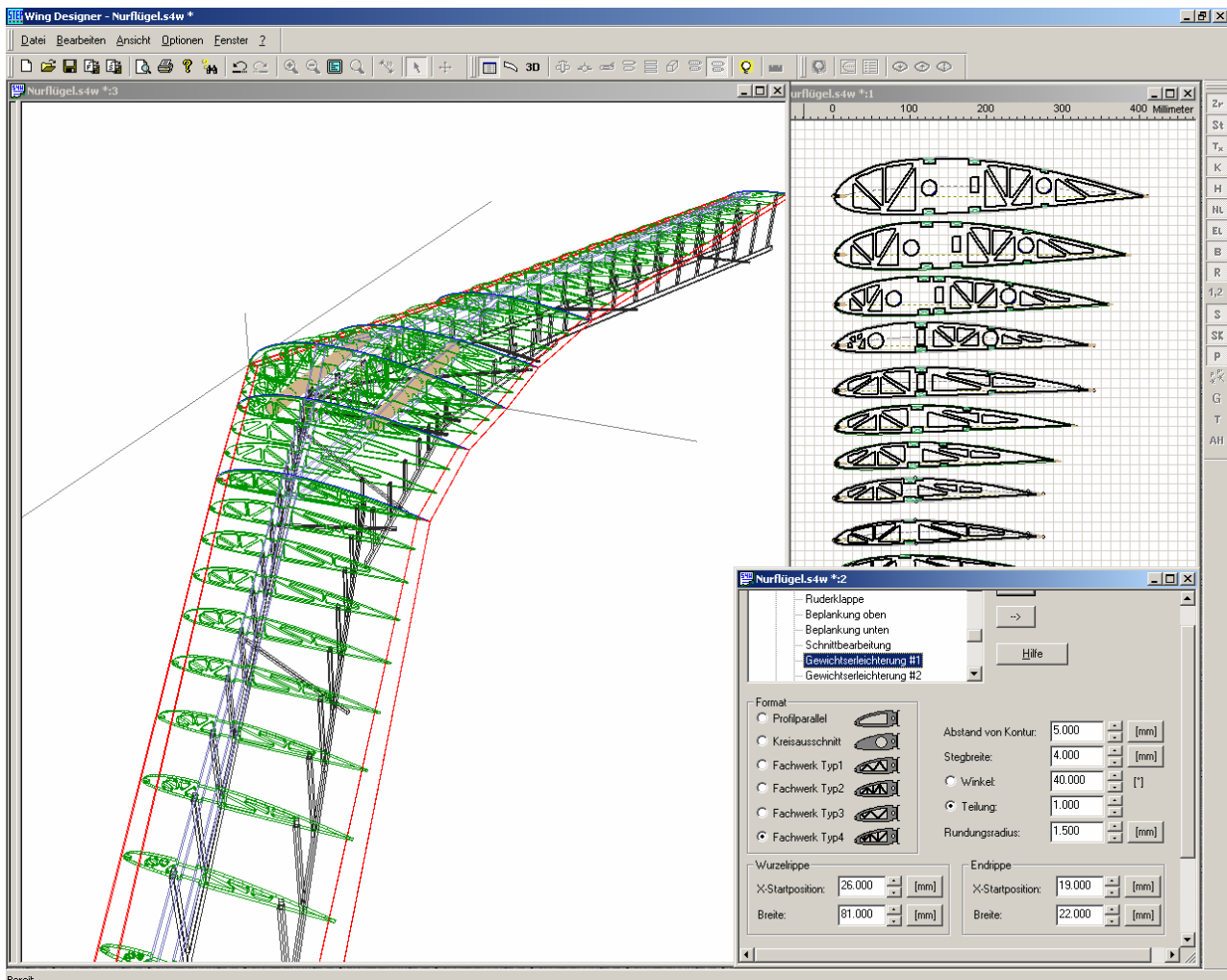


# Der neue



# Version 2

## Heben Sie ab zu neuen Höhenflügen!



Sorgte der WING designer in der Version 1 bereits für Furore und setzte quasi einen neuen Standard was die einfache Konstruktion komplexer Tragflächen betrifft, so legt die Version 2 dieses genialen Programms noch einiges drauf!

Sie werden staunen, wie einfach Sie mit ein paar Mausklicks Bohrungen, konturparallele Ausschnitte zur Gewichtserleichterung oder selbst komplexe Fachwerkstrukturen in Ihre Rippenflächen integrieren. Und damit Ihre Tragflächen auch mit höchster Präzision von der Virtualität in die Realität umgesetzt werden, haben wir auch noch einige Funktionen für verschiedene Aufbauhilfen implementiert. So können Sie Ihre Rippen mit einfachen „Füßchen“ versehen oder mittels einer (wie wir glauben) „genialen“ Hellingkonstruktion komplexeste Flügel mit einer bisher nicht gekannten Präzision aufs Baubrett bringen. Dagegen scheinen „kleinere“ allerdings nicht weniger hilfreiche Erweiterungen und Verbesserungen wie die Ausgabe von Profilschablonen zur Kontrolle beim Schleifen oder die erweiterten Möglichkeiten bei der Definition von Nasen und Endleisten beinahe wie Peanuts.

# Neue Funktionen im WING designer Version 2

## Profileditor

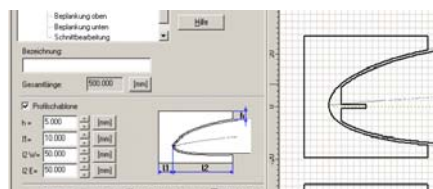
Da der komfortable grafische Editor von unseren Anwendern auch immer wieder zum Digitalisieren von Rumpfspanten und anderen Bauteilen „missbraucht“ wurde, haben wir das Handling der **Punkt bzw. Linienbearbeitung** verbessert. So können nun neben geglätteten Konturbereichen auch Gerade und Eckpunkte bzw. Spitzen, die nur einseitig geglättet werden sollen, definiert werden. Außerdem wurde der Profileditor um eine **DXF-Exportfunktion** erweitert, um solche Bauteile auch ohne Umweg über den Tragflächeneditor exportieren zu können.

## Tragflächeneditor

Die meisten Neuerungen des WING designers betreffen dieses Herzstück. Hier ist eine ganze Reihe von Erweiterungen zu nennen.

### Erzeugen von Profilschablonen

Diese Funktion erzeugt für jede Rippe eine Schablone des Nasenbereichs, um z.B. die Schleifarbeiten in diesem Bereich exakt kontrollieren zu können.

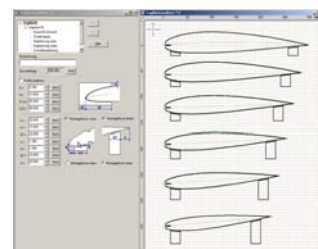


### Erzeugen von „Füßchen“

Um Profile mit gewölbter Unterseite oder etwa Flächen mit Schränkung einfacher aufbauen zu können, wurde diese Funktion zum automatischen Anbringen von Füßchen implementiert.

Selbstverständlich werden dabei alle Parameter wie V-Form, Schränkung usw. berücksichtigt. Und damit eine Tragfläche auf Wunsch auch mal

„Überkopf“ aufgebaut werden kann, können diese Füßchen auf Wunsch auch auf der Profiloberseite erzeugt werden.

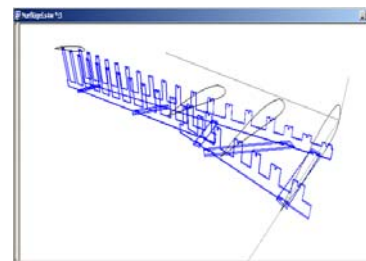


### Helling als Aufbauhilfe

Bei komplexeren Flächen kann durch die Füßchen an den Rippen relativ viel Verschnitt entstehen und die Stabilität beim Aufbau ist mitunter auch nicht mehr zufrieden stellend.

Um dies zu umgehen, wurde eine Möglichkeit geschaffen, auf einfachste Weise mit ein paar Mausklicks eine komplette Helling zu erzeugen.

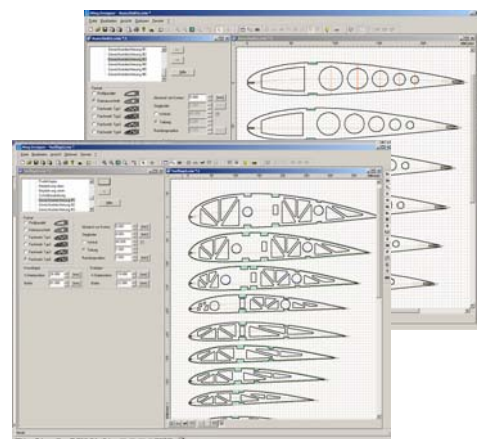
Eine ausgeklügelte Funktion zum automatischen Generieren von Nuten und Verbindungselementen sorgt dafür, dass Ihre Konstruktion auch exakt aufs Baubrett kommt.



### Ausschnitte erzeugen

Diese Funktion ist sicherlich eine der „meistgefragten“ Erweiterungen überhaupt.

Ob einfache Kreise, konturparallele Ausschnitte oder sogar komplexe Fachwerkstrukturen, dieses Werkzeug werden sie beim Bau eines einfachen Zweckmodells genau so zu schätzen wissen wie bei der Umsetzung des perfekten Oldtimers.



### Stützverbinder erzeugen

Beim Fräsen kompletter Rippensätze kann es mitunter vorteilhaft sein, dass die gefrästen Rippen noch Stege als Verbindung zur Rohmaterialplatte besitzen. Diese Funktion ermöglicht es Bereiche zu definieren, an denen die Fräskontur unterbrochen wird und somit Verbindungsstege stehen bleiben.

### Viele kleine Verbesserungen

Neben diesen großen Erweiterungen sind auch eine Reihe kleinerer Verbesserungen eingeflossen, die das Handling des WING designers erleichtern. So ist z.B. das Zoomen und Scrollen mittels Laufrad der Maus implementiert worden.