

图书基本信息

书名：<<Mastercam 3D设计及模具加工高级教程>>

13位ISBN编号：9787502438494

10位ISBN编号：7502438491

出版时间：2006-1

出版时间：冶金工业出版社

作者：孙建甫

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

Master cam是目前最优秀的面向制造业的CAD/CAM软件之一，广泛应用于机械、电子、汽车、航空和造船等行业的模具设计与加工。

本书基于Master cam 9的Mill模块，详细讲解了Master cam的3D设计和铣削加工，具体包括三维绘图基础及三维线架构绘图、曲面造型设计、实体造型设计、三维曲线绘制、曲面造型设计实例、外型铣削、钻孔加工、挖槽加工、面加工、曲面加工、线架构模型加工、刀路编辑、后处理程式、模具加工实例等内容。

本书由浅入深、由单章讲解到综合归纳，力求在浅显易懂的基础上逐步深入，并配备大量的实例，使读者在掌握基本技能的基础上逐步深化，达到举一反三、触类旁通的目的。

本书适合对：Master cam有一定了解的读者阅读，不仅可作为机械行业高级技工的培训教材，也可供机械行业的工程技术人员参考，或作为大专院校机械专业的教学参考书。

书籍目录

- 1 三维绘图基础及三维线架构绘图 1.1 三维绘图的基础知识 1.1.1 视角设置 (Gview) 1.1.2 构图平面 (Tplane) 的设置 1.1.3 工作深度 (Z) 的设置 1.1.4 设置wCS 1.2 三维线架构绘图2 曲面造型设计 2.1 曲面的形式 2.1.1 参数式曲面 (Parametric) 2.1.2 NURBS曲面 2.1.3 由曲线产生的曲面 (Curve.generated) 2.2 设置默认的曲面 (或spline曲线) 的形式 2.3 转变曲面 (或曲线) 为NURBS形式 2.4 改变NURBS曲面 (或NURBS spline曲线) 的形状 2.5 曲面造型 2.5.1 绘制举升曲面 (Loft) 2.5.2 绘制直纹曲面 (Ruled) 2.5.3 绘制昆氏曲面 (Coons) 2.5.4 绘制旋转曲面 (Revolve) 2.5.5 绘制扫描曲面 (Sweep) 2.5.6 绘制牵引曲面 (Draft) 2.5.7 利用实体表面创建曲面 (From solid) 2.5.8 创建预先定义的曲面形状 (PrimitVe) 2.5.9 曲面倒圆角 (Fillet) 2.5.10 偏移曲面 (Offset) 2.5.11 熔接曲面 (Bland Surface) 2.5.12 修剪/延伸曲面 (Trim/extend) 3 实体造型设计 3.1 用拉伸方式创建或编辑实体 (EXtrude) 3.2 用旋转方式创建或编辑实体 (ReVolve) 3.3 用扫描方式创建或编辑实体 (Sweep) 3.4 用举升方式创建或编辑实体 (Loft) 3.5 实体倒圆角 (Fillet) 3.5.1 等半径倒圆角 (Fillet) 3.5.2 Pick Solid Entity子菜单的用法 3.5.3 变化半径倒圆角 (Fillet) 3.5.4 实体倒圆角实例 3.6 实体倒直角 (Chamfer) 3.6.1 设定单一距离对实体进行倒直角 (1 Distance) 3.6.2 设定两个距离对实体进行倒直角 (2 Distances) 3.6.3 设定一个距离和一个角度对实体进行倒直角 (Dist / An) 3.6.4 定义参考面 3.6.5 实体倒直角实例 3.7 实体取壳 (Shell) 3.8 实体的布尔运算 (Boolean) 3.9 创建预定义的实体 (Primitives) 3.9.1 创建圆柱体 (Cylinder) 3.9.2 创建圆锥体 (Cone) 3.9.3 创建立方体 (Block) 3.9.4 创建球体 (Sphere) 3.9.5 创建圆环体 (了orus) 3.10 拖拉实体面 (Draft faces) 3.10.1 用实体的一个参考面来拖拉实体面 (Draft tO Face) 3.10.2 用一个参考平面来拖拉实体面 (Draft to Plane) 3.10.3 用一条或多条参考边来拖拉实体面 (Draft to Edge) 3.10.4 对拉伸实体进行拖拉操作 (Draft Extrude) 3.10.5 拖拉实体面实例 3.11 曲面转换为实体 (From surfaces) 3.12 删除实体面生成薄片实体 (Remove faces) 3.13 关于薄片实体 3.13.1 薄片实体的加厚 (Thicken) 3.13.2 薄片实体加厚实例 3.14 修剪实体 (Trim) 3.14.1 修剪实体至平面 (Plane) 3.14.2 修剪实体至曲面 (Surface) 3.14.3 修剪实体至薄片实体 (Sheet) 3.14.4 修剪实体实例 3.15 实体管理 (Solids mgr) 4 三维曲线绘制5 曲面造型设计实例6 外型铣削7 钻孔加工8 挖槽加工9 面加工10 曲面加工11 线架构模型加工12 刀路编辑13 后处理程式14 模具加工实例附录 公英制对照表

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>