

《UG NX4.0中文版完全自学手册》

图书基本信息

书名：《UG NX4.0中文版完全自学手册》

13位ISBN编号：9787115159472

10位ISBN编号：7115159475

出版时间：2007-5

出版社：人民邮电出版社

作者：龙马工作室

页数：613

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《UG NX4.0中文版完全自学手册》

内容概要

UG NX4.0中文版完全自学手册，ISBN：9787115159472，作者：龙马工作室 编著

《UG NX4.0中文版完全自学手册》

书籍目录

第一篇 入门篇	第1章 感受UG NX 4.0精彩世界	1.1 UG NX 4.0软件入门	1.1.1 主要功能	1.1.2 软件安装	1.1.3 软件界面	1.2 主要应用模块
	1.3 UG NX 4.0的新特点	1.4 基本操作	1.4.1 鼠标操作	1.4.2 视角操作		
	1.5 基础工作环境的制定	1.6 十全大补	1.7 练习题	1.7.1 填空题		
	1.7.2 简答题	1.7.3 操作题	第2章 UG NX 4.0快速入门	2.1 模型文件管理		
	2.1.1 新建模型文件	2.1.2 打开模型文件	2.1.3 导入模型文件			
	2.1.4 保存模型文件	2.1.5 关闭模型文件	2.1.6 退出UG集成环境	2.2 常用		
工具介绍	2.2.1 点构造器	2.2.2 矢量构造器	2.2.3 类选择器	2.2.4		
坐标系构造器	2.2.5 平面工具	2.3 对象操作(类操作)	2.3.1 对象选择			
	2.3.2 对象的删除与恢复	2.3.3 对象的隐藏与恢复显示	2.3.4 对象的几何变			
换	2.4 坐标系	2.4.1 坐标系的显示	2.4.2 保存工作坐标系	2.5 十全大		
补	2.6 练习题	2.6.1 填空题	2.6.2 简答题	2.6.3 操作题	第3章	
相关基础操作简介	3.1 图层操作	3.1.1 设置工作图层	3.1.2 图层管理器			
	3.1.3 图层类管理器	3.1.4 图层的视图可见性	3.1.5 移动对象到图层			
	3.1.6 复制对象到图层	3.2 视图与布局	3.2.1 视图投影方法	3.2.2 布局		
	3.2.3 视图操作	3.2.4 布局设置方法	3.3 表达式	3.3.1 表达式基		
础	3.3.2 表达式的编辑	3.4 查询与分析	3.4.1 信息查询	3.4.2 对象		
和模型分析	3.5 十全大补	3.6 练习题	3.6.1 填空题	3.6.2 简答题	3.6.3	
操作题	第4章 相关参数预设置	4.1 参数预设置概述	4.2 对象属性设置	4.3 对象选择		
方法设置	4.4 可视化参数设置	4.5 工作平面预设	4.6 草图预设置	4.7 制图预设置		
	4.8 建模预设置	4.9 装配预设置	4.10 十全大补	4.11 练习题	4.11.1 填空题	
	4.11.2 简答题	4.11.3 操作题	第二篇 进阶篇	第5章 曲线功能	5.1 曲线的操作命	
令	5.2 简单曲线的绘制	5.2.1 点和点集	5.2.2 直线	5.2.3 圆弧	5.2.4	
圆	5.2.5 圆角	5.2.6 倒角	5.3 复杂曲线的绘制	5.3.1 矩形	5.3.2 椭圆	
	5.3.3 正多边形	5.3.4 样条曲线	5.3.5 其他曲线	5.4 曲线的编辑	5.4.1	
偏置	5.4.2 裁剪以及延长	5.4.3 裁剪角	5.4.4 拉伸(移动)	5.4.5 分割		
	5.4.6 参数	5.4.7 弧长	5.5 曲线的操作	5.5.1 截面曲线	5.5.2 桥接	
	5.5.3 合并	5.5.4 投影	5.5.5 相交	5.6 实例练习	5.7 十全大补	5.8 练
习题	5.8.1 填空题	5.8.2 简答题	5.8.3 操作题	第6章 草图	6.1 草图	
	6.1.1 草图概述	6.1.2 草图适用范围	6.1.3 草图的一般操作	6.2 草图的创建		
	6.2.1 草图平面的创建	6.2.2 草图对象的创建	6.3 草图的约束	6.3.1 尺寸约束		
	6.3.2 几何约束	6.3.3 定位约束	6.3.4 约束操作	6.4 草图编辑操作	6.4.1	
镜像	6.4.2 偏置曲线	6.4.3 编辑曲线	6.4.4 重新附着草图	6.4.5 编辑定		
义线串	6.4.6 添加现有的曲线	6.4.7 投影	6.5 参数化建模	6.6 参数化建模方法		
	6.7 草图综合实例操作	6.8 十全大补	6.9 练习题	6.9.1 填空题	6.9.2 简答	
题	6.9.3 操作题	第7章 特征建模	7.1 基准特征(参考特征)	7.1.1 基准平面		
	7.1.2 基准轴	7.1.3 基准坐标系	7.2 简单实体(体素特征)	7.2.1 长方体		
	7.2.2 圆锥体	7.2.3 圆柱	7.2.4 球	7.3 扫描成形(扫描特征)	7.3.1 拉伸	
特征	7.3.2 旋转特征	7.3.3 沿导线扫描	7.3.4 管道(软管)	7.4 成形特征		
	7.4.1 特征定位	7.4.2 孔	7.4.3 圆台	7.4.4 腔体	7.4.5 凸垫	7.4.6
沟槽	7.4.7 键槽	7.4.8 三角形加强筋	7.4.9 螺纹	7.5 布尔操作	7.5.1	
并运算	7.5.2 差运算	7.5.3 交运算	7.6 十全大补	7.7 练习题	7.7.1	
填空题	7.7.2 简答题	7.7.3 操作题	第8章 细节特征和特征编辑	8.1 细节特征		
	8.1.1 拔模角	8.1.2 体拔模	8.1.3 边倒圆	8.1.4 面倒圆	8.1.5 软倒圆	
	8.1.6 倒角	8.1.7 抽壳(Shell)	8.1.8 比例	8.1.9 引用特征	8.1.10 缝合	
	8.1.11 补片	8.1.12 偏置面	8.1.13 修剪体(裁剪体)	8.1.14 分割体		
8.2 特征编辑	8.2.1 参数编辑	8.2.2 移动特征	8.2.3 特征重排序	8.2.4		

删除、抑制、取消特征	8.2.5 由表达式抑制特征	8.2.6 编辑定位	8.2.7 特征回放
8.3 十全大补	8.4 练习题	8.4.1 填空题	8.4.2 简答题
8.4.3 操作题	8.4.3 操作题第三篇	提高篇	第9章 工程图的构建
9.1 工程图模块概述	9.2 工程图参数预设置	9.2.1 视图预设置	9.2.2 注释预设置
9.2.3 【原点】预设置	9.2.4 截面线显示预设置	9.2.5 视图标签预设置	9.3 工程图纸的建立与编辑
9.3.1 工程图的建立	9.3.2 打开图纸	9.3.3 删除工程图	9.3.4 编辑工程图
9.4 视图管理功能	9.4.1 添加基本视图	9.4.2 从部件中添加视图	9.4.3 添加投影视图
9.4.4 添加局部放大视图	9.4.5 移动或复制视图	9.4.6 对齐视图	9.4.7 定义视图边界
9.4.8 视图相关编辑	9.4.9 显示与更新视图	9.5 剖视图的应用	9.5.1 一般剖视图(全剖视图)
9.5.2 半剖视图	9.5.3 旋转剖视图	9.5.4 局部剖视图	9.5.5 其他剖视图
9.5.6 编辑剖视图	9.6 十全大补	9.7 练习题	9.7.1 填空题
9.7.2 简答题	9.7.3 操作题	第10章 工程图的标注与编辑	10.1 工程图中的符号插入
10.1.1 插入实用符号	10.1.2 用户自定义符号的插入	10.1.3 ID符号的插入	10.1.4 插入定制符号
10.2 工程图标注功能	10.2.1 尺寸标注	10.2.2 注释编辑器	10.2.3 粗糙度符号标注
10.3 编辑绘图对象	10.3.1 移动制图对象	10.3.2 编辑指引线	10.3.3 编辑组件
10.3.4 制图对象关联性编辑	10.3.5 抑制图面对象	10.4 工程图的其他功能	10.4.1 添加图框
10.4.2 添加图样	10.5 操作实例	10.6 十全大补	10.7 练习题
10.7.1 填空题	10.7.2 简答题	10.7.3 操作题	第11章 UG NX 4.0 建模装配
11.1 装配概述	11.1.1 相关术语和概念	11.1.2 引用集	11.1.3 装配导航器
11.2 自底向上装配	11.2.1 按照绝对坐标定位方式的装配	11.2.2 按配对方式的装配	11.2.3 重定位组件
11.2.4 组件的编辑	11.3 自顶而下装配	11.3.1 第一种设计方法	11.3.2 第二种设计方法
11.4 装配爆炸图	11.4.1 爆炸图的建立	11.4.2 自动爆炸图	11.4.3 编辑爆炸图
11.4.4 操作爆炸图	11.5 十全大补	11.6 实例操作	第四篇 实战篇
第12章 UG NX 4.0常见机械部件设计	12.1 连杆	12.1.1 连杆的造型分析	12.1.2 典型连杆设计步骤
12.2 轴	12.2.1 阶梯轴造型分析	12.2.2 阶梯轴设计步骤	12.3 盘类零件
12.3.1 盘类零件造型分析	12.3.2 带轮设计步骤	12.3.3 法兰盘设计步骤	12.4 弹簧
12.4.1 弹簧零件造型分析	12.4.2 弹簧设计步骤	12.5 凸轮及其设计方法	12.5.1 作图法设计凸轮轮廓曲线
12.5.2 解析法建立凸轮轮廓曲线	12.5.3 凸轮造型分析	12.5.4 凸轮设计步骤	第13章 UG NX 4.0标准件的设计
13.1 螺栓、螺母的设计	13.1.1 螺栓、螺母造型分析	13.1.2 螺栓设计步骤	13.1.3 螺母设计步骤
13.2 滑动轴承的设计	13.2.1 滑动轴承造型分析	13.2.2 向心滑动轴承设计步骤	13.3 滚动轴承的设计
13.3.1 滚动轴承零件造型分析	13.3.2 深沟球轴承设计步骤	第14章 一级圆柱齿轮减速器主要零件设计	14.1 齿轮
14.1.1 渐开线的特点	14.1.2 齿轮的设计思路	14.1.3 齿轮造型分析	14.1.4 直齿圆柱齿轮的设计
14.2 减速器箱体	14.2.1 箱体造型分析	14.2.2 箱盖设计步骤	14.2.3 箱体设计步骤
第15章 一级圆柱齿轮减速器装配方式	15.1 减速器造型分析	15.1.1 装配体创建	15.1.2 减速器构造特征分析
15.2 减速器设计步骤			

《UG NX4.0中文版完全自学手册》

精彩短评

- 1、实用性似乎不强！
- 2、我认为本书内容有点深奥，不适合初学者，有点哭燥。但值得肯定的是命令解释清楚到位。我觉得如若再加点实例就更好了。
- 3、不怎么好哦，没有实用性。讲的多，就是不实用。
- 4、不怎么样的

《UG NX4.0中文版完全自学手册》

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:www.tushu000.com