

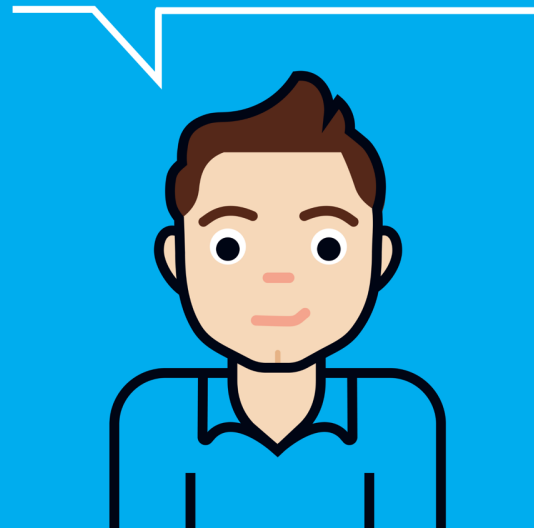


DR. WALLNER ENGINEERING



/// IHR TRAINER HEUTE IST MARCEL BERKHOLZ

**HERZLICH
WILLKOMMEN**





/// WAVE INTERFACE LINKING IN NX2512

ROBUST & UPDATESTABIL LINKEN

Marcel Berkholz /// 23.06.2026 /// 13:45 – 14:25 /// Raum 2015



DR. WALLNER ENGINEERING



Copyright

Diese Unterlagen sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte – auch die der Übersetzung, des Nachdruckes und der Vervielfältigung der Unterlagen oder Teilen daraus – vorbehalten. Kein Teil der Unterlagen darf ohne Genehmigung der Dr. Wallner Engineering GmbH in irgendeiner Form (Fotokopien, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) – auch nicht für Zwecke der Unterrichtsgestaltung – reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet oder vervielfältigt oder Dritten zugänglich gemacht werden.

Dr. Wallner Engineering GmbH

Charles-Lindbergh-Str. 7
71034 Böblingen

Tel 07031 410309-0

Fax 07031 410309-11

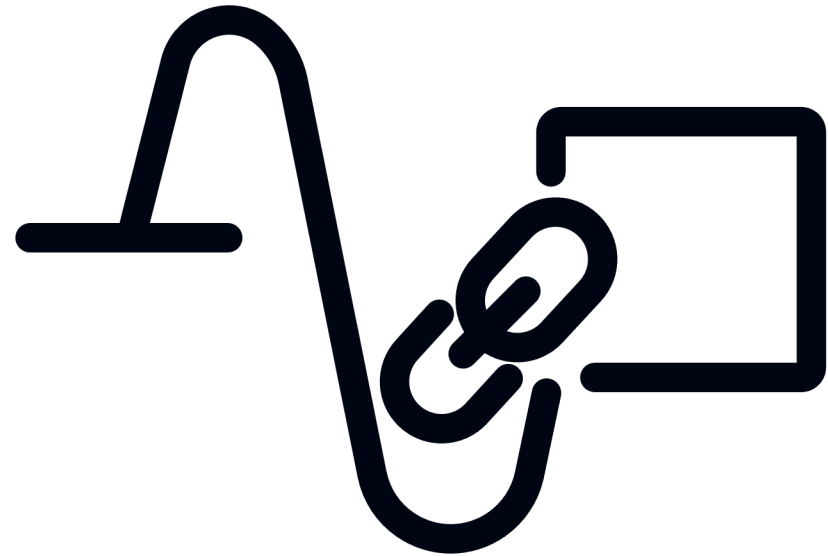
Mail kontakt@drwe.de

Web www.drwe.de



Agenda

1. Übersicht Bauteilübergreifende Konstruktion
2. Unterschiede zwischen Geometrie- und Interface-Links
3. Aufbau einer Interface-Struktur



/// GRUNDLAGEN DES VERLINKENS

Übersicht **Bauteilübergreifende** **Konstruktion**



Übersicht Bauteilübergreifende Konstruktion

- WAVE bietet Funktionen zur Herstellung von Verlinkungen zwischen Bauteilen
- Diese Verlinkungen können eine Vielzahl an Features sein:
 - Kurven
 - Skizzen
 - Flächen
 - Volumen
 - Ausdrücke
- Änderungen, die an der Quellgeometrie getätigt werden können automatisch auf die abgeleitete Geometrie angewandt werden

Übersicht Bauteilübergreifende Konstruktion

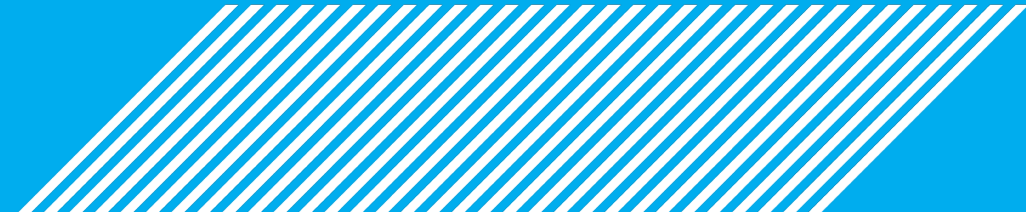
- WAVE-Links erweisen sich in folgenden Situationen als besonders sinnvoll:
 - Funktionale Abhängigkeiten zwischen Bauteilen beispielsweise Flansche
 - Variantenkonstruktion
 - Top-Down-Methode über Steuerskizzen

Showcase

- Darstellung der Möglichkeiten von bauteilübergreifender Konstruktion

/// DIE ZWEI SEITEN DER LINKS

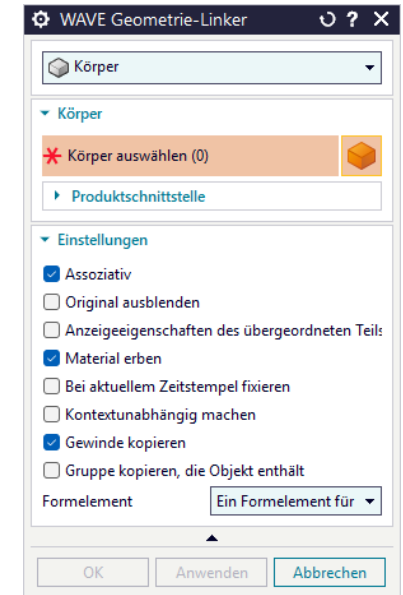
Unterschiede zwischen Geometrie- und Interface- Links



Unterschiede zwischen Geometrie- und Interface-Links

„Baugruppen“-Registerkarte → „Teileübergreifende Verbindungen“-Gruppe → WAVE Geometrie-Linker

- Der **WAVE Geometrie-Linker** dient der direkten Erzeugung von Links zwischen Geometrie und Zieldatei
- Je nach Konfiguration des Befehls lassen sich:
 - Assoziative/Non-Assoziative Links erstellen
 - Materialien vererben
 - die zeitstempelspezifische Position festlegen
 - die Kontextabhängigkeit steuern



Unterschiede zwischen Geometrie- und Interface-Links

„Baugruppen“-Registerkarte → „Teileübergreifende Verbindungen“-Gruppe → WAVE Geometrie-Linker

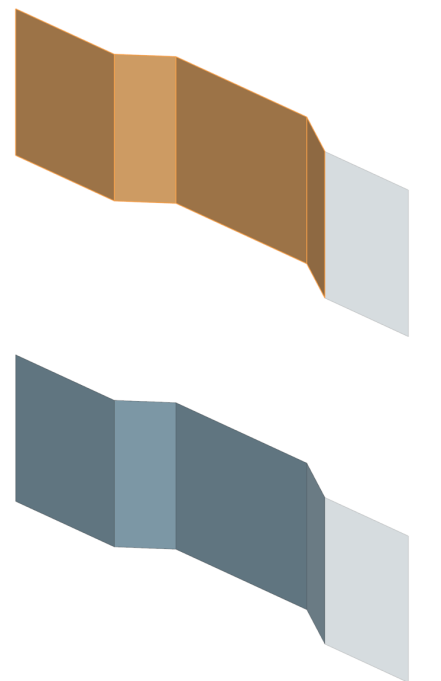
- Beim Arbeiten mit WAVE-Links sollte auf die Auswahlabsicht geachtet werden, um ungewollte Ergebnisse zu verhindern.
- Um Fehler zu vermeiden, sollte möglichst komplette Geometrie importiert werden.

Änderung



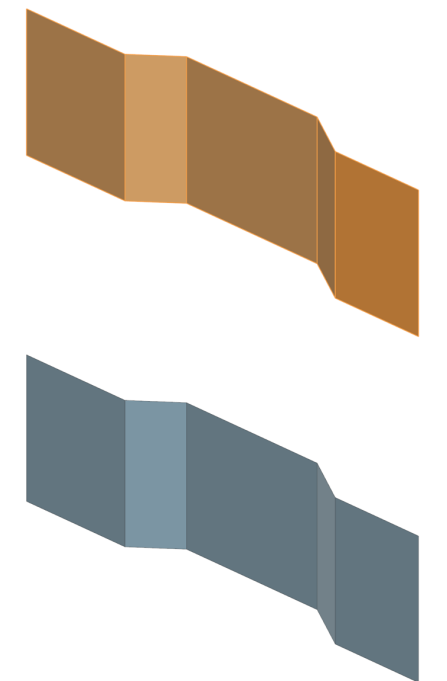
Resultat

Einzelfläche



Resultat

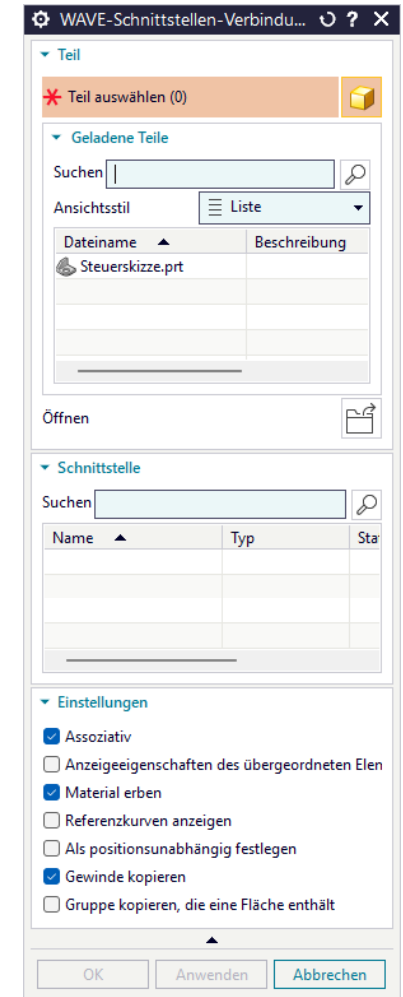
Körperflächen



Unterschiede zwischen Geometrie- und Interface-Links

„Baugruppen“-Registerkarte → „Teileübergreifende Verbindungen“-Gruppe → Weitere → WAVE-Schnittstellen-Verbindung

- Die **WAVE-Schnittstellen-Verbindung** dient der Erzeugung von Verbindungen zwischen definierten Schnittstellen und der Zieldatei
- Die Einstellungsmöglichkeiten decken sich weitestgehend mit dem Geometrie-Linker



Unterschiede zwischen Geometrie- und Interface-Links

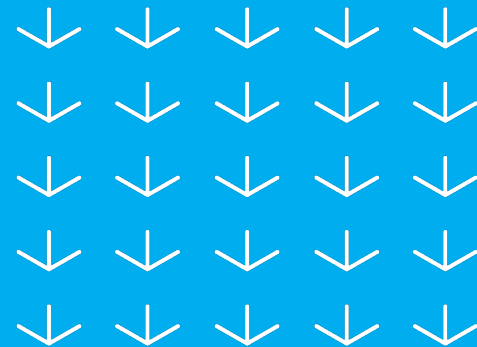
Kriterium	WAVE Geometrie-Link	WAVE-Interface-Link
Referenztyp	Direkte Geometrie	Dedizierte Schnittstelle
Änderbarkeit	Änderungen brechen oft Links	Änderungen bleiben gekapselt
Wartbarkeit	Schwierig, besonders bei großen Baugruppen	Deutliche Verbesserung durch Strukturgebung
Abhängigkeiten	Direkte Dependencies auf Geometrie / Kante / Bohrung	Kontrollierte Dependencies nach Freigabe der Schnittstelle

Verhalten bei Änderung

- Veranschaulichung der Unterschiede bei Änderung der Quelldatei

/// BEST-PRACTICE UND VORSCHLÄGE

Aufbau einer Interface- Struktur



Aufbau einer Interface Struktur

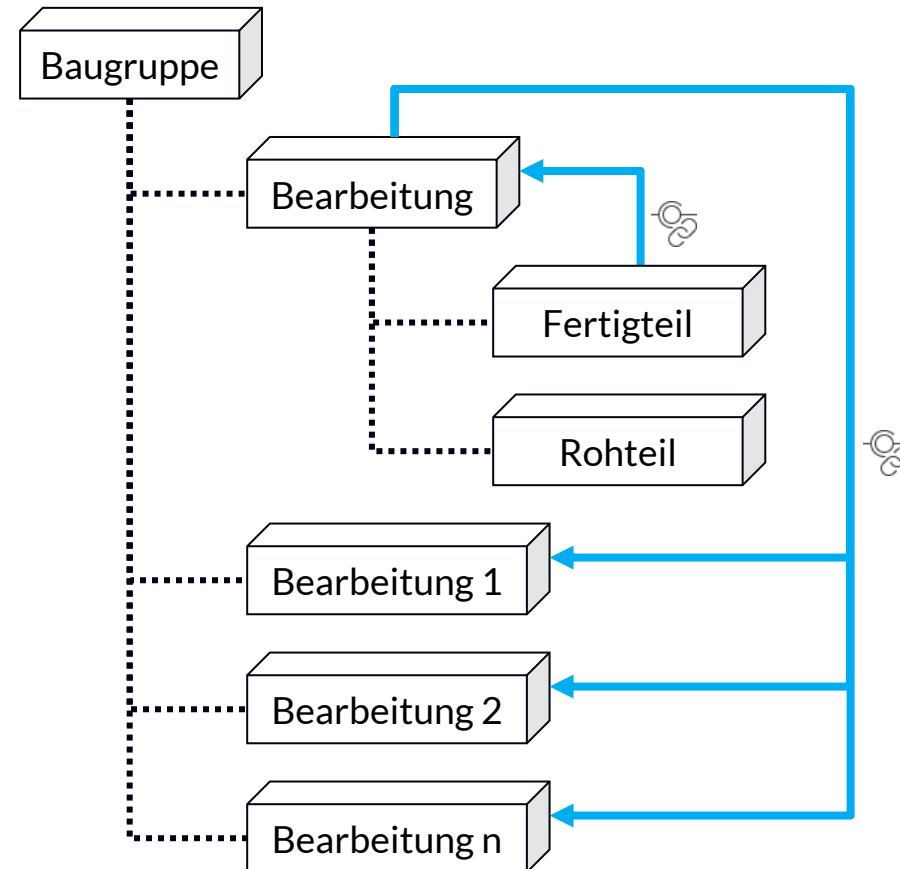
- Um eine Interface Struktur auf Körperebene möglichst robust zu gestalten, bietet es sich an, extrahierte Körper als Input für die Schnittstelle zu definieren
- Dies hat mehrere Vorteile:
 - Extrahierte Körper bleiben intakt, selbst wenn Formelemente davor gelöscht werden
 - Möglichkeit der Benennung der extrahierten Körper für mehr Klarheit im Teilebaum
 - Darstellung von unterschiedlichen Fertigungszuständen

Name	A.	A.	Layer	Kommentar
Historien-Konstruktionsmo...				
Modellansichten (Arbeitsteil)				
Links	?			
Produktschnittstelle	✓			
Ausgabe	✓			
STUFE_1	✓		1	
STUFE_2	✓		1	
STUFE_3	✓		1	
STUFE_4	✓		1	
STUFE_5	✓		1	
STUFE_6	✓		1	
STUFE_7	✓		1	
STUFE_8	✓		1	
Modellhistorie	?			
Bezugskoordinatensy...	✓		61	
Verbundener Körper (...)	?		1	
Fläche löschen (2)	✓		1	
Extrahierter Körper (3)...	✓		1	
Fläche löschen (5)	✓		1	
Extrahierter Körper (6)...	✓		1	
Fläche löschen (8)	✓		1	
Extrahierter Körper (9)...	✓		1	
Fläche löschen (11)	✓		1	
Extrahierter Körper (1...	✓		1	
Fläche löschen (14)	✓		1	
Extrahierter Körper (1...	✓		1	
Fläche löschen (17)	✓		1	
Extrahierter Körper (1...	✓		1	
Axialfläche vergrößern...	✓		1	
Fläche verschieben (21)	✓		1	
Extrahierter Körper (2...	✓		1	
Fläche löschen (24)	✓		1	
Extrahierter Körper ...	✓		1	

Aufbau einer Interface-Struktur

- Aufbau einer Struktur mit „Extracts“
- Aufbau einer Interface-Struktur auf Basis unterschiedlicher Stände

Aufbau einer Interface Struktur



Das war der Einstieg. Jetzt wird's konkret.



Thema weiterdenken

Konkrete Fragen und individuelle Herausforderungen besprechen.



Expertengespräch

30 Minuten für Sie – individuell, praxisnah und unverbindlich.



Jetzt buchen

QR-Code scannen und Termin-Slot sichern.





DR. WALLNER ENGINEERING

