

<<实战Pro/ENGINEER Wildfire 4.0中文版玩具设计>>

图书基本信息

书名：<<实战Pro/ENGINEER Wildfire 4.0中文版玩具设计>>

13位ISBN编号：9787121078750

10位ISBN编号：7121078759

出版时间：2009-3

出版时间：电子工业

作者：钟日铭//丁敬永

页数：434

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>

<<实战Pro/ENGINEER Wildf>>

内容概要

Pro/ENGINEER是一款功能强大的CAD/CAM/CAE软件，它为用户提供了一套从产品设计到制造的完整CAD解决方案。

Pro/ENGINEER在汽车、航空航天、电子、家电、玩具、模具和工业设计等行业应用广泛。

本书以Pro/ENGINEER Wildfire 4.0作为应用版本，深入浅出地介绍玩具设计的基础与实战知识。

全书实战范例典型，操作性强，是一本很好的玩具设计指导书。

全书共分9章：第1章的内容是玩具知识入门与玩具设计作品欣赏；第2章则总结性地介绍玩具设计的常用方法与技巧；第3章介绍一款玩具手枪的外形设计实例；第4章讲解如何使用Pro/ENGINEER设计一款玩具车的部分造型；第5章的内容是玩具叮当猫的设计范例；第6章则重点介绍一款工程车玩具的零部件设计；第7章讲解一个大象玩具的外形设计；第8章介绍的玩具设计范例模型是一款猴公仔；第9章是玩具轿车设计实例。

在每一个玩具实战范例中。

都考虑到了玩具行业的应用特点、设计规范和产品自身的外形与结构，并注重产品整体设计思路和操作技巧等。

本书适合于应用Pro/ENGINEER进行玩具产品设计的读者使用，可以作为大、中专院校相关专业师生、Pro/ENGINEER专业培训班学员的参考材料或教材使用。

对于想进入玩具设计行业的技术人员而言。

本书是一本很好的玩具设计参考书。

书籍目录

第1章 玩具知识入门与设计作品欣赏 1.1 玩具行业现状概述 1.2 玩具的定义与分类 1.3 好玩具的基本要求 1.4 玩具产品标准 1.4.1 玩具产品认证概述 1.4.2 几类基础的安全测试 1.4.3 了解《(国家玩具安全技术规范)》 1.4.4 电池动力玩具的特殊要求 1.4.5 毛绒、布制玩具安全技术要求 1.5 玩具设计师的基本工作及要求 1.6 典型玩具设计作品欣赏第2章 玩具设计常用方法与技巧概述 2.1 玩具设计方法及流程 2.1.1 正向设计流程 2.1.2 逆向设计流程 2.2 典型曲面建构方法 2.2.1 建构边界混合曲面 2.2.2 扫描混合建构曲面 2.2.3 其他建构曲面的常规方法概述 2.3 玩具造型拆面处理 2.3.1 拆面—补面的典型应用实例 2.3.2 “6条边”拆面应用实例 2.3.3 建构五边面实例 2.4 巧用消失面的实例 2.4.1 消失面设计实例1 2.4.2 消失面设计实例2第3章 玩具手枪外形设计实例 3.1 实例分析 3.2 详细设计步骤与解析 3.3 实例总结与点拨第4章 玩具车部分造型设计实例 4.1 实例分析 4.2 详细设计步骤与解析 4.3 实例总结与点拨第5章 玩具叮当猫设计范例 5.1 实例分析 5.2 详细设计步骤与解析 5.2.1 玩具叮当猫下半部分设计 5.2.2 玩具叮当猫上半部分设计 5.2.3 着色与渲染处理 5.3 实例总结与点拨第6章 工程车玩具的零部件设计范例 6.1 实例分析 6.2 详细设计步骤与解析 6.2.1 设计车轮外圈 6.2.2 设计车轮内圈 6.2.3 组装车轮外圈和内圈 6.3 实例总结与点拨第7章 大象玩具模型设计实例 7.1 实例分析 7.2 详细设计步骤与解析 7.2.1 构建大象模型躯干 7.2.2 构建大象头部鼻子 7.2.3 构建大象耳朵 7.2.4 构建大象尾巴 7.3 实例总结与点拨第8章 猴公仔玩具设计实例 8.1 实例分析 8.2 详细设计步骤与解析 8.3 实例总结与点拨第9章 玩具轿车设计实例 9.1 实例分析 9.2 详细设计步骤与解析 9.3 实例总结与点拨

章节摘录

插图：6.3 实例总结与点拨玩具车属于儿童普遍喜爱的一大类玩具，其中也包括某些工程车玩具模型。这些玩其车有利于使儿童从小就认知工程机械。

玩具车产品多采用逆向方式进行设计。

在本章中，主要介绍一款工程车玩具的零部件设计实例，目的是让读者通过实例操作来初步体验和熟悉逆向工程设计的入门操作方法和思路，也可以为以后设计整款玩具产品打下扎实的基础。

在本章的玩具实例中，需要根据导入的某种形式的IGS数据来辅助设计。

这些导入的IGS数据便是业界所俗称的“抄数线”数据。

有了“抄数线”作为导入特征，那么接下去的设计便相当于有了一个清晰的。

目标概念模型”，在该“目标概念模型”的意图引导下进行相关建模，便显得很直观。

虽然有些模型较为复杂。

特征较多，但只要耐心，就能一步一步地根据导入特征进行设计还原或设计模仿。

在学习本章玩具实例的时候需要重点掌握以下知识点。

导入特征的应用。

在工程设计领域，IGS是一种可以在多个设计软件中转换的模型数据文件。

例如。

在Pro / ENGINEER Wildfire 4.0中，可以使用菜单栏中的【插入】-【共享数据】-【自文件】命令来将IGS数据文件导入到当前零件文件中。

在设计过程中，可以根据设计情况灵活巧妙地设置导入特征的显示和隐藏状态。

曲面合并。

复制与粘贴面组的应用。

对于经过合并得来的面组，注意在选择该面组时。

巧用选择过滤器的。

面组”选项，否则很有可能选择的是特定特征而不是面组。

在本章中，为了便于获得满足设计要求的具有。

轴”阵列分布的面组，可以先复制原面组，以“选择性粘贴”的方式旋转变换获得另一个面组。

然后对“复制-选择性粘贴”操作得到的面组进行“轴”阵列操作，从而获得所有的同类面组。

这些巧妙设计之间的联系，希望读者在操作时认真分析、体会和总结。

“阵列”工具的应用。

阵列的类型较多，在本章中重点学习“轴”阵列和。

参照”阵列。

尤其要掌握在什么情况下才能使用“参照”阵列。

“实体化”工具的应用。

通常，使用曲面构建模型结构后，需要执行“实体化”工具来获得模型实体。

另外，在某些设计场合，可以对曲面执行“加厚”命令来创建具有某种薄壁特点的实体特征。

以拉伸的方法构建加强结构，也可以考虑使用（筋工具）来创建加强筋。

重点考虑两个零件之间的配合关系。

其中，车轮内圈是在车轮外圈的模型基础上进行设计的，这样对两者的配合关系控制较好。

而且在进行这两个零件的装配设计时。

均可以使用“缺省”约束类型来装配。

在创建某特征的过程中，创建内部的基准特征来辅助设计。

<<实战Pro/ENGINEER Wildf>>

编辑推荐

《实战Pro/ENGINEERWildfire4.0中文版玩具设计》适合于应用Pro / ENGINEER进行玩具产品设计的读者使用，可以作为大、中专院校相关专业师生、Pro / ENGINEER专业培训班学员的参考材料或教材使用。

对于想进入玩具设计行业的技术人员而言。

《实战Pro/ENGINEERWildfire4.0中文版玩具设计》是一本很好的玩具设计参考书。

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>