

Polyboard 7

Programa Curso Formación

Revisión: 7/05/2022

Sicam software para
fabricación ●

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.

www.sicam-info.com

Polyboard 7 – Programa Curso Formación

Guia del Curso.....	3
Introducción	5
Sesión 1: Funciones de Diseño (Parte 1)	6
Sesión 2: Funciones de Diseño (Parte 2)	7
Sesión 3: Funciones de Diseño (Parte 3)	8
Sesión 4: Funciones de Diseño (Parte 4)	9
Sesión 5-A: Herrajes, Reglas Posicionado	10
Sesión 5-B: Reglas Posicionado (Avanzado)	11
Sesión 6: Herrajes para Único Panel.....	12
Sesión 7: Método de Fabricación (Parte 1)	13
Sesión 8: Método de Fabricación (Parte 2)	14
Sesión 9: Método de Fabricación (Parte 3)	15
Sesión 10: Método de Fabricación (Parte 4)	16
Sesión 11: Proyectos / Catálogos.....	17
Sesión 12: Proyectos (Parte 2).....	18
Sesión 13: Informes. Salida de datos. Copias Seguridad	19
Sesión 14: Postprocesador.....	20
Sesión 15: Ejemplos de Aplicación. Trucos.....	21

Guia del Curso

Contenido

Bloque 1: Duración 10h 51min

Introducción

Descripción de la organización de la pantalla, menús, barras de herramientas

Sesiones 1, 2, 3 y 4:

Descripción de todas las opciones de diseño de POLYBOARD. Una vez conocidas estaremos en disposición de crear cualquier mueble (sin herrajes) , por compleja que sea su geometría.

Sesiones 5 y 6 :

Cómo crear los herrajes que necesitemos emplear.

Completadas éstas 6 primeras Sesiones podemos definir un mueble en su totalidad .

Bloque 2: Duración 5h 53min

Sesiones 7,8, 9 y 10:

Concepto de Método de Fabricación. No aporta más opciones de diseño pero conseguiremos reducir drásticamente los tiempos de diseño.

Ejemplo de creación de Métodos para:

- Muebles de Cocina
- Cajonera
- Armario puertas correderas
- Armario puertas batientes

Sesiones 11 y 12: Proyectos

Conceptos generales

Ejemplo aplicación para cocina

Bloque 3 : Duración 2h 20min

Sesión 13: Salida de datos para pasar a un optimizador e Informes.

Sesión 14: Configuración del Postprocesador y la salida para máquinas a CNC y nesting

Bloque 4: Duración 1h 02 min

Sesión 15: Ejemplos de Aplicación

Incluye explicaciones de cómo realizar ciertas operaciones más complejas y también algunos "trucos".

Recomendaciones :

1) Una vez reproducida una Sesión y asimilados sus contenidos, repáseles repitiendo las operaciones que se hayan descrito en ella. Se puede emplear para ello una instalación de **POLYBOARD en modo demo**.

Vuelva a revisar los conceptos que no entienda bien. Y si es necesario, póngase en contacto con nuestro servicio de soporte para consultar.

2) Antes de pasar a una nueva Sesión, asegúrese de que ha asimilado bien la anterior.

3) **Respete el orden de las sesiones**. Aunque se tenga el impulso de saltar alguna sesión intermedia e ir directamente a una posterior, para avanzar más rápidamente, preconizamos encarecidamente no hacerlo.

Hay muchos conceptos que se van explicando en el momento en que se presenta la necesidad de utilizar una función u opción concreta. Si nos saltamos la sesión donde se ha hecho esa explicación no entenderemos el uso que se hace de ese concepto en una posterior.

Introducción

Duración: 58 min

Descripción del entorno de trabajo:

- Menús y Barras de Herramientas
- Ventana principal y auxiliares. Barra Propiedades. Restaurar configuración inicial.
- Vista Explosionada. Vista render.
- Opciones de visualización (Menú Ver)

Explicación de la Barra de Propiedades de Mueble y Piezas y cómo modificar su contenido. Concepto de Programa paramétrico.

Menú Bibliotecas. Acceso a la personalización del programa.

Crear materiales de Tablero.

- Emplear archivo de imagen para representar el material.
- Consideraciones sobre la Resolución / Tamaño del archivo de imagen

Crear materiales de Canto (Cinta).

Crear materiales de tipo Perfil

Sesión 1: Funciones de Diseño (Parte 1)

Duración: 1h 29min

Añadir Componentes Interiores

-Estante

-Montante

-Doble Fondo

-Media Madera

-**Eliminar Elemento**. Desaparecen las zonas que dependen de él. Importancia del orden seguido al añadir componentes.

-**Retirar un elemento (sin eliminar)**. Concepto de Panel Nulo. Las zonas permanecen.

--División Libre. Posicionar División Libre

- Cajeadado Interior. Aplicación para Gola

Añadir Componentes del Frente

-Puerta. Seleccionar zona a cubrir e importancia del orden seguido al añadir componentes. Igualar anchura de puertas.

Modo Encastrado, Superpuesto Global y Local

-Cajón. Añadir a zona simple ó compuesta. Cajones con Frentes diferentes. Cajón dentro de cajón.

-Añadir divisiones al interior de un cajón

Operación de Vaciado Interior

Sesión 2: Funciones de Diseño (Parte 2)

Duración: 1h 29min

Inclinaciones de Techo

Inclinaciones en otros elementos de la estructura

Inclinaciones en Divisiones. Orientación Libre

Ejemplo de lo que NO es inclinación (Mueble con sección no rectangular)

Copiar+Pegar contenido de una zona

Concepto de Pieza Prioritaria y No Prioritaria.

- Explicación detallada de la Sección Enlace en las Propiedades de una Pieza.
- Concepto de Retraso, Solape y Ranura.
- Unión a Inglete. Piezas Principal y Secundaria.

Aplicación de Retrasos y Solapes

- Estantes: Aplicar retraso / ranura respecto a Frontal.
- Trasera: Hacer que se meta hacia dentro y entre en ranuras
- Laterales: Hacer que solapen al Suelo
- Montante: Hacer que parta Techo y Suelo
- Cajón: Definir el ensamblado de los componentes interiores.

Zonas Exteriores para Techo y Suelo

-Zócalo, Tapeta

Zonas Exteriores adicionales

- Laterales, Trasera

Aplicación de Zonas Exteriores en el caso de Armarios

Sesión 3: Funciones de Diseño (Parte 3)

Duración: 1h 21min.

Modelo : Mueble en L

Modelo Mueble Rinconera

- Explicación de la operación Bisel para cantos

Mueble con Forma Libre.

- Crear Sección con el Editor de Polyboard
- Modificar sección
- Importar sección desde archivo DXF

Ejemplos de aplicación

- Pilar interior
- Mueble con sección trapezoidal
- Frontal con panel y puerta
- Rinconera Ciega

Herramienta Medir / Acotar

- Mediciones interiores y exteriores (temporales)
- Añadir acotaciones (permanentes)

Información a obtener tras el diseño.

- Lista de Corte en pantalla
- Exportar en archivo de texto. Pasar a un Optimizador.
- Obtener Informe con despiece para imprimir

Guardar el Mueble diseñado.

- NUEVO! : Polyboard incluye ahora un "guardado automático"
- Generar más muebles a partir de él.

Sesión 4: Funciones de Diseño (Parte 4)

Duración: 1h 42min

Mecanizado de Piezas

-Mecanizado Interior.

Contornos Estándar: Círculo, Rectángulo

Contornos especiales: Biblioteca de Curvas Cerradas

Mecanizado ciego - Parámetro Anchura

Contorno Paralelo al del panel. Falso Marco

-Mecanizado de Cantos y Esquinas.

Curva estándar: Arco

Curvas especiales: Biblioteca de Curvas Abiertas

Biblioteca de curvas (Abiertas / Cerradas)

Ejemplo de aplicación: Mesa

Concepto de Estructura.

- Copiar+pegar una Estructura

- Biblioteca de Estructuras

Dividir Superficie.

- Aplicación para Muebles de grandes dimensiones

- Aplicación para efecto artístico

Duplicar Espesor: Convertir un panel en dos.

Ensamblaje (Marco + panel central)

-Ejemplo de Aplicación : Puerta

-Ejemplo de Aplicación : 2 barras en techo

-Ejemplo de Aplicación : Barra de Colgar

Lista de Corte

-Opciones para denominar la Referencia de las piezas

Sesión 5-A: Herrajes, Reglas Posicionado

Duración: 1h 57min

Concepto de Herraje. Elemento de unión de dos piezas

Cómo crear herrajes Tornillo y Espiga

Eje de Referencia Centrado

Añadir herrajes desde Propiedades de pieza

Concepto de Regla de Posicionado.

Crear Regla de posicionado tipo Inicio- Fin

Parámetro Distancia: Damos en principio valor "muy grande"

Crear Regla de Posicionado de tipo Único

Una misma Regla se puede aplicar a Tornillo. Espiga, Excentrica etc

Espiga Múltiple: Dos alternativas a emplear

Cómo crear herraje Excéntrica.

Eje de Referencia Cara 1 ó Cara 2

Explicación parámetro Posición Y

Cómo crear Herraje Bisagra

Explicación parámetro Posición X

Crear Herraje Guía de Cajón

Crear Regla de Posicionado tipo Unico para Guía

Verificar lo que ocurre con 1 cajón

Verificar con cajón múltiple de 2 ó más cajones

Influencia si el Frente es Superpuesto ó Encastrado

Herraje Espiga para unión a inglete

No se puede aplicar una espiga convencional

Herraje Tirante para unión a inglete

Aplicación más amplia del concepto de Herraje

Gola definida como un herraje

Sesión 5-B: Reglas Posicionado (Avanzado)

Duración: 28min

Regla de Tipo Único

Parámetros Dirección / Referencia

Regla Tipo Inicio / Fin

Modo Máxima Distancia

Modo Distancia Fija

Modo Distancia Múltiplo

Opción Último Herraje

Ejemplo de Aplicación

2 ó 3 elementos en función de la Profundidad

Ejemplo de Aplicación

Nº de Bisagras en función de la Altura de la Puerta

Sesión 6: Herrajes para Único Panel

Duración: 1h 34min

Concepto de Herraje para Único Panel

Creación de Herraje "Pomo"

Opción: Incorporar un accesorio 3D a la definición del Pomo

Cómo añadir Pomo a una puerta

Creación de Herraje "Tirador"

Aplicación para añadir un accesorio al mueble: Caja

Biblioteca de Accesorios 3D

Importar archivo DXF

No es válido cualquiera; sólo sin incluye entidades Cara 3D

Conversión a Cara 3D desde otras geometrías

Creación del Herraje Pie

Otras aplicaciones del Herraje de Panel Unico

Crear panel perforado

Límitación al usar Herraje de Panel Unico :

No se puede incluir en Método de Fabricación

"Truco": Crearlo como Herraje Convencional

Crear Pie como Herraje convencional

Explicación del parámetro Distancia de la Regla de Posicionado

Crear Tirador como Herraje convencional

Situar Herrajes en Puerta Doble

Pomo - Herraje para único panel

Tirador Doble - Herraje convencional

Sesión 7: Método de Fabricación (Parte 1)

Duración: 1h 41min

Concepto de Método de Fabricación

Justificación de su interés y utilidad.

- Se puede diseñar sin usar Métodos, pero empleando mucho más tiempo.

A recalcar:

Método ES Conjunto de características

Método NO hace que se añadan automáticamente Estantes, Puertas, etc

Creación de un Método de Fabricación para Cocinas

Planteamiento inicial, Características y Tipología de los muebles a fabricar

Submétodo Cuerpo del Mueble

Submétodo Estilos de Material

Submétodo Herrajes

Definimos el Método como una Lista de Submétodos

Submétodo División

Crear Tipo de Estante "Balda Corta" para caracterizar en éste Submétodo

RETRASO entre Estante y Frontal. Qué ocurre cuando añadimos Puerta?

Necesidad de contemplar en el submetodo las diferentes situaciones posibles

Incorporamos nuevo Submétodo al Método

Ampliamos Submétodo Herrajes

Submétodo Ranura y Sobremedida

Definición de Holguras en ranuras

Sobremedida para despieces y programas CNC

Submétodo Piezas Compuestas

Submétodo Puerta

Holguras

Sesión 8: Método de Fabricación (Parte 2)

Duración: 1h 34min

Creación de un Método de Fabricación para Cajonera

Planteamiento Inicial, Características y Tipología de la cajonera

Repaso conceptos previos

Submétodo Cuerpo del Mueble

Submétodo Estilos de Material

Submétodo Herrajes

Submétodo para Cajón

Definir variantes ó tipos con dimensiones normalizadas

Gama de dimensiones a considerar:

-Alturas: 100, 200mm

- Profundidades: 250,300,350,400,450,500

Submétodo Herrajes - Ampliar con Guías para cajón

Repaso creación de Herraje Guía Cajón. Adecuamos Guías originales a las profundidades de los Tipos de Cajón que manejamos.

Necesidad de contemplar dos situaciones: Frente Superpuesto / Encastrado

Creemos nuevas Guías y añadimos más relaciones al Submétodo Herrajes

Submétodo Estilo de Cantos

Criterios para añadir cintas automáticamente

Submétodo Cremallera

Visión general

Ajustar posición de un Estante al taladro más próximo de la cremallera

Regla de Posicionado

Opciones de Posicionado

Sesión 9: Método de Fabricación (Parte 3)

Duración: 1h 17min

Creación de Método de Fabricación para Armarios puertas correderas

Planteamiento Inicial, Características y Tipología del Armario

Submétodo Cuerpo del Mueble

Submétodo Estilos de Material

Submétodo de Herrajes

Se define una relación ahora y se completará más adelante

Submétodo para División

Definir retraso general de 100mm para alojar las correderas

Sección Pasante : Definir montante Central y estante Maletero

Duplicar Espesor

Submétodo Estilos de Material:

Pestaña Estructura: Asignar a Central y Maletero la estructura Duplicar Espesor

Submétodo División:

Justificar la necesidad de crear uno para cada combinación de grosores de material

Submétodo Herrajes

Herraje especial para el Estante Maletero

Submétodo Puertas

Crear y caracterizar varios tipos de Puerta Corredera

Submétodo Estilos de Material: Estructura

Asignar Estructura con Marco (Perfil aluminio) a determinados tipos de Puerta

Definir Estante y asignarle Estructura Barra de Colgar

Submétodo Estilos de Material: Eje de Referencia

Establecer alineación de la fibra (veta) para cada pieza

Sesión 10: Método de Fabricación (Parte 4)

Duración: 1h 20min

Creación de Método de Fabricación para Armarios puertas batientes

Planteamiento Inicial, Características y Tipología del Armario

Submétodo Cuerpo del Mueble

Submétodo Estilos de Material

Submétodo para División

Previamente creamos Tipos: Montante "Central" y Estante "Maletero Npas"

Sección Pasante :

Definir montante Central pasante por Techo, Suelo y Trasera

Definir estante Maletero pasante por Trasera

Submétodo de HERRAJES

Aprovechamos SubMétodo existente añadiendo relaciones

Regla de Posicionado que permite relacionar nº de Bisagras y Altura Puerta

Igualar Tamaño de Puertas

Herramienta Medir / Acotar

Techo con Pendiente Múltiple

Como posicionar Montante en punto exacto

Herraje en la unión Montante-Techo: Situación PECULIAR

Zonas exteriores

Añadir Tapeta lateral

Alinear Tapeta Lateral con Puerta Exterior - Aplicar "truco"

Sesión 11: Proyectos / Catálogos

Duración: 1h 19min

Concepto de Proyecto

- No es imperativo crear suelos y muros.
- Ejemplo de Proyecto:
 - Añadir Muebles de Cocina cambiando sólo dimensiones exteriores
 - Añadir Mueble y modificar su distribución interior

Concepto de Catálogo

- Operativa similar a la de Proyecto
- Ventaja: Permite definir cantidades. Muestra Coste actualizado
- Limitación: No permite modificar el interior

Creación de Suelos y Muros. Asignación de Texturas y Colores.

- Interés de situar el punto (0,0) al dibujar el suelo
- Importar archivo DXF con la forma del suelo

Añadir Puertas y Ventanas

- Modificar su posición posteriormente si es necesario

Añadir Módulos de Biblioteca al proyecto

- Modificar sus dimensiones exteriores
- Situarlos con las opciones Mover y Rotar

Herramienta medir / acotar

- Tomar medidas para modificar dimensiones de muebles a añadir
- Añadir Dimensiones Permanentes (Acotaciones)

Crear muebles específicos

- Crear un módulo nuevo para adaptarse a forma de la habitación

Sesión 12: Proyectos (Parte 2)

Duración: 1h 12min

Ejemplo de Proyecto: COCINA

Definir sala (Suelos y Muros)

Añadir componentes de Biblioteca. Cambiar dimensiones. Modificar interior.

Representar Electrodomésticos

Crear "mueble" campana extractora

Concepto de Material "No Exportable"

Añadir Sobre para crear una encimera

Definir Mecanizado Interior para hacer recortes (vitro y fregadero)

Mantener los "trozos recortados" para representar imágenes

Añadir Revestimiento para formar un zócalo

Añadir Tapeta para cerrar hueco

Rotarla

Alargarla

Reemplazar Materiales / Accesorios con MODIFICAR ESTILO

Render con Sombras

Posicionar luces

Crear luces adicionales

Sesión 13: Informes. Salida de datos. Copias Seguridad

Duración: 58 min

Obtener Informe de Mueble

Configurar contenido

Costes de mecanizado: Definir valores

Herramienta medir para añadir acotaciones.

Obtener Informe de Proyecto

Configurar contenido.

Crear Vistas. Vistas en sección

"Truco": Crear Proyecto de 1 sólo Mueble

Permite generar un informe con más vistas

Informe cuando la vista activa es un render.

Limitaciones

Repaso: Render con sombras

Captura de vistas render para crear informe

Crear video con un software de captura de pantalla

Lista de corte (despiece)

Sacar como Informe

Exportar archivo de texto - Configurar formato

Pasar a OPTICUT

Configurar y generar Etiquetas para identificar piezas

Exportar archivo DXF para otro programa de CAD ó render

Exportar archivo 3DS para otro programa de render

13.8 Copias de Seguridad de Datos de Usuario

-Guardar Bibliotecas y Tipos personalizados de componentes

Sesión 14: Postprocesador

Duración: 1h 22min

Concepto de Postprocesador

Postprocesadores incluidos en POLYBOARD

Configuración general

Configuración específica

Concepto de postprocesador múltiple. Ejemplos de aplicación

Sección Personalizar Herramientas. Ejemplos de aplicación

Sesión 15: Ejemplos de Aplicación. Trucos

Duración: 1h 03 min

Efecto de situar PUERTA en una Zona que incluye un Cajón

- Truco: Hacer que pieza NO Prioritaria se comporte como Prioritaria
- Otro caso: Puerta Cubre Cajón Interior con Frente Superpuesto

Herraje "virtual" sólo para despieces y costes

- Ejemplo: Paquete de tornillos

Hacer que Fondo de cajón entre en ranura en el Frente

- "Truco": Definir relación entre Fondo y Contrafrente

Sustituir pieza de la Estructura por Componente Interior

- Ejemplo de Aplicación: Añadir Entrepaño

Unión Media Madera "virtual" (las piezas no se ensamblan realmente)

Unión a Inglete entre piezas interiores

- Bisel. Angulos Cara 1 y Cara 2

Añadir Herraje a una Zona con Mecanizado Interior

- Hacer que pieza NO PRIORITARIA se comporte como PRIORITARIA
- Crear Herraje Espiga especial para ésta situación.

Trasera dividida en 2 partes con REGLETA intermedia

- Sustituir componente del cuerpo (Trasera en éste caso) por comp. interiores.
- Crear Herraje especial

Módulo Rincón "ciego"