



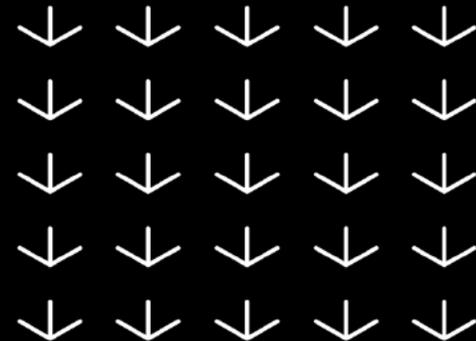
/// Kundentag 2024

# ***ALGORITHMIC FEATURE***

K. Riedinger | 24.10.2024 | 13:50 Uhr



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

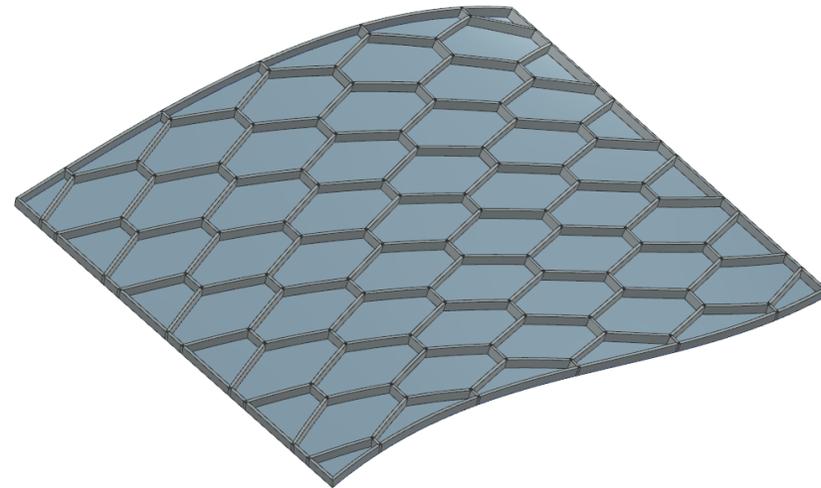
Tel +49 7031 410309-0  
Fax +49 7031 410309-11  
Mail [kontakt@drwe.de](mailto:kontakt@drwe.de)  
Web [www.drwe.de](http://www.drwe.de)



/// Was ist zu erwarten?

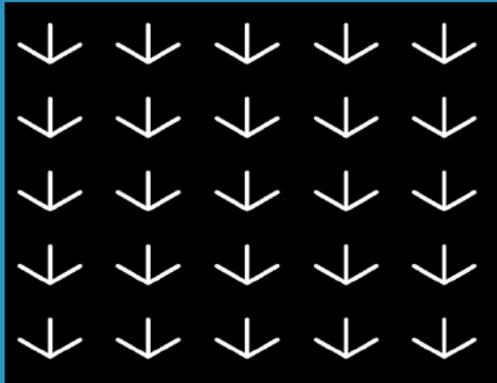
# **AGENDA**

1. Übersicht
2. Arbeitsschritte
3. Logic Editor
4. Speicherorte
5. Anwendung

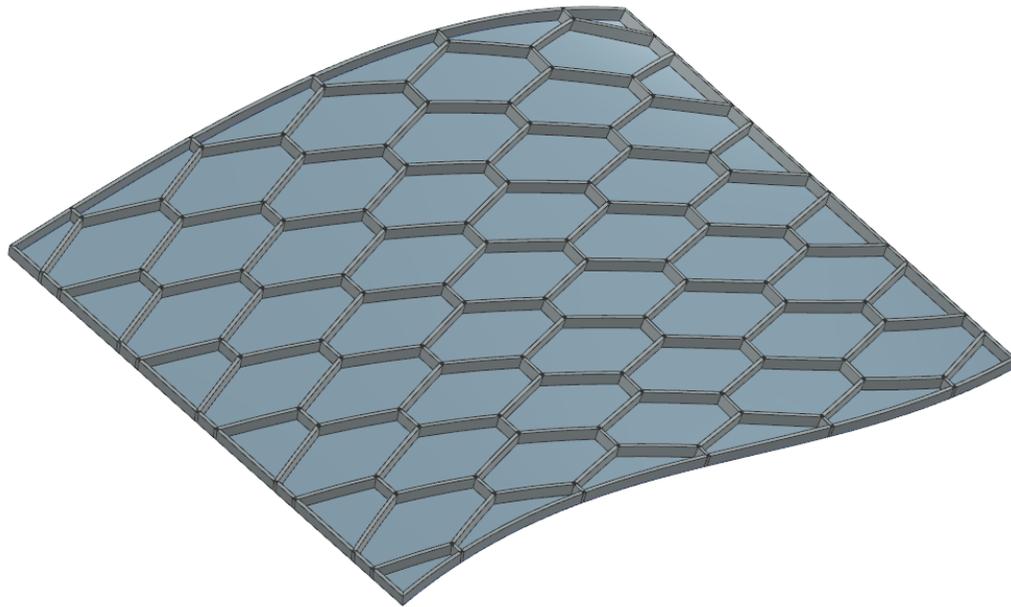


/// 1.

# **ÜBERSICHT**



# Überblick



- Ein Algorithmic Feature bildet die Verrippung des Bauteils
- Einzelne Parameter der Verrippung können editiert werden
- Das Algorithmic Feature wird mit dem Einzelteil gespeichert
- Das Algorithmic Feature kann in der Reuse Library bereitgestellt werden
- Das Algorithmic Feature kann auf beliebige Bauteile mit entsprechender Anschlussgeometrie angewendet werden

---

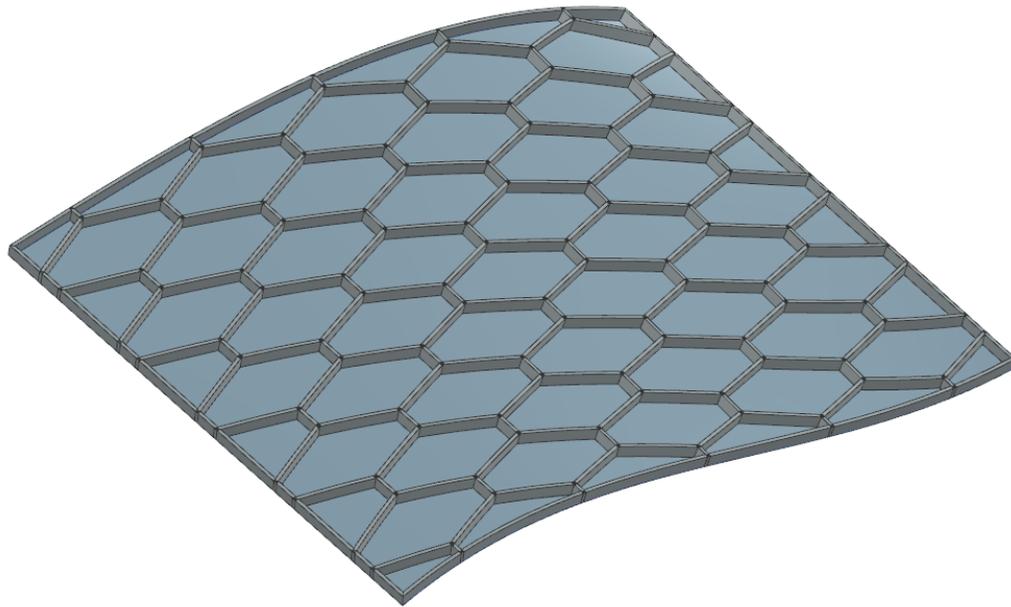
# Algorithmic Feature Uebersicht

/// 2.

# **ARBEITSSCHRITTE**



# Arbeitsschritte



- Mit dem Befehl „Algorithmic Feature“ wird ein Feature erzeugt
- Mit dem Logic Editor wird das Feature im Bauteil erstellt
- Das fertige Algorithmic Feature wird im Bauteil gespeichert
- Um das Algorithmic Feature auf andere Bauteile anzuwenden, wird es in der Reuse Library bereitgestellt
- Das Algorithmic Feature kann auf beliebige Bauteile mit passender Schnittstellengeometrie angewendet werden

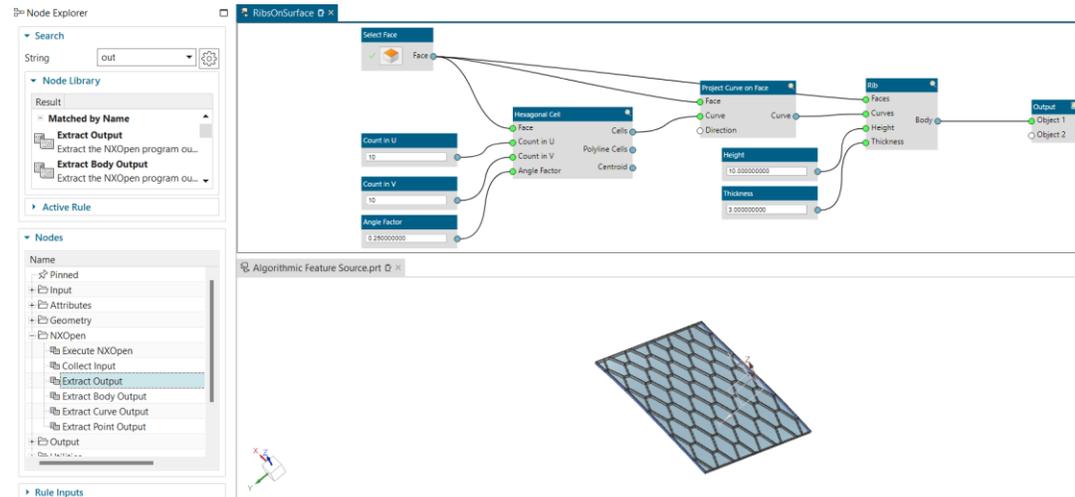
# Algorithmic Feature Arbeitsschritte

/// 3.

# ***LOGIC EDITOR***



# Logic Editor



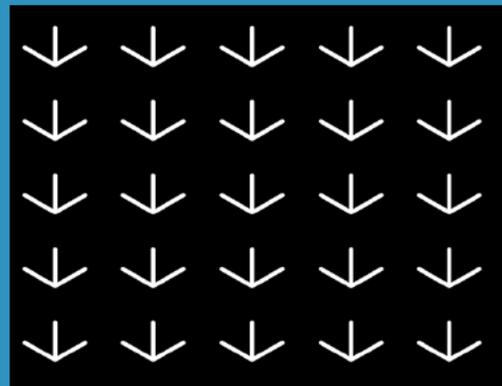
- Mit dem Logic Editor wird das Feature im Bauteil erstellt
- Im Node Explorer werden Rules aus einer Node Library zusammengestellt
- Vorgefertigte Methoden werden verbunden, um einen Programmablauf zu erstellen
- Das fertige Algorithmic Feature wird im Bauteil gespeichert
- Um das Algorithmic Feature auf andere Bauteile anzuwenden, wird es in der Reuse Library ab gespeichert

# Logic Editor

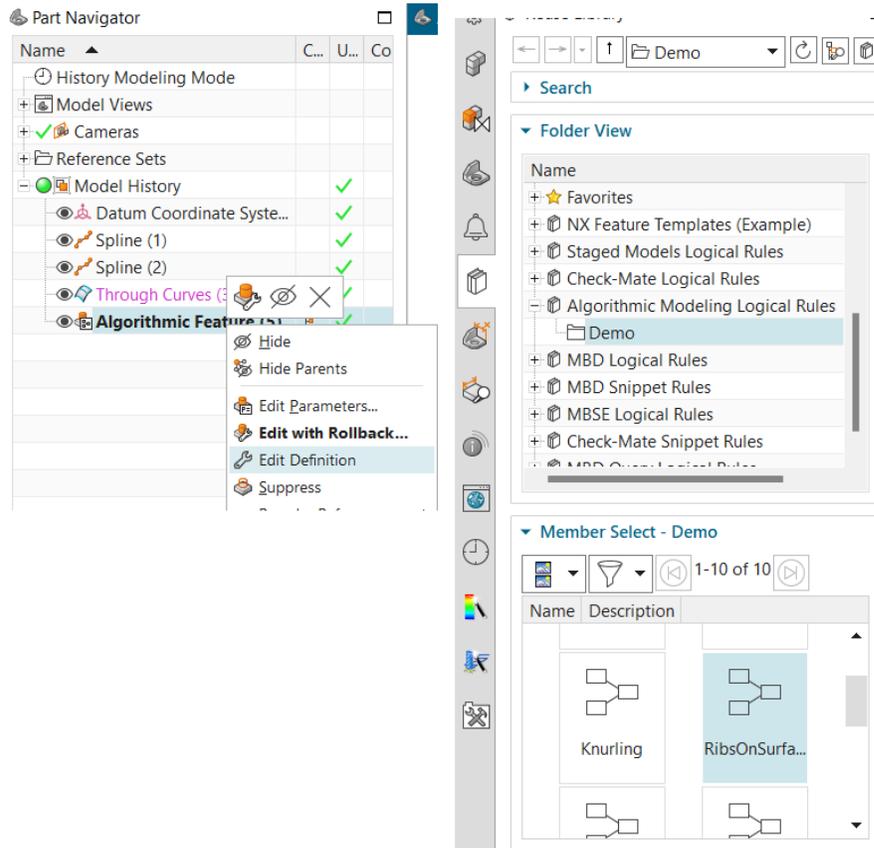


/// 4.

# ***SPEICHERORTE***



# Speicherorte



- Das fertige Algorithmic Feature wird im Bauteil im Teilnavigator gespeichert
- Dort können die Eingabeparameter geändert werden
- Oder die Definition kann geändert werden
- Um das Algorithmic Feature auf andere Bauteile anzuwenden, wird es in der Reuse Library ab gespeichert

# Speicherorte

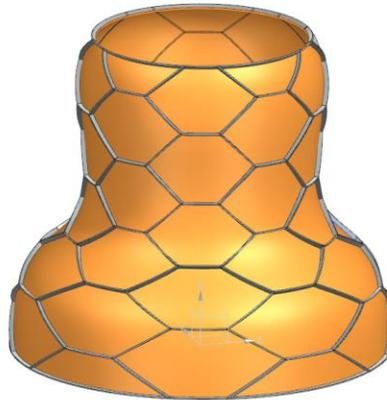
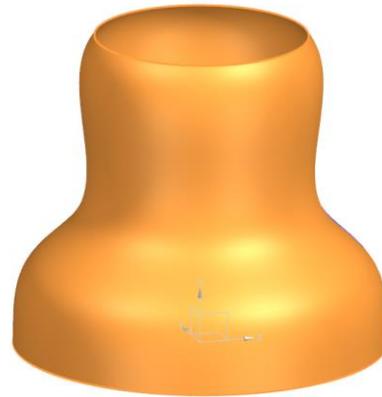
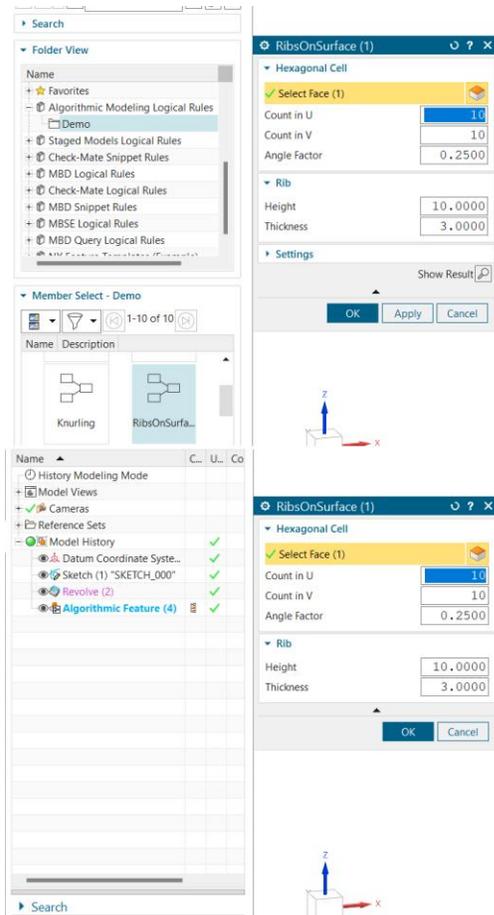


/// 5.

# ***ANWENDUNG***



# Anwendung



- Das fertige Algorithmic Feature wird im Bauteil im Teilnavigator gespeichert
- Dort können die Eingabeparameter geändert werden
- Auch die Definition kann geändert werden
- Um das Algorithmic Feature auf andere Bauteile anzuwenden, wird es in der Reuse Library abgespeichert

# Anwendung

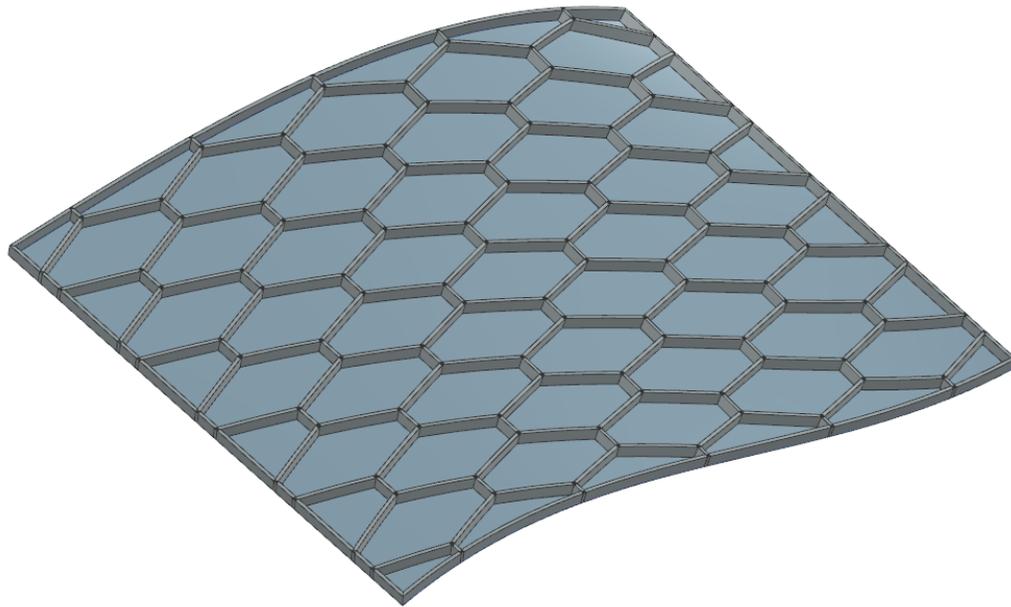


/// 5.

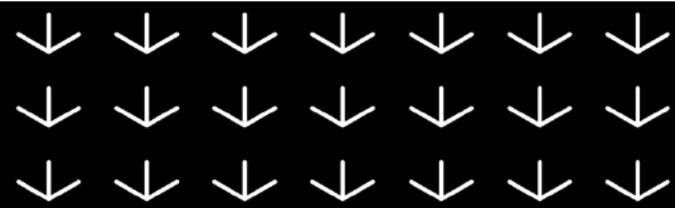
# **ZUSAMMENFASSUNG**



# Zusammenfassung



- Wiederkehrende Geometrien können erstellt werden
- Das Algorithmic Feature kann mit dem Einzelteil gespeichert werden.
- Das Algorithmic Feature kann in der Reuse Library bereitgestellt werden
- Das Algorithmic Feature kann auf beliebige Bauteile mit entsprechender Anschlussgeometrie angewendet werden
- Einzelne Parameter der Verrippung können im Ziel editiert werden
- Das Algorithmic Feature wird mit dem Logic Editor erstellt.



***VIELEN DANK!***





**DR. WALLNER ENGINEERING**

