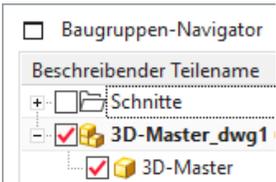
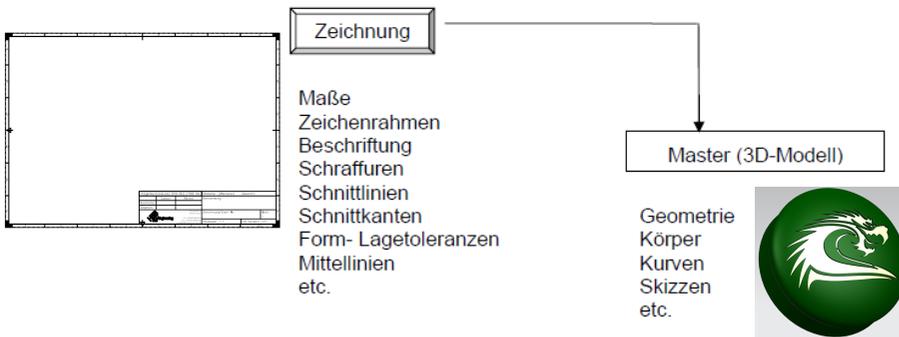


### 5.2.7 Verwenden von Attributen/Ausdrücken im Schriftfeld

Einen Schriftkopf auszufüllen kann dauern und es ist meist eine eher lästige Arbeit. Zudem hat man die einzelnen Werte bereits an anderer Stelle schon ausgewählt oder eingetippt (z.B. Material, Benennung, Zeichnungsnummer, etc.) oder sie ergeben sich aus der Arbeit mit NX (z.B. Blatt-Nummer, Maßstab, NX-Version, etc.) oder es wurde im PDM-System (z.B. Teamcenter) schon einiges angelegt und nach NX übertragen. Das „schreit“ natürlich nach einem Automatismus. Tatsächlich gibt es dafür einige Möglichkeiten, die das Ausfüllen der Zeichenrahmen automatisiert und auch sicherer macht in Bezug auf Tippfehler.



Im ersten Fall soll nach dem **Master-Model-Prinzip** gearbeitet werden, d.h. Zeichnung und Modell sind unterschiedliche Parts (siehe Randspalte und Abbildung oben) und die Zeichnung soll vom 3D-Modell (3D-Master) die drei *Attribute Material, Benennung\_HBB* und *Zeichnungsnummer\_HBB* übernehmen und im Zeichenrahmen an der richtigen Stelle eintragen.

Allgemeintoleranz DIN ISO 2768-mk		Material	[Material]	Gewicht
	Datum	Name	Benennung	
Bearbeitet			[Benennung_HBB]	
Geprüft				
 Salzstraße 9 83454 Anger Tel: 08656/98488-0 Fax: 08656/98488-88 info@HBB-Engineering.de		Zeichnung/Sach-Nr.		Blatt
		[Zeichnungsnummer_HBB]		1
		Maßstab 1:1		NX Version 1851

**Hinweis:** Im Gegensatz zum **Master-Model-Prinzip** kann das 3D-Modell und die Zeichnung (ggf. sogar mehrere einzelne Zeichnungsblätter) auch in einem einzigen Part existieren. Man spricht dann vom **Non-Master-Prinzip**. Wie man hierzu Zeichnungsvorlagen erstellt, wird weiter unten ebenfalls beschrieben.

Das erste *Attribut* hat besondere Eigenschaften. Über die Funktion *Materialien zuweisen* (siehe Randspalte) wird dem Volumenkörper im 3D-Master hier das Material „Polyethylene“ zugewiesen. Es wird dabei ein *Teile-Attribut* (*Part Attribut*) definiert. Man sieht es unter *Datei > Eigenschaften > Attribute* (*Part > Properties > Attributes*).

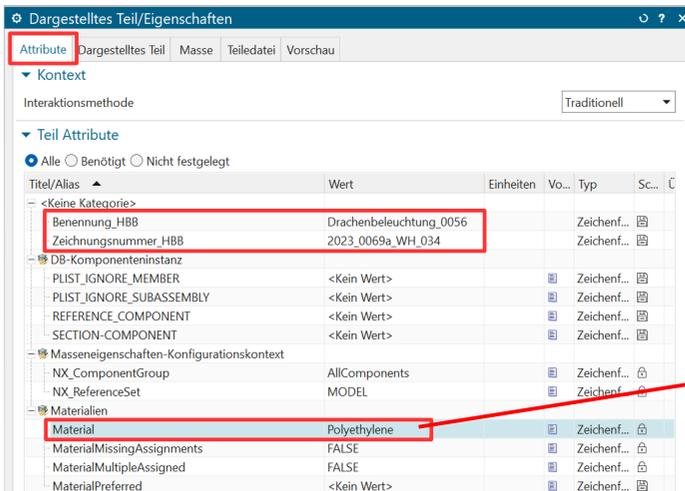


Werkzeuge >  
Materialien > Materialien  
zuweisen

Übrigens: Es wird dadurch auch die Dichte dieses Materials zugewiesen, so dass eine Gewichtsrechnung nun realistische Werte ergibt.

Tools > Materials >  
Assign Materials

Die zwei anderen *Attribute* werden im 3D-Master ebenfalls erstellt. *Datei > Eigenschaften* (*File > Properties*)



Das Teil, der 3D-Master, wird gespeichert.

Nun wird die **Blattvorlage** überarbeitet (weiter oben hieß diese `NX_HBB_Schriftfeld_A3_quer.prt`, sie lag in `C:\NX_Share\NX2306\UGII\startup`).

Damit der **Zeichenrahmen** bzw. dessen **Schriftfeld** die *Attribute* vom 3D-Master abgreifen und übernehmen kann, muss er noch speziell präpariert werden.

Über *Datei > Dienstprogramme > Attributsvorlagen*  
*File > Utilities > Attribute Templates* werden die drei *Attributsvorlagen*  
 angelegt nach dem Schema:

**DB\_DWG\_TEMPLATE\_ (fixer Teil) + Attributstitel im 3D-Master**

z.B.  
 DB\_DWG\_TEMPLATE\_Benennung\_HBB

Diese *Attributsvorlagen* verhalten sich wie *Teile-Attribute (Part Attribute)* und sind daher auch unter *Datei > Eigenschaften (Part > Properties)* zu finden.

