

Polyboard 6

Formación

Objetivos y Programa Curso Formación

Revisión: 19/04/2017



www.sicam-info.com

Polyboard es marca registrada de **BOOLE&PARTNERS**

La autoría y propiedad del contenido de éste documento corresponde a **SICAM**. Prohibida su reproducción total ó parcial sin nuestra autorización previa.

1. Objetivos.....	3
1.1 Diseño.....	3
1.2 Información para Fabricación.....	3
1.3 Obtención de costes	3
1.4 Enlace con programas externos de Render	3
2. Programa del curso	4
2.1 Introducción	4
2.2 Personalización del programa.....	4
2.3 Métodos de Fabricación.....	4
2.4 Funciones de diseño.....	5
2.5 Información para Fabricación y Presupuestación.....	5
2.6 Proyectos	5
2.7 Render	6

1. Objetivos

El curso de Formación de POLYBOARD se realizará con el propósito de alcanzar los siguientes objetivos

1.1 Diseño

Aprender a utilizar las herramientas de diseño paramétrico del software que permiten realizar todo tipo de mobiliario: cocinas, baños, salones, dormitorios y cualquier otra tipología de mueble.

POLYBOARD permite definir inclinaciones en techos (en profundidad y anchura), definir secciones con forma libre para poder adaptar la forma del mueble a pilares y salientes de las paredes y en definitiva crear muebles con formas muy complejas

1.2 Información para Fabricación

Aprender a obtener todas las informaciones que proporciona POLYBOARD una vez completado el diseño :

- Despiece para pasar a una seccionadora y hacer el corte de tableros
- Planos acotados de todas las piezas, con representación de los mecanizados
- Programas de mecanizado para pasar a una máquina CNC

1.3 Obtención de costes

Conocer la manera en la que se personaliza el programa, definiendo los materiales, herrajes y cintas y los costes de cada uno de ellos, de manera que una vez diseñado un mueble o proyecto podamos saber sus costes.

1.4 Enlace con programas externos de Render

Para saber cómo exportar un diseño (mueble individual ó proyecto completo) en un archivo de formato DXF ó 3DS, de manera que pueda ser abierto por un software de renderizado fotorrealista para generar imágenes de gran calidad.

2. Programa del curso

Se organiza en base a los siguientes temas:

2.1 Introducción

2.1.1 Descripción genérica de las funciones del programa y explicación de su interfase: localización de los menús y Barras de Herramientas

2.1.2 Diseño de un mueble muy básico y sencillo para tener una panorámica general de todo el proceso de diseño y obtención de informaciones.

2.2 Personalización del programa

2.2.1 Creación de la Biblioteca de Materiales de Tableros

2.2.2 Creación de la Biblioteca de Materiales de Cintas

2.2.3 Creación de la biblioteca de Herrajes

- Definición de un Herraje sencillo: Tornillo

2.2.4 Creación de la Biblioteca de Reglas de Posicionado

- Definición de una Regla de Posicionado para el Herraje Tornillo

2.3 Métodos de Fabricación

2.3.1 Concepto de Método de Fabricación y su aplicación

2.3.2 Creación de un Método de Fabricación para una tipología de Cajonera

Nota: Se siguen las explicaciones contenidas en el Tutorial "Definir Método de Fabricación para Cajonera" que se proporciona como material didáctico, para su posterior repaso, en un archivo PDF.

- Tipología de la Cajonera a Crear

- Submétodo para Cuerpo del Mueble

- Submétodo Estilo de Material

- Submétodo Estilo de Cantos

- Submétodo para División

- Submétodo para Herrajes

- Submétodo para Cajones

2.3.3 Ejemplo de Aplicación del Método para crear una Cajonera nueva.

2.4 Funciones de diseño

2.4.1 Filosofía del diseño. Concepto de Programa paramétrico

2.4.2 Facilidad para modificar dimensiones y posición de componentes

2.4.3 Facilidad para mover y ajustar la posición de los Herrajes

2.4.4 Efecto de reemplazar el Método de Fabricación asociado a un mueble

2.4.5 Tipos de componentes interiores y cómo añadirlos

- Estantes

- Montantes

- Divisiones Libres

- Dobles Fondos

2.4.6 Opciones avanzadas de diseño

- Cajeadado Interior

- Vaciado

- Definir Inclinaciones en Techos

2.4.7 Mecanizado de componentes

- Mecanizado Interior

- Mecanizado de Cantos

- Mecanizado de Esquinas

2.4.8 Piezas compuestas (Estructuras)

2.5 Información para Fabricación y Presupuestación

2.5.1 Lista de Corte ó Despiece. Exportar a un Optimizador externo

2.5.2 Informe con vistas del mueble, listados y planos acotados de sus piezas

2.5.3 Etiquetas. Configuración de su contenido

2.5.4 Postprocesado. Obtención de programas para CNC

2.6 Proyectos

2.6.1 Concepto

2.6.2 Creación de Suelos y Muros

2.6.3 Inserción y posicionado de muebles en un Proyecto

2.6.4 Acotación

Nota: Se siguen las explicaciones contenidas en el Tutorial "Definir Método de Fabricación para Cocinas - Crear Proyecto de Cocina" que se proporciona como material didáctico, en un archivo PDF.

2.7 Render

2.7.1 Concepto. Tipos de visualización render

2.7.2 Gestión de Luces

Nota: Se siguen las explicaciones contenidas en el Tutorial "Como emplear Luces en 3D Render" que se proporciona como material didáctico. en un archivo PDF.