.0文件 | 1.8 本章小结                               |
| 第2章 二维草绘                           | 2.1 二维草绘基础                           | 2.1.1 草绘的模式                            | 2.1.2 草绘模式的新功能                      | 2.2 草绘基本元素的创建                          |
| 2.2.1 直线的绘制                        | 实训2-1——绘制几何图形1                       | 2.2.2 矩形的绘制                            | 2.2.3 圆的绘制                          | 实训2-2——绘制几何图形2                         |
| 2.2.4 圆弧的绘制                        | 2.2.5 样条曲线的绘制                        | 实训2-3——样条曲线图形                          | 2.3 草绘基本元素编辑                        | 2.3.1 删除                               |
| 2.3.2 复制                           | 2.3.3 修剪                             | 2.4 草绘尺寸标注与修改                          | 2.4.1 尺寸标注                          | 2.4.2 尺寸修改                             |
| 2.5 草绘几何约束                         | 2.5.1 约束的种类                          | 2.5.2 约束的创建                            | 2.5.3 约束的删除                         | 2.5.4 解除约束冲突                           |
| 实训2-4——应用修改功能绘制图形                  | 2.6 草绘截面几何信息                         | 2.7 典型实例                               | 2.7.1 实例一：法兰的绘制                     | 2.7.2 实例二：拨叉的绘制                        |
| 2.7.3 实例三：支架的绘制                    | 2.8 本章小结                             | 第3章 三维实体模型                             | 3.1 创建三维实体的一般过程                     | 3.1.1 进入Pro/ENGINEER Wildfire4.0三维设计环境 |
| 3.1.2 三维建模的一般流程                    | 3.1.3 三维建模工具                         | 3.2 基准特征                               | 3.2.1 基准平面                          | 3.2.2 基准轴                              |
| 实训3-1——创建关于回转体曲面的基准轴               | 3.2.3 基准曲线                           | 3.2.4 基准点                              | 3.2.5 坐标系                           | 3.3 基本特征建模                             |
| 3.3.1 拉伸特征                         | 实训3-2——创建拉伸实体                        | 3.3.2 旋转特征                             | 实训3-3——创建“S”型管道                     | 实训3-4——通过实体边快速创建草绘图元                   |
| 3.3.3 可变截面扫描特征                     | 实训3-5——铣刀刀头建模                        | 3.3.4 混合特征                             | 实训3-6——创建哑铃                         | 3.4 工程特征创建                             |
| 3.4.1 孔特征                          | 实训3-7——带孔圆环                          | 3.4.2 壳特征                              | 实训3-8——笔筒                           | 3.4.3 筋(肋)特征                           |
| 实训3-9——创建肋板                        | 3.4.4 拔模特征                           | 3.4.5 圆角特征                             | 3.4.6 倒角特征                          | 实训3-10——轴承座设计                          |
| 3.5 构造特征创建                         | 3.5.1 创建修饰螺纹                         | 3.5.2 创建管道                             | 3.6 高级特征                            | 3.6.1 扫描                               |
| 实训3-11——回形针                        | 3.6.2 螺旋扫描                           | 实训3-12——双头螺栓                           | 3.6.3 扫描混合                          | 实训3-13——手柄                             |
| 3.7 特征操作                           | 3.7.1 特征复制                           | 3.7.2 特征镜像                             | 3.7.3 特征移动                          | 3.7.4 特征阵列                             |
| 实训3-14——顶盖                         | 3.7.5 特征投影                           | 3.8 特征修改                               | 3.8.1 特征间的“父子”关系                    | 3.8.2 修改尺寸                             |
| 3.8.3 重定义特征                        | 3.8.4 插入特征以及特征的重新排序                  | 3.9 典型实例                               | 3.9.1 实例一：机油油箱的创建                   | 3.9.2 实例二：渐开线齿轮创建                      |
| 3.9.3 实例三：管道创建                     | 3.10 本章小结                            | 第4章 曲面造型                               | 4.1 曲面的基本概念                         | 4.2 创建曲面特征基本方式                         |
| 4.2.1 创建平整曲面                       | 4.2.2 创建拉伸曲面                         | 实训4-1——通过拉伸平整曲面建造空心薄壁圆柱                | 4.2.3 创建旋转曲面                        | 实训4-2——旋转曲面功能应用                        |
| 4.3 混合曲面                           | 实训4-3——利用混合功能创建曲面                    | 4.4 边界混合曲面                             | 4.4.1 在一个方向创建边界混合曲面                 | 4.4.2 在两个方向创建边界混合曲面                    |
| 实训4-4——边界混合功能的应用                   | 4.5 扫描创建曲面                           | 实训4-5——扫描曲面应用                          | 4.6 曲面的复制                           | 4.6.1 平移复制曲面                           |
| 4.6.2 旋转复制曲面                       | 实训4-6——曲面复制                          | 4.7 曲面的修剪                              | 4.7.1 基本形式修剪曲面                      | 4.7.2 使用面组修剪面组                         |
| 4.7.3 使用曲线修剪面组                     | 4.7.4 薄修剪曲面                          | 4.7.5 用顶点倒圆角修剪曲面                       | 实训4-7——曲面修剪功能应用                     | 4.8 曲面的合并                              |
| 实训4-8——曲面合并功能应用                    | 4.9 曲面的延伸                            | 实训4-9——曲面延伸功能应用                        | 4.10 曲面的偏移                          | 4.11 曲面转化为实体零件                         |
| 4.11.1 实体化                         | 4.11.2 曲面加厚                          | 实训4-10——曲面实体化应用                        | 4.12 典型实例                           | 4.12.1 实例一：牛仔帽                         |
| 4.12.2 实例二：叶轮                      | 4.12.3 实例三：薄壁花瓶                      | 4.13 本章小结                              | 第5章 零件装配                            | 5.1 元件装配的一般过程                          |
| 5.1.1 创建组件                         | 5.1.2 放置元件                           | 实训5-1——在组件模式下放置元件                      | 5.2 装配约束                            | 5.2.1 匹配                               |
| 实训5-2——匹配约束类型的运用                   | 5.2.2 对齐                             | 实训5-3——对齐约束类型的运用                       | 5.2.3 插入                            | 5.2.4 坐标系                              |
| 5.2.5 相切                           | 5.2.6 线上点                            | 5.2.7 表面上的点                            | 5.2.8 表面上的边                         | 5.2.9 自动约束                             |
| 5.3 组件操作                           | 5.3.1 阵列元件                           | 实训5-4——创建组件，使用阵列方式放置元件                 | 5.3.2 修改装配元件                        | 实训5-5——修改装配元件                          |
| 5.3.3 建立装配体特征                      | 实                                    |  |                                     |  |

训5-6——建立装配特征 5.3.4 重新构建特征 实训5-7——重新构建特征 5.3.5 再生零件和  
组件 5.4 元件操作 5.4.1 重定义元件放置约束 5.4.2 替换组件元件 实训5-8——替换元件  
5.4.3 复制元件 实训5-9——复制元件 5.4.4 合并或切除元件 5.5 典型实例 5.5.1 实例  
一：芯片贴片机电机模块 5.5.2 实例二：芯片贴片机主轴 5.5.3 实例三：芯片贴片机焊臂 5.6  
本章小结第6章 工程图 6.1 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0工程图模块概述 6.2 设置工程图环境 6.2.1  
工程图文件设置 6.2.2 图纸设置 6.3 新建工程图 6.4 视图的创建与编辑 6.4.1 一般视图的创  
建 实训6-1——创建管道零件一般视图 6.4.2 投影视图的创建 实训6-2——创建管道零件投  
影视图 6.4.3 局部视图的创建 实训6-3——建立局部视图 6.4.4 辅助视图的创建 实训6-4  
——建立辅助视图 6.4.5 旋转视图的创建 实训6-5——建立旋转视图 6.4.6 视图的移动与锁  
定 6.4.7 删除视图 6.5 尺寸标注 6.5.1 “显示/拭除”对话框 实训6-6——通过“显示/拭除  
”对 话框添加工程图尺寸 6.5.2 创建尺寸标注 实训6-7——创建工程图尺寸标注 6.5.3  
尺寸编辑 6.5.4 标注尺寸公差 实训6-8——建立标注公差 6.6 高级视图与标注 6.6.1 剖视  
图的创建 实训6-9——建立剖视图 6.6.2 参照尺寸 6.6.3 几何公差 实训6-10——建立几  
何公差 6.6.4 粗糙度 实训6-11——建立粗糙度标注 6.6.5 注释文本的创建 实训6-12——  
建立文本注释 6.7 典型实例 6.7.1 实例一：传动轴工程图 6.7.2 实例二：轴承座工程图 6.8  
本章小结

章节摘录

第1章 Pro/ENGINEER Wildfire 4.0概述 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0是一个参数化CAD设计软件，可根据特征的模型进行直观的创建和修改。本章将简单介绍现代CAD设计的一般流程以及Pro / ENGINEER Wildfire 4.0的主要模块和操作界面等内容。

本章要点 CAD设计的一般流程 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0基本模块及应用领域 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0用户界面 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0菜单介绍 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0工具栏介绍 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0系统的基本设置 Pro / ENGINEER Wildfire 4.0基本操作

## <<Pro/ENGINEER Wildfir>>

### 编辑推荐

作者拥有多年的Pro/E教学、实验经验！  
全面覆盖Pro/E三维造型各项技术，内容深入！  
精心选择62个典型工程实例，全程详细图解操作过程！  
超过250分钟的高清晰操作动画示，并配有详细的解说！  
随书DVD光盘包括了全部实例的起始文件、结果文件以及教学视频！

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>