

【时尚百例丛书】

课堂讲解——书中详述基础 光盘中精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 光盘中现场答疑

全程实例——书中全程图解 光盘中解说演示

点拨实例——书中扼要提示 光盘中完整陪练

附光盘



Pro/ENGINEER Wildfire 3.0

基础培训百例

网冠科技 编著

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



【时尚百例丛书】

附光盘

课堂讲解——书中详述基础 光盘中精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 光盘中现场答疑

全程实例——书中全程图解 光盘中解说演示

点拨实例——书中扼要提示 光盘中完整陪练

TH122
626D
2007

Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础培训百例

网冠科技 编著

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书从课堂讲解、课堂讨论、全程实例和点拨实例四个方面入手,全面讲述了 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 的基本知识、使用方法和操作步骤。

全书共分为 13 章,第 1 章讲解 Pro/E 的基础知识;第 2 章讲解 Pro/E 的工作界面;第 3 章讲解工作模式;第 4 章讲解草绘的基本操作;第 5 章讲解草绘编辑方法;第 6 章讲解建立三维模型;第 7 章讲解基准特征的建立;第 8 章讲解创建放置性特征;第 9 章讲解创建圆角、倒角特征;第 10 章讲解特征编辑方法;第 11 章讲解装配设计;第 12 章讲解层的使用与颜色管理;第 13 章讲解工程图创建方法。

本书配有交互式多媒体教学光盘,便于课堂教学和读者自学。本书适合 Pro/ENGINEER 初学者阅读,也可作为工业造型设计等相关专业的参考教材。

图书在版编目(CIP)数据

Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础培训百例/网冠科技编著.

—北京:机械工业出版社,2007.1

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-20484-0

I.P... II.网... III.机械设计:计算机辅助设计-应用软件, Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 IV.TH122

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 147115 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划:胡毓坚

责任编辑:祝 伟

责任印制:李 妍

唐山丰电印务有限公司印刷

2007 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·15.75 印张·384 千字

0001-5000 册

定价:28.00 元(含 1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

总 序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”自推出以来，由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量，为广大读者所认可，累计出版 100 多个品种，涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域，其中多个品种获得了全国畅销书奖，成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

随着图书市场和读者的日臻成熟，图书不仅要满足市场的需要，还应该能预见和引导读者的需要。尤其对于计算机图书来讲，更是如此。因为计算机软、硬件的更新换代直接影响着图书市场的发展和走向，而许多新技术、新职业的发展和推广也需要计算机图书的有效配合。为此，我们对“时尚百例丛书”作了全新改版，围绕着“技能第一”的宗旨，将“时尚”、“教学”与“职业”三者紧密地结合在一起，并以多个系列推出，旨在提供更多有针对性的图书给广大读者，推动整个社会计算机水平的提高。第一批推出的系列包括“基础培训百例”、“入门与提高百例”、“触类旁通百例”三大类，其特色分别如下：

【基础培训百例】系列

模拟课堂教学的四大环节，即“课堂讲解”、“课堂讨论”、“全程实例”、“点拨实例”，从零开始学电脑。其中，“课堂讲解”对知识点进行全面讲解；“课堂讨论”对课堂讲解的内容进行答疑解惑，并对知识进行适当拓展；“全程实例”与“点拨实例”是上机环节，前者内容详细，具体到全程操作，后者归纳出重要步骤，起到提示、点拨的作用。该系列是零基础读者的入门读物。

【入门与提高百例】系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容，从基础知识讲解，到实例的逐步深入，在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时，可以查看相关的重要知识点，也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

【触类旁通百例】系列

根据应用，将每本书所涉及的内容分为 25 大类（即 25 章），作为“触类旁通”之“类”。每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解，并安排三个小组进行“旁通”练习（旁通练习只列出关键步骤）。本系列丛书是通过举一反三的形式，讲授制作实例的方法，适合中级读者使用。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的基础技能，提供课程设置及用书建议，仅供参考。

电脑职业	所需技能	课程设置及建议用书
大众读者	熟悉电脑操作，会上网冲浪，了解 Word、常用工具的使用等知识	《电脑新手基础培训百例》 《常用工具软件基础培训百例》
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、PowerPoint 做演示稿等	《Windows XP 基础培训百例》 《Word 2003 基础培训百例》 《PowerPoint 2003 基础培训百例》
录入排版人员	熟悉电脑操作，精通文字录入、Word 排版等	《五笔字型基础培训百例》 《Word 2003 排版基础培训百例》
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版；选修 FreeHand 及美工知识	《Photoshop CS2 中文版基础培训百例》 《Illustrator CS2 中文版基础培训百例》
工业设计人员	能用 Pro/ENGINEER、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计	《Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础培训百例》 《3ds max 8 基础培训百例》 《AutoCAD 2006 中文版机械设计基础培训百例》
影视设计人员	能用 3ds max、Premiere、After Effects 等制作影视效果；选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件	《After Effects 6.5 基础培训百例》 《Premiere Pro 1.5 基础培训百例》
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理；选修建筑史等知识	《AutoCAD 2006 中文版基础培训百例》 《3ds max 8 建筑设计基础培训百例》
动画设计人员	能用 Flash 制作二维动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 制作影视动画；建议选修 Photoshop 及美工知识	《Flash 8 中文版基础培训百例》 《Flash 8 中文版 MV 及课件制作基础培训百例》
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页；建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识	《Dreamweaver 8 中文版基础培训百例》 《Studio 8 中文版网页三剑客基础培训百例》 《FrontPage 2003 基础培训百例》
数码设计人员	能用 DC、DV 拍片并进行编辑及视频处理	《Photoshop CS2 数码照片处理基础培训百例》
多媒体及教员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾，Photoshop 设计界面，Director 或 Authorware 实现交互式多媒体效果	《Authorware 7 基础培训百例》 《Authorware 7 多媒体课件基础培训百例》
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑，会用 Excel、Access 或用友软件等制表计算、处理数据等	《Excel 2003 基础培训百例》 《Access 2003 基础培训百例》
软件开发人员	至少精通一种程序开发工具（如 C/C++、Visual Basic、Visual C++、Delphi、PowerBuilder、JBuilder、Oracle、Visual FoxPro、JSP、SQL Server、Java、ASP.NET 等）进行开发、项目实施与测试	《ASP.NET 基础培训百例》 《Delphi 7 基础培训百例》 《Visual C++ 6.0 基础培训百例》 《Visual Basic 6.0 基础培训百例》 《C/C++基础培训百例》 《Visual FoxPro 6.0 基础培训百例》
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用；能排除各种软、硬件故障及恢复系统；掌握网络安全技能	《电脑组装与维护基础培训百例》 《组网上网基础培训百例》 《电脑故障与排除基础培训百例》

提供教学光盘和网站支持

新版“时尚百例丛书”配有多媒体教学光盘，并开设了学习论坛，解答读者遇到的问题。请登录 <http://www.kongming.bj.cn> 网站（或使用光盘中自带的浏览器直接登录）寻求技术支持，也可以通过 wg100@vip.sina.com 寻求帮助。

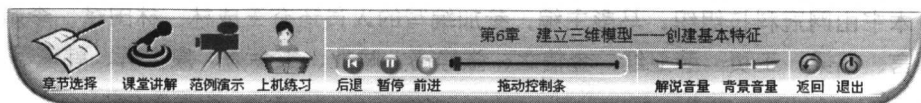
多媒体教学光盘简介

本书配有精心打造的交互式多媒体教学光盘，形象生动地模拟课堂教学，界面时尚、内容丰富，包含几十个小时的全程语音课堂讲解以及 100 个实例的全程制作实录。

光盘主界面如下图所示。立体化教学课堂、动感的旋律，可以使读者轻松进入电脑学习之旅。



在主界面任意处单击或单击  按钮即可进入二级界面，包含如下所示的“章节选择”、“课堂讲解”、“范例演示”、“上机练习”等，读者可根据界面提示按钮进行操作和学习。



本光盘还包含本书所有实例的源文件和相关素材文件，供读者学习时使用。本光盘的具体使用方法请参见光盘中的“光盘使用说明.txt”文件。

前 言

本书是“基础培训百例”系列中的一本，从零起步讲解 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 的知识及应用。

Pro/ENGINEER Wildfire 是目前最流行的工业造型设计与制造软件，广泛应用于机械、玩具、军工等工业领域。

本书模拟课堂教学的方式组织内容，针对每一个知识点通过以下环节进行学习：

教师授课——“课堂讲解”

本书突出基础知识讲解，将知识点进行了细致深入的归纳和剖析，便于教师授课，也利于学员理解和掌握。

当堂消化——“课堂讨论”

为了使学员即时消化课堂所讲解的知识，在“课堂讲解”之后立即安排了“课堂讨论”，解答学员在听讲过程中的疑问，对“课堂讲解”中需要进行拓展的内容以提问的形式进行标示（如第3章的第4个疑问，标记为 ），随后对此进行注释或补充，实现师生在课堂上现场交流、互动。

上机实践——“全程实例”（或“点拨实例”）

在以上环节的基础上，教师通过“全程实例”进行上机范例演示，以完全读图的方式给出全部操作步骤，将一个或多个知识点具体应用到实例中去，把学与练有机地结合起来；其中一些章节还安排了“点拨实例”，针对课堂上已详细讲解的内容给出练习题，并列出了关键步骤提示，辅导学员上机实战。

上述环节均在同一课时内完成，做到即讲即掌握。

由于本书的风格与教师授课的方式一致，因此很适合作为教材使用。对于教师而言，本书所分章节即为排课计划，“课堂讲解”可作为备课内容，大大节省教师的备课时间；对学员而言，“课堂讨论”中的问题与答案，可以作为教师与学生互动交流的内容，书中实例既可以作为教师的演示范例，也可以作为学员课后的上机练习题。

本书配有多媒体教学光盘，并开设了交流网站。读者若在学习中遇到了问题，可登录 <http://www.kongming.bj.cn> 或与作者联系，邮箱是：wg100@vip.sina.com。

本书由网冠科技组织，马彪主编，参加编写的人员还有王成林、林国斌、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。

目 录

总序

多媒体教学光盘简介

前言

第 1 章 初识 Pro/E Wildfire 3.0——

Pro/E 基础

- 1.1 Pro/E 简介 1
- 1.2 安装 Pro/E Wildfire 3.0 2
 - 1. 安装网卡 2
 - 2. 安装 Pro/E Wildfire 3.0 的步骤 3
- 1.3 Pro/E 中英文配置 8

实例 1 中文版切换到英文版 10

第 2 章 初入 Pro/E Wildfire 3.0 世界——

工作界面

- 2.1 启动 Pro/E Wildfire 3.0 11
- 2.2 Pro/E Wildfire 3.0 的界面 12
 - 1. 菜单栏 13
 - 实例 2** 启动 Pro/E 并设置工作目录 19
 - 2. 工具栏 21
 - 3. 导航器 22

第 3 章 Pro/E 设计基础——工作模式

- 3.1 工作模式的选择 24
 - 1. 工作模式简介 24
 - 2. 常用工作模式 24
- 3.2 不同模式下的鼠标操作 29
 - 1. 鼠标的的基本操作 29
 - 2. 鼠标快捷键与使用技巧 30
 - 实例 3** 进入零件模式, 旋转基准平面 31

第 4 章 绘制二维截面图——草绘的

基本操作

- 4.1 草绘模式环境 32
 - 1. 草绘模式界面 32
 - 2. 草绘模式设置 34
 - 实例 4** 自定义设置野火版默认颜色 38
 - 实例 5** 自定义极坐标栅格与个性化设置 39
- 4.2 基本图形绘制 42
 - 1. 点、直线、矩形的绘制 42

实例 6 绘制矩形并给出坐标原点 43

2. 圆与圆弧的绘制 43

实例 7 创建三角形的外接圆 46

3. 倒圆角、样条线的绘制 46

实例 8 在圆弧和样条线之间创建圆角 47

4. 文本的输入 47

实例 9 轴承座截面图的绘制 49

第 5 章 编辑二维截面图——草绘编辑

5.1 尺寸标注与约束 52

1. 尺寸标注 52

实例 10 标注扇形尺寸 57

实例 11 标注并修改椭圆尺寸使其变为圆 58

实例 12 标注实例 9 中的图形 58

2. 几何约束 60

实例 13 将普通四边形转化为正方形 64

5.2 二维图形编辑 64

1. 删除与修剪 64

实例 14 将一个圆修剪成一段圆弧 66

2. 缩放与旋转 66

实例 15 定量缩放与旋转图形 67

3. 镜像与复制 67

实例 16 绘制一组逐渐变大的四角星 69

实例 17 绘制简易扳手剖面图 71

第 6 章 建立三维模型——创建基本特征

6.1 拉伸特征 74

1. 拉伸特征介绍 74

2. 创建拉伸特征 77

实例 18 创建六角螺母 82

实例 19 创建汽车车身曲面造型 82

实例 20 创建方管造型 82

实例 21 创建杯子造型 83

实例 22 创建折叠相架 83

实例 23 创建零件模型 83

实例 24 创建轴模型 84

6.2 旋转特征 86

1. 旋转特征介绍 86

2. 创建旋转特征 87

实例 25 创建圆环造型 91

实例 26 创建花瓶造型 91

实例 27	创建灯罩造型	91
实例 28	创建盆曲面造型	92
实例 29	创建高脚杯实体造型	92
实例 30	创建旋具造型	92
实例 31	创建玩具灯塔模型	93
6.3	扫描特征	94
1.	扫描特征介绍	95
2.	创建恒定剖面扫描特征	97
实例 32	创建弯曲管道曲面造型	101
实例 33	创建会议桌面造型	101
实例 34	创建零件造型	102
实例 35	创建衣服架特征	102
实例 36	创建工字梁特征	102
实例 37	创建杯子把手特征	102
3.	创建可变剖面扫描特征	104
实例 38	创建花瓶曲面造型	108
实例 39	创建电话听筒毛坯	108
实例 40	创建饮料瓶造型	108
6.4	混合特征	111
1.	混合特征介绍	111
2.	创建混合特征	112
实例 41	创建三棱台特征	116
实例 42	创建圆锥特征	116
实例 43	显示器毛坯造型	116
实例 44	创建“箭头”造型	116
第 7 章	特征模型的参照——基准特征的建立	
7.1	基准介绍	119
1.	基准的含义与命令执行	119
2.	基准的显示	120
7.2	基准的建立	121
1.	基准平面的建立	121
实例 45	创建偏移基准平面	124
实例 46	创建与已知平面成一定角度的基准平面	125
实例 47	创建基准平面作为模型纵剖面	125
2.	基准轴的建立	127
实例 48	创建通过两相交平面交线的基准轴	129
实例 49	创建偏移基准轴	129

3.	基准曲线的建立	131
实例 50	创建一组扫描基准曲线	133
实例 51	创建已知方程的曲线	133
4.	基准点的建立	134
实例 52	创建图形的交点作为一般基准点	137
实例 53	创建模型表面中心基准点	137
5.	基准坐标系的建立	137
实例 54	创建缺省坐标系	140
实例 55	创建偏移坐标系	141

第 8 章 建立模板特征——创建

放置性特征

8.1	放置性特征介绍	142
8.2	孔特征	142
1.	孔特征介绍	143
2.	创建孔特征	144
实例 56	创建简单通孔特征	148
实例 57	创建草绘孔特征	148
实例 58	创建盖的标准螺纹安装孔	148
8.3	筋特征	150
1.	筋特征介绍	150
2.	创建筋特征	151
实例 59	创建阶状直筋特征	153
实例 60	创建曲面旋转筋特征	153
实例 61	创建机械零件模型	154
8.4	抽壳特征	156
1.	抽壳特征介绍	156
2.	创建抽壳特征	157
实例 62	创建杯子抽壳特征	159
实例 63	创建簸箕造型	159
实例 64	创建 U 形连接块	159

第 9 章 建立平滑过渡特征——

创建圆角、倒角特征

9.1	圆角特征	161
1.	圆角特征介绍	161
2.	创建圆角特征	163
实例 65	创建不变半径圆角特征	168
实例 66	创建完全圆角特征	168
实例 67	创建通过曲线圆角特征	169
实例 68	创建可变半径圆角特征	169

9.2 倒角特征	171	实例 83 创建单个元件缺省装配	212
1. 倒角特征介绍	171	实例 84 创建匹配约束装配	212
2. 创建边倒角特征	174	实例 85 创建对齐约束装配	212
3. 创建拐角倒角特征	174	实例 86 创建插入约束装配	213
实例 69 创建等长的倒角特征	177	实例 87 创建坐标系约束装配	213
实例 70 创建零件倒角特征	177	实例 88 装配零件完全约束	213
实例 71 创建拐角倒角特征	178	实例 89 移动放置装配元件	214
实例 72 创建曲面片过渡倒角特征	178	实例 90 创建完全约束组件	214
第 10 章 修改与编辑特征——特征编辑		第 12 章 快捷操作与模型识别——	
10.1 编辑定义	179	层的使用与颜色管理	
1. 编辑定义简介	179	12.1 层的使用	217
2. 编辑定义操作	179	1. 层介绍	217
实例 73 删除部分特征	184	2. 层的操作	218
实例 74 修改旋转特征外形尺寸	184	实例 91 查看模型的层信息	220
实例 75 修改模型的倒角特征	184	实例 92 创建包含所有孔特征	
10.2 复制特征	187	几何元素的层	221
1. 复制特征介绍	187	实例 93 隐藏选取的所有孔特征元素	221
2. 创建复制特征	189	12.2 颜色管理	221
实例 76 创建平移复制特征	192	1. 系统背景	221
实例 77 创建旋转复制特征	192	2. 模型颜色	223
实例 78 创建镜像手柄复制特征	192	实例 94 手动编辑系统背景为白色	225
实例 79 创建四孔零件特征	193	实例 95 给灯罩添加颜色装饰	225
10.3 阵列特征	195	实例 96 查看装配模型效果	225
1. 阵列特征介绍	195	第 13 章 模型加工基础——创建工程图	
2. 创建阵列特征	197	13.1 工程图介绍	226
实例 80 创建阵列零件孔特征	200	1. 工程图	226
实例 81 创建旋转阵列特征	200	2. 工程图模式	226
实例 82 创建面板特征	200	实例 97 创建缺省模型视图	229
第 11 章 组装模型——装配设计		13.2 创建工程图	229
11.1 装配介绍	203	1. 视图类型介绍	229
1. 装配的含义	203	2. 建立三视图	230
2. 装配模式	203	3. 建立辅助视图	232
11.2 装配约束	205	4. 建立详细视图	232
11.3 装配过程	208	实例 98 创建孔详细视图	235
1. 装配对话框	208	实例 99 创建辅助视图	236
2. 装配步骤	210	实例 100 创建模型的一般视图	236



初识 Pro/E Wildfire 3.0

——Pro/E 基础

本章要点

- Pro/E 简介
- Pro/E Wildfire 3.0 安装
- Pro/E 中英文配置

Pro/ENGINEER (本书以下简称为 Pro/E) 是目前最流行的工业造型设计与制造软件之一, 广泛应用于机械、模具、军工等工业领域。

1.1 Pro/E 简介

Pro/E 是美国 PTC 公司于 1988 年推出的实体参数化三维设计软件。十几年来, PTC 公司对 Pro/E 软件不断完善, 前后推出了多个版本, 包括 R20、Pro/E2000i、Pro/E2001 与 Pro/E Wildfire (野火版), 目前最新的版本为 Pro/E Wildfire 3.0。

Pro/E 的功能强大, 它几乎涉及工业设计的整个过程, 是一套由设计到生产的自动化软件包, 可以应用于工业造型设计、机械设计、模具设计、加工制造、机构分析、有限元分析以及数据管理等多个领域。

Pro/E 是全球首套用于产品开发领域的“全方位”一体化软件系统, 集零件、部件、装配等于一身, 大大提高了设计效率。

Pro/E 的主要特点有:

- ◆ 参数化设计: PTC 公司作为参数化技术的提出者, 其推出的 Pro/E 设计软件是第一个引用参数化概念的计算机三维造型软件。参数化是指特征模型之间通过一种参数的关系存在关联。Pro/E 中采用尺寸驱动的参数化形式, 各尺寸参数随特征模型的变化而变化。同时, 模型也将随尺寸参数的变化而变化, 具有同步实时性。参数化设计是一个很关键的部分, 在工业应用中, 通过修改模型的参数来实现设计的变更, 进而实现产品的即时更新。
- ◆ 基于特征模型: 特征是一种集成模型, 它可以表达产品、模型的功能以及外部形状。特征的含义随着应用领域的不同而不同, 如功能特征、形状特征等。一个模型一般由几个特征模型组成。
- ◆ 数据相关: 数据相关是指设计中的所有设计数据都是相关的。当修改部分设计数据时, 整个设计过程中的数据都将发生变化, 因此数据相关非常重要。一个产品的设计需要分几个过程, 包括图的建模过程、修改过程以及出工程图过程等。当对工程图作部分修改时, 如果此时图的模型未随之改变, 势必降低设计效率, 甚至产生与设计不符的错误。通过数据相关功能就可以解决这一问题。



- ◆ 单一数据库：它是指设计中所有的数据都来自一个数据库，因此更能促进模型文件的交流与使用。

1.2 安装 Pro/E Wildfire 3.0

1. 安装网卡

为什么安装 Pro/E
需要网卡呢？

在网络中，计算机通过网卡与网络相连接。每个网卡对应一个物理地址，或者称为 MAC 地址^{问1-1}，网络通过识别计算机的 MAC 地址并通过一定的网络协议将计算机连接到互联网。

安装 Pro/E 需要从网上得到一个授权文件——license.dat^{问1-2}文件，所以安装网卡是必须的。但是，如果计算机没有网卡怎么办？可以使用虚拟网卡^{问1-3}。目前有很多虚拟网卡软件，如 SoftEther 虚拟网卡、泡泡鱼虚拟网卡等，如图 1-1 和图 1-2 所示。

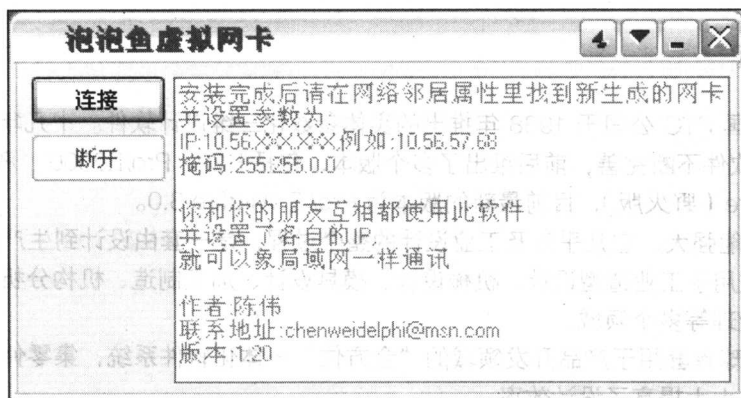


图 1-1

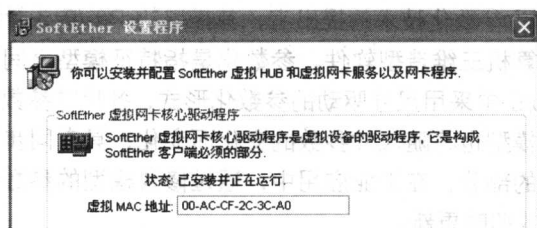


图 1-2

问1-1 什么是 MAC 地址？

MAC 地址是网卡出厂时存储在 NIC 卡上的串行符，是 EEPROM 中唯一标识网卡的标识符，用十六进制数表示。

问1-2 license.dat 是什么文件，如何获得？

license.dat 是一种软件授权安装的许可文件，同时也是该软件的生产序列号。一般情况下，软件用户购买的正版软件中包含 license.dat 文件。

问1-3 什么是虚拟网卡?

虚拟网卡是一种模拟网卡的软件工具,通过一定的程序设置,可以使主机系统视之为网卡。通过该虚拟网卡可以将计算机连接到互联网。同样,当主机虚拟网卡后,与其对应的也将有一个虚拟 MAC 地址。安装 Pro/E 时,该虚拟的 MAC 地址同样起作用。

2. 安装 Pro/E Wildfire 3.0 的步骤

- ① 单击光盘中的 SETUP.EXE 安装文件图标  , 系统将进入安装程序。
- ② 安装程序自动进入安装界面,并在此界面上显示计算机的 MAC 地址,如图 1-3 所示。

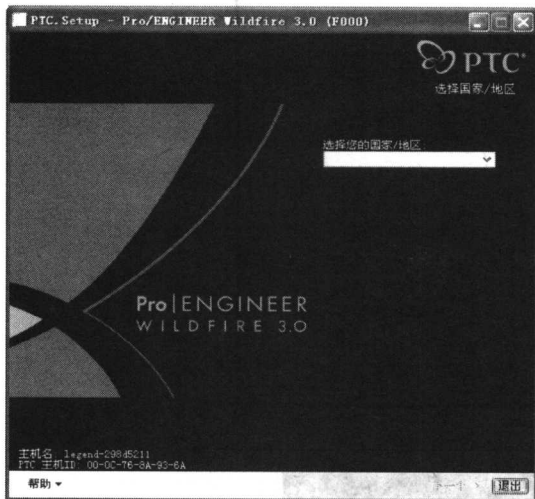


图 1-3

- ③ 单击下拉框选择“中国”,单击  按钮,进入选择安装产品的界面,如图 1-4 所示。

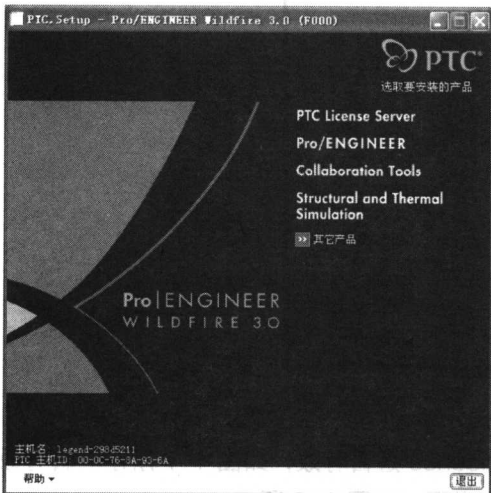


图 1-4

- ④ 单击 PTC License Server, 进入定义安装 Server 的界面, 如图 1-5 所示。在“许可证文件”栏中单击  按钮, 选择 Pro/E 软件的授权 license, 然后打开, 如图 1-6 所示。

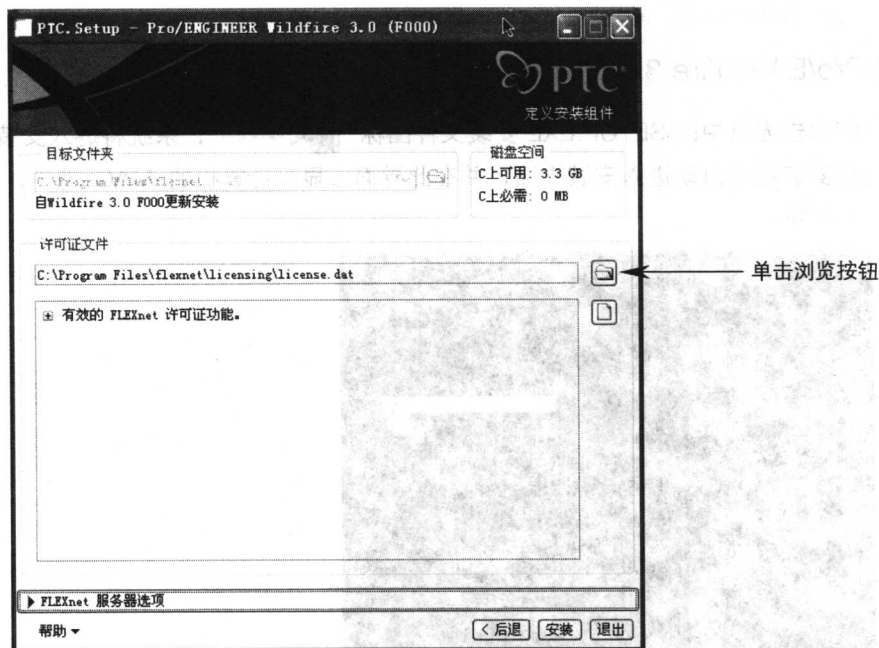


图 1-5

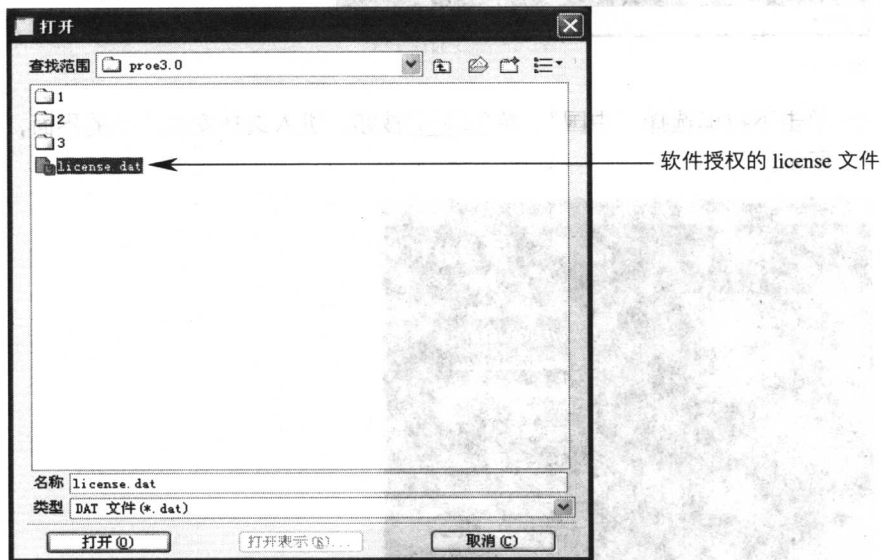


图 1-6

- ⑤ 完成 license 选取后, 将显示 license 是否有效, 如图 1-7 所示。若有效, 则单击“安装”按钮进入安装 Server 界面, 如图 1-8 所示。



图 1-7



图 1-8

- ⑥ Server 安装结束后，单击(下一个)按钮，将返回到图 1-4 所示的选择安装界面，单击 Pro/ENGINEER 开始安装 Pro/E 组件，如图 1-9 所示，在此界面上可以定义 Pro/E 的安装目录^{图1-4}以及选择某些组件^{图1-5}。

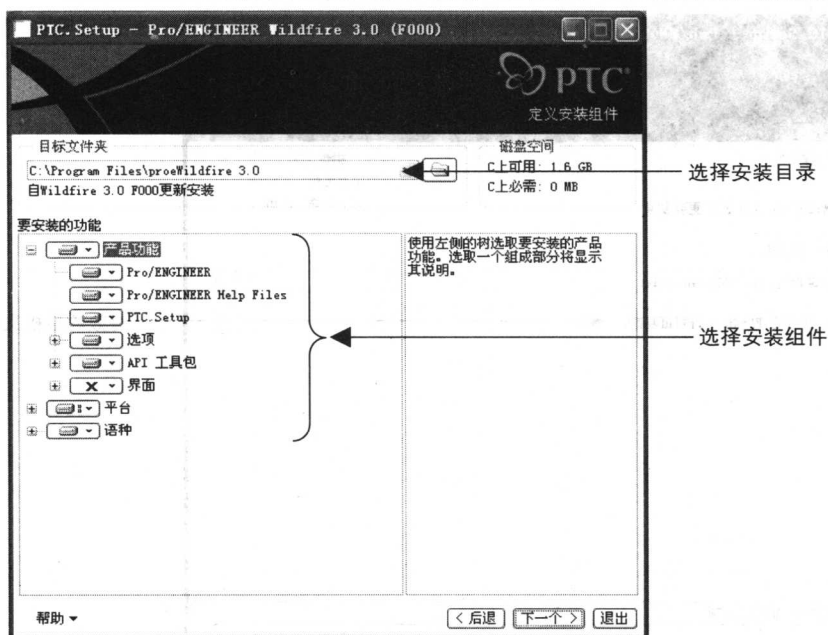


图 1-9

- ⑦ 单击(下一个)按钮, 进入许可证服务器界面, 如果之前 Server 安装无问题, 在此界面上将自动生成有效的许可证服务器, 如图 1-10 所示。

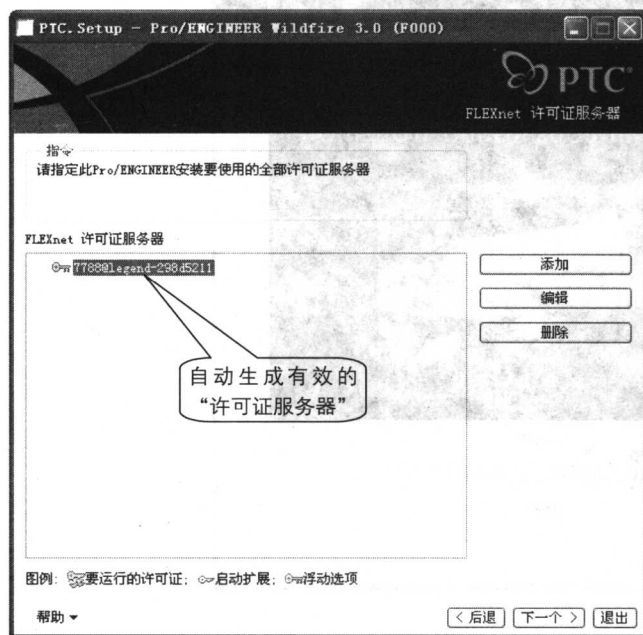


图 1-10

- ⑧ 连续单击(下一个)按钮, 出现“Windows 优先选项”界面, 如图 1-11 所示, 此时可以定义选择启动 Pro/E 的快捷方式、程序文件夹、启动目录等。

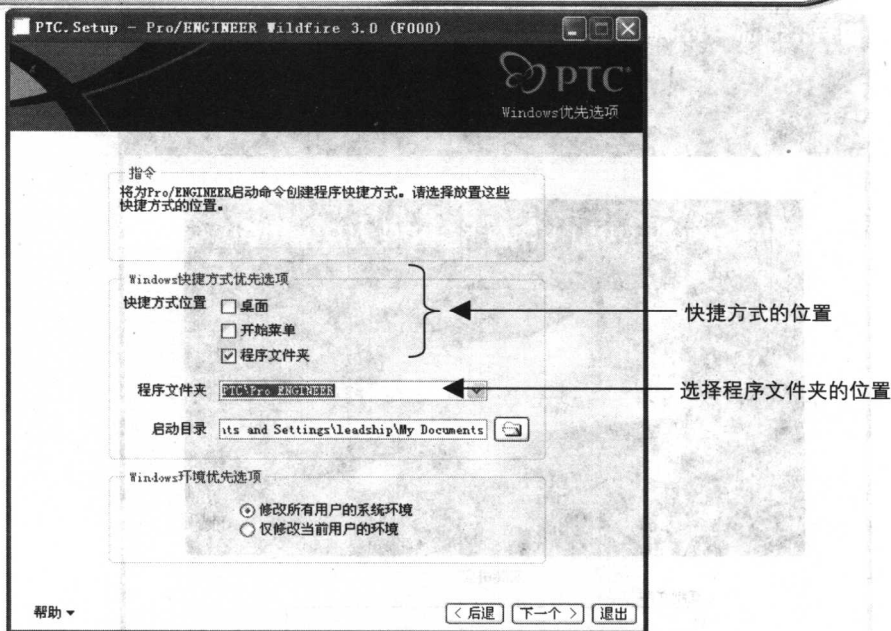


图 1-11

- ⑨ 继续单击(下一个)按钮, 将出现可选配置对话框界面, 如图 1-12 所示。如果默认不勾选其他选项, 则直接单击“安装”按钮进入安装进度界面, 开始安装, 如图 1-13 所示; 如果勾选一种或多种配置选项, 则单击(下一个)按钮, 进入可选配置的安装界面, 这里不再细说。

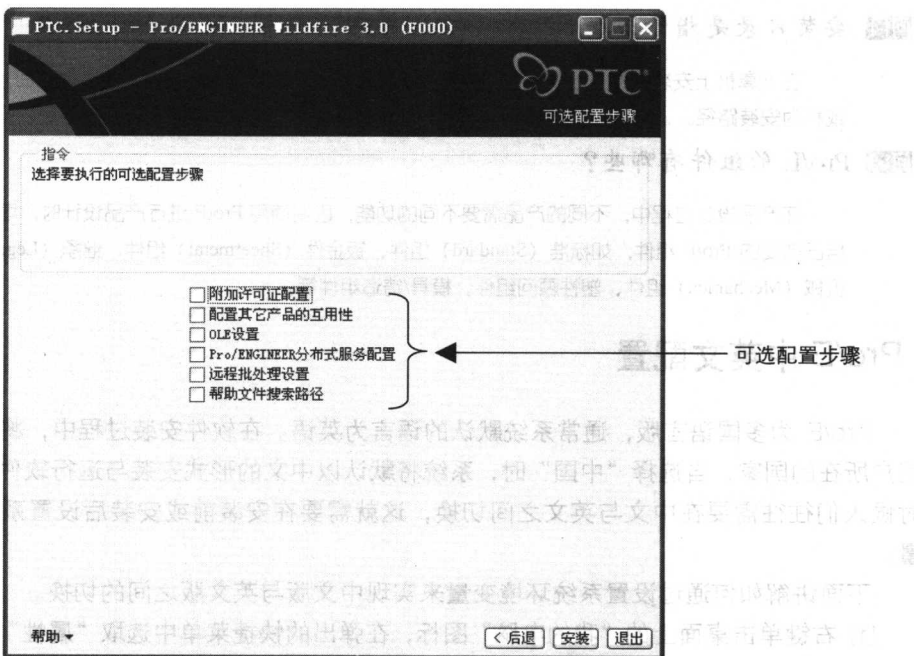


图 1-12