

随书赠送光盘
SUOSHUZENGSONGQUANGPAN

中文版

龙飞 主编

野火版

本书站在设计师的角度，结合现实生活中的各类产品，从二维图到三维图，再到零件、钣金、模具、装配与工程图，全程制作，并通过范例讲解精华内容，放送实战技巧，传授设计真经，引领读者快速成为产品设计高手。

Pro/ENGINEER

典范

完全教程
产品设计



上海科学普及出版社

TB472/155D

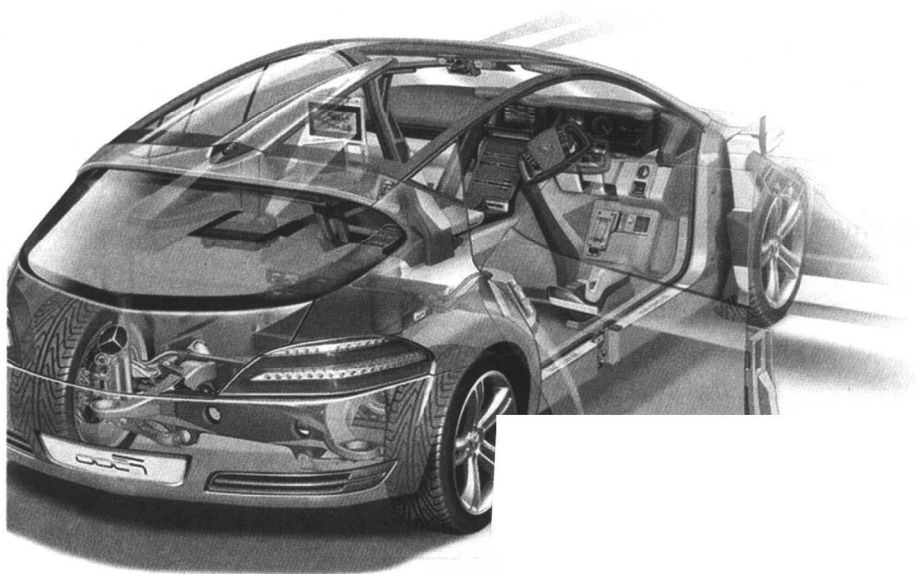
2007

中文版

典范

Pro/ENGINEER(野火版) 产品设计完全教程

主 编 龙 飞



上海科学普及出版社

内 容 提 要

本书既是一桌产品视觉盛宴,更是一部辅助设计商业大典,主要内容包括:产品设计专业指导、中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础入门、机械零件产品设计、机械工具产品设计、电脑钣金产品设计、模具产品设计、陶瓷产品设计、塑料产品设计、五金类产品设计、工业产品模型设计、工业产品装配设计、工业产品工程图设计。

本书的每个范例都配以双重效果,真实制作,这在 Pro/E 图书市场是首开先河的破冰之作,范例典型、大气,从二维到三维、从模具到钣金,应有尽有,是目前 Pro/E 图书市场同质化形势下特色较为明显的典范之作,读者从中可以感受到全新的智慧与魅力!

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Pro/ENGINEER (野火版) 产品设计完全教程 /
龙飞主编. —上海: 上海科学普及出版社, 2007. 10
ISBN 978-7-5427-3806-6

I. 中… II. 龙… III. 工业产品—计算机辅助设计—应用软件, Pro/ENGINEER—教材 IV. TB472-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 117337 号

策 划 胡名正
责任编辑 徐丽萍

中文版 Pro/ENGINEER (野火版) 产品设计完全教程

龙 飞 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 21.75

彩插 4 字数 523000

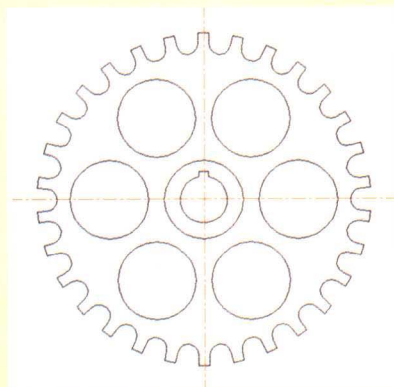
2007 年 10 月第 1 版

2007 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3806-6 / TP · 872

定价: 32.00 元

ISBN 978-7-900448-27-9 / TP · 28 (附赠光盘 1 张)



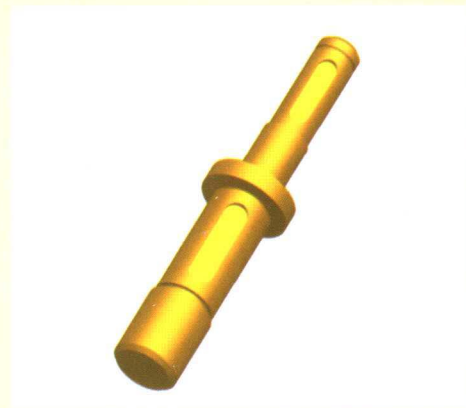
↑ 链轮三维效果图



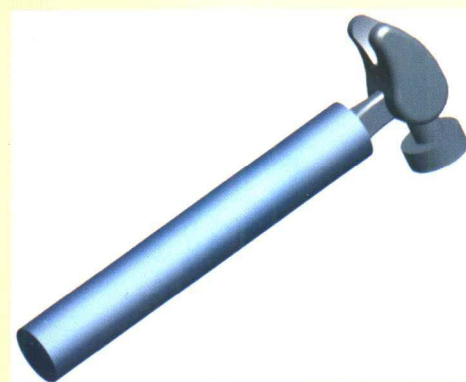
↑ 链轮CAD二维效果图



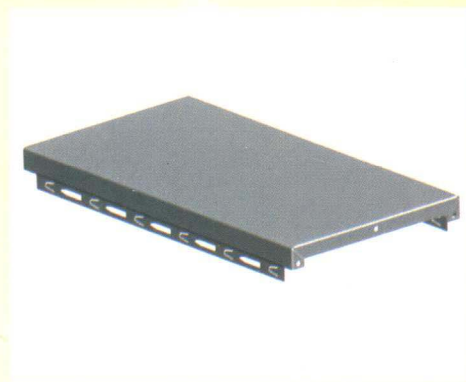
↑ 螺丝刀三维效果图



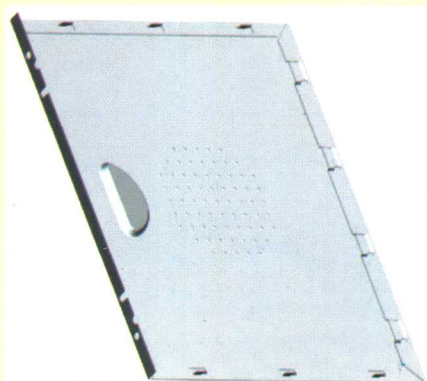
↑ 减速轴三维效果图



↑ 铁锤三维效果图



↑ 电脑机箱顶板三维效果图



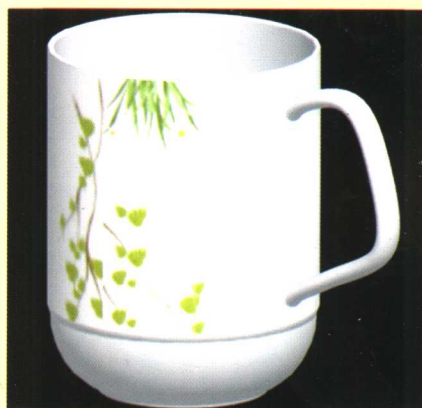
↑ 电脑机箱侧板三维效果图



↑ 电话主机三维效果图



↑ 圆形花盆三维效果图



↑ 精致茶杯三维效果图



↑ 饮料瓶三维效果图



↑ 饮料瓶三维效果图



↑ 螺钉三维效果图



↑ 足球三维效果图



↑ MP4播放器三维效果图



↑ 钥匙三维效果图



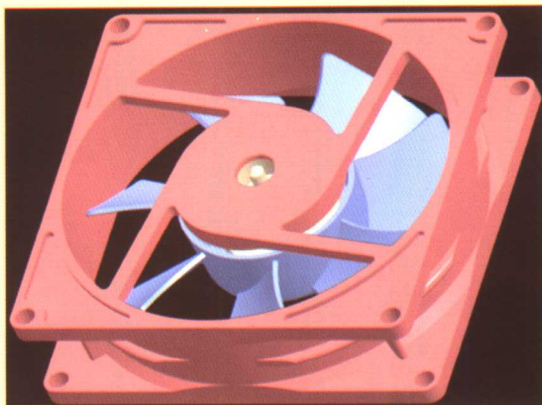
↑ 液晶显示器三维效果图



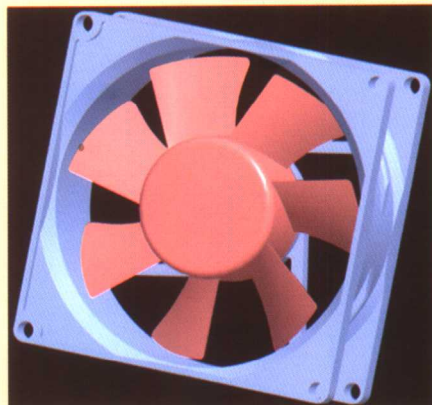
↑ 隐形眼镜盒三维效果图

AS51278/28

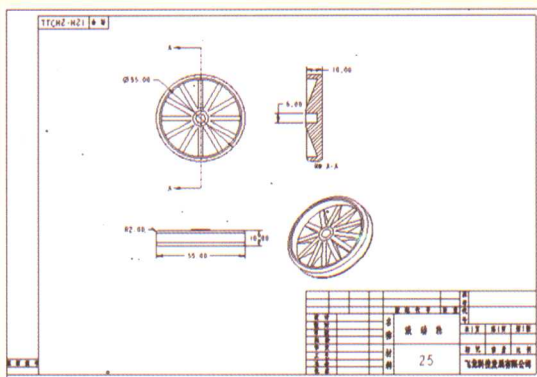




↑ 电脑风扇装配效果图



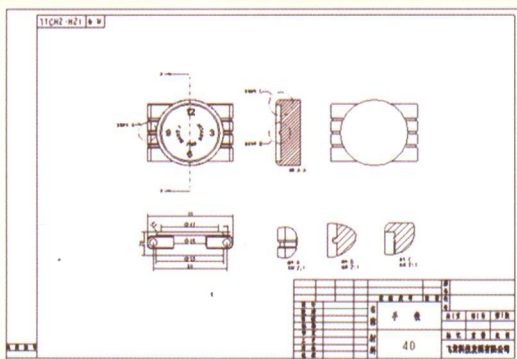
↑ 电脑风扇装配效果图



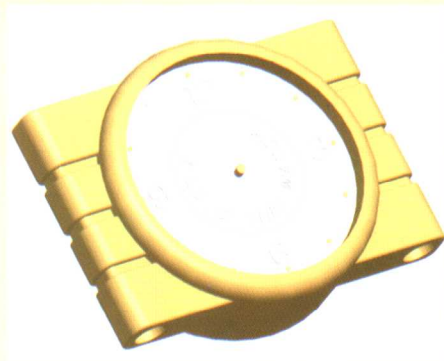
↑ 滚动轮工程图效果



↑ 滚动轮三维效果图



↑ 手表工程图效果



↑ 手表三维效果图

前言

典范，其意一为典型案例，二为典藏范例。

好的范例犹如一坛佳酿，让人饮后回味无穷，沉醉其中。本书的范例都是作者精心制作和选取的典型案例，让读者一品芬芳之后沉醉其中，欲罢不能。

Pro/ENGINEER 是一款大型的 CAD/CAE/CAM 软件，它以强大的、基于特征的参数化设计功能而著称。本书以 Pro/ENGINEER 的最新版本——Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 作为工具软件，辅以时尚的设计理念，以二维、三维、UG、实拍、美工等效果为驱动，引导读者对各类产品进行设计与制作。

本书相对于市场上的其他 Pro/ENGINEER 产品设计类图书，具有以下特点：

❖ 双重效果

本书不仅引导读者运用 Pro/ENGINEER 制作产品效果图，更添加了其他书中没有的二维、三维、实拍、UG、平面等效果，真实、形象地引领读者制作各类产品效果图，做到人无我有，人有我优。

❖ 首开先河

本书大胆运用二维、三维、UG、实拍、平面等效果，在写作体例上可谓是首开先河，以一种创新的方式，更时尚、超前、真实地引领读者感受 Pro/ENGINEER 在产品设计上的魅力，使读者学起来更为轻松愉快。

❖ 十大经典

本书站在设计师的角度，结合现实生活中的各类产品，从二维图到三维图，再到零件、钣金、模具、装配与工程图，全程制作，给读者奉献一道道视觉大餐，通过范例讲解精华内容，放送实战技巧，传授设计真经，让读者快速成为产品设计高手。

本书结构清晰、操作详尽、范例典型，采用了设计导航以及专家解说的方式进行讲解，并在范例后面添加相应的“知识加油站”，适合于广大 Pro/E 初、中级用户，可供从事产品造型、结构设计、钣金设计、模具设计等产品设计人员学习和参考，也可作为社会各类电脑辅助设计培训班及高等院校的机械设计、模具设计专业的辅助教材。

本书由龙飞主编，飞龙工作室的阳城与丽芳具体编写。由于编写时间仓促，书中难免有疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

特别说明：本书内容所提及的公司名称及产品图纸创意与图片等，均为所属公司或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。另外，本书中的大部分案例基本上是从零开始原创制作（有些名称为虚拟），如有雷同（包括外形、版式与制作过程等），实属巧合。

典
范

编 者
2007 年 9 月

目 录

第 1 章 产品设计专业指导	1
1.1 初识 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0	1
1.1.1 Pro/ENGINEER 的发展	1
1.1.2 Pro/ENGINEER 的应用	2
1.1.3 Pro/ENGINEER 的基本设计功能	2
1.2 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 的工作界面	8
1.2.1 标题栏	9
1.2.2 菜单栏	9
1.2.3 工具栏	9
1.2.4 导航栏	9
1.2.5 绘图区	10
1.2.6 特征控制区	10
1.2.7 信息提示区	11
1.2.8 命令解释区	11
1.2.9 选择过滤器	11
1.2.10 菜单管理器	12
1.3 产品开发的基本流程	12
1.4 产品设计的基本要求	13
1.5 产品设计的基本原则	14
第 2 章 中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 基础入门	16
2.1 基准特征的创建	16
2.1.1 基准特征基础	16
2.1.2 创建基准平面	17
2.1.3 创建基准轴	20
2.1.4 创建基准点	21
2.1.5 创建基准坐标系	22
2.1.6 创建基准曲线	23
2.1.7 创建草绘基准曲线	27
2.2 基础特征的创建	28
2.2.1 创建拉伸特征	29
2.2.2 创建旋转特征	32
2.2.3 创建扫描特征	33



2.2.4 创建混合特征	37
--------------------	----

第3章 机械零件产品设计

3.1 链轮

3.1.1 双图共赏——CAD 二维和 Pro/E 三维效果图	42
3.1.2 设计导航——流程剖析与作品规格	43
3.1.3 专家解说——设计思路与产品结构	44
3.1.4 实战大步 1——创建链轮的主体轮廓	44
3.1.5 实战大步 2——创建链轮的齿和轴孔	46
3.1.6 实战大步 3——渲染链轮零件模型	49
3.1.7 知识加油站——Pro/E 中的各种模块文件	50

3.2 减速轴

3.2.1 双图共赏——CAD 二维和 Pro/E 三维效果图	51
3.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格	52
3.2.3 专家解说——设计思路与产品结构	52
3.2.4 实战大步 1——创建减速轴轮廓	53
3.2.5 实战大步 2——创建减速轴键槽	54
3.2.6 实战大步 3——渲染减速轴模型	56
3.2.7 知识加油站——Pro/E 中的约束类型	57

第4章 机械工具产品设计

4.1 螺丝刀

4.1.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果图	59
4.1.2 设计导航——流程剖析与作品规格	60
4.1.3 专家解说——设计思路与产品结构	60
4.1.4 实战大步 1——创建螺丝刀的手柄	61
4.1.5 实战大步 2——创建螺丝刀的刀杆	64
4.1.6 实战大步 3——组装和渲染螺丝刀	67
4.1.7 知识加油站——Pro/E 中的拉伸深度	71

4.2 铁锤

4.2.1 双图共赏——UG 三维和 Pro/E 三维效果图	71
4.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格	72
4.2.3 专家解说——设计思路与产品结构	73
4.2.4 实战大步 1——创建铁锤的锤柄	73
4.2.5 实战大步 2——创建铁锤的锤头	75
4.2.6 实战大步 3——渲染铁锤模型	78
4.2.7 知识加油站——解决草绘冲突	79

第5章 电脑钣金产品设计

5.1 电脑机箱顶板

5.1.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果鉴赏	80
------------------------------------	----

5.1.2	设计导航——流程剖析与作品规格	81
5.1.3	专家解说——设计思路与产品结构	81
5.1.4	实战大步 1——创建机箱顶板的主体轮廓	82
5.1.5	实战大步 2——创建机箱顶板的其他部位	84
5.1.6	实战大步 3——渲染电脑机箱顶板	89
5.1.7	知识加油站——常用的钣金材料及其特性	90
5.2	电脑机箱侧板	90
5.2.1	双图共赏——实拍和三维效果鉴赏	90
5.2.2	设计导航——流程剖析与作品规格	91
5.2.3	专家解说——设计思路与产品结构	92
5.2.4	实战大步 1——创建机箱侧板的主体轮廓	92
5.2.5	实战大步 2——创建机箱侧板的其他部位	101
5.2.6	实战大步 3——渲染电脑机箱侧板	111
5.2.7	知识加油站——Pro/E 中的父子关系	112

第 6 章 模具产品设计 113

6.1	电话主机模型	113
6.1.1	双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果图	113
6.1.2	设计导航——流程剖析与作品规格	114
6.1.3	专家解说——设计思路与产品结构	115
6.1.4	实战大步 1——创建电话主机的机身	115
6.1.5	实战大步 2——创建电话主机的按钮孔	123
6.1.6	实战大步 3——创建电话主机的底部	132
6.1.7	实战大步 4——渲染电话主机模型	136
6.1.8	知识加油站——模具的分类	136
6.2	电话主机模具	137
6.2.1	双图共赏——产品和模具三维效果图	137
6.2.2	设计导航——流程剖析与作品规格	138
6.2.3	专家解说——设计思路与产品结构	139
6.2.4	实战大步 1——添加模型并创建工作	139
6.2.5	实战大步 2——创建分型面和体积块	142
6.2.6	实战大步 3——创建铸模和开模	144
6.2.7	实战大步 4——渲染电话主机模具	146
6.2.8	知识加油站——模具设计的专用术语	147

第 7 章 陶瓷产品设计 149

7.1	圆形花盆	149
7.1.1	双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果图	149
7.1.2	设计导航——流程剖析与作品规格	150
7.1.3	专家解说——设计思路与产品结构	151



7.1.4 实战大步 1——创建圆形花盆的盆体	151
7.1.5 实战大步 2——圆角盆体并创建出水孔	153
7.1.6 实战大步 3——渲染圆形花盆模型	155
7.1.7 知识加油站——基准平面的作用	156
7.2 精致茶杯	157
7.2.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果图	157
7.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格	157
7.2.3 专家解说——设计思路与产品结构	158
7.2.4 实战大步 1——创建精致茶杯的杯身	159
7.2.5 实战大步 2——创建精致茶杯的手柄	161
7.2.6 实战大步 3——渲染精致茶杯模型	164
7.2.7 知识加油站——在 Pro/E 中解决再生失败	167

第 8 章 塑料产品设计 169

8.1 饮料瓶	169
8.1.1 双图共赏——实拍和三维效果鉴赏	169
8.1.2 设计导航——流程剖析与作品规格	170
8.1.3 专家解说——设计思路与产品结构	171
8.1.4 实战大步 1——创建饮料瓶瓶身	171
8.1.5 实战大步 2——创建饮料瓶瓶盖	178
8.1.6 实战大步 3——渲染饮料瓶模型	181
8.1.7 知识加油站——塑料零件的壁厚	181
8.2 足球	182
8.2.1 双图共赏——实拍和三维效果图鉴赏	182
8.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格	183
8.2.3 专家解说——设计思路与产品结构	184
8.2.4 实战大步 1——创建足球部分结构	184
8.2.5 实战大步 2——复制及再生足球模型	191
8.2.6 实战大步 3——渲染足球模型	196
8.2.7 知识加油站——曲面相交创建曲线	198

第 9 章 五金类产品设计 199

9.1 螺钉	199
9.1.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果图	199
9.1.2 设计导航——流程剖析与作品规格	200
9.1.3 专家解说——设计思路与产品结构	200
9.1.4 实战大步 1——创建螺钉的主体轮廓	201
9.1.5 实战大步 2——创建螺钉帽和螺纹	202
9.1.6 实战大步 3——渲染螺钉模型	206
9.1.7 知识加油站——Pro/E 中的螺纹	206

9.2 钥匙.....	207
9.2.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 三维效果图.....	207
9.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格.....	207
9.2.3 专家解说——设计思路与产品结构.....	208
9.2.4 实战大步 1——创建钥匙的主体轮廓.....	209
9.2.5 实战大步 2——创建钥匙的装饰部分.....	217
9.2.6 实战大步 3——渲染钥匙模型.....	220
9.2.7 知识加油站——创建尺寸阵列.....	221
第 10 章 工业产品模型设计.....	222
10.1 MP4 播放器.....	222
10.1.1 双图共赏——美工和 Pro/E 三维效果图.....	222
10.1.2 设计导航——流程剖析与作品规格.....	223
10.1.3 专家解说——设计思路与产品结构.....	224
10.1.4 实战大步 1——创建 MP4 的主体轮廓.....	224
10.1.5 实战大步 2——创建 MP4 的按键.....	229
10.1.6 实战大步 3——渲染 MP4 播放器.....	233
10.1.7 知识加油站——Pro/E 中鼠标的使用.....	236
10.2 液晶显示器.....	237
10.2.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 效果鉴赏.....	237
10.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格.....	238
10.2.3 专家解说——设计思路与产品结构.....	239
10.2.4 实战大步 1——创建液晶显示器的显示屏.....	239
10.2.5 实战大步 2——创建液晶显示器的托架.....	251
10.2.6 实战大步 3——组装并渲染液晶显示器.....	257
10.2.7 知识加油站——Pro/E 中的成组特征.....	262
第 11 章 工业产品装配设计.....	263
11.1 电脑风扇.....	263
11.1.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 装配效果图.....	263
11.1.2 设计导航——流程剖析与作品规格.....	264
11.1.3 专家解说——设计思路与产品结构.....	265
11.1.4 实战大步 1——创建电脑风扇的轮轴.....	265
11.1.5 实战大步 2——创建电脑风扇的壳.....	268
11.1.6 实战大步 3——组装和渲染电脑风扇.....	279
11.1.7 知识加油站——Pro/E 中的分解视图.....	285
11.2 隐形眼镜盒.....	286
11.2.1 双图共赏——实拍和 Pro/E 装配效果图.....	286
11.2.2 设计导航——流程剖析与作品规格.....	287
11.2.3 专家解说——设计思路与产品结构.....	287



11.2.4	实战大步 1——创建隐形眼镜盒的底盒	288
11.2.5	实战大步 2——创建隐形眼镜盒的面盒	295
11.2.6	实战大步 3——组装并渲染隐形眼镜盒	303
11.2.7	知识加油站——Pro/E 中的元件替换	308
第 12 章	工业产品工程图设计	309
12.1	滚动轮	309
12.1.1	双图共赏——零件和工程图效果	309
12.1.2	设计导航——流程剖析与作品规格	310
12.1.3	专家解说——设计思路与产品结构	311
12.1.4	实战大步 1——新建文档并设置工程环境	311
12.1.5	实战大步 2——创建一般视图和投影视图	316
12.1.6	实战大步 3——创建剖面视图并标注尺寸	318
12.1.7	知识加油站——Pro/E 工程图中的专业术语	322
12.2	手表	322
12.2.1	双图共赏——零件和工程图效果	322
12.2.2	设计导航——流程剖析与作品规格	323
12.2.3	专家解说——设计思路与产品结构	325
12.2.4	实战大步 1——创建手表的一般视图和投影视图	325
12.2.5	实战大步 2——创建手表剖视图和一般视图	327
12.2.6	实战大步 3——创建手表的详图并标注尺寸	329
12.2.7	知识加油站——控制工程视图的显示	333

第1章 产品设计专业指导

Pro/ENGINEER 是美国参数技术公司 (PTC) 的旗舰产品, 是一套大型三维参数驱动 (参数化) CAD/CAM 集成软件。它集多种功能的模块于一体, 涵盖了机械零件设计、零件装配、零件制造、钣金设计、NC 加工、模具开发与设计制造、有限元分析、机械运动仿真、PDM (产品数据管理) 等多方面的功能。自 20 世纪 80 年代问世以来, Pro/ENGINEER 就引起了人们的极大兴趣, 深受机械工程技术人员的青睐。

1.1 初识 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0



Pro/ENGINEER 以参数化设计而名扬业界, 被广泛地应用于航空航天、机械、电子、模具、汽车、家电、玩具等行业。在中国, Pro/ENGINEER 自 20 世纪 90 年代初开始在华东和东南沿海经济发达地区的模具设计与制造行业得到了应用, 它大大缩短了模具设计与制造的周期, 改善了模具的质量并提高了模具的寿命, 给企业带来了相当可观的经济效益。

下面将对 Pro/ENGINEER 的发展、应用以及基本设计功能进行简单的介绍, 使读者对这一功能强大的软件有一个初步的认识。

1.1.1 Pro/ENGINEER 的发展

Pro/ENGINEER 软件一经面世, 其尺寸驱动、基于特征设计等优点就深受广大用户欢迎, 依靠其先进的技术理念和成功的市场运作, 在 20 世纪 90 年代末, Pro/ENGINEER 软件就高居 CAD 软件销售额的榜首, 该软件产品在市场上取得的巨大成功, 使 PTC 公司受到了极大鼓舞, 促使其对该软件作了进一步的完善和优化。

2000 年以后, PTC 公司将主要精力放在 POM 软件的开发及推广方面, 力图在企业级解决方案层面上与 IBM、EDS、HP 等大公司进行竞争, 在这一阶段, 虽然 Pro/ENGINEER 不断推出 200、200i²、2001 等新版本, 但这些版本在功能和用户界面方面变化不大, 主要是拓展了一些辅助功能模块。

面对这种情况, PTC 公司在几年前制定了野火 (Wildfire) 计划, 对 Pro/ENGINEER 进行从界面到功能结构的全面建模, 力争在 CAD 领域中再领风骚。2002 年下半年发布 Pro/ENGINEER Wildfire 的测试版, 2003 年 2 月发布正式版, 到了 2003 年 4 月, PTC 公司在北京正式发布了备受业界瞩目的野火 (Wildfire) 中文版, 野火版改进了软件的操作界面, 与以前的版本相比, 更加接近于 Windows 风格, 使用起来让人感到亲切和自然。

2004 年, PTC 公司宣布正式推出其产品设计和开发解决方案的新版本——Pro/ENGINEER Wildfire 2.0。它提供的三维绘图功能符合 ASME (美国机械工程师协会) 公布的 ISO167920



标准。此外, PTC 在此版本中重点改善了 CAD 数据互操作性。为了提高软件的整体性能, 在整个产品中进行了超过 400 个功能的改进。

2006 年 4 月底, PTC 公司推出了 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0, 与前面两个野火版本相比, Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 包含了丰富的实践效果, 可以帮助用户更快、更好地完成设计工作。

1.1.2 Pro/ENGINEER 的应用

在使用 Pro/ENGINEER 进行产品设计时, 无论设计中的哪一部分进行了变更, 这些变更都会穿插到所有后续信息中, 尤其是对机床这类复杂而系统的产品, 使用该软件进行设计会有更明显的优势。Pro/ENGINEER 完善的三维建模功能使产品质量和上市速度得到提高, 使用其提供的布局、骨架及参照关系等选项可进行大型复杂产品的 TOP-DOWN 设计, 还可以建立有效的产品数字化模型, 尤其是在设计变更系列化产品或数据借用时更有优势。

Pro/ENGINEER 软件通过自动生成相关的模具设计、装配指令和机床代码来提高工作效率。Pro/ENGINEER 软件能够仿真和分析虚拟样机及优化设计, 无需制造昂贵的实物样机, 即可虚拟模拟实际的作用力和运动情况, 并分析产品在这些情况下可能出现的问题(如在设计阶段调查产品性能), 从而在改进产品的同时节省时间和设计成本。

在使用 Pro/ENGINEER 软件设计产品的过程中, 用户能体会到三维建模可以直观方便地进行结构设计和布局调速、全局干涉检查、运动分析等工作; 可以减少设计误差, 提高设计质量, 自动生成 BOM; 还可以避免生成错误的或有漏洞的零部件。

1.1.3 Pro/ENGINEER 的基本设计功能

Pro/ENGINEER 包括草绘模块、零件设计模板、钣金件设计模块、组件模块、制造模块、钣金件制造模块、模具模块和绘图模块 8 种功能模块, 下面将对其进行简要介绍。

草绘模块

大多数参数化建模软件的基本功能都是草绘特征图元, 然后调用三维建模操作, 如拉伸、扫描、混合等。绝大多数用草绘方法创建的特征都可以在零件和组件模块中创建, 草绘可以不用零件和组件模块, 而只用草绘模块来创建, 这样, 草绘的特征就可以保存起来, 以便在以后的建模过程中使用。

在中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 中, 进入草绘模式的具体操作步骤如下:

(1) 单击“文件”|“新建”命令, 或单击“文件”工具栏中的“创建新对象”按钮, 弹出“新建”对话框, 如图 1-1 所示。

(2) 在“类型”选项区中选中“草绘”单选按钮, 使用默认的 s2d0001 为文件名, 如图 1-2 所示。单击“确定”按钮, 即可进入草绘模式。



知识链接

按【Ctrl+N】组合键, 也可以快速打开“新建”对话框。

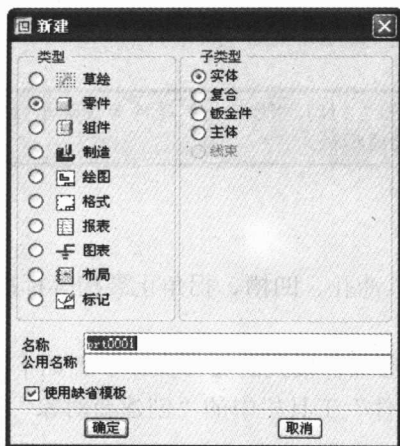


图 1-1 “新建”对话框

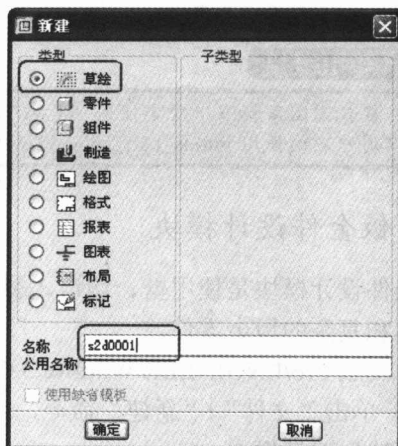


图 1-2 选中“草绘”单选按钮

零件设计模块

零件模块允许用户在三维实体建模环境中进行零件模型设计。在中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 3.0 中,进入零件模式的具体操作步骤如下:

(1) 单击“文件”|“新建”命令,或单击“文件”工具栏中的“创建新对象”按钮,弹出“新建”对话框。

(2) 此时系统会自动选中“类型”选项区的“零件”单选按钮和“子类型”选项区的“实体”单选按钮,并生成默认文件名 prt0001。

(3) 单击“确定”按钮,即可进入零件设计模式。

默认情况下,系统会自动选中“新建”对话框底部的“使用缺省模板”复选框,表示使用默认模板的基准平面、命名的视图、层、参数以及单位等。零件设计的默认模板是 inlbs_part_solid,即使用英寸(in)、磅(b)、秒(s)作为单位的零件设计模板。

如果取消选择“使用缺省模板”复选框,并单击“确定”按钮,将弹出“新文件选项”对话框,如图 1-3 所示。用户可以直接选择模板文件,也可以选择所需的模板文件并设置参数,还可以单击右上角的“浏览”按钮,在弹出的“选择模板”对话框中选择其他模板,如图 1-4 所示。

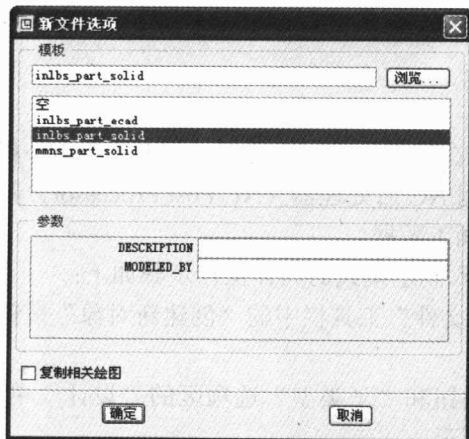


图 1-3 “新文件选项”对话框

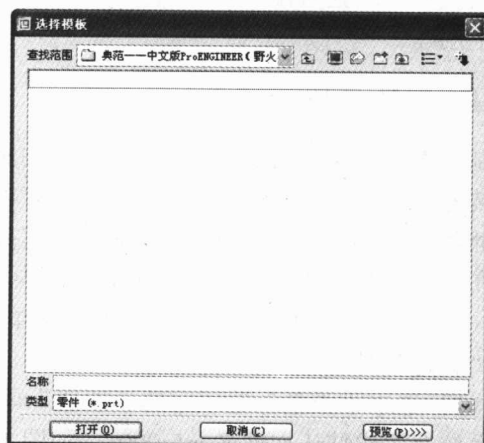


图 1-4 “选择模板”对话框