

高级曲面教程

第 1 章 理解曲面

- 1.1 实体与曲面
- 1.2 实体
- 1.3 SOLIDWORKS 的后台操作
- 1.4 从曲面创建实体
- 1.5 将实体分解成曲面
- 1.6 其他曲面概念
- 1.7 使用曲面的原因
- 1.8 连续性
- 1.9 曲面操作流程

第 2 章 曲面入门

- 2.1 实体建模与曲面建模的相似处
- 2.2 基本曲面建模
- 2.3 替代剪裁

第 3 章 实体-曲面混合建模

- 3.1 混合建模
- 3.2 使用曲面编辑实体
- 3.3 实体与曲面间的相互转换
- 3.4 性能比较
- 3.5 将曲面作为构造几何体
- 3.6 面的复制
- 3.7 展平曲面

第 4 章 修复与编辑导入的几何体

- 4.1 导入数据
- 4.2 文件转换
- 4.3 导入数据失败的原因
- 4.4 SOLIDWORKS 导入选项

4.5 导入 STEP 文件

- 4.6 比较几何体
- 4.7 解决转换错误
- 4.8 修复与编辑
- 4.9 重建圆角的步骤

第 5 章 接合与修补

- 5.1 平滑修补
- 5.2 边界曲面
- 5.3 边角接合

第 6 章 复杂的接合

- 6.1 复杂的接合概述
- 6.2 自由形特征

第 7 章 高级曲面建模

- 7.1 操作流程
- 7.2 零件下半部分的建模
- 7.3 设计更改

第 8 章 主模型技术

- 8.1 关于主模型的介绍
- 8.2 曲面主模型技术
- 8.3 实体主模型的应用
- 8.4 塑料零件的专有特征