Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....2

1 Einführung.....11
1.1 Die NX-Oberfläche (NX Layout).....16
1.2 Auswahlabsicht.....22
1.3 Auswahl/Ansicht Tipps.....24
1.4 Allgemeine Auswahl.....29
1.4.1 Maustastenbelegung.....29
1.4.2 Tastaturbelegung allgemein.....31
1.4.3 Tastaturbelegung in der Zeichnungsableitung.....32
1.5 Auswahlleiste (Selection Bar).....33
1.6 Auswahlregeln (Selection Rules).....35
1.6.1 Kurvenregel / Flächenregel (Curve / Face Rule).....35
1.6.2 Anhalten bei Schnittpunkt (Stop at Intersection).....36
1.6.3 Verrundung folgen.....36
1.7 Punktefang (Snap Point).....38
1.7.1 „Punkt fangen“ aktivieren (Enable Snap Point).....38
1.7.2 An nächstem Punkt fangen (Allow Snap to Closest P.). .39
1.7.3 „Punkt fangen“ zurücksetzen (Clear Snap Point).....40
1.7.4 Tangentenpunkt (Tangent Point).....40
1.7.5 Zweikurven-Schnitt (Two-curve Intersection).....40
1.8 Tipps zur Auswahl von Kreisen.....42
1.8.1 Skizze und Zeichnungsableitung.....42
1.8.2 Konstruktion.....44
1.9 Teile-Navigator (Part Navigator).....45

2 Konstruktion.....49
2.1 Bezugs-KSYS (Datum CSYS).....49
2.2 Bezugsebene (Datum Plane).....51
2.3 Bezugsachse (Datum Axis).....54
2.4 Skizze (Sketch).....55
2.5 Extrudieren (Extrude).....75
2.6 Drehen (Revolve).....77
2.7 Kantenverrundung (Edge Blend).....79
2.8 Verrundung – Überlauf (Edge Blend – Overflow).....81
2.9 Flächenverrundung (Face Blend).....82
2.10 Fase (Chamfer).....85
2.11 Grundformelemente (Basic Features).....87
2.12 Rohr (Tube).....88
2.13 Formelementgruppe (Feature Group).....91
2.14 Text.....93
2.15 Vereinigen (Unite).....98
2.16 Subtrahieren (Subtract).....100
2.17 Schnittmenge (Intersect).....101

2.18 Körper trimmen, Körper teilen (Trim Body, Split Body).....102
2.19 Körper skalieren (Scale Body).....104
2.20 Fläche teilen (Divide Face).....108
2.21 Fläche versetzen (Offset Face).....110
2.22 Zusammengesetzte Kurve (Composite Curve).....111
2.23 Studio-Spline (Studio Spline).....113
2.24 Kurve auf-/abwickeln (Wrap/Unwrap Curve).....117
2.25 Kurve projizieren (Project Curve).....119
2.26 Spirale (Helix).....121
2.27 Formelement mustern (Pattern Feature).....125
2.28 Geometrie mustern (Pattern Geometry).....127
2.29 Formelement spiegeln (Mirror Feature).....129
2.30 Geometrie spiegeln (Mirror Geometry).....130
2.31 Schale (Shell).....131
2.32 Bohrung (Hole).....132
2.33 Formschräge (Draft).....134
2.34 Nach Ausdruck unterdrücken (Suppress by Expressions)...136
2.35 Gitterfläche (Netzfläche), durch Kurven (Mesh Surface, Through Curves).....138
2.36 Gitterfläche, Kurvennetz (Mesh Surface, Through Curve Mesh).....140
2.37 Entlang Führung extrudieren (Sweep along Guide).....142
2.38 Extrudiert (Swept).....143
2.39 X-Form (X-Form).....146
2.40 Objektdarstellung (Object Display).....149
2.41 Layer.....150
2.42 Messen (Measure).....153
2.43 Schnittansicht (View Section).....159

3 Zeichnungserstellung.....161
3.1 Zeichenblatt (Sheet).....161
3.2 Grundansicht (Base View).....165
3.3 Projizierte Ansicht (Projected View).....166
3.4 Schnittansicht (Section View).....169
3.5 Ausschnittsvergrößerung (Detail View).....172
3.6 Ansichtsbruch (View Break).....173
3.7 Ausbruch (Break-Out).....176
3.8 Zeichnungssymbole und Bemaßungen.....181

4 Baugruppen.....187
4.1 Ladeoptionen (Load Options).....187
4.2 Reference Sets.....190
4.3 Komponente hinzufügen (Add Component).....192
4.4 Baugruppenzwangsbedingungen (Assembly Constraints)....196
4.5 Explosionsansichten (Exploded Views).....201
4.6 Material zuweisen, Attribute und Stückliste (Assign Materials, Attributes and Parts List).....204

4.7 Teil Attribute (Part Attributes).....205
4.8 Attribute (Attributes) im Baugruppen-Navigator (Assembly Navigator).....206
4.9 Stückliste (Parts List).....207
4.10 WAVE Geometrie-Linker (WAVE Geometry Linker).....209
4.11 Anordnungen (Arrangements).....213
4.12 Top-Down- und Bottom-Up-Methode.....217
4.13 Wahre Schattierung (True Shading).....223