

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER产品造型设计技法与典型实例>>

13位ISBN编号：9787302153696

10位ISBN编号：7302153698

出版时间：2007-7

出版时间：清华大学

作者：雷卫强

页数：302

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>

内容概要

本书作者从事产品设计工作，具有丰富的实战经验，书中的方法和技巧是作者多年总结心得，既有专业理论又提供了解决实际问题的方法。

本书以Pro / E软件为基础，讲述草图绘制的方法，以及闪光灯、显示器、XBOX游戏手柄、电熨斗、剃须刀、手机、自行车坐垫、鼠标、电热水壶等产品造型的制作方法和过程，并综合讲述Top-Down产品设计方法、Style曲面产品设计方法、Pro / E的高级操作，使读者能从多方面提高Pro / E产品造型技能。

全书结构清晰，浅显易懂，可作为从事工业产品设计、机械设计的广大初中级从业人员的自学指导书，也可作为高校工业设计、机械设计相关专业师生的自学、教学参考书，或作为社会工业设计初、中级培班的教材。

作者简介

雷卫强，毕业于重庆大学工业设计专业，曾在设计公司从事外观设计工作，现于深圳市好易通科技有限公司专职担任曲面工程师。

在一支职业化的设计团队中磨炼数年，掌握的产品设计知识涵盖了从用户研究到概念、造型、模型直至后期跟进的设计全流程。

作者担负着将设计师的造型实体化、创意产品化，将外观设计和结构设计无缝连接的重任。

具有多年使CorelDRAW，Rhino，Pro / E等软件进行产品设计的经验，深刻理解产品设计从二维到三维的转换过程：二维软件将创意固化，三维软件将固化的创意产品化。

作为曲面工程师，能协调外观和结构之间的矛盾。

作者严谨的思维、科学有序的方法，可以给产品设计师、曲面工程师以有效的指引。

书籍目录

第1章 Pro/E产品设计概论	1.1 主流三维工业设计软件介绍	1.1.1 UG NX	1.1.2 Pro/ENGINEER	1.1.3 CATIA	1.1.4 Alias StudioTools	1.1.5 3ds max	1.1.6 Rhino	1.1.7 AutoCAD	1.2 Pro/E与工业设计的关系	1.2.1 CAD技术应用于产品设计	1.2.2 Pro/E对产品设计的影响																
第2章 Pro/E产品造型基础	2.1 认识Pro/E	2.1.1 Pro/E工作基础	2.1.2 Pro/E的特点	2.1.3 Pro/E产品造型的基本设计模式	2.1.4 Pro/E的基本操作	2.2 Pro/E基本命令的应用	2.2.1 曲面操作	2.2.2 曲线及点	2.2.3 综合命令	2.3 Pro/E产品造型设计流程	2.3.1 分析规划	2.3.2 几何建模	2.3.3 设计修改	2.3.4 设计输出	2.4 如何表现产品草图	2.4.1 草绘的工作基础	2.4.2 草图的绘制										
第3章 Pro/E产品造型基础实例	3.1 闪光灯产品设计	3.1.1 主体构建方法	3.1.2 外型深化过程	3.1.3 拉伸出灯罩及感应器并完成细节	3.1.4 强化练习——投影曲线与边界混合	3.2 显示器产品设计	3.2.1 主体构建方法	3.2.2 后部曲面的搭建	3.2.3 深入前壳细节	3.2.4 后壳及倒角造型	3.2.5 按钮设计	3.2.6 强化练习——拔模															
第4章 Pro/E产品造型进阶实例	4.1 XBOX手柄产品设计	4.1.1 基本形状的绘制方法	4.1.2 正面曲面造型	4.1.3 背面曲面造型	4.1.4 合并曲面的方法	4.1.5 顶部曲面造型	4.1.6 LOGO及控制杆位设计	4.1.7 按键及细节表现	4.1.8 强化练习——线、面	4.2 电熨斗产品设计	4.2.1 构建大面	4.2.2 把手造型	4.2.3 修剪出外形	4.2.4 旋钮及细节设计	4.2.5 强化练习——特殊粘贴与格式复制	4.3 剃须刀产品设计	4.3.1 搭建主线	4.3.2 主要曲面造型	4.3.3 刀头设计	4.3.4 推钮设计	4.3.5 充电口设计						
第5章 Top-Down产品设计方法——手机	5.1 Top-Down设计方法	5.1.1 Top-Down的设计流程	5.1.2 利用三维参数化设计的优点	5.2 SKEL (Master)文件的生成	5.2.1 ID文件的预处理	5.2.2 导入三视图	5.2.3 主体曲面设计	5.2.4 分件曲面设计	5.3 装配图及次级SKEL的制作	5.3.1 如何创建装配文件	5.3.2 前盖次级SKEL文件的生成	5.3.3 后盖次级SKEL文件的生成	5.4 零件及细节设计	5.4.1 前盖细节设计	5.4.2 后壳细节设计	5.5 输出图纸	5.5.1 创建图纸	5.5.2 修正视图线框									
第6章 Style曲面产品设计方法	6.1 Style面造型表现的特点	6.1.1 Style面的操作基础	6.1.2 Style曲线的基本操作	6.1.3 Style曲面的基本操作	6.2 自行车坐垫产品设计	6.2.1 基本框架的构建	6.2.2 边角部分的曲面设计	6.2.3 中间曲面造型	6.2.4 剪切出外形并生成实体	6.3 鼠标产品设计	6.3.1 外型基准及分型面构建方法	6.3.2 鼠标的侧面曲面构建技术	6.3.3 鼠标的顶面曲面构建技术	6.3.4 鼠标的底面曲面构建技术	6.3.5 鼠标细节设计	6.3.6 鼠标附件——滚轮的设计及其他工作	6.3.7 强化练习——投影曲线与表面上的曲线	6.4 电热水壶产品设计	6.4.1 主体曲面构建方法	6.4.2 顶部曲面的创建	6.4.3 把手设计	6.4.4 壶身下半部曲面的创建	6.4.5 底座曲面造型并完成模型	6.5 曲面的连续问题——A级曲面	6.5.1 Class A概述	6.5.2 连续性分析	6.5.3 曲率的收敛
第7章 Pro/E产品设计高级操作	7.1 曲面修改再生失败的修复	7.1.1 再生失败的预防	7.1.2 再生失败的处理	7.1.3 实际应用	7.2 导入IGES格式档的修复	7.2.1 IGS曲面的导入及修复命令	7.2.2 实例讲解	7.2.3 常用命令总结	7.3 高级曲面实例	7.3.1 表面上的渐消面	7.3.2 特殊圆角	7.3.3 实体面的替换															

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>