第一图书网, tushu007.com

<<工业产品造型建模20例精解Pro>>

图书基本信息

书名：<<工业产品造型建模20例精解Pro/ENGINEER野火版>>

13位ISBN编号：9787122144331

10位ISBN编号：712214433X

出版时间：2013-3

出版时间：化学工业出版社

作者：纪海峰 编

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

进入21世纪，三维设计软件已经被广大用户所熟知，Pro/E软件凭借强大的CAD/CAM/CAE功能，已被业界接受。
三维造型的学习是基础也是重点，而市面上的相关教学书籍种类繁多，本书借鉴了众多同类和相近的书籍，精心遴选了日常生活中较常见的20个经典实例编写而成，本书使用的
是Pro/ENGINEERWildfire3.0版本。
全书共分为3章，各章主要内容如下。
第1章简单造型设计，主要是通过笔盖、指环、名片盒盖、书夹、搓子、木梳、烟灰缸、螺丝刀、插头、把手和U盘等11个简单的模型，对Pro/E的建模方式进行介绍。
第2章产品造型设计，主要是通过钥匙链、哨、钥匙、轮毂、锤子和闹钟等6个比较复杂的工业设计模型，使读者进一步熟悉如何进行综合的设计和建模。
第3章曲面造型设计，主要是通过瓶子、企鹅和高跟鞋等3个复杂的模型，来学习曲面设计的基本方法和综合运用。
本书所选实例新颖，造型设计合理，设计步骤详细，配图清晰完整，可以作为教学参考书，也可以作为设计爱好者的自学参考用书。
本书随书附赠光盘，内有全部的实例文件和长达10小时的20个实例的设计教学视频，可以帮助读者更好地学习。
全书由纪海峰编著，参加编写的还有郭平副教授、刘文武工程师、纪爽工程师、陈立志工程师和张瑛玮助理工程师。
在编写本书的过程中，查阅和参考了大量的相关文献，在此对文献的作者表示感谢，鉴于编者水平有限，书中难免会有不当之处，欢迎广大读者对本书进行批评指正，并多提宝贵意见。
编者2012年12月

内容概要

《工业产品造型建模20例精解Pro\ENGINEER野火版(附光盘1张)》精选20个经典实例，由简到难，介绍了用Pro/ENGINEER进行工业产品造型建模的方法和技术，内容包括基本操作、案例解析和综合应用技巧。
全书详细讲解了多个产品的建模思路、方法和步骤。
所选实例均为日常能够见到的产品，使读者易于体会建模思路。
书中所配光盘包含全部实例的模型文件，以及作者制作的近10小时教学视频，方便读者学习使用。

《工业产品造型建模20例精解Pro\ENGINEER野火版(附光盘1张)》可供产品设计人员参考使用，也可供高等、职业院校相关专业教学参考。

书籍目录

第1章 简单造型设计 1.1 笔盖 1.1.1 建模思想和流程 1.1.2 模型设计 1.2 指环 1.2.1 建模思想和流程 1.2.2 指环基本体 1.2.3 指环纹理 1.2.4 对指环基本体切除 1.3 名片盒盖 1.3.1 建模思想和流程 1.3.2 盒盖 1.3.3 创建文字 1.4 书夹 1.4.1 建模思想和流程 1.4.2 书夹右半部分 1.4.3 镜像生成书夹左半部分 1.5 搓子 1.5.1 建模思想和流程 1.5.2 搓子底部 1.5.3 手柄 1.6 木梳 1.6.1 建模思想和流程 1.6.2 木梳主体 1.6.3 梳齿 1.7 羽毛球 1.7.1 建模思想和主要建模流程 1.7.2 球底 1.7.3 羽毛 1.7.4 圈绳 1.8 酒樽 1.8.1 建模思想和流程 1.8.2 樽底 1.8.3 樽身 1.8.4 纹理 1.8.5 樽身抽壳 1.8.6 樽脚 1.8.7 把手 1.8.8 杆 1.9 插头 1.9.1 建模思想和流程 1.9.2 插头基本体 1.9.3 插头基本体纹理 1.9.4 金属片 1.9.5 导线连接 1.9.6 导线 1.9.7 金属片圆孔 1.10 门把手 1.10.1 建模思想和流程 1.10.2 把手基本体 1.10.3 把手纹理 1.10.4 其他部分 1.11 U盘 1.11.1 建模思想和流程 1.11.2 U盘主体 1.11.3 U盘插头 1.11.4 U盘帽 1.11.5 装配U盘 第2章 产品造型设计 2.1 钥匙链 2.1.1 建模思想和流程 2.1.2 钥匙环基本体 2.1.3 钥匙环开口处 2.1.4 连接环上部 2.1.5 连接环下部 2.1.6 地球仪外环 2.1.8 地球仪轴 2.1.7 地球仪 2.1.9 半连接环 2.2 钥匙 2.2.1 建模思想和流程 2.2.2 手柄基本体 2.2.3 切除手柄上下表面 2.2.4 创建手柄钥匙孔 2.2.5 手柄倒圆角 2.2.6 钥匙前端 2.3 锤子 2.3.1 建模思想和流程 2.3.2 锤头上部 2.3.3 锤头下部 2.3.4 锤子杆接头 2.3.5 锤子杆 2.3.6 锤子柄 2.3.7 锤子柄纹理 2.4 国际象棋棋子——马 2.4.1 建模思想和流程 2.4.2 头部 2.4.3 颈部 2.4.4 底座 2.5 闹钟 2.5.1 建模思想和流程 2.5.2 闹钟下部 2.5.3 闹钟上部 2.5.4 闹钟支架 2.5.5 闹钟侧把手 2.6 雪地摩托车 2.6.1 建模思想和流程 2.6.2 车身 2.6.3 车把 2.6.4 底盘 2.6.5 履带 2.6.7 车灯 2.6.6 滑板 2.6.8 其他部分 第3章 曲面造型设计 3.1 汤勺 3.1.1 建模思想和流程 3.1.2 汤勺基本体 3.1.3 汤勺手柄 3.2 小企鹅 3.2.1 建模思想和流程 3.2.2 身体前曲面 3.2.3 嘴部 3.2.4 身体后曲面 3.2.5 脚掌 3.2.6 手臂 3.2.7 眼睛和肚皮 3.2.8 镜像手臂和脚掌 3.2.9 绒毛 3.2.10 合并曲面和曲面实体化 3.2.11 腿部 3.3 游戏手柄 3.3.1 建模思想和流程 3.3.2 底座 3.3.3 控制部分 3.3.4 手柄 3.3.5 手柄前端按钮 参考文献 后记

章节摘录

版权页： 插图： ③羽毛杆基本体倒圆角 接下来需要对羽毛杆基本体倒圆角，倒圆角半径为0.2，如图1.193所示。
④羽毛茎基本体单击拉伸按钮，仍然选取“ DTM3 ”面作为草绘面，进入后绘制五个封闭的三角形作为羽毛杆茎基本体二维草图，具体尺寸由读者自行设定，如图1.194所示。
完成后返回，拉伸类型设置为“ 双侧对称 ”，拉伸的宽度设置为1.2，单击确定后，羽毛茎基本体如图1.195所示。
⑤插入基本面DTM4 a.插入基准点 单击草绘的基准点按钮，然后选取“ DTM3 ”面，进入后绘制如图1.196所示，点草绘图，设置完成后，单击“ 确定 ”后便可生成“ PNT0 ”点如图1.197所示。
b.插入基准面DTM4单击插入基准面按钮，选取“ PNT0 ”点，并连续羽毛基本体的顶边如图1.198所示。
单击“ 确定 ”之后便可生成“ DTM4 ”面，如图1.199所示。
⑥镜像羽毛茎单击镜像按钮，选取“ DTM4 ”面作为镜像面，镜像后生成的羽毛茎，如图1.200所示。
⑦羽毛茎倒圆角 接下来需要对双侧四面羽毛茎倒圆角，倒圆角半径为0.2，如图1.201所示。
（3）阵列羽毛单体 ①创建“ 组1 ”连选取模型树中的七个项，单击右键，选择【组】项，这样就创建了“ 组1 ”，创建“ 组1 ”模型树前后的对比如图1.202所示。

编辑推荐

《工业产品造型建模20例精解Pro/ENGINEER(野火版)》可供产品设计人员参考使用，也可供高等、职业院校相关专业教学参考。

第一图书网, tushu007.com

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