

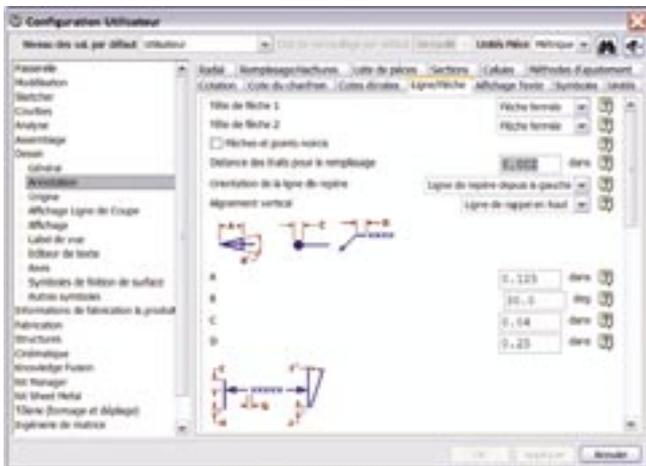
UGS NX Version 3

Interface Utilisateur

Une nouvelle interface utilisateur permet de spécifier vos propres paramètres par défaut. Elle remplace les anciens fichiers ug_metric.def et ug_english.def

Elle est accessible par **Fichier/Utilitaires/Valeur par défaut client...**

Dès que vous avez terminé vos modifications, sélectionnez OK ou Appliquer, et relancez NX pour qu'elles soient prises en compte.



Menu déroulant Radial

En plus du menu d'options du bouton de droite, il existe désormais un **menu déroulant radial**.

Pour voir le **menu radial**, appuyez sur le bouton de droite et maintenez la pression : des icônes apparaissent autour du curseur.

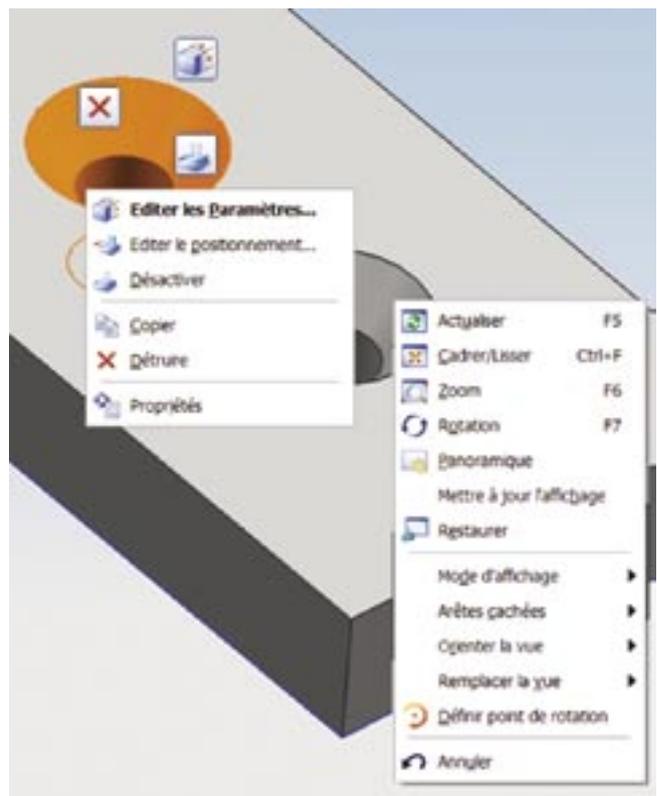
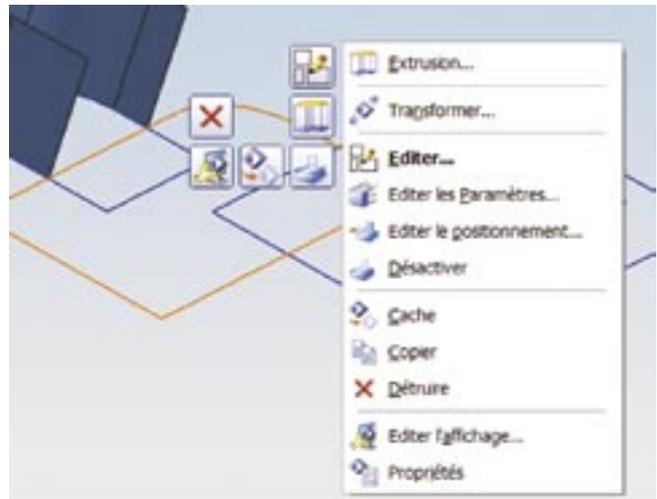
Le **menu radial** fournit également des mouvements servant à appeler les actions proposées par les icônes, de sorte qu'il n'est plus nécessaire d'attendre que le menu apparaisse. Appuyez simplement sur le bouton de droite, maintenez la pression, et déplacez la souris dans la direction correspondant à l'action : la commande s'exécute.

Le menu déroulant classique est toujours disponible, en appuyant sur le bouton de droite et en relâchant aussitôt le bouton.

Les menus du bouton de droite (classique et radial) ainsi que le double-clic sont disponibles au-dessus d'objets présélectionnés : il n'est donc plus nécessaire de sélectionner un objet pour pouvoir le manipuler.

Le menu déroulant d'affichage est toujours accessible à tout instant : maintenez la touche **Ctrl** et appuyez sur le bouton de droite (ou appuyez et maintenez, dans le cas du menu radial).

Maintenez le bouton du milieu et glissez pour faire tourner la vue. Déplacez la vue avec Shift+Bouton du milieu (ou Boutons du milieu et de droite).

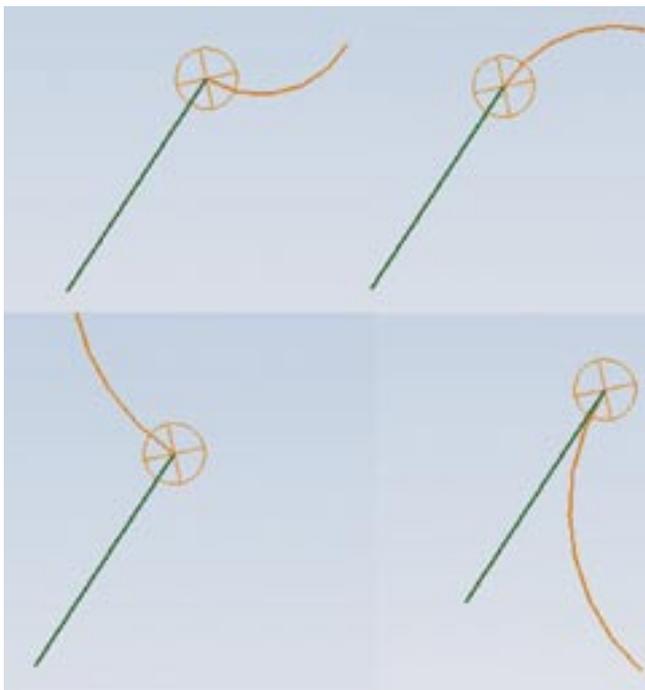


Zoomez avec Ctrl+Bouton du milieu (ou Boutons de gauche et du milieu).

Même la molette de la souris fonctionne pour le zoom !

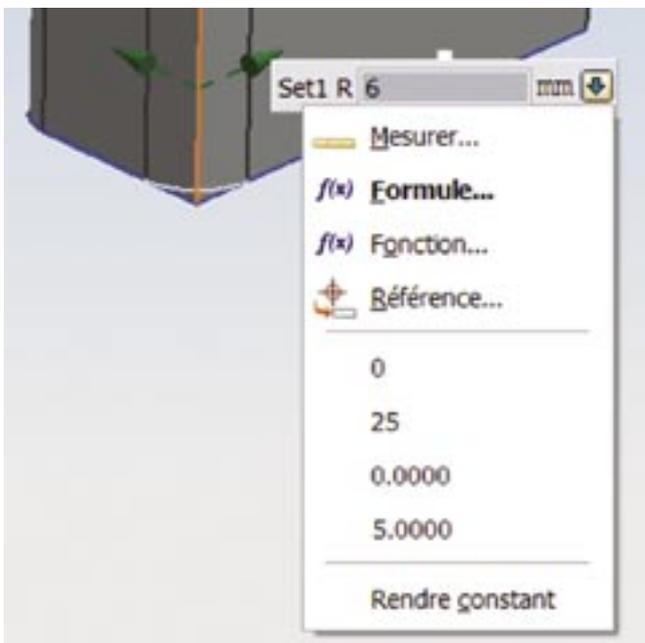
Dans **Sketcher Profile**, passez de la construction d'une droite à celle d'un arc, en appuyant sur le bouton de gauche et en glissant.

Déplacez le curseur dans chacun des quadrants pour l'obtenir l'arc souhaité.



Un champ de saisie de Paramètre intelligent est souvent disponible.

Remarquez la petite flèche vers le bas près des champs de saisie. Elle permet en particulier d'accéder aux valeurs récemment utilisées dans les outils de Mesure, l'Editeur d'expressions et les Fonctions.



Pour masquer les boîtes de dialogue ou les champs de saisie à l'écran, appuyez sur **F3**. En appuyant à nouveau sur **F3**, ils réapparaissent.

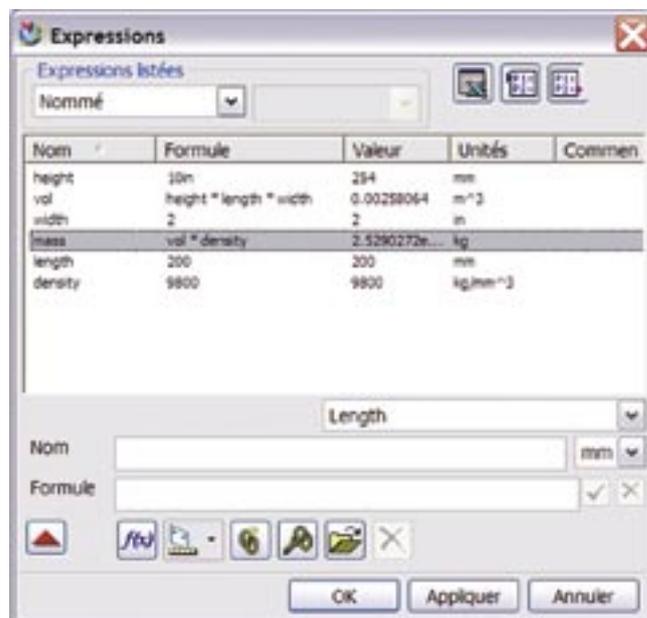
Si des champs de saisie et des dialogues sont visibles simultanément, la première pression sur **F3** masque les champs de saisie,

la pression suivante masque le dialogue, et la suivante les fait réapparaître.

Dialogue Expressions

Un nouveau dialogue **Expressions** est accessible par **Outils/Expression**, ou depuis le champ de saisie Paramètre intelligent (sous Formule...), lors de la création ou de la modification de primitives.

Le dialogue est développable et comprimable, et permet d'accéder aux unités, ainsi qu'aux outils de l'ancien Editeur d'expressions.



Personnalisation de l'interface Utilisateur

Vous pouvez désormais personnaliser l'interface utilisateur de façon interactive. Depuis le mode **Personnaliser** :

- Glissez et déposez des boutons d'un emplacement à un autre.
- Glissez des éléments de menu vers des barres d'outils.
- Ajoutez des menus d'options.

Sur l'onglet **Commandes**, sélectionnez **Nouveau menu** dans la liste Catégories.

Ensuite, sélectionnez **New menu** dans la liste **Commandes**, et glissez-le vers une barre d'outils ou un menu.

- Ajoutez des nouvelles barres d'outils.

Sur l'onglet **Barres d'outils**, sélectionnez **Nouveau...**

Entrez le nom de la barre d'outils et cochez les applications dans lesquelles vous souhaitez que la barre soit visible, à l'aide du dialogue Propriétés de barre d'outils. Ensuite, ajoutez simplement les boutons désirés à la barre d'outils.

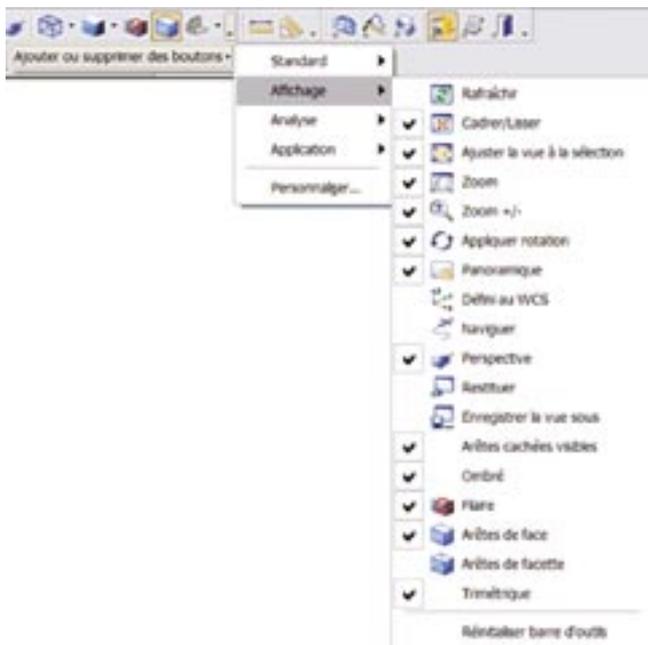
- Ajoutez des séparateurs à des barres d'outils. Glissez un bouton sur une courte distance, et un séparateur s'ajoute.



Personnalisation d'une barre d'outils

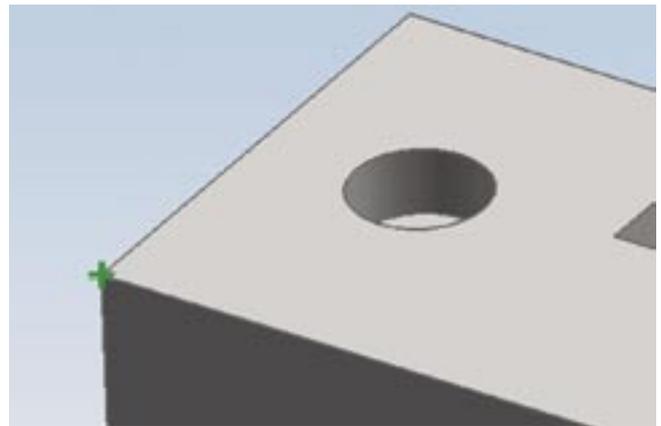
Pour personnaliser rapidement une barre d'outils, appuyez sur le bouton **Toolbar Options (Options de barre d'outils)** de la barre (la petite flèche), et sélectionnez **Add or Remove buttons (Ajouter ou supprimer des boutons)**.

Ceci donne accès rapidement aux boutons disponibles pour cette barre.

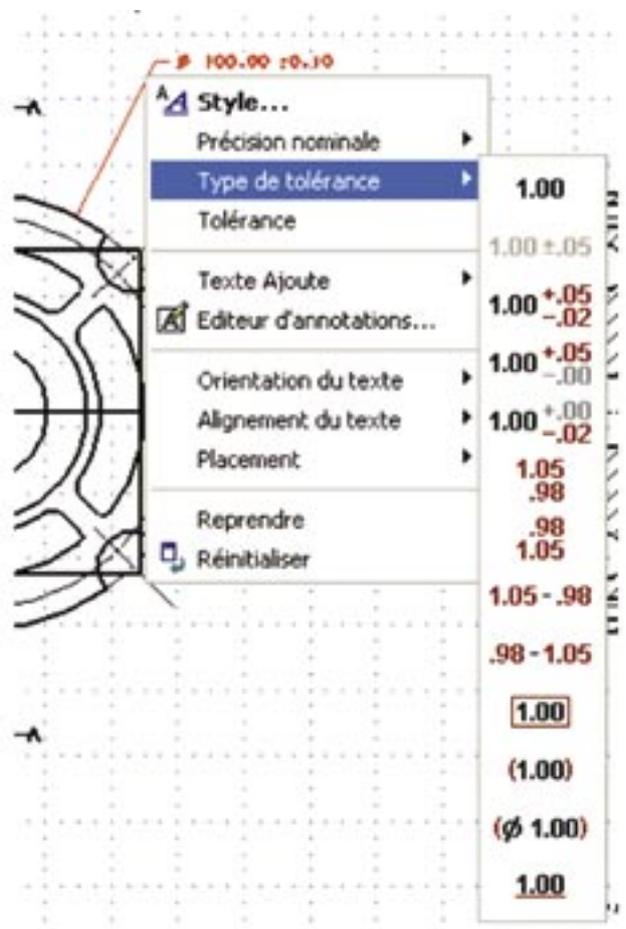


Dans les contraintes du Sketcher, pour appliquer plusieurs contraintes, sélectionnez la ou les courbes en maintenant enfoncée la touche **Ctrl**, puis appliquez la contrainte.

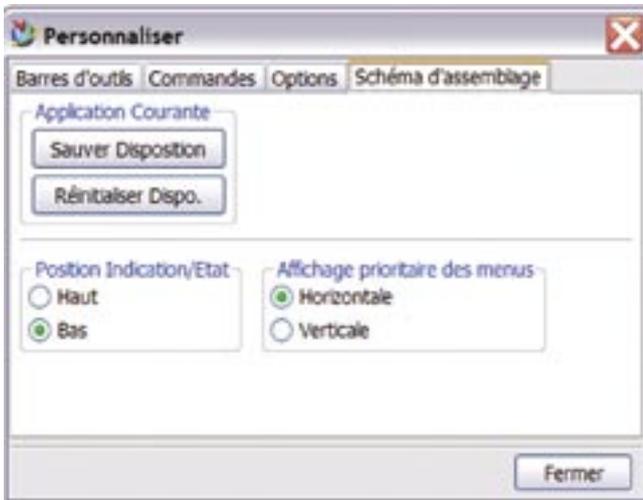
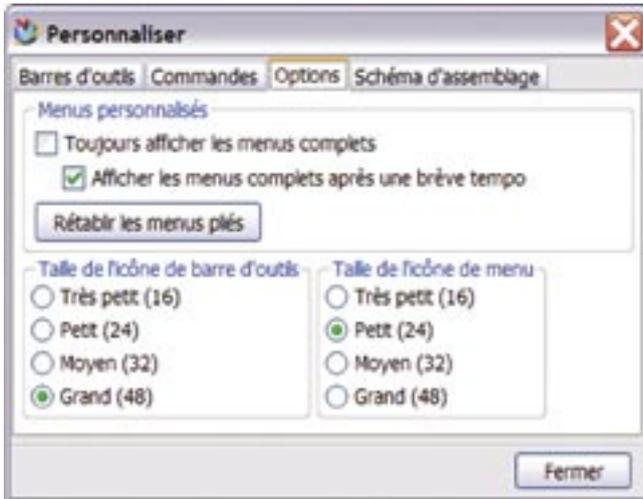
Vous pouvez désormais définir le Point de rotation en maintenant enfoncée la touche du milieu de la souris avant de commencer à tourner la vue.



Dans **Dessin**, pour la création et la modification de cotes, vous avez directement accès à tous les paramètres de cotation avec le bouton de droite.



Au début, les menus sont présentés en masquant les éléments peu utilisés ; à mesure que vous utilisez ces éléments, ils sont déployés. Pour que tous les éléments des menus soient toujours affichés, sélectionnez l'onglet **Options** dans le dialogue **Personnaliser**, et cochez **Toujours afficher les menus complets**. Pour rétablir les menus à leur état initial, sélectionnez **Réinitialiser Dispo** sur l'onglet **Disposition**.

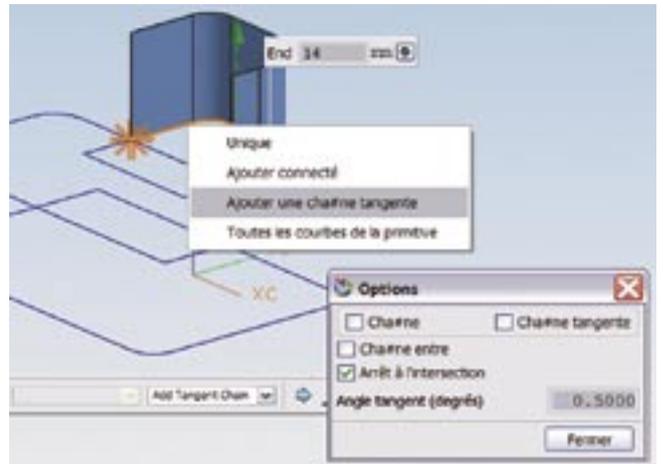


Intention de sélection permet de sélectionner rapidement des ensembles d'arêtes, de courbes ou de faces – par chaînage, en suivant la tangence, etc.

Cette fonction mémorise la manière dont vous les avez spécifiés, de sorte que le modèle se met à jour même dans le cas de modifications importantes des formes.

Avec l'**Intention de sélection**, un menu du bouton de droite est disponible (sur les objets sélectionnés) pour modifier l'Intention de sélection appliquée.

Les **Options** de l'intention de sélection permettent de spécifier comment sont collectées les chaînes. Vous trouverez des options de contrôle de la manière dont l'**Intention de sélection** suit une chaîne, en particulier **Arrêt à l'intersection**.



Dans NX Manager

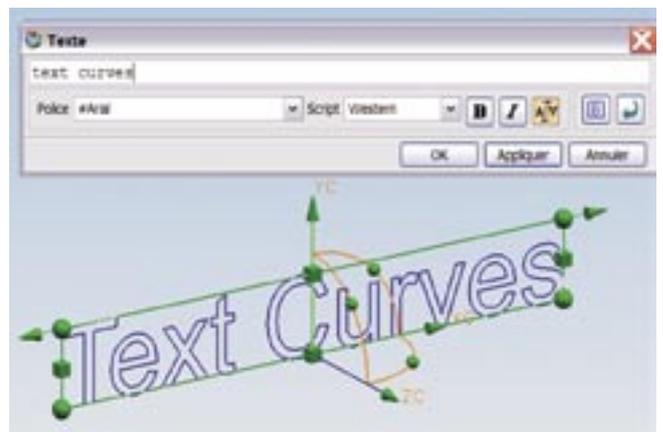
- Si le verrouillage automatique est activé (c'est le cas, par défaut), utilisez **Outils/NX Manager/Lister les pièces verrouillées** pour savoir quelles pièces ont été verrouillées.

- La palette Pièces de départ affiche les pièces-type de départ définies dans la base : glissez et déposez l'une de ces pièces pour en créer une nouvelle. Si vous faites glisser une pièce de départ de dessin, un dessin non master se crée automatiquement pour la pièce de travail courante ; vous n'avez qu'à spécifier le nom du dataset.

- NX Manager est désormais capable d'ouvrir des datasets non NX, tels que JT ou Solid Edge, pourvu que votre base soit correctement configurée (demandez à l'administrateur du système, ou consultez la section Préférences NX Manager dans le Guide de configuration de Teamcenter).

Vous pouvez désormais créer des courbes à partir d'un texte saisi. Sélectionnez Texte dans la barre d'outils **Courbe**, ou **Insertion/Courbe/Texte**.

Vous pouvez utiliser n'importe quel police True Type/Open Type disponible sur votre système d'exploitation Windows. Vous pouvez également inclure la boîte d'encombrement du texte comme courbes de référence, lorsque vous créez du texte avec l'option **Créer boîte**.



Vous pouvez désormais obtenir un aperçu d'une vue en cours de placement, sous la forme de : Bord, filaire, filaire caché ou rendu réaliste.

Pour régler le type d'aperçu, appuyez sur le bouton de droite lorsque l'aperçu est sur le curseur, et sous **Aperçu**, sélectionnez le type d'aperçu souhaité.

En maintenant la touche ALT au moment du glissement des poignées du WCS, vous pouvez obtenir une position ou une orientation précises.

Vous pouvez désormais obtenir un aperçu d'une coupe avant de placer la vue. Dans la barre du dialogue, sélectionnez **Outil de vue en coupe** : vous pouvez obtenir l'aperçu du plan de coupe, ou de la section.

Vous pouvez également verrouiller l'orientation de l'aperçu, pour créer des vues en coupe illustrées.

Dans **Dessin**, vous pouvez orienter une vue de base en utilisant **Outil d'orientation de vue**, accessible depuis la barre du dialogue. L'outil permet de définir dans une fenêtre 3D l'orientation de la vue à placer.

