

<<Unigraghicell模型设计-基>>

图书基本信息

书名：<<Unigraghicell模型设计-基础篇>>

13位ISBN编号：9787113043506

10位ISBN编号：711304350X

出版时间：2001-10

出版时间：中国铁道出版社

作者：黄俊明 吴运明 詹永裕

页数：301

字数：468000

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>

<<UnigraphicsII模型设计-基>>

内容概要

本书详细介绍了UG环境界面基本操作、曲线绘制与编辑，以及各种实体特征建构与编辑等操作内容。

各章节后提供例题，并逐一讲解其步骤，使初学者能在最短的时间内，得到最好的学习效果。随书并附赠范例光盘，通过范例练习，熟练每一指令的操作，立即验证学习，对于教学、自学均有很大的帮助。

若您想更进一步了解Unigraphics，请参考我社所出版的《Unigraphics II模型设计——高级篇》，必定能让您对Unigraphics有全面的认识。

<<UnigraphicsII模型设计-基>>

书籍目录

第1章 基本环境介绍 1-1 Unigraphics绘图环境 1-2 鼠标的应用及常用热键 (Hot Key) 1-3 对话框中的按钮 1-4 Pop-up Menu (弹出式菜单) 的使用 1-5 deling Terminology (建模专有名词) 1-6 Class Selection (类别选择对话框) 1-7 Point Constructor (点对话框) 1-8 Vector Constructor (向量对话框) 1-9 工具条按钮使用说明 1-10 Preference (参数设置) 1-11 第17版新增工具第2章 常用功能 2-1 File (文件菜单) 2-2 Edit (编辑菜单) 2-3 View (视图效果) 2-4 Format (格式菜单) 2-5 WCS (工作坐标) 2-6 Information/Analysis (信息/分析) 第3章 Curve曲线 3-1 Basic Curve (基本曲线) 3-2 Spline (样条曲线) 3-3 Point (点) 3-4 Point Seg (点集) 3-5 Curve Chamfer (曲线倒斜角) 3-6 Rectangle (矩形) 3-7 Polygon (多边形) 3-8 Ellipse (椭圆) Rho0.5 3-11 General Conic (圆锥曲线) 3-12 Helix (螺旋线) 3-13 Law Curve (法则变化曲线) 3-14 Line (直线) 3-15 Arc (弧) 3-16 Plane (辅助平面) 3-17 Offset Curve (偏置曲线) 3-18 Bridge Curve (曲线桥接) 3-19 Simplify (简化曲线) 3-20 Join (接合) 3-21 Project (点与曲线投影) 3-22 Combined Projection (曲线混合投影) 3-23 Intersection Curve (曲面交线) 3-24 Section Curve (截面线) 3-25 Extract Curve (析出曲线) 3-26 Offset in Face (沿面偏置) 3-27 Wrap/Unwrap (包覆/展开) 3-28 Edit Curve (编辑曲线) 第4章 实体特征 4-1 Datum plane (基准平面) 4-2 Datum Axis (基准轴) 4-3 Extruded Body (延伸实体) 4-4 Revolved Body (旋转实体) 4-5 Sweep along Guide (扫掠实体) 4-6 Tube (管体) 4-7 Hole (圆孔) 4-8 Boss (圆凸榫) 4-9 Pocket (袋形) 4-10 Pad (凸形) 4-11 Slot (键槽) 4-12 Groove (旋槽) 4-13 User Defined Feature (用户自定义特征) 4-14 Extract Geometry (析出几何型体) 4-15 Sheet from Curves (曲线构面) 4-16 Bounded Plane (边界平面) 4-17 Thicken Sheet (增厚壳体) 4-18 Sheet to Solid Assistant (壳体增厚助理) 4-19 Block (矩形体) 4-20 Cylinder (圆柱体) 4-21 Cone (圆锥体) 4-22 Sphere (球体) 4-23 Taper (拔模角) 4-24 Edge Blend (边缘倒圆角) 4-25 Face Blend (曲面倒圆) 4-26 Soft Blend (Soft圆角) 4-27 Chamfer (倒斜角) 4-28 Hollow (挖空) 4-29 Thread (攻丝) 4-30 Instance (实体) 4-31 Sew (缝合) 4-32 Patch (修补形体) 4-33 Simplify (简化实体) 4-34 Warp Geometry (包覆几何) 4-35 Offset Face (实体面偏置) 4-36 Scale (实体比例缩放) 4-37 Constrain Face (限制面) 4-38 Trim Body (修剪实体) 4-39 Split (分割实体) 4-40 Unite (并集) 4-41 Subtract (差集) 4-42 Intersect (交集) 附录: 工具条一览表

<<Unigrahicell模型设计-基>>

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>