

Stückliste in Unigraphics NX2

Andreas Seiwald 26.09.2003

[Stueckliste_NX2.doc]

Stückliste erstellen

- Stückliste erstellen mit *Einfügen – Stückliste* oder in der Symbolleiste *Tabelle zeichnen – Stückliste einfügen*.

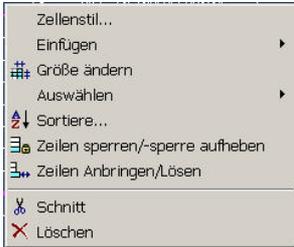


- Position der Stückliste bestimmen, dann erscheint dieser Default.

9	ASS_ZYL INDERSCHRAUBE	2
8	ASS_UNTERBGR. TRAEGERPLATTE	1
7	ASS_ZYL INDERSCHRAUBE_L	1
6	ASS_FIXIERDECKEL	1
5	ASS_RAENDELSCHRAUBE	1
4	ASS_ZYL INDERSTIFT	2
3	ASS_ABRISBLECH	1
2	ASS_TRAEGERPLATTE	1
1	ASS_GRUNDPLATTE	1
PC NO	PART NAME	QTY

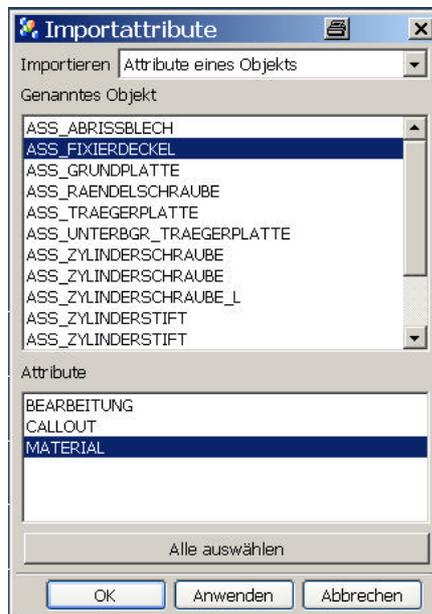
Kontextmenüs

- Zu bearbeitende Zelle, Spalte, Zeile oder Tabelle selektieren.
- Mit MT3 (Maustaste 3) Kontextmenü aufrufen.
Es gibt vier verschiedene Kontextmenüs, je nach ausgewähltem Objekt.

Tabelle	Zeile	Zelle	Spalte
 <ul style="list-style-type: none"> Stil... Ursprung... Stufen bearbeiten... Zellenstil... Auswählen Sortiere... Exportieren... Stückliste aktualisieren Autom. ID-Symbole (Kreis) Ausblenden Löschen Als Schablone speichern... Darstellg. bearb. ... Eigenschaften 	 <ul style="list-style-type: none"> Zellenstil... Einfügen Größe ändern Auswählen Sortiere... Zeilen sperren/-sperr aufheben Zeilen Anbringen/Lösen Schnitt Löschen 	 <ul style="list-style-type: none"> Stil... Bearbeiten Text bearbeiten... Auswählen Importieren Zellen verbinden. Fett Kursiv Automatischer Text Schnitt Kopieren Löschen 	 <ul style="list-style-type: none"> Stil... Einfügen Größe ändern Auswählen Schnitt Kopieren Löschen

Attribute in die Stückliste importieren (Attribute aus Teil)

- Spalte auswählen – Kontextmenü öffnen (MT3) – Einfügen – Spalte nach links/rechts
- Neue Zelle auswählen – Importattribute 



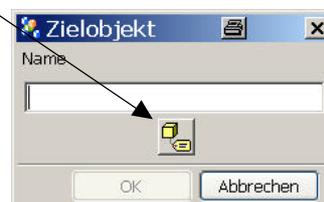
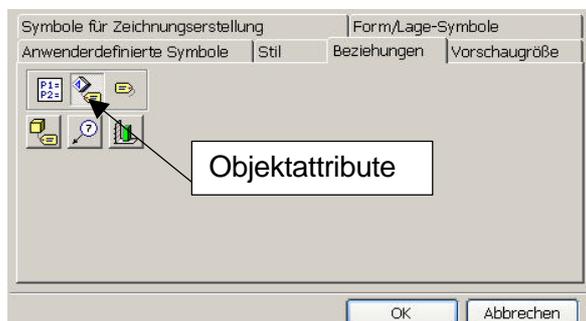
Oder:

Zelle auswählen – Kontextmenü – Importieren - ...

Jeweiliges Objekt und das zugehörige Attribut auswählen.

Objektattribute einfügen (Attribute aus Komponente)

- Zelle auswählen – Kontextmenü öffnen – Text bearbeiten 
- Karteikarte Beziehungen – Icon Objektattribute (auch Teileattribute möglich auswählen – Name einer Komponente eingeben oder das Icon (es werden alle Attribute der Komponenten in der Zeile ausgewählt in der man sich befindet) auswählen... 



Exportieren von Stücklisten

- Über das Icon Exportieren



Oder:

- *Tabelle links oben markieren – Kontextmenü öffnen – Exportieren*
- Ausgabe Position, Trennzeichen angeben

Information Window = Informations Fenster in Unigraphics

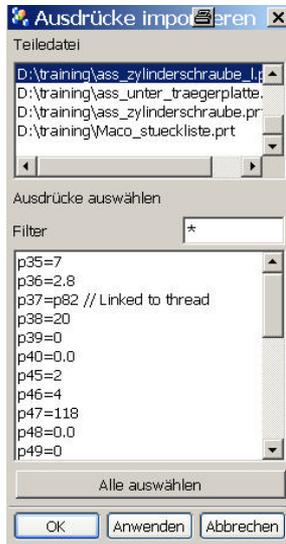
Datei = Tabelle wird mit Trennzeichen in eine Datei geschrieben (Kann mit Excel wieder als Tabelle geöffnet werden!!!)

Browser = Darstellung der Stückliste in einer Html-Tabelle



Importieren von Ausdrücken (Expressions)

- *Icon Ausdrücke importiere*  – Zelle auswählen
- Teil auswählen aus dem die Ausdrücke importiert werden sollen.
Die Ausdrücke aus dem oben bestimmten Teil auswählen.



Oder:

- *Zelle markieren – Kontextmenü öffnen – Text bearbeiten – Karteikarte Beziehungen – Icon Ausdruck* 
- Ausdruck auswählen



Expressions aus einer Komponente/Teil aufrufen..

Ausdrücke die zur momentanen Komponente gehören (ausgewählt über selektierte Zelle) werden aufgelistet

Format 0.2 bedeutet 2 Nachkommastellen

Zellen-URL

- Es ist möglich, einer Zelle eine URL (Internetseite, Teil) mitzugeben.
Zelle markieren – Kontextmenü öffnen – Stil – Karteikarte Zellen



URL eingeben..

- Diese URL öffnet man über *MT3 – Gehe zu Zellen-URL* (So kann man z. B. ein Teil direkt aus Stückliste aufrufen!!!) 

Automatische ID-Symbole

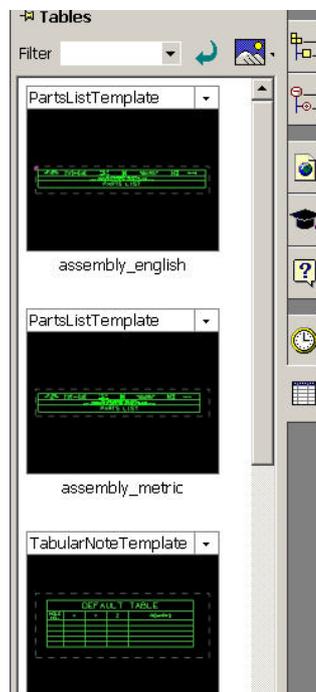


- *Icon Automatische ID-Symbole – Stückliste auswählen – Ansicht auswählen*
- ID Symbole zeigen bei mehrfach eingefügten Komponenten nur auf eines dieser Objekte!!! Ggf. von Hand ergänzen.

Als Schablone speichern / öffnen

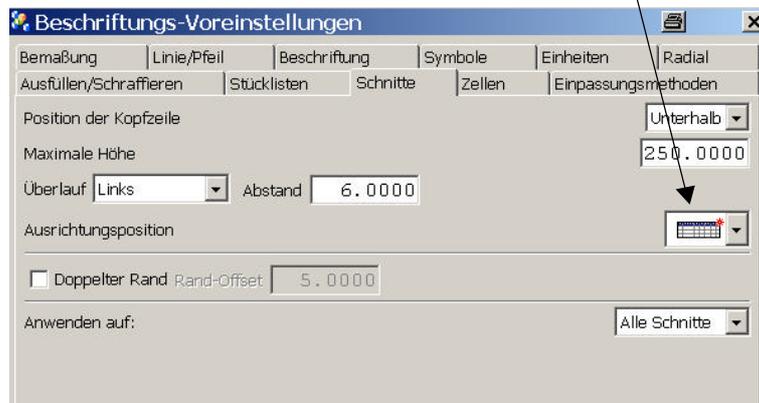


- Icon als Schablone speichern – Namen und Verzeichnis anpassen..
- Aus der Recourcenleiste einfach mit Drag & Drop in den Arbeitsbereich hineinziehen...



Referenzpunkt (Einfügepunkt) verändern

- Voreinstellungen – Beschriftung – Karteikarte Schnitte



Eingeben der Stückliste von Hand

	Bedeutung
<W!obj_id@MATERIAL>	Objektattribut über eine ID einfügen
<W&ass_grundplatte@MATERIAL>	Importieren von Objektattributen
<W\$=@MATERIAL>	Objektattribut („\$=“ ist eine Variable für den Komponentennamen)
<XA@p1>	Einfügen eines Ausdrucks mit dem Variablennamen ($p1 = \text{if}(p0 < 2) 3 \text{ else } 2 * p0$)
<X0.2@ass_raendelschraube::p39>	Importieren eines Ausdruckswertes
<X0.1@p33>	Einfügen eines Ausdruckswertes
<W&@MATERIAL>	Einfügen eines Teileattributs
\$=	Auto Member, die erste Komponente in der Zeile
\$-C	Auto Callout, schreibt den Calloutwert in die Zelle (abhängig von der Zeile)
\$-Q	Auto Quantity, schreibt die Anzahl der Komponenten in dieser Zeile in die Zelle