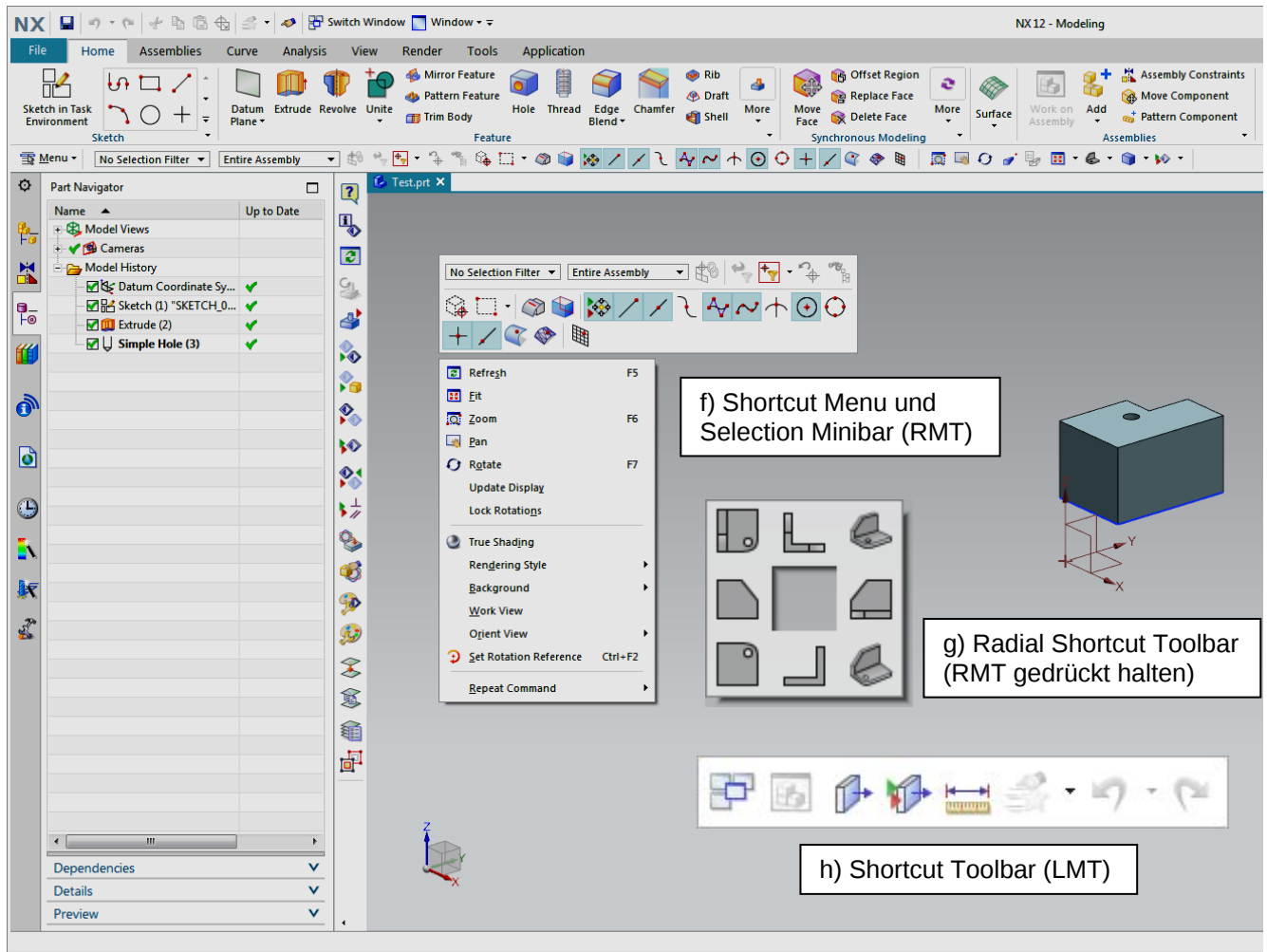
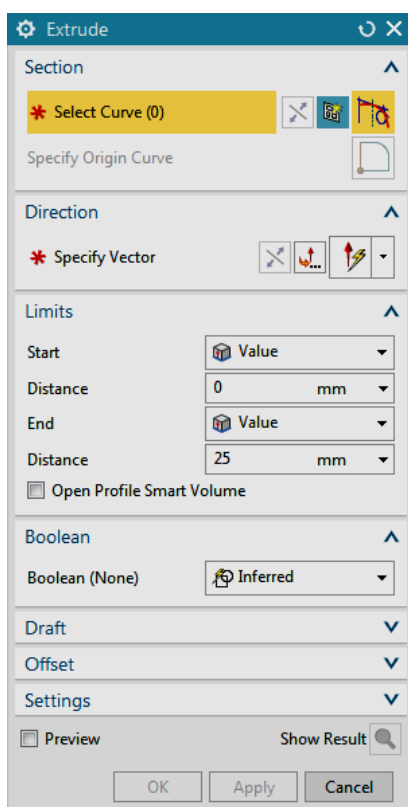


Bedienung von NX

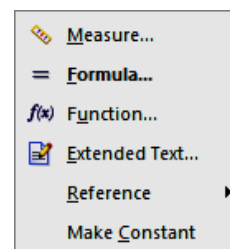
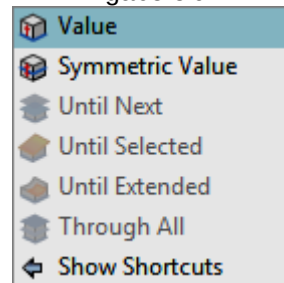
1. Benutzeroberfläche



a) Dialogfenster

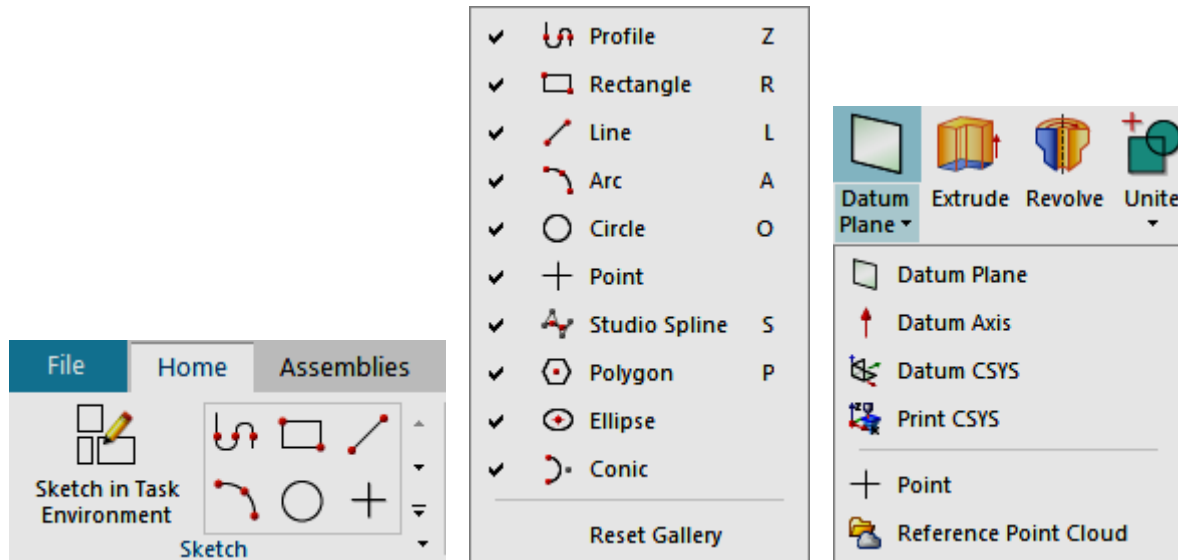


- * (Required) für notwendige Eingaben
- v (Accepted) für akzeptierte Eingaben
- MMT für weiter
- im Eingabefeld: RMT für Kontextmenü, Dreieck für Werkzeuge

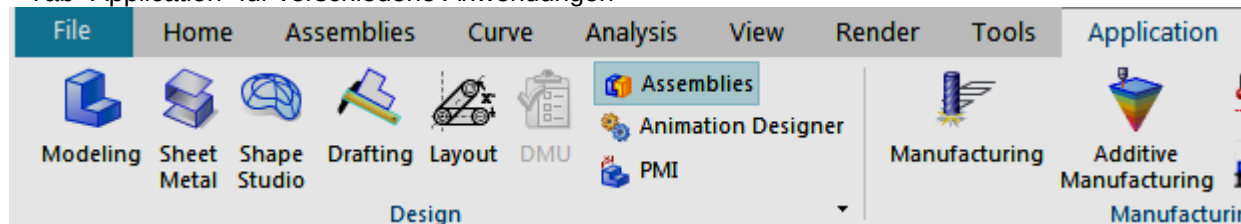


- zuerst Feld "Type" (oben) anpassen, da sich dadurch Inhalt ändert
- ggf. Gruppen auf- oder zuklappen (Hide/Show Group)
- ggf. erscheint Fehlermitteilung (Alert)

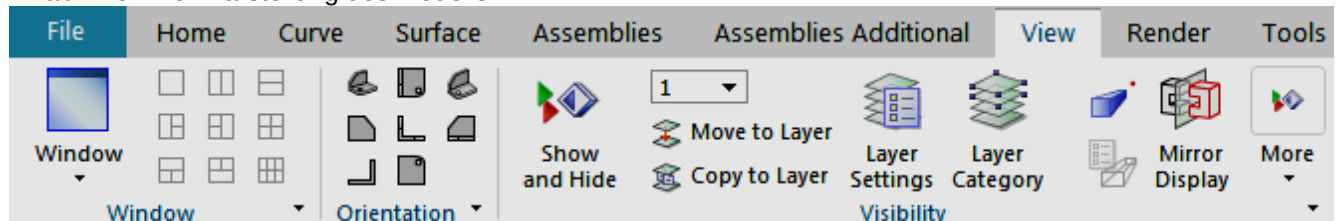
b) Werkzeugpaletten (Ribbon Bar)



- Tab (z.B. "Home")
- Group (z.B. "Sketch", bestehend aus Commands, Dropdowns und Galleries)
- Gallery (Menge von Commands zum direkten Aufruf oder zum Aufklappen)
- Command (ein Befehl)
- Dropdown (zum Aufklappen)
- Tab "Application" für verschiedene Anwendungen



- Tab "View" für Darstellung des Modells



Group "Visibility" mit SHOW AND HIDE (auch in Left Border Bar), Layer (Alternative hierzu sind Reference Sets, siehe 4.h)

Schnittdarstellungen (View Sections)

Gitter (GRID) erleichtern die Orientierung im Raum (SNAP TO GRID wird nicht empfohlen)

MIRROR DISPLAY für die komplette Anzeige nur halb modellierter Modelle

Group "Style" für die Art der Darstellung (schattiert/verdeckte Kanten usw.)

c) Resource Bar

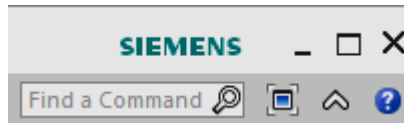


(gedreht)

- Resource Bar Options
- Assembly Navigator (siehe Baugruppenerstellung)
- Constraint Navigator (siehe Baugruppenerstellung)
- Part Navigator (siehe Teilemodellierung)
- Reuse Library (Verwaltung mehrfach verwendeter Geometrie)
- Web Browser
- History (zuletzt geöffnete Dateien)
- Rolle/Roles ("HTW-Konstruktion")

d) Selection Bar

- steuert die Auswahl von Objekten (LMT)
- Typfilter (nach Objekttypen), Auswahlbereich, Layerfilter (temporäre Deaktivierung mit <ALT>)
- Einstellungen
- Punktfiler

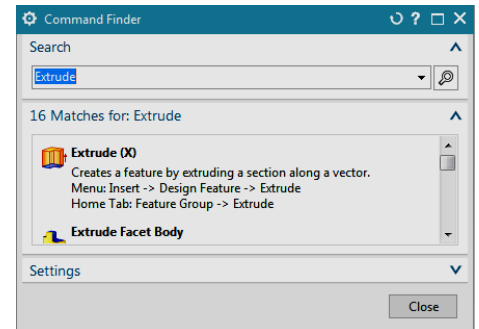


e) Command Finder

f), g) und h) siehe unter 1.

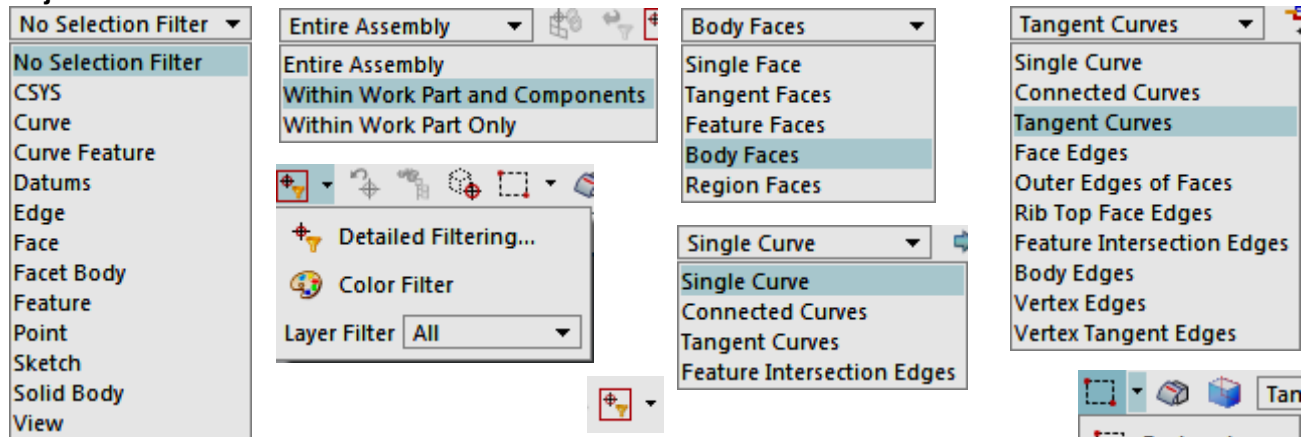
2. Darstellungsbefehle

- MMT zum Drehen, bei gehaltener Taste wird erst ein Rotationspunkt festgelegt
- Festlegen/Aufheben eines Rotationspunktes mit <Strg>+<F2>/<Strg>+<F3>
- <Umschalt>+MMT verschiebt das Modell
- <Strg>+MMT oder Drehen an MMT zum Vergrößern/Verkleinern des Modells



3. Basisfunktionen

a) Objekte auswählen



- CLASS SELECTION für Auswahl und anschließendes Filtern (ggf. mit INVERT SELECTION)
- mit Selection Intent lässt sich das Verhalten des gewählten Objekts beeinflussen
- CHAIN Selection für Auswahl von Anfang und Ende einer Kette (Achtung: Mit Auswahl wird Suchrichtung festgelegt!)
- MULTI SELECT (mit Rechteck oder Lasso)
- Face Rule für Flächenregeln bei der Auswahl von Flächen
- Kurvenauswahl (STOP AT INTERSECTION oder FOLLOW FILLET oder CHAIN WITHIN FEATURE)
- Punktauswahl (Punkte werden vor der Auswahl angezeigt und können in der Selection Bar gefiltert werden)
- POINT DIALOG für Definition von Punkten (mit zusätzlichen Optionen und assoziativ zur benutzten Geometrie)
- Quick Pick zeigt nach kurzer Pause hintereinanderliegende Objekte (Lichtstrahl) für die bequeme Auswahl in einem Fenster an (Auswahl kann gefiltert werden, Typfilter wirkt als Vorfilter)

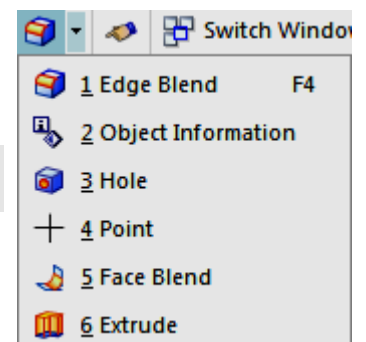
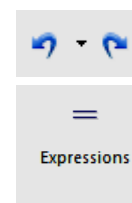


(gedreht)

b) Löschen, Wiederherstellen, Rückgängig machen, Wiederholen (<F4>)

c) Design Logic

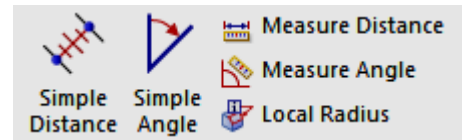
- Steuerung von Parametern über Ausdrücke (EXPRESSIONS)
- über RK "Tools", Wzp "Utilities" (oder <Strg>+<E>)
- Konstanten, Ausdrücke, Bedingungen, Messwerte, Funktionen
- automatisch generierte Variablen beginnen mit "p"
- Benutzernamen müssen mit Buchstaben beginnen und dürfen keine Sonderzeichen enthalten (außer "_"), Kommentare beginnen mit "/"
- im DF viele Möglichkeiten ... oder in Befehlsfenstern bei Parametern auf Dreieck klicken



4. Basiswerkzeuge

a) Messen

- Tab "Analysis", Group "Measure"
- SIMPLE ... für schnelle Messungen
- Durch Messung kann auch Geometrie erzeugt werden, die anschließend verwendet werden kann.

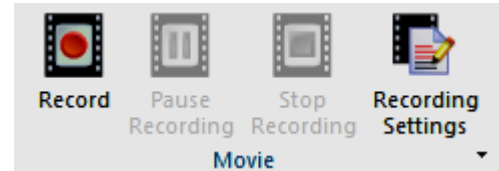


b) Material zuweisen

- ASSIGN MATERIALS (Left Border Bar)

c) Abspielen, Film

- FEATURE REPLAY (Left Border Bar)
- Tab "Tools", Group "Movie" (z.B. für Zusammenbau, siehe Baugruppenmodellierung)



d) Vektoren

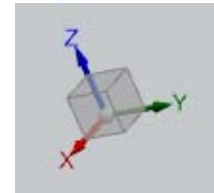
- durch Wahl von Objekten, nächster Kontrollpunkt bestimmt Richtung
- OrientXpress bietet Auswählen und Handles an, Richtungsumkehr mit Doppelklick auf Pfeil
- ohne geeignete Objekte VECTOR DIALOG benutzen



(gedreht)

e) Koordinatensysteme

- Absolute CSYS, Work CSYS (WCS) und Datum CSYS
- Absolute CSYS ist fest, Ausrichtung durch View Triad (links unten) erkennbar
- WCS mit Achsen XC, YC und ZC, frei positionierbar, Tab "Tools", Group "Utilities"
- WCS DYNAMICS für dynamische Orientierung mittels Handles (MMT für Ende)
- Datum CSYS ist Hilfsobjekt und kann referenziert werden

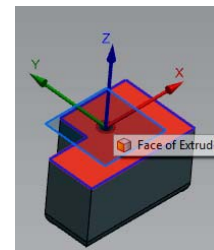
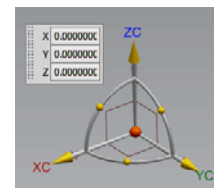
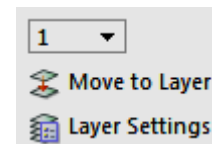


f) Hilfe

- <F1> (kontextsensitiv)
- auch Left Border Bar

g) Layer

- alle erzeugten Objekte sind einem Layer zugeordnet
- dienen der Strukturierung und ermöglichen bequemes Ein- und Ausblenden von Objektgruppen (siehe Tabelle unten)
- Tab "View", Group "Visibility" und Left Border Bar
- über Layer können Objekte einfach ein- und ausgeblendet werden



Layer	Objekte
1-20	SOLIDS (Volumenkörper)
21-40	SKETCHES (Skizzen)
41-60	CURVES (Kurven)
61-80	DATUMS (Bezugselemente)
81-100	FACES (Flächen)
101-120	SHEETS (Zeichnungselemente)
255	TRASH (obsolete Objekte)

h) Reference Sets

- Zusammenfassung von Objekten einer Komponenten insbesondere in Baugruppen zur Steuerung der Sichtbarkeit (Alternative zur Layertechnik) und Beschleunigung der Anzeige bei großen Baugruppen, Reference Set "Model" wird automatisch erzeugt (siehe auch Übersicht "Baugruppenerstellung")

i) View Section

- CLIP SECTION für Schnitt durch Modelle (auch Baugruppen)

