

<<Pro/ENGINEER Wildfir>>

图书基本信息

书名：<<Pro/ENGINEER Wildfire 3.0中文版玩具设计实例精讲>>

13位ISBN编号：9787115182463

10位ISBN编号：7115182469

出版时间：2008-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：蔡润林，蔡仕哲 著

页数：328

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>

## <<Pro/ENGINEER Wildfire>>

### 内容概要

《Pro/ENGINEER Wildfire 3.0中文版玩具设计实例精讲》总体上可以分为两大部分，前一部分(1至8章)按照Pro/ENGINEER所提供的建模功能分类，并由浅入深地通过生产的实例全程精解这些功能在实际零件建模中的使用方法。

后一部分(9至11章)由简入繁地讲解如何综合使用Pro/ENGINEER所提供的建模功能与装配功能完成整个产品的建模与装配位置的设计。

Pro/ENGINEER是一款功能强大的CAD/CAM/CAE软件，为用户提供了一套从设计到制造的完整CAD解决方案，其在玩具设计等领域应用相当广泛。

《Pro/ENGINEER Wildfire 3.0中文版玩具设计实例精讲》主要面向具有一定使用Pro/ENGINEER基础的初、中级读者，具有起点低、上手快的特点，能够帮助初学者快速进步，并能够使中级读者有所提高。

## 书籍目录

第1章 玩具水枪储水瓶设计1.1 产品外观分析1.2 设计步骤1.3 操作要点1.4 操作流程\* 创建储水瓶零件文件\* 创建瓶体和螺纹\* 创建螺纹面组\* 着色实体第2章 玩具水枪外壳设计2.1 产品外观分析2.2 设计流程2.3 操作要点2.4 操作流程\* 创建枪体零件文件\* 创建枪体外观\* 创建枪体通用细节特征\* 创建枪体左盖细节特征\* 创建枪体右盖零件文件第3章 玩具卡车车轮设计3.1 产品外观分析3.2 设计步骤3.3 操作要点3.4 操作流程\* 创建车轮零件文件\* 创建轮胎外观\* 创建车轮内部结构\* 创建轮毂外观\* 新建文件并创建轮毂零件\* 创建装配体\* 着色元件\* 保存并删除旧版本第4章 玩具卡车喇叭设计4.1 产品外观分析4.2 设计步骤4.3 操作要点4.4 操作步骤\* 创建喇叭零件文件\* 创建喇叭外观\* 创建支座外观\* 创建产品细节特征\* 创建螺丝柱及镜像实体\* 着色元件第5章 玩具卡车车斗设计5.1 产品外观分析5.2 设计步骤5.3 操作要点5.4 操作流程\* 创建车斗零件文件\* 创建车斗轮廓\* 实体化操作及细节特征的处理\* 创建薄壳特征及倒圆角\* 镜像实体\* 着色元件第6章 玩具卡车车体设计6.1 产品外观分析6.2 设计流程6.3 操作要点6.4 操作流程\* 创建文件并导入抄数线\* 创建车体的轮廓曲面\* 车体的细节设计\* 车体部分装配位设计\* 着色元件第7章 拟人化笑脸配件造型设计7.1 产品外观分析7.2 设计步骤7.3 操作要点7.4 操作步骤\* 创建零件文件\* 隐藏多余的抄数线并创建新的基准\* 嘴唇部分的曲面设计\* 其他部位的曲面设计\* 实体化及创建细节特征\* 镜像实体\* 着色元件并保存文件第8章 玩具飞机外壳设计8.1 产品外观分析8.2 设计流程8.3 操作要点8.4 操作步骤\* 创建机身零件文件\* 机身的外观设计\* 主翼的外观设计\* 副翼与尾翼外观设计\* 细节花纹的设计\* 前丫的结构设计\* 镜像实体第9章 玩具水枪装配体设计9.1 产品结构分析9.2 设计步骤9.3 操作要点9.3.1 装配前准备9.3.2 左壳与水瓶装配设计9.3.3 左壳与水泵装配设计9.3.4 喷头与左壳装配设计9.3.5 右壳装配设计9.3.6 着色枪体第10章 玩具卡车装配体设计10.1 产品结构分析10.2 设计步骤10.3 操作要点10.3.1 装配前的准备10.3.2 喇叭与车体的装配设计10.3.3 车斗与车体的装配设计10.3.4 装饰件与车体的装配设计10.3.5 创建各元素的最终状态10.3.6 装配车轮10.3.7 创建爆炸效果图10.3.8 改变车斗的相对角度第11章 玩具飞机装配体设计11.1 产品结构分析11.2 设计步骤11.3 操作要点11.3.1 装配前准备11.3.2 机身与齿轮箱的装配设计11.3.3 分割机身外壳11.3.4 装配轮子11.3.5 着色元件

## 章节摘录

第1章 玩具水枪储水瓶设计 1.1 产品外观分析 该产品是一个简单的瓶体，模具为普通的吹塑模具。  
吹塑模具比注塑具简单，没有顶出机构，而且产品的胶位是在吹塑机上设定的，因此设计时无需设置胶位。  
在计算机表示的模型上，在准平面front和基准平面top都可以作为分形面，设计时以基准平面front作为分形面。

## <<Pro/ENGINEER Wildfir>>

### 编辑推荐

《Pro/ENGINEER Wildfire 3.0中文版玩具设计实例精讲》可供各高等院校相关专业学生使用，也可以作为玩具设计人员的参考资料。

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>