

# Polyboard 6

Desarrollado por



## Tutorial

### Biblioteca Accesorios 3D

Revisión: 15/10/2016

**Sicam** software para  
fabricación ●

[www.sicam-info.com](http://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. Objetivo.....	3
1.1 Tipos de Accesorios.....	3
2. Biblioteca .....	4
2.1 Acceder a la Biblioteca.....	4
2.2 Añadir un elemento .....	4
2.2.1 Formato .....	4
2.2.2 Procedimiento.....	5
3. Como añadir un accesorio a un Herraje .....	7
4. Como añadir un accesorio a un Herraje Panel Unico .....	8
5. Como añadir un accesorio Tipo complemento .....	9
6 Anexo: Conversión de Sólido 3D a Cara / Malla 3D.....	11

## 1. Objetivo

POLYBOARD dispone de una biblioteca de Accesorios 3D que permite asociar a los Herrajes y Herrajes de Panel Unico para una representación más realista del render 3D.



Cada usuario puede añadir elementos y personalizar así su propia Biblioteca.

No obstante, al adquirir POLYBOARD proporcionamos una Biblioteca básica con los elementos más habituales (Tiradores, Guías de Cajón, Bisagras, Patas, etc)

### 1.1 Tipos de Accesorios :

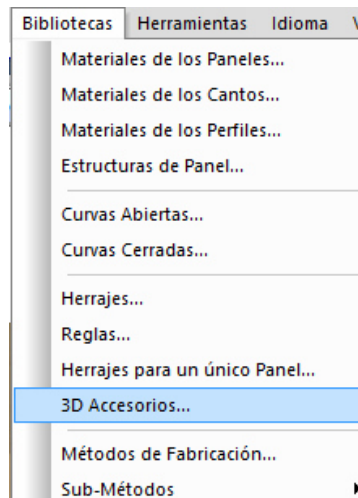
Podemos distinguir tres grupos:

- Para representar herrajes (bisagras, excéntricas, guías cajón, ...)
- Tiradores y Pomos para puertas y cajones, Patas ajustables.
- Complementos: Cajas, cestas, colgadores, barras, etc

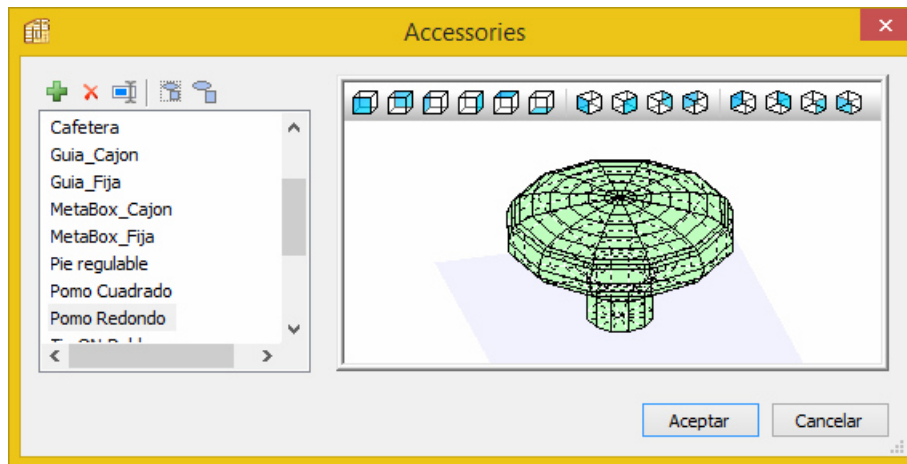
## 2. Biblioteca

### 2.1 Acceder a la Biblioteca :

Seleccionar opción "3D Accesorios" dentro del Menú "Bibliotecas"



Se muestra la ventana de definición con la Lista de elementos disponibles. Al seleccionar uno de ellos se visualiza su aspecto.



### 2.2 Añadir un elemento :

#### 2.2.1 Formato .

El contenido del archivo ha de incluir exclusivamente entidades del tipo Cara 3D (3D Face) ó Malla 3D (3D Mesh) .

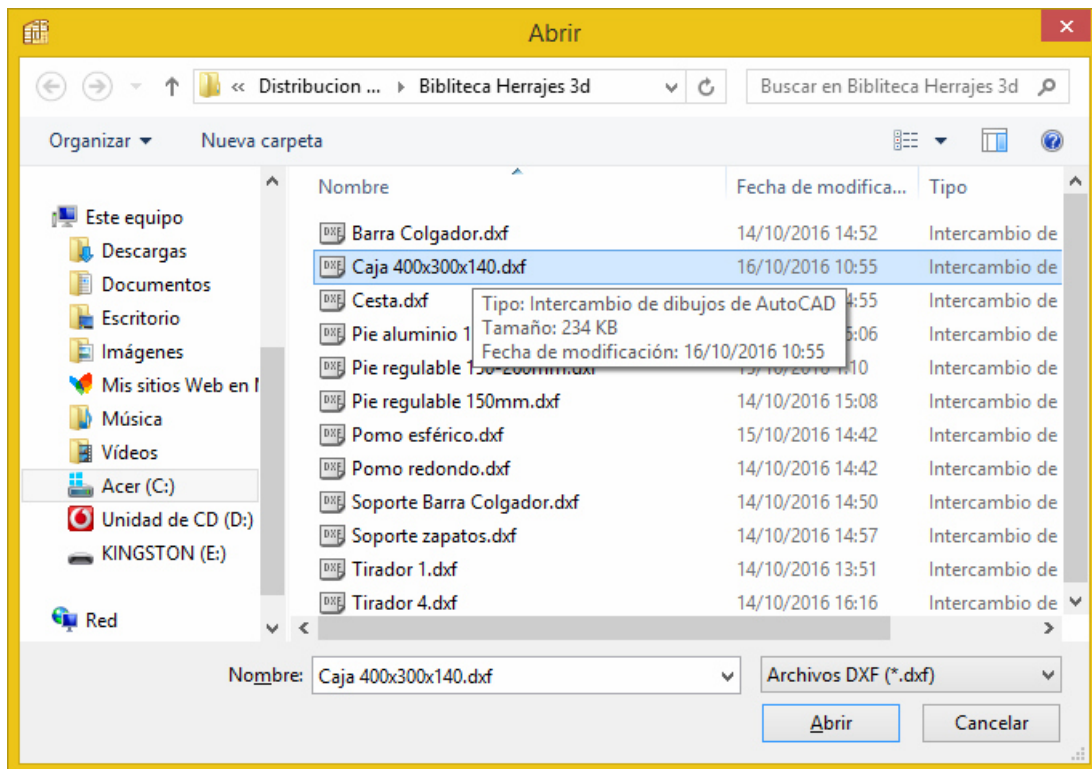
Si el contenido incluye otro tipo de entidades (líneas, círculos u otras entidades 2D ó bien Sólido 3D) no se reconocerán.

*Nota: En el Anexo de éste Tutorial (Página 11) se explica un procedimiento para convertir una geometría a Cara / Malla 3D.*

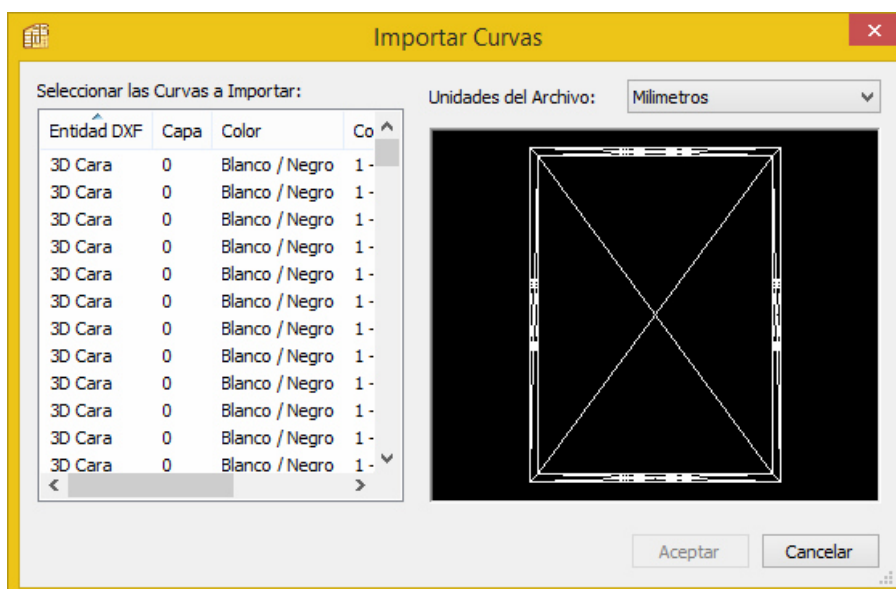
## Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D

### 2.2.2 Procedimiento .

Al pulsar el botón Añadir se nos solicita que indiquemos el archivo DXF con la geometría del elemento.

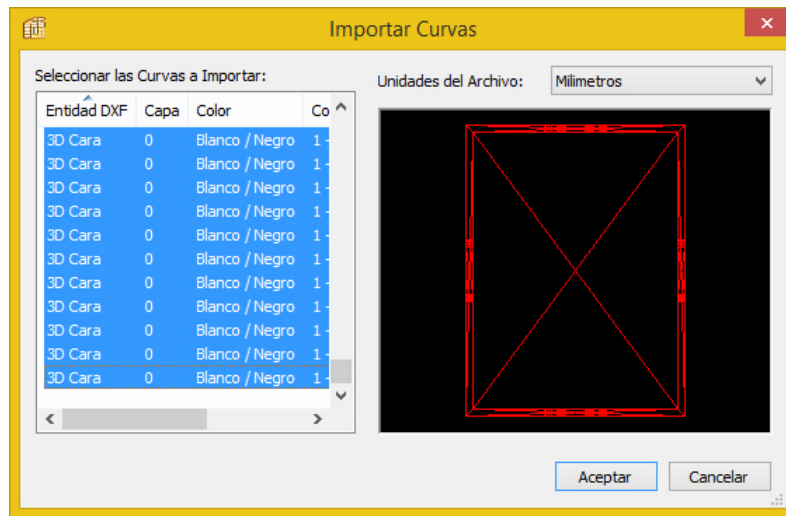


Se muestra una lista con las entidades reconocidas y su previsualización (en color blanco)



### Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D

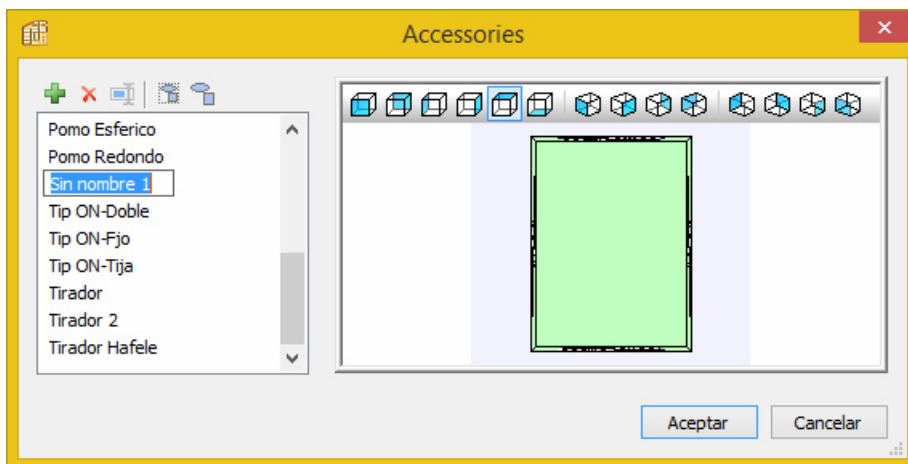
Conforme vamos seleccionando las entidades (generalmente serán todas...) se muestran en rojo



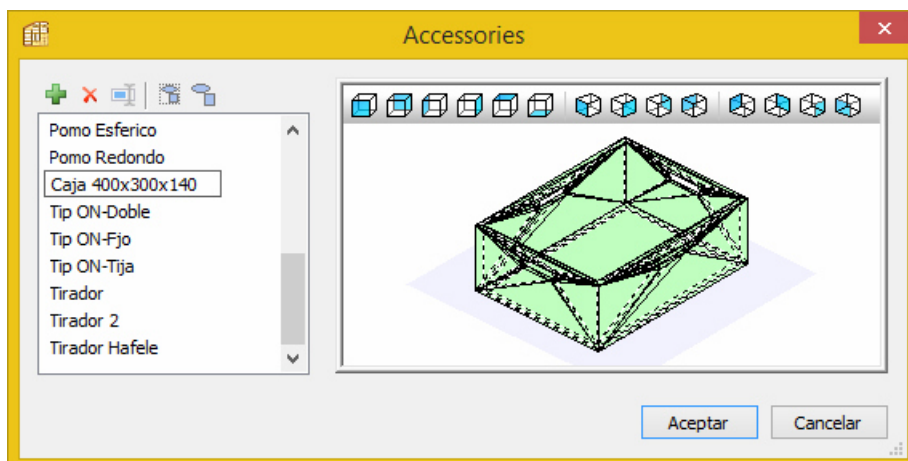
#### Atención:

Si la geometría que se está importando es compleja e incluye muchas entidades, el proceso puede ser lento .

:Pulsamos botón "Aceptar"



Asignamos el nombre con el que se guardará en la Biblioteca.

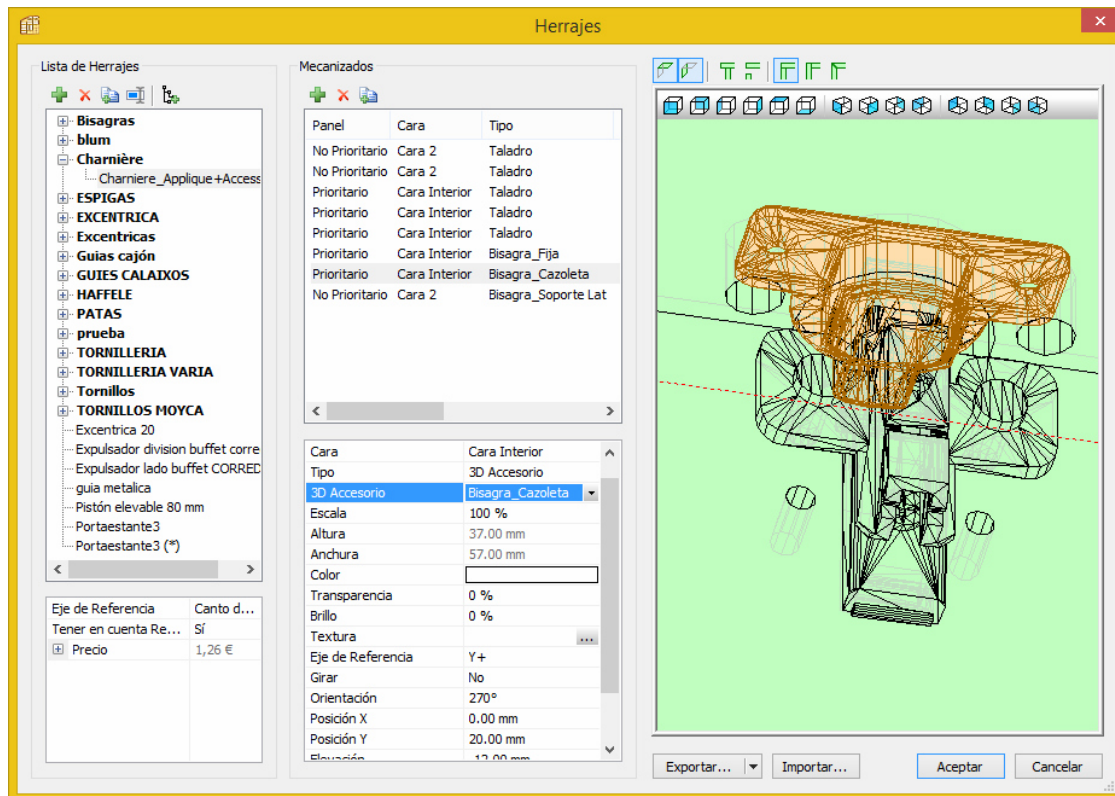


### 3. Como añadir un accesorio a un Herraje

En el caso de Herrajes convencionales, añadiremos a la definición de los mecanizados a realizar el accesorio u accesorios que permitan su representación en el render.

En el caso de una Bisagra, por ejemplo, serán 3 los elementos a añadir:

El que hemos denominado "Bisagra\_Cazoleta" va ubicado en el elemento Prioritario y los denominados "Bisagra Soporte Lat" y "Bisagra Fija" en el No Prioritario.



#### Parámetros a ajustar

Como vemos hay una serie de parámetros que permiten su posicionado y orientación. También es posible aquí caracterizar al accesorio con el color, transparencia ó textura conveniente.

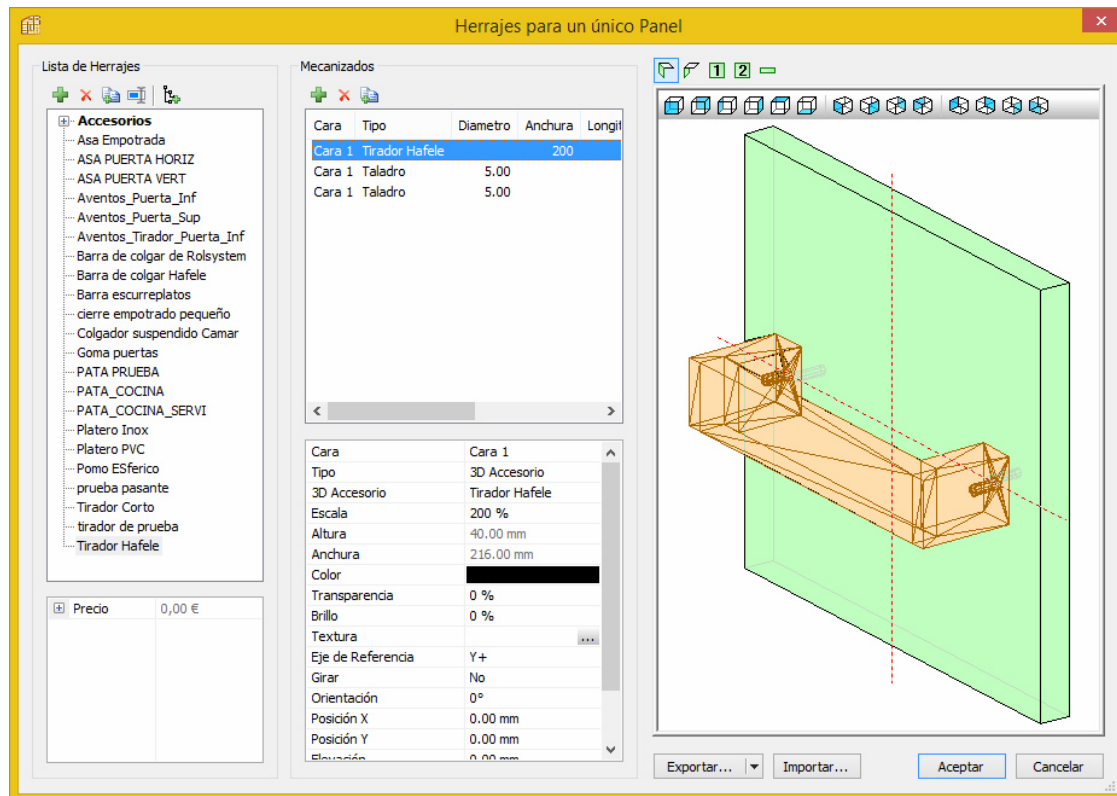
El parámetro "Escala" normalmente lo dejaremos en el valor 100%, es decir sin alterar las dimensiones originales del archivo que hayamos obtenido del fabricante.



## 4. Como añadir un accesorio a un Herraje Panel Unico .

En el caso de Tiradores y Pomos añadiremos a la definición de los mecanizados a realizar el accesorio que permita su representación en el render.

El procedimiento es similar al descrito para el Herraje Convencional. Así en la figura se muestra la ventana de definición de un tirador en la que además de los dos taladros de fijación hemos añadido su representación 3D

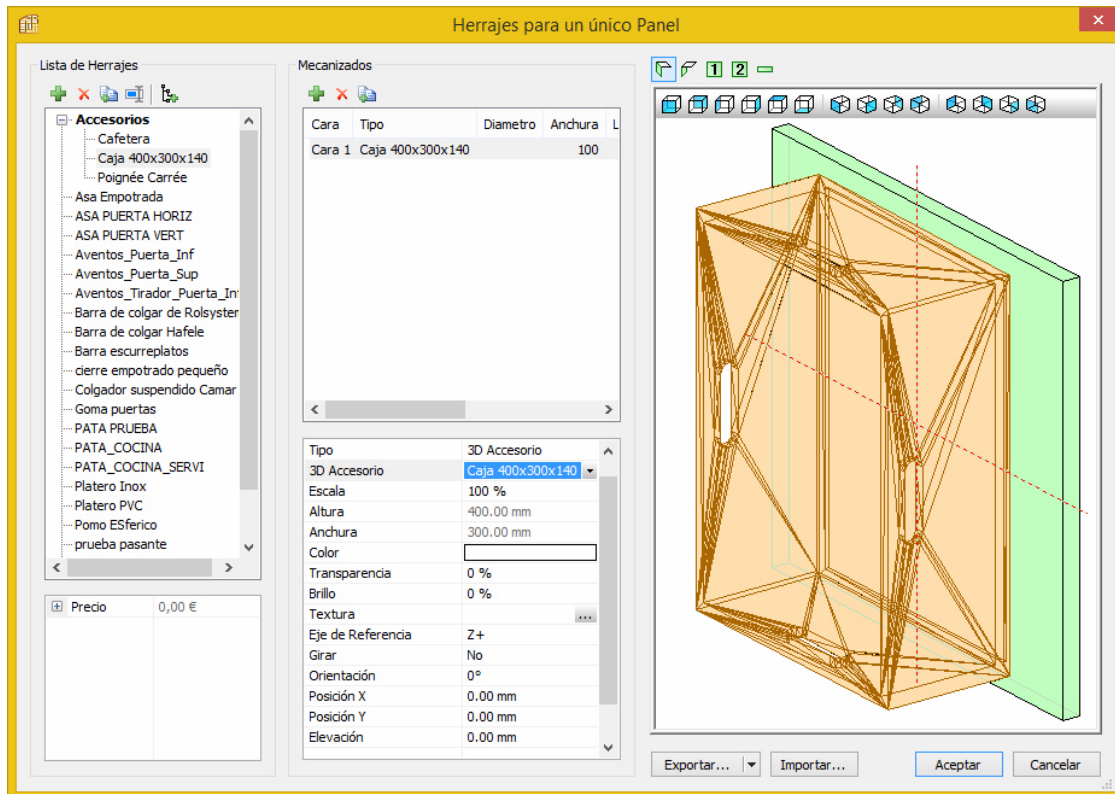




## 5. Como añadir un accesorio Tipo complemento .

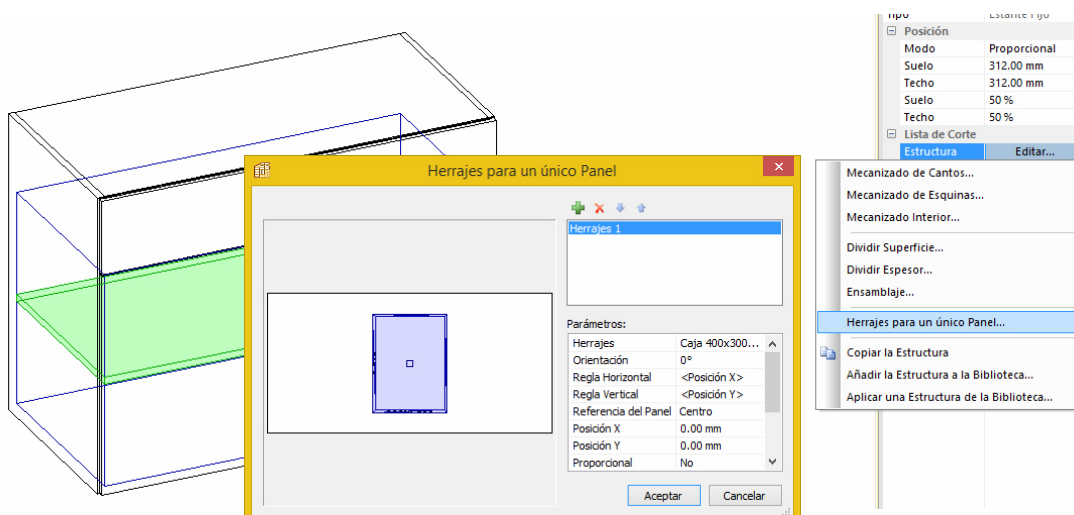
Para poder incorporar un accesorio al diseño de un mueble hemos de asociarlo previamente a un herraje.

Así en el caso del accesorio Caja de medidas 400x300x140 que acabamos de añadir a nuestra Biblioteca, podemos crear un Herraje de Panel Unico de nombre Caja400x300x140, sin ningún mecanizado adicional.



En éste momento podemos definir el aspecto que tendrá el accesorio en la representación render (color, textura, transparencia, etc).

Hecho ésto, la manera de proceder es la misma que para añadir cualquier otro Herraje.



Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D



## 6 Anexo: Conversión de Sólido 3D a Cara / Malla 3D :

Muchos fabricantes de Herrajes ofrecen la posibilidad de descargar archivos con la representación 3D de ellos en diferentes formatos y uno de ellos suele ser el DXF 3D Solid.

Dado que éste formato no puede ser importado por POLYBOARD se ha de proceder a convertirlo a DXF 3D Face ó DXF 3D Mesh.

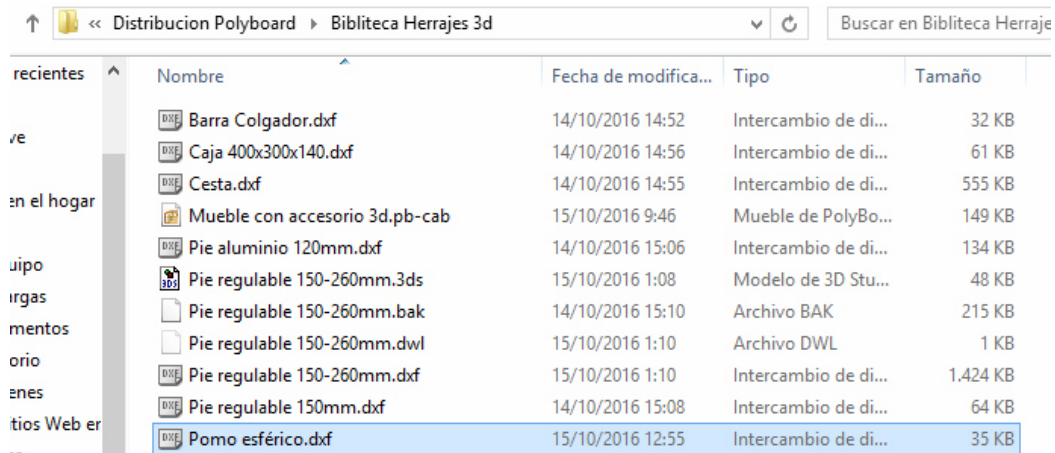
Hay diferentes maneras de proceder a ello. Aquí vamos a explicar una de ellas que pueden emplear los usuarios del programa de CAD AutoCAD.

**Paso 1 :** Descargamos un elemento desde el sitio del fabricante de Herrajes (nos aseguramos de que el formato seleccionado es el DXF)

The screenshot shows the HAFELE Tec-Service CAD website interface. On the left, there is a navigation menu with categories like 'Herrajes para Muebles' and 'Pomos de muebles'. The main area displays a grid of 15 product thumbnails, each with a part number. The part number 196.02.334 is circled in red. A red arrow points from this part to a configuration window at the bottom. In this window, the 'Exportar archivo' (Export file) option is selected, and the 'Formato' (Format) is set to 'DXF3D'. Other options include 'Por favor, selección', 'Click2CAD', 'Alias/WAVEFRONT OBJ', 'BMP', 'DWG3D', 'HIF', 'IGES', 'JPG', 'RILETTE CAD', 'PDF 3D', 'PNG', 'SAT', 'STEP', 'STL', and 'VRML'. The part number 196.02.334 is also visible in the 'Artículo' field.

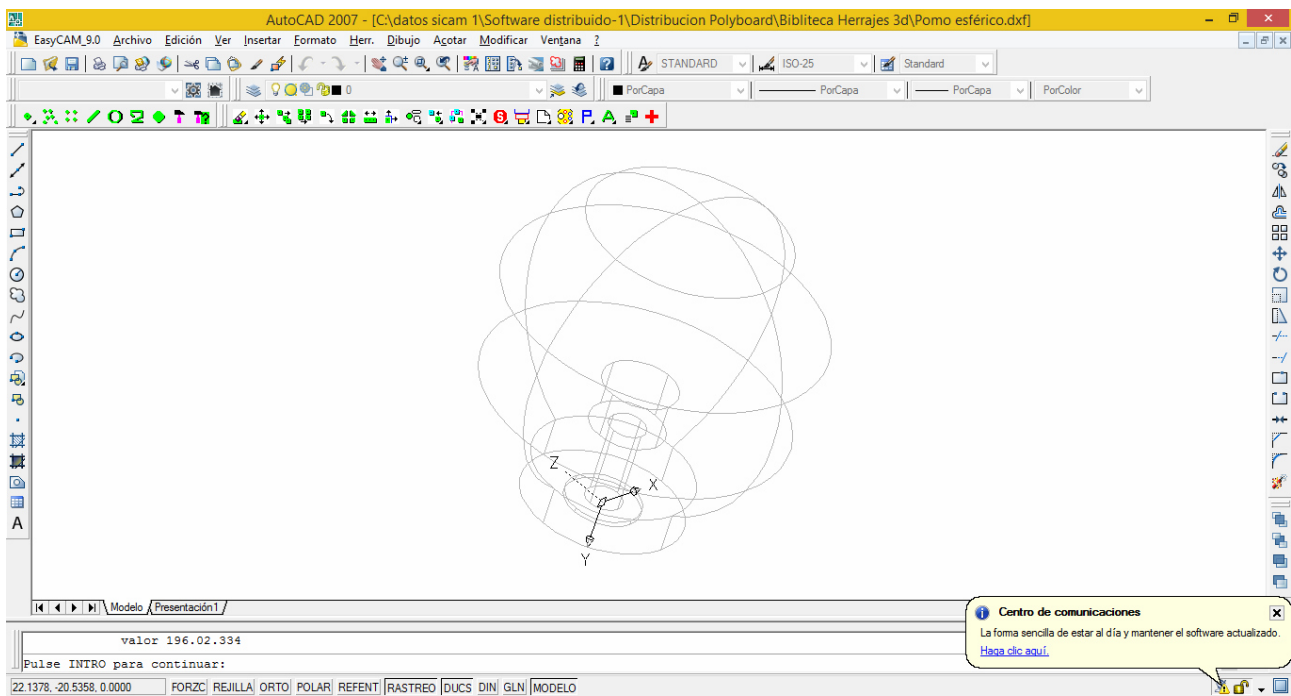
## Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D

Guardamos el archivo en una carpeta. Podemos también reemplazar su nombre original por uno más descriptivo (en éste caso, por ejemplo, en lugar del código numérico del fabricante le damos el nombre "Pomo Esférico")



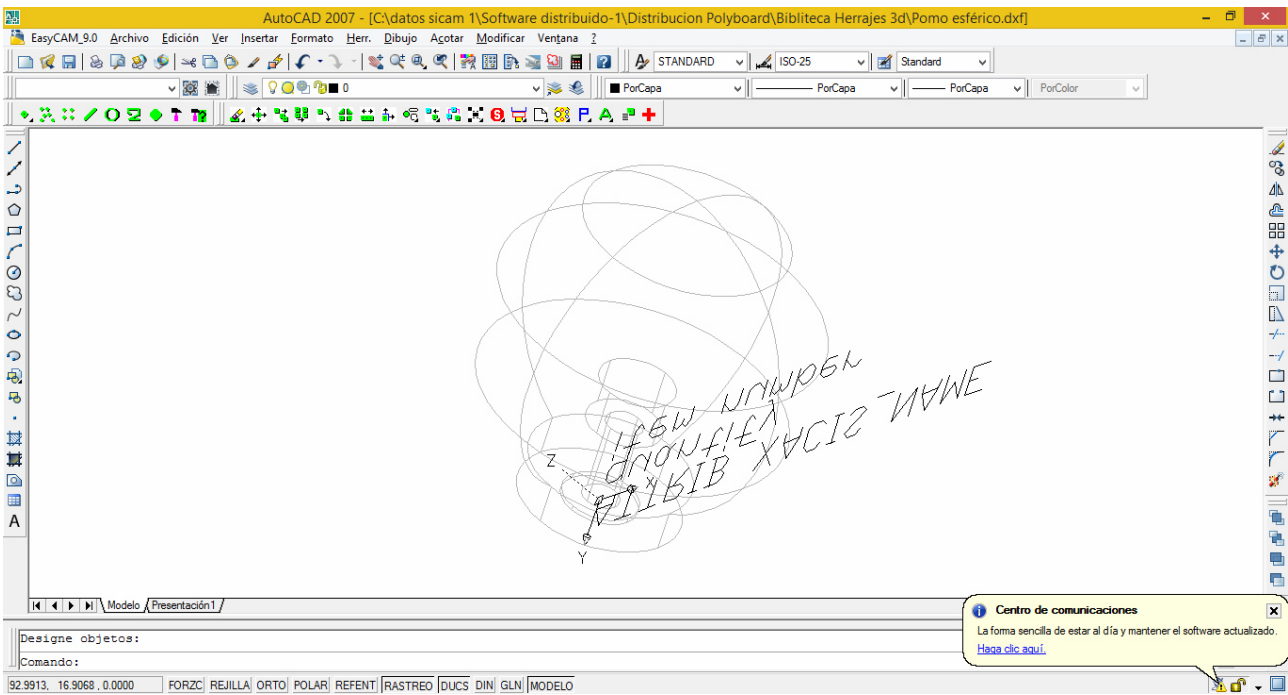
recientes	Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
	Barra Colgador.dxf	14/10/2016 14:52	Intercambio de di...	32 KB
	Caja 400x300x140.dxf	14/10/2016 14:56	Intercambio de di...	61 KB
	Cesta.dxf	14/10/2016 14:55	Intercambio de di...	555 KB
	Mueble con accesorio 3d.pb-cab	15/10/2016 9:46	Mueble de PolyBo...	149 KB
	Pie aluminio 120mm.dxf	14/10/2016 15:06	Intercambio de di...	134 KB
	Pie regulable 150-260mm.3ds	15/10/2016 1:08	Modelo de 3D Stu...	48 KB
	Pie regulable 150-260mm.bak	14/10/2016 15:10	Archivo BAK	215 KB
	Pie regulable 150-260mm.dwl	15/10/2016 1:10	Archivo DWL	1 KB
	Pie regulable 150-260mm.dxf	15/10/2016 1:10	Intercambio de di...	1.424 KB
	Pie regulable 150mm.dxf	14/10/2016 15:08	Intercambio de di...	64 KB
	Pomo esférico.dxf	15/10/2016 12:55	Intercambio de di...	35 KB

### Paso 2 : Abrimos el archivo guardado con AutoCAD

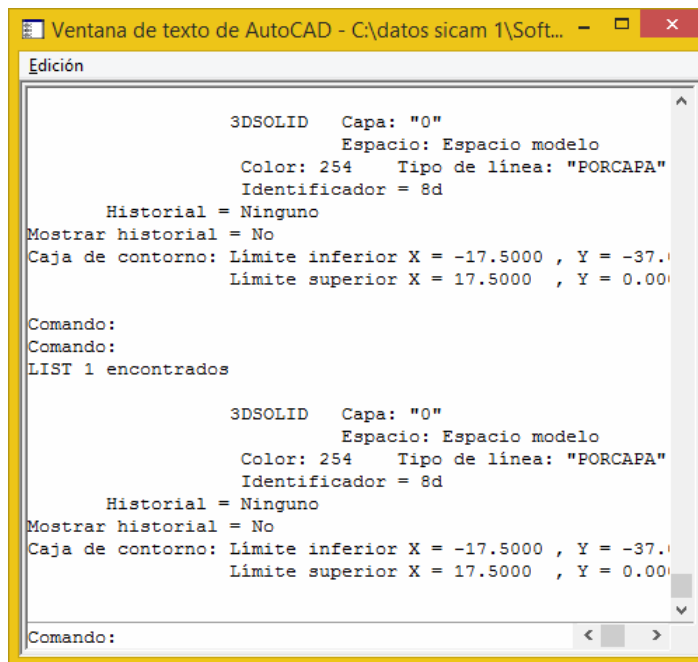


En éste caso (Biblioteca HAFELE), el dibujo es un bloque que hemos de descomponer y eliminar los atributos que tiene asociados (los textos que se muestran tras descomponer)

## Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D



Los objetos que quedan son entidades 3D Solid



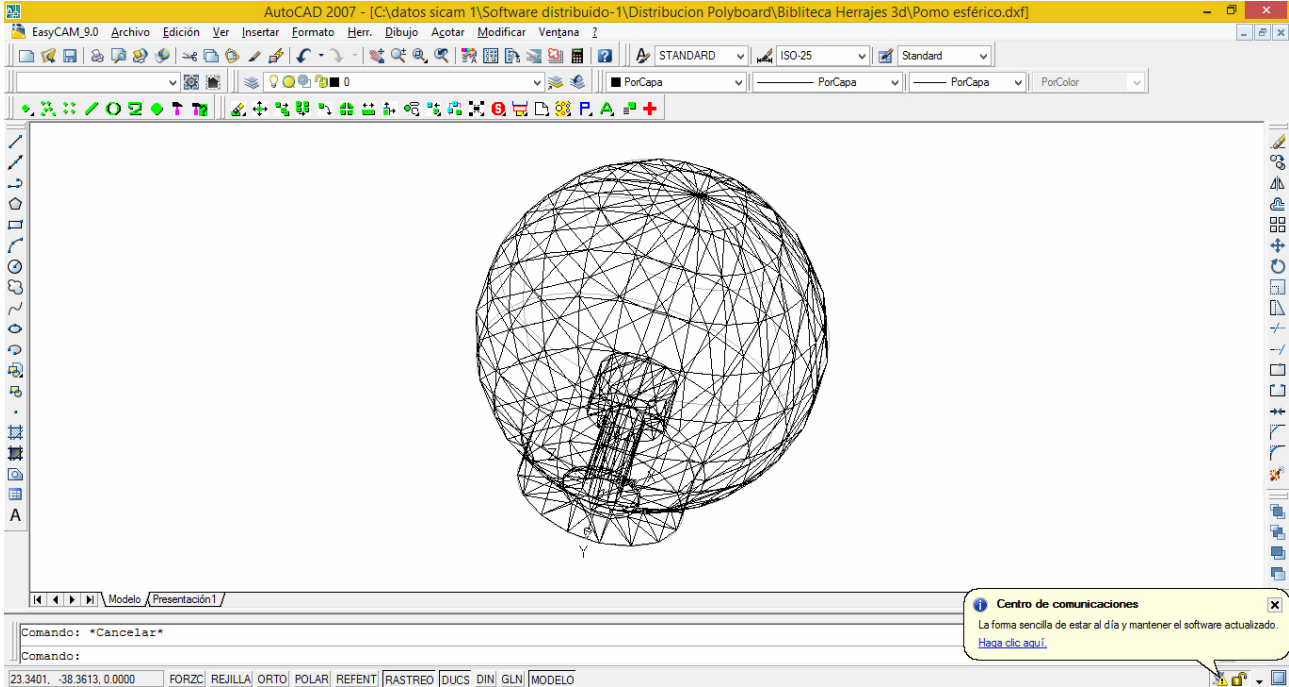
Nota: Si tras descomponer el Bloque no nos quedaran ya entidades 3D Solid sino, también deberíamos descomponerlas.



### Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D

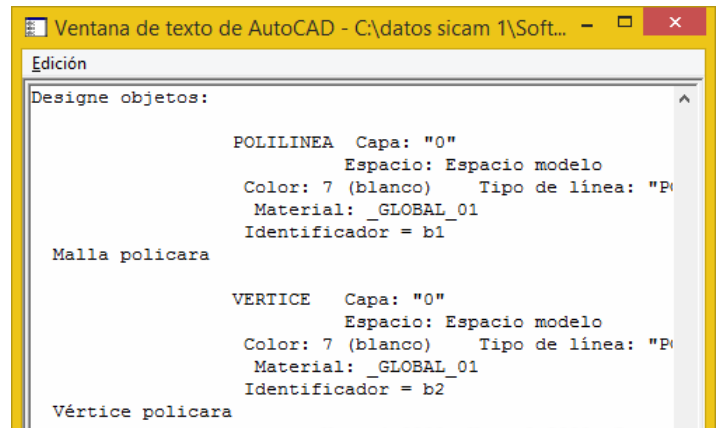
**Paso 3 :** Empleando el comando 3DSOUT exportamos el diseño en formato "3ds" (es el formato de los archivos del programa 3DSTUDIO)

**Paso 4 :** Empleando el comando 3DSIN importamos lo que acabamos de guardar. Al hacer ésto, automáticamente se realiza la conversión a entidades Cara 3D ó Malla 3D.

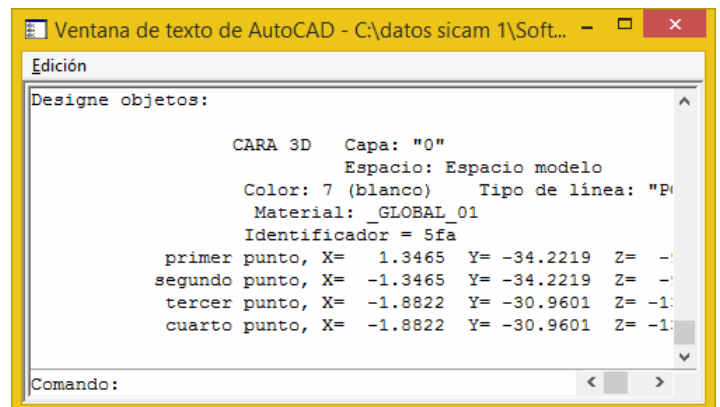


No obstante hemos de hacer una última verificación. Con el comando "LIST" obtenemos información del tipo de entidades de la figura.

Como vemos se trata de "Policaras", por lo que hemos de proceder a descomponerlas ...

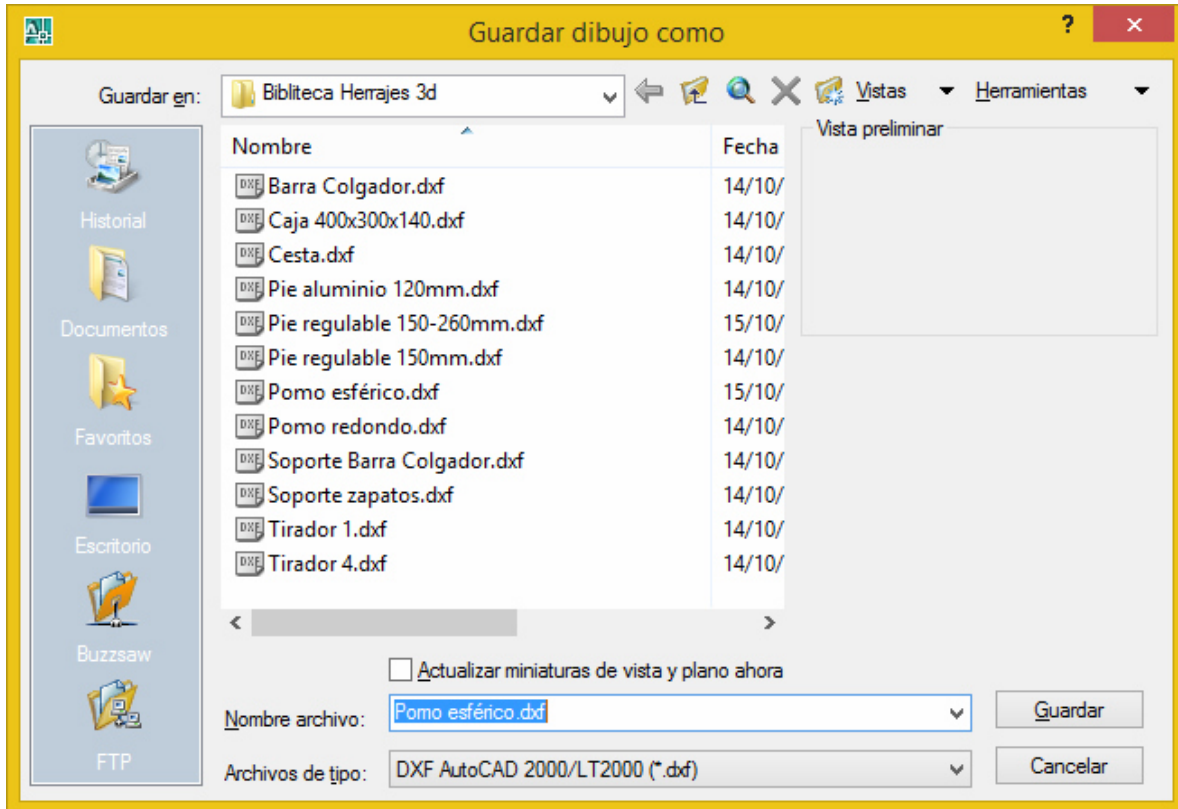


... obteniendo finalmente "Caras 3D"

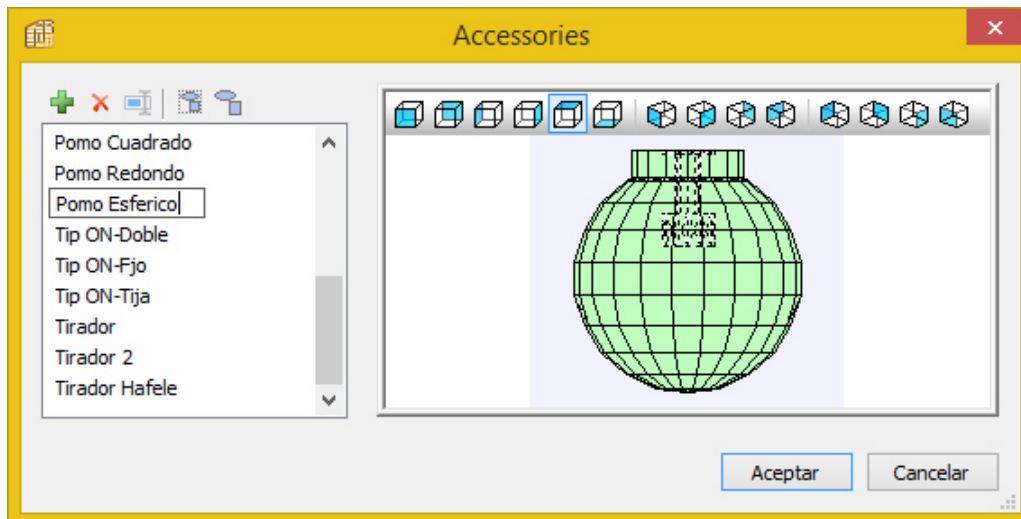


**Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D**

**Paso 5 : Guardamos el Pomo como archivo DXF**



**Paso 6 : Accedemos a la Biblioteca de Accesorios 3D en POLYBOARD y seguimos el procedimiento explicado en el **Epígrafe 2.2 Añadir un elemento (Página 4)** .**



**Nota sobre comandos 3DSOUT y 3DSIN de AutoCAD:**

Los comandos 3DSOUT y 3DSIN que hemos descrito están disponibles en las versiones de AutoCAD posteriores a la 2010.



## **Polyboard 6 – Tutorial Accesorios 3D**

En las versiones de AutoCAD 2007,2008,2009 y 2010 el comando 3DSIN está presente,pero no así el comando 3DSOUT.

No obstante existe la posibilidad de cargar una utilidad que incorpora éste comando. Nos la pueden solicitar y se la proporcionaremos sin coste ninguno.