

Školenie NX CAD

Popis: Základné školenie NX pre modelovanie, tvorbu zostáv a výkresov (Modeling, Assemblies a Drafting).

Určené pre: konštruktérov

Požadované znalosti: základná práca s PC

Harmonogram:

1. Deň: Modelovanie

- a. Prostredie NX (rozhranie, ovládanie, súbory)
- b. Výber objektov – Filter
- c. Editácia zobrazenia – Edit Object Display
- d. Skicovanie (nástroje kreslenia, väzby, nastavenie)
- e. Príklady skicovania

2. Deň: Modelovanie

- a. Vysúvanie – Extrude
- b. Rotovanie – Revolve
- c. Part Navigator
- d. Tvorba dier – Hole
- e. Tvarové prvky – Groove, Rib, Thread (závit)
- f. Zrazenie – Chamfer
- g. Hladiny – Layers
- h. Editácia modelu a asociativita
- i. Príklad prizmatickej a rotačnej súčiastky

3. Deň: Modelovanie

- a. Skrývanie a zobrazenie – Show and Hide
- b. Ťahanie – Sweep along guide, Tube
- c. Pomocné prvky – Datums
- d. Orezanie telesa – Trim Body
- e. Zaoblenie – Edge Blend
- f. Škrupina – Shell
- g. Úkos – Draft
- h. Tvorba primitívnej geometrie
- i. Booleovské operácie
- j. Materiál
- k. Súradné systémy
- l. Kopírovanie prvkov – Pattern Feature
- m. Meranie – Analysis
- n. Výrazy – Expressions
- o. Príklady funkcií

4. Deň: Zostavy

- a. Otváranie zostáv – Load Options
- b. Navigátor zostavy – Assembly Navigator, Work / Displayed Part
- c. Pridanie komponentu – Add Component
- d. Väzby – Assembly Constraints
- e. Referenčné sety – Reference Sets
- f. Vytvorenie komponentu – Create Component

- g. Konfigurácie zostavy
- h. Navigátor väzieb – Constraints Navigator
- i. Kopírovanie komponentov – Pattern Component
- j. Linkovanie objektov – WAVE Linker
- k. Úber materiálu v zostavách – Assembly Cut
- l. Kombinované diery – Hole Series
- m. Analýza kolízií – Clearance Analysis
- n. Príklad práce so zostavou

5. Deň: Výkresy

- a. Koncept – Master vs. Non-Master model
- b. Hárky výkresu – Sheets
- c. Tvorba pohľadov – Base, Projected
- d. Editácia pohľadov
- e. Osi – Centerlines
- f. Rezové pohľady – Section, Revolved, Half Section
- g. Čiastočný rez – Break-out Section
- h. Prerušený pohľad – Broken
- i. Detail
- j. Editácia geometrie – View Dependent Edit
- k. Render Sets
- l. Kótovanie – Dimensioning
- m. Poznámky, tabuľky, symboly
- n. Kusovník – Parts List
- o. Príklad – výkres súšiasťky
- p. Príklad - výkres zostavy